

一、排位规则建议：

1、取消晋级赛，按输赢和连胜计分，胜场加分总体略多于败场，让大部分玩家只要坚持打，都能较为平顺地打到泉雄，而非上上下下折磨。

2、泉雄之后，保持赢加 20 分/输减 20 分的规则。

3、增加队伍频道，利于玩家沟通而不影响到敌方玩家。

4、大将五开始增加 BAN 将，类似于之前的 44。

5、加大对刷分玩家的惩罚，尤其是刷排行榜的。一经查实至少禁赛 3 个赛季。

6、加大对每个赛季名人堂玩家的奖励和宣传。（名人堂页面已经很久不更新了，只靠每年一次的 SCL 赛事，难以营造玩家广泛参与的竞技氛围。）

二、设计思路：

1、排位玩家大致可分两种：想拿排位奖励的，或者喜欢 22 竞技的。

2、对于前者，排位奖励一般，不应让玩家为此承担“痛苦成双”的体验。赢+20，输-20，好不容易打到晋级赛， $\sqrt{\times}\sqrt{\times}\times$ 直接打回原形，体验确实太差。

3、对于后者，重点是减少牌运和将面的影响，回归到技术比拼。同时严惩刷子，营造好的竞技环境。