

三国杀 Online 排位 优化建议

零·引言

目前，三国杀 Online 欢乐成双排位模式有诸多问题亟待优化。根据多种渠道反馈整理，现阶段问题主要体现在以下几点：

- | | |
|------------------------|------------------------|
| （一） 排位匹配机制 不够合理 | 玩家投票支持比例： 24.8% |
| （二） 排位计分机制 不够成熟 | 玩家投票支持比例： 46.4% |
| （三） 排位将池设定 可供调整 | 玩家投票支持比例： 28.8% |

以下将对上述三点所提出的问题进行具体阐述。

*数据来源：三国杀吧、游戏 QQ 群投票统计，共计 694 有效票。

壹·匹配机制

（一）匹配机制优化问题

1. 由匹配机制导致的排位刷分问题

目前，排位刷分现象猖獗，v0 君度义小号雄踞排位榜首位置的现象层出不穷；利用现有大幅跨段匹配机制，即可实现“枭雄带小号四开，送分给指定账号”的情况。此类刷分通常可将对局控制在 1 分钟以内，以达到极高的刷分效率，严重影响力的游戏的公平。

>>解决方案：增设双排限制 双方段位差距大于一个大段，无法进行组队

>>举例：目前排位大段划分为：卫士、校尉、中郎、大将。大将三的游戏玩家，匹配范围只能为中郎三~枭雄，无法匹配中郎二以下（含）的队友；卫士一的游戏玩家，匹配范围只能为卫士三~校尉三，无法匹配校尉二以上（含）的队友。增设双排限制可切断排位刷分路径，尽可能保证计分公平、匹配公平。

2. 由匹配机制导致的匹配公平问题

目前采取单、双混排的匹配机制，常常单排匹配到技术较差的队友，而对方是双排的不利局面。通常情况下，相较于单排玩家而言，双排玩家技术更有保障、将面更加强力，对单排玩家而言不够公平，影响部分单排玩家的游戏体验。

>>解决方案：优化匹配机制 单排玩家只匹配单排玩家，双排玩家匹配双排玩家

>>举例：匹配机制优化后，每 4 个单排玩家随机进入一间比赛房间，由系统随机指定分组；每 2 组双排玩家随机进入一间比赛房间，进行比赛。此举可对单排玩家的排位体验起到一定优化作用，提升部分玩家游戏体验。

贰·计分机制

（二）排位计分机制问题

1. 由计分机制导致的游戏体验问题

目前，对于较高段位，排位计分机制仍然不够合理，实行简单的胜+20、败-20 计分机制。该计分机制问题在于，玩家排位胜率普遍在 55%左右，提升每个段位所需时间极长，“打

了半天分数还变低了”仍然被广大玩家所吐槽，游戏成就感低。

>>解决方案：提高获胜得分 高段位排位获胜改为+30 分，失败-20 分

>>举例：在晋升段位所需积分不变的情况下，玩家小 A 将面水平一般，胜率在 50%左右，排位积分提升十分缓慢。在优化积分机制后，即使胜率在 50%左右，排位积分也能有较为显著的提升，游戏成就感强。

2.由晋升机制导致的段位提升问题

目前晋级赛是广大玩家所一直头疼的问题，大将段位的“五胜三”要求在 5 把内达到至少 60%的胜率，对于实力、运气、技术、将面等等有诸多要求。现有的晋级赛规则要求过高，应予以调整，以优化游戏体验。

>>解决方案：晋级赛可立即重赛 每次晋级赛失败后，可立即重新开始晋级赛

>>举例：玩家小 B 正处于中郎一段位，“五胜三”要求太高以至常常无法达到。晋级赛规则优化后，即使未达到“五胜三”要求而晋级失败，也可立即再次挑战晋级赛，直至“五胜三”挑战成功为止，省去了因晋级失败而需要重新进行的对局。此举能充分激励玩家进行游戏，大幅提高玩家的游戏兴趣，降低段位提升难度。

3.由判定机制导致的晋级判定问题

目前晋级赛时常遇到开局逃跑的对手，而遇到该种情况则会判定为平局（没赢），不计晋级赛胜场，常常会因本类情况导致“五胜三”的要求变为“四胜三”，难度进一步提高。对于本类无效对局，不应计入晋级赛的胜负场次判定。

>>解决方案：逃跑平局不计入晋级赛 本类对局既不加分也不减分，同时不计算晋级进度

>>举例：玩家小 C 正在进行中郎一至大奖段位的“五胜三”晋级，其前四场比赛胜负情况为两胜两负。当晋级赛进行到第五把时，对手开局逃跑导致系统判定平局，最终判定为晋级失败。引入本机制后，逃跑平局将不会干扰到玩家小 C 的正常晋级进度；若再胜一把，即可成功晋级。

叁·将池设定

（三）排位将池设定问题

由将池设定导致的牌局平衡问题

部分玩家反映历次排位将池中曾出现卧龙凤雏、张让，及近期排位将池中出现吴懿等情况，对于此类排位胜率显著高于平均胜率的武将，应予以禁止。