Mode

这一关卡是混合模式，占点/推车。

在该地图的第一阶段占点时，进攻方的主旋律进攻路线只有一条：经过入口所隔断的区域。

【正门图片】

占点部分继承了占点模式的公共特性：

经过入口隔断前：

【正门前图片】

进攻方成功击杀一名以上防守方，便可以依靠远小于防守方的赶路时间对防守方进行人数压制；如果失误，他们只需要很短的时间便能够回到战场，代价是防守方会获得终极技能充能。

防守方成功击杀进攻方的情况下，他们会获得固定的终极技能充能，且如果能保持击杀效率，得益于进攻方的复活速率，他们可以积极利用终极技能来进行“滚雪球”；如果失误，需要承担队友返点效率远低于进攻方的风险。

以上，国王大道的第一阶段占点前半部分与游戏总规划的占点模式节奏基本一致：在战斗进入正式战斗前，防守方的主动进攻是高风险高回报的。

经过入口隔断后：

【正门后广场图片】