**通过逆水寒(剑灵)来笼统的对MMORPG进行分析**

**写作时间：2021年3月；重新排版时间：2022年4月**

游戏品类定义：

古风武侠题材MMORPG，由著名小说/电视剧同IP改编。游戏基础内容/剧情确定了RPG元素，主要体现在玩家控制单个角色在设计师设定好背景的大世界里，根据一系列的游戏规则进行游玩和成长。古风武侠则可以通过美术和画面展现来轻松识别。MMO（大型多人在线）则是由最多可支持同时游玩玩家的数量，以及游玩方式（单机/联网）来决定。逆水寒这款游戏是完美符合以上定义的，玩家在逆水寒小说/电视剧所架设的宋朝武侠背景下，自己扮演一个角色，与故事里的NPC在剧情里交互，在设计师假设的系统下成长，在游戏支持多人在线联机的情况下和其他玩家互动。

品类特征：社交、战斗、角色扮演

1. 社交：一款MMORPG游戏最重要的一定是它的社交元素，大多数此类游戏是把RPG的一些规则融合到MMO这一特征上，利用大型多人在线这一优势，来促进玩家与玩家之间的互动，从而使玩家因为社交付费，这和RPG重剧情是截然不同的。社交是人类基础需求的第三层，在生理需求和安全需求上，后两者在游戏里是可以被保障的，所以在一款游戏里融入社交可以增强玩家的游戏体验，让玩家更加沉浸在游戏里，提高归属感，细水长流拉动游戏的营收。一款优秀的MMORPG应该尽可能的去**满足不同玩家种类，各种各样类型或者层次的社交需求**，在结合游戏内容的基础上，让玩家很容易参与进来（低门槛，比如说战斗力达到多少才能解锁好友系统我认为是一个很不合理的设定）。但玩家能参与进来又不代表玩家愿意参与进来（这个因素有很多，游戏内因素可以是因为玩家差异过大产生的社恐效果，亦或者游戏外的因素，一个固定时间的活动撞上了玩家的上班时间）。我认为完善的社交系统应该让玩家感受到乐趣，从中获得利益，并且拉动玩家的情感投入，产生些许依赖。

综上所述，我认为在设计一款MMORPG的社交系统时，**首先要考虑的一定是活跃用户人数，由人数作为出发点来确定设计社交系统的方向**，玩家人数较低的MMORPG不适合设计深度较高的社交系统，比如说大型战场（多方各需要数十人参与，需要总指挥，详细队伍分配以及分工），大型团本（同大型战场，这里需要固定玩家队伍，长时间的进行训练和配合）。**尽管如此，一个MMORPG社交系统的广度则不应被玩家人数约束**，不能不提供给玩家各式各样的社交渠道，因为广度能满足不同类型玩家的不同需求（比如说基础的聊天框能使玩家维持可见关系，交易系统让玩家获得自身利益，复杂一些的也有师徒，结拜系统）。逆水寒则属于玩家人数较多的MMORPG，核心玩法偏PvP，社交的中心设定在了大规模帮战上。游戏内很多的不同系统玩法，比如说让操作党愉快的副本/团本，赌博心理较强的装备重铸系统，**这些系统所产生的产出，让玩家所获得的提升，最终服务于帮战玩法**。帮战模仿一个MOBA地图，竞技性很高，每个小队基本都会有不同的分工（偷粮仓，正面队伍，打野队伍，机动队等），个人也会根据职业和经验进行不同的分工（职业上分工可划分坦克，输出等，经验高的玩家还会参与总指挥，分队指挥等），完整了模拟了古代武侠风格的战争，每个人的参与度极强，小R玩家不会完全没有存在感，而大R玩家也通过参与社交获得了认同，成就感。甲乙丙丁联赛制的帮会排行榜以及高额的帮战奖励则是刺激玩家参与帮战玩法的关键节点。

1. 战斗：MMORPG游戏除去社交元素外，我认为最具有特点并且重要的则是战斗系统，**社交是玩家们的需求，而战斗决定了这个类型的游戏好不好玩**。战斗系统可以大致分为回合制和即时制，前者偏策略方向的博弈，而后者则是操作上的博弈，目前市面上大多数MMORPG均为即时制战斗，当然，两者都少不了数值上的联系。

一个优秀的战斗系统应该给玩家提供畅快且具有新鲜感的游戏体验，要达到这个目标，设计师在设计战斗时应**注意玩家在对抗中的难度和接受度的平衡**，拿PvE举例，一个让玩家感到过于简单的怪物会使玩家感到无聊，而过于困难的怪物又会使玩家感到焦虑。**战斗的难易程度则是由不同因素来决定的**，比如说游戏理解（玩家对怪物机制的了解），操作和反应（在固定时间内玩家和游戏系统产生的互动频率，以及瞬时事件处理），配合（多人副本玩家之间的互动配合，技能Combo）等等。以上这些因素还可以再次拆分，比如说操作上可以分为动作衔接，攻击前摇，攻击后摇，攻击范围，技能组合，防御，闪避，控制，反击等等，战斗方面的具体设计我认为可以轻松写出一篇长文。但总归来讲，战斗需**要循序渐进，每一场战斗由教学到测试到挑战，节奏紧凑并且充满压迫感，让玩家时刻保持最高注意力**。**同时战斗要充满随机性，避免玩家使用单一套路贯穿整场战斗或多次战斗，以及提供不同的技能搭配可能，保留战斗的新鲜感**。 战斗另外一个关键的节点是**对玩家的即时反馈**，大多数以动作，镜头，特效和音效来呈现，动作停顿后蓄力的动作可以造成打击感，而快速动作附带光影特效则会为玩家带来速度感，远程蓄力时镜头拉远，受击时的后退动作，攻击后的后坐力，顿帧以及屏幕抖动都是一些战斗上比较常用的及时反馈。依靠这些及时反馈的元素，漫长的战斗期间设计师可以给玩家**设立明确的战斗目标以及短期奖励**，确保玩家不会累积过多的负反馈（比如玩家角色被怪物击倒，击晕则为负反馈，而玩家对一个标记的怪物打出第三下攻击，造成额外的伤害，产生华丽的光影效果，则可以达到短期正反馈）。

我认为MMORPG这个类别在战斗方向还有很大的发展空间并且不断的在进步，它在以上我短暂分析的内容里还远远未达到极限。玩家经历过比较原始的魔兽世界型TAB锁定战斗，到剑灵、黑色沙漠这种非常优秀的流畅自由视角战斗。逆水寒这款游戏我认为在两者之间，它的优点在于玩家在**高难度战斗中需要进行极多的瞬时事件处理**，无论是解控还是必须的闪避或Combo，玩家要时刻注意自己技能的CD以及要保持一定的反应速度，处于高度警惕状态。但逆水寒战斗的缺点也比较明显：缺乏流畅感以及多样性，这降低了玩家的代入感，也是许多MMORPG游戏类型战斗的通病，由于多人游戏平衡性的问题，每个职业总会存在一个技能选择和技能衔接的最优解，且输出手法单一，玩家只需要在对应的时间和情况下做题式交出对应的技能。而流畅感的不足，间接降低了游戏操作空间的上限，玩家在攻击或使用技能的一瞬间是会被强行卡住，无法移动或进行其他操作的，我认为每次玩家的行动受阻都会积累负反馈，是一种很不好的设计，且会给玩家产生站桩感。

1. 角色扮演：大多MMORPG的目标群体会包含RPG玩家人群，这类玩家比较喜欢在游戏中体验扣人心弦的剧情以及不同的通关方式。但因为网游需要长时间运营来回收成本，创建一段几十小时的剧情并且通关这一概念在MMORPG里是比较冲突的。

目前大部分MMORPG游戏是**把RPG元素镶嵌在了升级的过程中**，玩家满级后的游戏体验实则和游戏的背景剧情没有太大关系，可设计师实际希望玩家继续玩下去而不是满级/任务做完即结束。这一现象导致的一个问题就是如何保留RPG玩家群体的用户留存，设计师是无论如何也无法在玩家的升级过程中收回开发成本的。（因为我认为一款长线MMORPG的前期体验一定是吸引用户，提供更多的福利，而并非一开始就把所有东西放在付费墙后）市面上大多数厂商的解决方案是移植一个响亮的IP，比如说逆水寒，天涯明月刀，让玩家在升级体验结束后，依旧感觉自己“生活”在那个书中/电视剧中描述的、令玩家向往的世界里，即触动玩家已有的情怀。（也有主动尝试去创建世界背景的MMORPG，例如魔兽世界，剑灵，但塑造成功的较少，大部分剧情无人记起）

我认为在角色扮演上MMORPG可以抛弃这种固有思维，大胆的去尝试新方法，但首先我们要理解玩家对角色扮演喜爱的点在哪里，并且从这些整理出的点来去设计。我认为**玩家在游戏中主要是为了寻找自我价值，尝试扮演一个在现实中无法扮演的角色，来获得内心上的满足，而并不一定要去追求别人的故事**。同时，这个虚拟角色抹去了玩家在现实社会中的所有特征，创建角色后大家都一样，给玩家一种站在同一起跑线上的竞争机会，这在现实生活中是无法体验到的。这时，玩家的选择就变得十分重要，因为他决定了这个虚拟角色接下来和其他玩家的差异化，以及这个虚拟角色在虚拟社会中的价值。但实际上市场现有的MMORPG更多去尝试的是功能多样化，去丰富玩法，比如说在游戏里加入近期火爆的自走棋，而并没有考虑玩家自身的选择，玩家这个虚拟角色只是加入到设计师设计好的一个又一个的玩法规则下，这种MMORPG也多数被称为“缝合怪”。

在MMORPG游戏类别里，玩家的选择决定差异化实际上几十年来并没有任何实质上的突破，基本上停留在职业、装备、技能、属性点的不同，甚至很多最后都会固化到一个最优解，而能体现玩家差异的一些元素，比如说时装、家园道具大多又投放在付费墙后或者并非核心要素，这又打破了玩家能站在同一起跑线上竞争的假设，把现实世界的经济实力连接在了一起。与此同时，**大部分MMORPG玩家的虚拟角色在虚拟社会中的价值为0，玩家这个角色的存在与否永远不会影响这个社会**，部分MMORPG在次要的养成玩法中设计了一些不可逆剧情选择，并且会导致蝴蝶效应和不同结局，但这种玩法影响的也是玩家虚拟角色个人，并不会影响到社会。

综上所述，我认为一款MMORPG的角色扮演元素的成功与否主要还得关联这款游戏的开放度，而并非是由华丽的文案或者玩法来决定，**玩家们应该共同维持虚拟社会运转的秩序**，而并非设计师，设计师只需要提供一个大致的架构来保证游戏在可控制范围内。举几个例子，设计师可以设定这个世界里有多少棵树木，但是当玩家A砍倒了这棵树，那么他在所有玩家那里都会消失，玩家A在这个过程中所角色扮演的则是伐木工，而他获取的资源则可以用来和其他角色扮演的玩家进行交换，比如说玩家B作为屠夫获取的一块肉。设计师仅需监视玩家垄断等现象即可，而消耗产出的平衡则可以以玩家C角色扮演的种树工、玩家D角色扮演的农场主来完成，从而达到玩家个人实时差异化（导致世界永久的小变化）且玩家驱动经济的效果。另外一个例子，大多数MMORPG里都有一两个知名的主城，比如魔兽世界的暴风城，剑灵的江流市或者逆水寒的汴京，这些都是设计师预先设计好的，领袖大多数为NPC，且不会因为玩家行为有什么变化，那为何不可以尝试让玩家自己选举城主，在设计师大致确定好的位置，由玩家自己通过玩家驱动的经济，来打造一座城市，决定城市的建筑以及发展方向呢？这样一来，每个参与到这座城市的玩家都是对虚拟社会有价值的一员，且他们在自己为自己书写一段剧情的走向，一座城市在什么时候被建好，发生了什么趣事，什么时候被攻陷等等。而当玩家加入一个新服务器，他将面对一个截然不同、崭新的MMORPG世界。

逆水寒的核心亮点：

1. 丰富的玩法种类：与市面上其他MMORPG来比，逆水寒最大的一个亮点就是玩法种类繁多，导致游戏面向的群体较广，玩家在游戏时永远不会处于无事可做的状态，并且不会对同一个玩法产生疲劳，因为**多个玩法导致单个玩法的循环周期很长**。

逆水寒给重度玩家提供了所有经典MMORPG的玩法，前面问题提到过的引用了MOBA思路的帮战玩法表现极其出色，尤其是在拉动玩家社交方面，优秀的宣传（主播、名人）效应也使得这款游戏在当时三番五次的登上头条。但与大多其他MMORPG不同的是，逆水寒给轻度玩家也提供了一个优良的游戏环境，一个显著的对比则是同类游戏剑灵。

逆水寒的轻玩法包括但不限于庄园，自走棋，海岛生存，棋牌游戏等，不难发现这些玩法每一个单独拿出来都可以作为一个独立游戏来进行开发，且都是目前市面上比较热门的游戏类型，**玩家接受程度较高，学习门槛非常低**，并且每个玩法都是独立于MMORPG核心玩法的，即一个等级高装备好的玩家在这些玩法里并无明显优势，独立玩法的进度/货币反倒是可以兑换核心玩法的道具，但不影响产出的大趋势。作为一个点卡游戏，这些玩法能够吸收玩家很大一部分游戏时间，且符合轻玩家时间碎片化的现状，这些玩法没有入门门槛，且多数时间较短/玩家可自由控制，是轻玩家很好的一个选择。

剑灵则是一个非常极端的反例，轻玩家在游戏里除了过过剧情以外，基本上是没有任何内容的，因为剑灵的设计核心偏PvE，玩法集中在高难度副本和团本上，尽管设计师已经很努力的去优化玩家前期的成长曲线，但为了不影响到老玩家的核心利益（即玩了一年的玩家进度要比一个月的高一些），**从优化过的前期成长体验结束到能参与老玩家的日常，中间有着一个较大的门槛**，在这个门槛期新人玩家的唯一提升方式则是通过一些副本来获取升级材料（或充值），但设计师为了保留副本怪物的基础机制，这些副本又处于一个新人单人打不过的状态，同时，老玩家的进度又已经超过了这些副本，导致新玩家处于一个卡进度并且找不到人一起成长的尴尬局势，时间一长，在没有新玩家流入并且老玩家不断流失的情况下，游戏很容易处于一个人数不足的状况。逆水寒通过一些轻玩法，以及较低的核心玩法门槛的设计成功的避免了这一点。

1. 重铸系统：逆水寒的装备打造系统在众多MMORPG里是非常出色的，并且具有深度。大众玩家较为熟悉的装备系统可能是从X途径获得足够的材料Y，随后可以升级装备Z，当装备等级达到A时，会有B概率失败或者降级。复杂一些的装备打造也只是在原基础上增加更多的选择，玩家可以根据套路选择不同类型的装备，多数以PvP和PvE进行区分，或者更多的装备部位，每个部位再细分不同的强化方式，实则增加付费点。

逆水寒的装备打造系统则把玩家的赌博心理发挥到了极致，在保留部分传统的升级装备手段的同时，在词条方面下了很大的功夫（因为长度原因故不罗列具体重铸规则），但总体来说两个精妙的点在于他的**复杂程度和极品词条**。复杂程度体现在两个不同的装备合成后产生的新装备的等级变化，部位变化，以及词条变化，前两个可以说是重铸系统的入门规则，而后者的学习曲线十分之高，因为没有官方数据，玩家只能通过多次实验来验算。不同的词条会被吸附或者继承到不同的装备部件，三到五条紫装词条可以细分为上半和下半，特定情况下某些词条会被覆盖，某些词条会重复出现，部分词条如身法幸运为鸡肋词条但又更好作为垫子来洗其他词条等等。

尽管这些规则很复杂，但装备的最优解只有一个且很容易能被计算出来，在非重氪玩家占据大部分玩家人口的情况下，**如何以最低的成本打造最高回报的装备**成为了玩家们辛苦研究的东西，因为不同服务器的市场需求也不同（开服时间差异导致），当一个优秀的套路被一个玩家研发出来时，也不是很容易能应用到大众。也正是由于不同玩家对游戏理解的偏差，游戏中产生了装备商人，差价商人，委托打造等多个玩家“职业”，玩家们的互相探索和博弈使得这个装备重铸系统更加生动，符合现实，也进一步的吸引玩家。另外精妙的一点极品词条，是设计师额外设计的几个大众词条之外的罕见词条，这些词条虽然比大众词条更加强势，但它的性价比极低，并且和大众词条的差距被巧妙的设计在了非重氪玩家所接受的范围之内。这一设定使得重氪玩家有展现自己/拉开和其他玩家差距的地方，独特的词条名称和更加高昂的属性会让重氪玩家满足炫耀之心，但又没有严重的影响了游戏中的平衡，让平民玩家失去信心。

1. 副本设计：逆水寒的副本设计是十分亮眼的，无论是单人副本，多人副本还是团队副本。相对于大多数MMORPG较为死板的副本数值门槛（数值不够基本上打不过，够了很轻松就打过，或者数值不够无法进入副本），逆水寒在这方面则是较为宽松的，设计师在副本设计上更多的利用了元素，机关，地形，道具等等来增加副本的难度，在多人以及团队副本里考验玩家之间的配合。

副本过程中，设计师给玩家出的题在**机制上是通俗易懂的，但难点在于玩家要进行信息相互传递**，并且很多人去执行同样的事情，一旦有一人出错，那么整个团队的节奏都会被影响，这极大的促使了玩家去社交，也是MMORPG的核心元素。比如说团本舞阳城的舞女，某一个技能会向众多玩家扔扇子，扇子伤害极高，这本身很好理解，玩家也很好想出应对方式（素问拉线或者神相放风墙），但这要求全团多个玩家聚集在一起，或者站位角度都在风墙的后面，可是玩家在战斗的途中又很容易被BOSS的其他技能分散开（有个冲刺技能迫使玩家散开）。舞女的另一个技能会根据距离让部分玩家进入QTE模式，而结束QTE模式的方法则是另一部分玩家在场外击杀怪物，模式进行的时间越长QTE难度越高，失败玩家会死亡，这就**要求玩家在开打前互相交流，通过输出来进行分工**，坦克和治疗职业在技能释放时靠近BOSS进入QTE，而输出角色留在外面。BOSS还有起风技能，同时召唤随机类型的小怪，其中一个类型会给BOSS回血，因为战斗有时间限制，所以要尽快击杀，可玩家又被狂风限制在不同的位置，所以当一名玩家发现了这类小怪后则需要给其他玩家快速传达信息，其他玩家迅速赶到一起进行击杀。

团本中不止这一个BOSS会促使玩家配合，舞阳城另一个BOSS琴魔则会在机制中发送琴谱给队伍里1-4个人，琴谱上包括数字和对应的位置，全团12名玩家需要根据角色头上浮现的不同的数字来站到不同的位置，这就要求了玩家之间的信息传递，获得琴谱的玩家可能就要**开麦指挥或者截图琴谱**，琴谱文字不同地区的玩家读法又不同，几个位置相互距离又很远，这段时间内玩家很容易紧张或者混乱起来。最巧妙的点是，设计师只是给玩家提供了以上这些难题，且非常通俗易懂的机制，但设计师**没有限定玩家一定要去这么做**，所以每个机制解法也有很多种，玩家根据队伍当前的情况，互相沟通来研究出解机制的过程也属于社交的一部分。在单人副本里，设计师则是采用了剧本杀式手法，利用同样的元素，给玩家设定了不同的解谜、闯关玩法，配合上音乐和背景故事，营造一种很深的沉浸感，带来与传统MMORPG副本理念不一样的副本，而类似吃豆人玩法的单人副本凶宅惊魂也是我认为MMORPG里最成功的一个单人副本。

逆水寒的核心缺陷：

1. 经济模型：逆水寒的经济模型是略微崩塌的，这里指的**不是充值玩家更强或者商城道具定价的问题，而是产出的问题**。在逆水寒因为藏宝阁的存在，游戏货币是可以与现实货币流通的，玩家可以在官方设立的平台上自由交易，官方收取部分手续费。

这一系统的存在为逆水寒吸引了大批玩家，尤其是想在游戏里搬砖赚钱的玩家，官方对于此类现象也保持乐观态度，因为在拉动人气的基础上，玩家只要在线就会消耗点卡，为游戏带来收入。相对于其他传统MMORPG的打副本/参与活动获得游戏货币，逆水寒的游戏货币产出方式虽然类似但较为畸形，玩家主要获取铜币的方法是押镖，帮战和经商。经商前面已经提到过，不确定性很高并且需要一定的游戏/商业理解，并不会成为大多数玩家的获利方式。帮战奖励则是参与即有，虽然门槛较低，但由于每周限定时间和次数，且多数排名较高的帮会是有PvP意愿的，奖励丰富的铜币不会过于影响平衡，反而会拉动玩家活跃。

经济模型最大的问题出现在押镖上，这个玩法不同于副本，它毫无门槛且毫无难度，玩家只需要跟随镖车走一段路，随后杀几只怪，拾取些物品即可，唯独特殊的是它耗时极长，每日的押镖玩法会消耗玩家半小时的游戏时间，玩法途中玩家不会像打副本一样获取任何正反馈。我个人推测设计师在设计这个玩法的时候是想通过**消耗玩家点卡时间去获利**的，但工作室和搬砖玩家则完全可以利用这玩法低门槛的缺陷，多开帐号来获取游戏货币，再通过玩家交易转手成现实货币，当这个交易量达到一个额度后双方又想跳过官方藏宝阁（免除手续费），进行私下交易，这极大损害了开发商的利润，同时开发商为了惩戒这种行为，对玩家帐号的封停，玩家又不得不冒着得不偿失的风险，实则双输。

因为押镖又是游戏货币的主要的产出方式，当工作室和搬砖玩家达到一定比例的时候，甚至可以控制游戏内市场，达到垄断的效果，因为**真正玩家获得的货币可能不足够在游戏市场流通以及游戏玩法上的消耗，官方也很难判断玩家手里掌握的游戏货币有多少是在真正玩家手里**。官方尝试过降低押镖的产出，和转换部分押镖奖励为绑定，我认为这两者效果都不太好，前者只会导致游戏货币相对比真实货币的价格上涨，在系统玩法消耗不变的情况下，多数玩家会被压榨，而并没有改变工作室的利益，如果产出被降低过多，低于现实货币的点卡消耗，那么又没人会去押镖，引发一个更大的问题。后者虽然不会出现前者玩家被压榨的问题，但依旧没有解决游戏市场货币流通的问题。我认为如果逆水寒想照顾新人玩家体验，不在日常玩法中设立过高的门槛，那么最合适的解决方案是减少押镖时间，和同比例的产出，把这些产出分散到各个已有的玩法里，比如说自走棋，荒岛求生，并且在这些玩法里设定奖励门槛（但参与门槛保持不变）。这样的解决方案首先可以解决玩家在押镖途中感觉到无聊的问题，其次阻断了工作室多开的问题，因为多开小号挂机是无法获得奖励的（但不应过高导致玩家获得不了奖励），最后由于参与门槛没变，这些玩法本身不会受到影响，甚至会因为奖励而拉动一些人气。

1. PvE：尽管逆水寒在副本设计上十分出色，但游戏依旧过度倾向于PvP，这会忽视很大一部分玩家群体，且造成许多系统上的不平衡。首先逆水寒的PvE无论是内容上还是产出上都是极其的贫瘠，日常副本没有挑战难度且可以手游式的自动战斗，野外大地图基本上也没有内容（唯一的辑盗则被大公会垄断），排除这些的话那么玩家PvE的体验只有三个周本（直到开服半年左右，但后续推出的也因为产出问题参与度很低），其中一个是团本舞阳城。

两个周本玩家共需组队挑战13个机制不同的BOSS，这些BOSS除了个例以外都**很容易击杀，大部分玩家会组队一次清掉**，尽管官方在中期加入了挑战玩法，但学习门槛依旧不高，玩家摸清套路后很快便成为周常。由于团本舞阳城的入门门槛又很高，这就导致**喜欢PvE的玩家在每周花掉几个小时清完周常后在PvE方向无事可做**。这里的明显对比依旧可以是剑灵，每次版本更新都会附带一些高难度副本，PvE会消耗玩家90%的游玩时间在副本里，无论是单人还是团队。与此同时，逆水寒周本的产出仅仅只有名为百炼令（用来兑换百炼装备的道具），以及大R追求的超稀有时装。在开服前半年平民以及小R玩家又因为锻造成本问题都不会选择百炼装备，而去选择属性更好的紫装。所以这对于大多数玩家低廉并且性价比较低的奖励，会直线拉低他们参与PvE的欲望，对于一款目标群体为所有玩家的MMORPG来说是不符合发展方向的。

另外，高门槛PvE副本的低产出会导致上面提到的经济模型问题，贫瘠的PvE内容还会作为点火锁，引爆一些职业平衡的问题。虽说逆水寒多数职业设计的都非常有特点，但这导致单个职业逃不出固定的团队分工，一个素问注定是团队的治疗，而铁衣的输出能力永远低于九灵。PvE在被玩家摸透了后，玩家很快就可以根据副本机制需求来进行队伍分工，一般是A个坦克B个拉怪/副坦C个治疗D个输出，输出占据多数。**玩家心理上都追求最高收益与性价比**，在所有PvE副本都没有什么特殊机制需求下玩家队伍对于输出职业一定是有所选择的，导致逆水寒曾经出现过这样一个现象：“舞阳城9缺3输出，不要碎梦。”与此同时，碎梦这种刺客职业在主要帮战玩法里又是炮灰，或者只能当机动队，比武中3v3的规则又极大的削弱了碎梦的单人击杀能力，铁衣/血河+素问+九灵/神相永远是个更优解，这导致玩家心中的不平衡，是个很不好的现象。但总归来说这个现象其实是游戏发展方向导致的职业设计的不平衡，但却可以由PvE的贫瘠而进一步的扩大。总归来说，我认为这是一个很好解决的问题，市面上其他的MMORPG已经有过不同的方法，无论是增加PvE内容，增加PvE产出，添加需要特定职业去处理的机制，强迫队伍必须有多少个不同的职业才可开始等等，都会起到不同的效果。