

热血江湖私服发布网

但我仍是来了，毕竟领导发话，也对，今日就给咱们唠唠天梯 2.0 体系热血江湖私服发布网的苦逼小潘，前几天神秘兮兮地找到我，其时我的第一反应是:并且我这个人仍是有准则的，你不能说让我来，我就来，那我多没面子是不。

所谓的 2.0 呢，其实便是对现有天梯体系的大更新，比方参赛人数多元化，匹配机制的优化等等。

咱们一个个来说。首先是天梯赛参赛人数更加多样化，也便是说，未来的天梯赛不局限于 5v5，3v3,2v2，甚至是 10v10 都有可能呈现！



尽量让咱们在每个赛季都有不同的体会。2.0 体系中，咱们还开放了一个赛事专属地图“天梯赛预备场”，主要给参与天梯赛玩家们休整和等候用。

不过预备场需要玩家组满部队后才干进入，每隔一段时间体系会对预备场中的玩家进行自动匹配，无需进行任何操作，全自动化流程！（此处应有掌声）。

而当竞赛完毕后，玩家也会被自动传送回预备场中。预备场内还提供了修补，存储库房等功用，当然，一些影响匹配的功用也是禁止的，比方踢人，加入部队，脱离部队等等。

另外悄悄告知咱们，在后续版别中，预备场还将新增一个每 10 秒钟取得一次经历奖赏的特殊福利，战役和经历，相信你们的挑选是：我全都要！

其次，咱们对现有的匹配机制进行了调整，所以建议咱们尽量组和自己分数相近的玩家，赛后取得的积分，分数越高的玩家取得的也越多。



（抱大腿也不是不行，不过这个大腿要更粗）与之前相同，连胜、或完结连败，也能够取得更多的积分。

在优化匹配规矩后，咱们更容易遇到跟自己实力相符的部队，也便是传说中的“势均力敌的对手”（确信）奖赏这一块基本不变，依然是赛季完毕后。

依据段位和排名收取相应的奖赏。当然还有日常竞赛奖赏，每日参赛奖，每日首胜奖和每日三战奖。对了，天梯 2.0 的战役节奏也会更快，战役开始五分钟后呈现的阴影雷电。

呈现频率和伤害都会提高。大传世的战役，便是这么简略不做作！之前咱们也接到过不少玩家反应，说想要赏识大佬们战役的英姿。这个简略，2.0 体系新增了观战体系，咱们能

以观战者的身份进入赛场。