目录

[1 常见的分布及其特征 3](#_Toc71063257)

[1.1 平均分布：各段位人数相近 3](#_Toc71063258)

[1.2 正态分布：中间段位最多，两侧递减 4](#_Toc71063259)

[1.3 偏态分布：正偏和负偏 4](#_Toc71063260)

[1.4 长尾分布：接近现实 4](#_Toc71063261)

[1.5 浴盆分布：两侧高、中间少 4](#_Toc71063262)

[2 典型段位分布： 4](#_Toc71063263)

[2.1 指标名 4](#_Toc71063264)

[2.2 可能影响因素 4](#_Toc71063265)

[2.2.1 玩家特征差异： 5](#_Toc71063266)

[2.2.2 段位晋升难度差异： 5](#_Toc71063267)

[2.2.3 机制设定差异 5](#_Toc71063268)

[2.2.4 用户引导策略 5](#_Toc71063269)

[2.3 正偏态分布：英雄联盟 6](#_Toc71063270)

[2.4 负偏态分布：王者荣耀 7](#_Toc71063271)

[3 相关机制 8](#_Toc71063272)

[3.1 平台差异 8](#_Toc71063273)

[3.1.1 移动端 8](#_Toc71063274)

[3.1.1.1 配置下限低 8](#_Toc71063275)

[3.1.1.2 交互方式简单 8](#_Toc71063276)

[3.1.2 PC端 8](#_Toc71063277)

[3.1.2.1 交互方式复杂 8](#_Toc71063278)

[3.1.2.2 性能溢出 8](#_Toc71063279)

[3.2 战斗节奏 9](#_Toc71063280)

[3.2.1 移动端 9](#_Toc71063281)

[3.2.1.1 快节奏战斗 9](#_Toc71063282)

[3.2.1.2 较短的每局战斗时间 9](#_Toc71063283)

[3.2.2 PC端 9](#_Toc71063284)

[3.2.2.1 慢节奏发育+快节奏对抗 9](#_Toc71063285)

[3.2.2.2 较长的每局战斗时间 9](#_Toc71063286)

[3.3 玩家特征 9](#_Toc71063287)

[3.3.1 娱乐导向 9](#_Toc71063288)

[3.3.1.1 玩家水平差异大且整体较低 9](#_Toc71063289)

[3.3.1.2 单局时间不能过长 10](#_Toc71063290)

[3.3.1.3 社交比重大 10](#_Toc71063291)

[3.3.1.4 需要更高频的正面激励 10](#_Toc71063292)

[3.3.2 竞技导向 10](#_Toc71063293)

[3.3.2.1 较高的平均水平 10](#_Toc71063294)

[3.3.2.2 允许较长的单局时间 10](#_Toc71063295)

[3.4 晋升规则 11](#_Toc71063296)

[3.4.1 低难度晋升 11](#_Toc71063297)

[3.4.2 高难度晋升 11](#_Toc71063298)

[3.5 用户引导 11](#_Toc71063299)

[3.5.1 过程导向 11](#_Toc71063300)

[3.5.2 结果导向 11](#_Toc71063301)

[4 优劣和影响 12](#_Toc71063302)

[4.1 主要评价指标 12](#_Toc71063303)

[4.1.1 官方 12](#_Toc71063304)

[4.1.1.1 用户活跃 12](#_Toc71063305)

[4.1.1.2 营收 12](#_Toc71063306)

[4.1.1.3 增长潜力 12](#_Toc71063307)

[4.1.2 用户 12](#_Toc71063308)

[4.1.2.1 活跃度 12](#_Toc71063309)

[4.1.2.2 付费 12](#_Toc71063310)

[4.1.2.3 拉新 13](#_Toc71063311)

[4.1.2.4 社交 13](#_Toc71063312)

[4.1.2.5 战斗体验 13](#_Toc71063313)

[4.1.2.6 晋级体验 13](#_Toc71063314)

[4.1.3 第三方 13](#_Toc71063315)

[4.1.3.1 潜在用户 13](#_Toc71063316)

[4.1.3.2 衍生行业 14](#_Toc71063317)

[4.2 综合评价指标 14](#_Toc71063318)

[4.2.1 对战平衡性 14](#_Toc71063319)

[4.2.2 玩家间交互 14](#_Toc71063320)

[4.2.3 段位晋级作用 14](#_Toc71063321)

[4.2.4 用户反馈 14](#_Toc71063322)

[4.2.5 官方利益 14](#_Toc71063323)

[4.3 王者荣耀策略：过程导向 15](#_Toc71063324)

[4.3.1 优势 15](#_Toc71063325)

[4.3.1.1 玩家交互 15](#_Toc71063326)

[4.3.1.2 段位晋级 15](#_Toc71063327)

[4.3.1.3 用户反馈 15](#_Toc71063328)

[4.3.1.4 官方利益 15](#_Toc71063329)

[4.3.2 劣势 16](#_Toc71063330)

[4.3.2.1 平衡性 16](#_Toc71063331)

[4.3.2.2 玩家交互 16](#_Toc71063332)

[4.3.2.3 段位晋升 16](#_Toc71063333)

[4.3.2.4 用户反馈 16](#_Toc71063334)

[4.3.2.5 官方利益 16](#_Toc71063335)

[4.4 英雄联盟策略：结果导向 17](#_Toc71063336)

[4.4.1 优势 17](#_Toc71063337)

[4.4.1.1 平衡性 17](#_Toc71063338)

[4.4.1.2 玩家交互 17](#_Toc71063339)

[4.4.1.3 段位晋级 17](#_Toc71063340)

[4.4.1.4 用户反馈 17](#_Toc71063341)

[4.4.1.5 官方利益 17](#_Toc71063342)

[4.4.2 劣势 18](#_Toc71063343)

[4.4.2.1 平衡性 18](#_Toc71063344)

[4.4.2.2 玩家交互 18](#_Toc71063345)

[4.4.2.3 段位晋级 18](#_Toc71063346)

[4.4.2.4 用户反馈 18](#_Toc71063347)

[4.4.2.5 官方利益 18](#_Toc71063348)

# 常见的分布及其特征

不同段位对应不同的分数，而不同分数段的人数比例可以看作一个分布函数，通过分析不同分段用户的比例，能够一定程度反推分数的计算规则和段位划分机制，而不同的段位评价机制能够影响最终的段位分布函数。

通常来说，玩家的真实水平是一个长尾分布函数，即多数玩家处于一个中低段位，而少数玩家位于中高段位，段位越高则人数越少，此外另有少数新玩家位于低段位。

此外，赛季的进行、新老玩家的交替、游戏周期的演化、不同机制的设定都会影响最终的分布结果。

## 平均分布：各段位人数相近

这种分布实际上并不多见，若是各段位人数相似，则不能很好体现段位间的差异性；较低的上分难度也使得上分缺少动力。

## 正态分布：中间段位最多，两侧递减

对应单个玩家的水平，此分布是相当合理的，其最终段位相对稳定，最终结果也以此为平均值上下幅度，但是对整体用户的段位分布并不合适，可以说参与者的正态分布的集合构成了最终的段位分布。

## 偏态分布：正偏和负偏

类似于正态分布，其峰值出现在偏左或偏右的位置，正偏态意味着多数用户集中于中低分段，负偏态意味着多数用户集中于中高分段。

## 长尾分布：接近现实

和正偏态分布类似，体现为最低分段和高分段人数较少、中低分段最多的特征

## 浴盆分布：两侧高、中间少

多数用户位于中低、中高分段，而中间分段的人数较少，这种现象在整体分布中不多见，但是在关键分段位置（如大段位变化、活动奖励要求分段）能够近似的出现，一旦上分到一定范围，便不易掉段位，相应地突破该段位达到下一个高占比段位也较难。

# 典型段位分布：

为了体现分布的特征，可以通过几个关键指标进行评价，主要评价指标的选取可根据多数玩家的所在段位、半数玩家段位位置、段位累积占比、头部玩家所在段位、段位分布异常点、整体分布趋势等进行简单定性评价。

特征总体分析：通常情况下，玩家水平呈现长尾分布（正偏态分布），即中低水平最多，而水平越高人数越少。而作为反映玩家水平的段位机制也应当遵循中低段位人数较多而中高段位人数递减的规律，如果其分布出现明显的差异，则排位机制对段位划分做了一定的调整，使之表现出来不符合一般情况的结果。

英雄联盟的段位分布基本符合正偏态分布（长尾分布）特征，中位数段位处于白银内，说明半数玩家的段位分布位于白银段位；众数段位也为白银，说明白银段位占比最高；头部段位为部分铂金及以上，说明高段位人数较少；一个不符合长尾分布的异常点为钻石以上，但经过其他数据源可得到更细致的段位划分，实际上符合规律。总体来说，段位分布体现了玩家的整体水平差异。

王者荣耀的段位分布为典型的负偏态分布，多数用户位于中高段位。中位数段位为钻石，说明半数玩家能达到较高段位（5/8）；众数段位为星耀（6/8），说明最多比例玩家段位也处于较高段位（6/8）；而头部段位为最强王者及以上，但分段较少，说明总体区分度不高，无明显异常点，符合负偏态的特征。说明王者荣耀通过一定机制使得段位分布发生了明显变化。

## 指标名

大比重占比：段位占比较多的段位总合，体现较多人所在段位位置

中位数位置：累积分布达50%所在段位，体现中间用户所在段位

众数位置：占比最高的段位，体现占比最多用户的位置

头部段位位置：高段位且处在前10%的段位位置，体现达到较高段位的难易程度

异常点：不符合预期趋势的数据，可能是数据源异常或分析方式错误

整体特征：大概的趋势，多数玩家的所在位置、少数玩家所在位置。

## 可能影响因素

平台差异：产品所在的主要平台引起的差异，移动端轻度产品整体水平较低、通常体现为低分娱乐更多。PC端重度产品平均水平更高，体现为高分对局较多。通常来说，英雄联盟中处于中间段位（白银到黄金）的玩家能够在王者荣耀中较容易的冲上王者段位，而反之则较难。

### 玩家特征差异：

竞技导向型玩家对游戏内机制的了解更深刻，对双方阵容搭配和进攻防守时机等因素的把握更为精准，且允许更复杂、更漫长的对抗；社交导向玩家则更多的希望获取和熟悉的亲友组队战斗的娱乐效果，相对的不希望战斗持续时间过长。

### 段位晋升难度差异：

英雄联盟中的晋级规则相对严苛，需要在晋级赛中取得胜利，且对战的积分累积相对较慢，加上单局更长的时间，使得达到玩家预期段位的耗时更长，总体难度更高。

王者荣耀的晋级相对宽松、积分累积更快、单局时间更短且拥有较多掉分保护，相对的段位晋升更简单，能够在较短的时长内达到较高的段位。

### 机制设定差异

较复杂的机制，如补刀、反补（dota有而lol无）、带线、打野、拉野、团战、视野等要素具有一定入门门槛，为了让新手在了解这些复杂机制后再进入高段位战斗，应当设置一个较高的晋升门槛，而机制较为简化的一方则可以适度降低这些机制导致的晋升门槛。

### 用户引导策略

鼓励高频次战斗的设计通常会降低胜负带来的负面影响，通过活跃奖励、段位保护、高胜利奖励等方式降低战斗结果带来的段位变更，鼓励通过更多的战斗（活跃度）来晋升段位，这种策略和移动端玩家水平差异大、操作复杂性低、机制简单偏娱乐社交的属性相符合。

鼓励高的单次对战质量的策略会提升输赢和战斗表现所带来的奖惩，弱化活跃带来的积分鼓励，谨慎的提供段位晋升资格，这和PC端的对阵容、地图、机制、心理的高标准要求相符合。

## 正偏态分布：英雄联盟

4个大的中低分段占据了主流段位

多数玩家位于中低段位，符合正偏态分布特征。

指标分析：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 大比重总合 | 91% | 多数玩家集中在几个主要段位，且是中低段位，符合长尾特征 |
| 中位数 | 白银 | 半数玩家分界点位于白银中，说明总体水平被排位系统反应出来且较低 |
| 众数 | 白银 | 最多玩家位于白银 |
| 头部（前10%） | 部分铂金及以上 | 几个头部段位总量很少，有效体现高段位稀缺性 |
| 异常 | 钻石以上 | 数据不全所致，实际上钻石之上还有多个段位，符合趋势变化 |

通过以上指标分析，可见英雄联盟中多数玩家都停留在较低的段位区间，段位晋升难度相对较高，高段位具有较高的含金量，必须对游戏的理解较为深刻才能突破低段位达到较高段位。

## 负偏态分布：王者荣耀

多数玩家位于中高段位，且各段位人数差距不太大。

典型的正偏态分布，和常规的段位分布有一定差异，说明机制不全为了体现段位技术差距。

指标分析：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 大比重总合 | 88.92% | 多数玩家集中在几个主要段位，但是为中高段位，符合正负态分布特征 |
| 中位数 | 钻石 | 半数玩家分界点位于钻石中，钻石段位在段位系统中为中高段位（5/8），说明半数玩家达到较高段位 |
| 众数 | 星耀（6/8） | 最多玩家位于星耀，且星耀接近最高段位，说明达到较高段位难度较低。 |
| 头部（前10%） | 部分最强王者及以上 | 几个头部段位总量明显较多，在高段位部分区分度较低 |
| 异常 | 暂无 | 基本符合负偏态特征 |

王者荣耀中多数玩家都能达到较高段位，晋升难度相对较低，和移动端短平快的定位相符合，同时根据双方玩家的反馈，可以看出王者荣耀的晋升更多依靠较多的战斗次数而非战斗结果，鼓励用户进行更多次数的战斗和切换多个账号进行登录。

# 相关机制

## 平台差异

### 移动端

#### 配置下限低

移动端设备差异带来的影响相对较大，屏幕较大、外部键位更多、性能更优良的设备能够为触摸交互带来更多的优势，而移动设备所处的环境也更加多变，必须考虑到硬件设施对操作的种种制约。

#### 交互方式简单

受制于触摸屏的相对简单的操作方式和较低的输入频率，移动、攻击、技能释放、装备选择等操作应当尽量简化，降低操作精确性对战斗的影响，采取了攻击辅助锁定、技能快捷释放、装备快速购买等方式进行辅助。

### PC端

#### 交互方式复杂

较大的屏幕可以容纳更多装备选择、技能释放、消耗品使用、细节操作等高频、复杂、精细的操作，为了体现玩家的水平差异，应当使得这些因素能够大程度影响对战走向。

#### 性能溢出

各类MOBA在主流PC端上可以以较高帧率允许，更优秀的性能上限和持续稳定的供电则允许更加大的地图、更复杂机制的实现。

## 战斗节奏

### 移动端

#### 快节奏战斗

王者荣耀的地图相对较小、战斗节奏相对较快、移动耗时相对较少，使其每局所需的发育时间更少，更加鼓励玩家进行高频率的团队战斗。通过对技能、装备、补刀等机制的简化，使得战斗节奏加快、降低团战开始的时间。

#### 较短的每局战斗时间

为了体现移动端灵活和碎片化的特征，王者荣耀每局的战斗时长通常较低，一般不会超过30分钟，能够更好的适应移动端快节奏的战斗要求，不会一次性占用过长的时间。

### PC端

#### 慢节奏发育+快节奏对抗

英雄联盟中野怪刷新、清野区、带兵线等前期主要发育方式提供的经验、经济反馈是较为缓慢的，较大的地图使得可控范围更低且传送的间隔更长，对走位提出了更高的要求，同时后期的对抗强度非常高，需要玩家对双方阵容、技能释放、团队配合等要素具有较高的理解。

#### 较长的每局战斗时间

英雄联盟的单局时长控制在30到60分钟作用，较长的单局时间使得战斗更加具有不确定性，使得后期翻盘等操作更有可能，同时较长的战斗耗时能够显著增强后期对抗的激烈程度和策略性。

## 玩家特征

### 娱乐导向

#### 玩家水平差异大且整体较低

王者荣耀借助微信、QQ的广泛用户群体，获得了巨大的用户基数，同时其用户的整体水平也参差不齐，有大量之前未接触过手游、MOBA类游戏的用户进行初次的尝试，且受制于移动端的交互制约，部分高难度操作的可行性较低，总体水平相对端游较低且玩家间水平差异巨大，为了尽量留住更多用户，一个容易上分且最终段位较高的机制能够更好的提升正面反馈频率并通过用户的虚荣心达成目标。

#### 单局时间不能过长

过长的单局时间不利于碎片时间的利用，降低了移动端的便捷性优势，当单局时间过长时，偏娱乐型玩家会丧失耐心，持续的高强度对抗也不符合其娱乐放松的定位。

#### 社交比重大

在重社交场景下，参与社交的双方间的水平差距可能会较大，而过于严谨的分段规则会使得段位准确反应双方水平，使得不同段位用户产生天然的隔阂，为了避免段位带来的负面社交影响，一个大致的段位分布可以降低组队排位难度。

#### 需要更高频的正面激励

娱乐型用户在游戏中追求较高的正面反馈频率，而较宽松的段位晋升能够给予轻度玩家更高频率的正面反馈，降低其初期流失率，吸引其进行多次的战斗，避免因为段位瓶颈过早的造成负面反馈。

### 竞技导向

#### 较高的平均水平

竞技导向型用户往往对战斗的复杂程度、机制的运行效果、团队的紧密合作有着较高的要求，期望获得更加多变、更加激烈、更加具有对抗性和策略性的战斗，因而对竞技类游戏具有较高的理解，拥有较高的平均水平。

#### 允许较长的单局时间

PC端的操作不易产生疲劳感且较长的单局时间能够使得对战更具不确定性，各类机制也使其单局时间不会过短，后期的超级兵和角色属性成长以及防御塔的消失也一定程度限制了时间上限，通常来说会在30到60分钟内结束战斗。

## 晋升规则

### 低难度晋升

低难度晋升的直观体现可以概况为上分容易、多打就行，实际上体现出此类规则的单局耗时较短、晋级难度低、存在大量保护机制的总体特征

### 高难度晋升

高难度晋级体现为上分难、掉分快、吃配合、讲究操作和意识，体现背后的复杂机制和高复杂的对抗。较高的晋级要求和较少的降级保护使得高段位上分较为困难，单局的较长时间进一步增加了晋级难度。

## 用户引导

### 过程导向

过程导向策略鼓励玩家进行更多频次的战斗而不太注重战斗的胜负和质量，部分输掉的战斗可以通过保级机制避免段位降级，只要进行较多的战斗，就能达到一个中高段位。

在王者荣耀中体现为利用战斗积分获取星级保护，积分即使输掉也能获得，通过较容易获得的积分实现星级的保护，进而实现段位的保护，使得对战获得的积分能够在败局发挥保星的作用。

较为宽松的晋级机制使其无需通过特殊的敌强我弱的晋级赛获得晋级资格，而是采取了相对实力更加接近的同晋级对手进行对战，胜利奖励更高且降低了负面惩罚，即一定的晋级保护。总体来说会将用户推送到较高段位。

### 结果导向

结果导向更看重战斗贡献、胜负结果等指标，鼓励进行少量但对局质量更高的战斗，每次大分段晋级需要经历较为艰难的晋级赛，需要晋级方的水平明显高于当前段位，对晋级的判定以稳妥谨慎为导向。

英雄联盟采取级内积分，分满晋级赛，晋级赛胜利（3局2胜）则晋级，失败则积分大幅降低的原则，该方式下，段内积分的获取相对简单，但是晋级失败会导致较高的积分惩罚，导致了晋级赛的重要性明显高于常规排位局。总体上限制了段位的快速晋升，同时保证了晋级的含金量和排位系统的可靠性。

# 优劣和影响

## 主要评价指标

### 官方

#### 用户活跃

用户的活跃关系是其他指标的基础，每天登录几次、每次登录的时长、什么时间在线、每天战斗几次、付费的额度、频率、比例等指标体现了用户的活跃程度。对于移动端来说，碎片化的时间决定了其高频率登录（闲暇抽空）、高频率战斗（每次战斗耗时短）、付费额度低且占比小的特点。相应的端游方，其登录会更加规律、每次登录时间较长且战斗耗时长，部分重度用户对大额消费的倾向更高。

#### 营收

为了实现营收指标的稳定持续增长需要在日常运营和活动上线期间制定合理的付费策略，而战斗体验直接影响用户的付费意愿，通过营造更加具有对抗性、策略性、团队性的排位赛机制，能够保证段位机制达到自身目的，在鼓励高质量战斗和鼓励高频率战斗之间做出取舍。

#### 增长潜力

主要的增长点为当前用户活跃度提升、潜在用户转化、减少用户流失、提升付费用户比例、提升平均付费，在偏娱乐性的轻度手游中，应当着重提升用户的日常活跃度和付费比例，本着轻度娱乐的定位制定营收策略，而重竞技的重度端游中，则更注重核心用户的付费额度。

### 用户

#### 活跃度

针对排位赛而言，一个合理的段位晋升规则能够有效提升其活跃度，同时也要注重排位赛的有效性，避免晋级的过度简化，并根据用户特征选择合适的策略来提升活跃度

#### 付费

充满悬念、不分上下的排位赛能够极大提升双方在对抗中获得的竞技型成就感，同样的，少量优势局也能使得胜利局的娱乐性更强，同时可以通过一系列机制降低失败局的惩罚。

#### 拉新

一个初期较多胜利场次、且段位瓶颈期较晚来临的机制能够在初期提供更多的晋升反馈，有助于形成好上分、升级快的印象，但同时也会导致排位机制失去其评价玩家水平的作用，这对于娱乐性较高的产品来说可以接受。

同样的，较为严格的晋升机制能够较为科学地体现用户的段位位置，使得段位标准更加具有代表性，但过于严苛的晋级赛机制会降低玩家参加排位战斗的热情，较高的惩罚会使得较高段位用户不再进行排位战斗以进行保级，最终不利于拉新。

#### 社交

在社交场景下，双方通常水平具有较大差异，且通常不以上分为主要目的，且组队战斗双方未必能够进行较好的配合，因此削弱段位的水平标志作用能够进一步打破隔阂，相对简单的上分难度也能拉高社交需求。

#### 战斗体验

战斗体验受队友水平、对手水平、双方水平对比、战斗配合能力和偏差较大用户水平的影响较大。俗称的坑爹队友、大神带躺赢等问题也会影响双方的体验。娱乐型战斗和竞技型战斗的需求不同，前者对战斗本身的体验要求较低，而后者需要几个要素尽量对等才能体现竞技性。

#### 晋级体验

晋级本身能够带来战斗的成就感、对社交圈的炫耀干、晋级带来的自我认可感；较难的晋级要求会提升段位的含金量，但同时也会降低冲级的积极性；较简单的晋级要求会提升玩家后期参加排位赛的热情，但提升较快的段位会降低段位的可信度。

### 第三方

#### 潜在用户

对于潜在的用户来说，是否容易上手、前期遇到的挫折会显著影响其是否会接触并长期留存，对于多数用户来说，较为简单的机制、较快的等级提升能够提供较为频繁的正面反馈、降低失败带来的挫败感；但对于少数竞技向用户来说，更复杂的机制能够提升其表现上限，进而提升产品的吸引度。

#### 衍生行业

在直播平台中，拥有更高且稀缺段位的主播往往能获得更高的关注，观众能够感受其较高的水平，而对战的综合观赏性和排位队友的水平也有一定关联。较难的上分过程和较高的单局时长会降低外围玩家的关注度、但对较高水平用户来说能够学习其技术、意识等高阶内容。而较简单的上分难度能够带来更频繁的直播热点，提升娱乐用户的关注度。

## 综合评价指标

### 对战平衡性

段位是否能够体现其真实水平，和理想的段位定位相比，是压低了段位还是提升了段位？如果影响了段位划分，会对战局造成什么影响，会不会造成高手炸鱼、高分坑队友、对战不平衡的现象。

### 玩家间交互

是否能将水平近似的玩家进行匹配，避免比赛中含有过高水平或过低水平的一方，实现该段位用户的合理战斗配合。

对双方来说，尽量要体现每个人的作用，避免单人打全场或缺一个位置便无法胜利的现象。

### 段位晋级作用

段位的晋升要综合考虑晋级的难度、段位标志的可靠性、段位带来的成就感和炫耀性等要素，针对自身定位制定合理的倾向。

### 用户反馈

在战斗中能够切实感受到双方实力是否相近，整局比赛的对抗性如何，在必输或躺赢等分房制裁时的感受等。战斗结束后的积分奖励和晋级规则等能够体现晋级的难度。过难或过易的晋级难度都会对战斗造成一定影响。

### 官方利益

官方为了确保用户的活跃、降低用户流失、提升营收指标、吸引更多用户，应当指定一个合理的段位晋升机制，通过每日活跃、掉级保护、晋级门槛降低、鼓励社交等机制使得新老用户都能积极参与到排位战斗中。

## 王者荣耀策略：过程导向

王者荣耀的段位晋升相对容易、晋级赛失败惩罚较低且拥有较多的失败保护机制，使得整体上分难度较低，多数玩家都能达到一个较高的段位，只有每日进行一定的活跃一般都能进入较高段位，对战斗的结果的要求相对较低，因此可认为其属于过程导向型，重视排位的数量而非单局质量。

### 优势

#### 玩家交互

由于多数玩家位于中高段位且各段位人数相差较低，使得段位对玩家水平的分隔作用更低，段位对玩家的水平评价作用也适度降低，能够一定程度降低社交场景的门槛。且由于同段位内玩家水平差异更大，在处于优势的局势中，获胜方能够获得虐菜带来的成就感，同时这样的大幅度的领先也能为组队战斗的另一方提高更高质量的社交体验，俗称的带人上分难度更低。

#### 段位晋级

王者荣耀的低晋级赛难度和较低的晋级赛失败惩罚使得晋级难度更低，新用户也能快速达到一定的段位，同时采用星级代替积分，使得积分获得更加直观，较低的单局时间进一步提升了晋级带来的正面反馈频率，提升了获得感和成就感的频率。同时，获胜带来的分享能够进一步提升社交属性。

虽然王者荣耀的段位机制不能很好的区分玩家水平，但是正是这种鱼龙混杂的段内水平削弱了段位对玩家的评价作用，能够让低分段玩家获得一种不甘心、不服气的心理，从而参加更多的战斗。

#### 用户反馈

这种较低难度的晋级策略和鼓励高频战斗的机制给人以多打就能上分、单场胜负不太重要的感觉。胜利或失败都能获得积分，积分能够用来规避失败惩罚，从而降低单场胜负对段位的影响，给败局以一定的补偿机制，同时晋级赛失败的惩罚也较小，避免了晋级失败的过高惩罚。

#### 官方利益

这种策略能够极大的提升用户参加排位赛的热情，更频繁的战斗意味着更多的反馈，变相增加了用户粘性、降低流失。同时连胜制裁、新手保护、回归保护等机制使得玩家更倾向于建立多个不同段位的小号以便进行与好友的共同战斗。进一步凸显了移动端的社交娱乐定位。

### 劣势

#### 平衡性

较为宽松的晋级机制必然导致对玩家水平的不准确判定，大量低水平玩家通过频繁战斗进入较高段位，使得中高段位内玩家水平产生了更大差异，高水平玩家会因为低水平的队友等问题在战斗中获得大量负面反馈，不利于在对战双方确定环节提升平衡性。

不太可控的排位赛中战斗的胜利与否含有更多的系统匹配因素，这种类似杀熟、制裁式的匹配机制会引起用户反感，从而选择减少上线时间或减少排位战斗次数。

#### 玩家交互

在战斗中，玩家水平差异过大会带来诸多问题，不同水平玩家对战斗的理解不同，导致难以形成有效配合，高水平方指责低水平方无法理解自身行为含义且不能打出有效的配合，而低水平方也会因为实力较低受到整局的压制，降低了双方的战斗体验。

从战斗结果上来说，最终的结果很大程度依赖于最初的匹配结果，哪方水平高且无低水平队友，则容易获胜。出现了较多躺赢或快速输掉的比赛。

#### 段位晋升

晋级作为体现玩家水平大幅提升的标志，过于简单的晋级难度会降低段位这个指标对玩家水平的评价真实度，由此导致的段位评价不可靠，降低了对战中对队友的信任感。

#### 用户反馈

较宽松的段位评价导致对战双方实力差距无法预知，较低水平用户仍然可以进入较高段位，但是在战斗中的表现却不符合预期，同样地较高水平的玩家也会在排位系统中在中高段位停留，受到不稳定队友的负面影响。

#### 官方利益

过多的不合理的匹配导致战斗体验较差，使得重度玩家产生一定的流失，不利于留存长上线时间、高战斗频率用户，过于简单的上分难度使得玩家自身评价和系统评价差距较大，反而导致了评分虚高现象，为了延长上线时间的分房制裁反而导致了活跃用户主动降低战斗频率以规避制裁。

## 英雄联盟策略：结果导向

### 优势

#### 平衡性

较高的晋级难度使得高分段的段位平均更具可靠性，通常来说高分段队友的可靠性更高，能够理解队友的动作暗示，通常来说高分段意味着该玩家具有较强的综合实力，必须尽量配合、针对战斗。晋级赛的存在使得段位晋升更加具有挑战性，每次大的段位提升都是标志玩家实力提升的重要体现。

虽然存在着代练、送分等问题，但较高的晋级难度使得高段位整体水平仍然稳定，避免了高端局的配合、交流障碍问题。

#### 玩家交互

较为严格的晋级控制和较复杂的评价标准能够降低同场战斗内各玩家的水平差异，使得对战双方在保留一定水平差异的前提下做到尽量公平合理，表现过差的玩家会较快回落到较低段位而表现优秀者能够通过隐藏分机制快速提升其积分。

两队实力的近似能够在保证对战公平性的同时使得各个段位的战斗对抗性提升，无论是低段位的“菜鸡互啄”还是高段位的“神仙打架”，都能使得双方的所有参与者体验到和自身水平接近的对抗体验。

#### 段位晋级

由于晋级赛的存在，每次段位的晋级都需要玩家在晋级赛中表现出明显高于同段位的水平才能在晋级中取得胜利，因此晋级赛具有较高的含金量，段位晋级也能更好地体现玩家水平的进步。

#### 用户反馈

更复杂的机制和更高的操作上限使得整体对抗更加激烈，提供更加具有竞技性的战斗体验，较长的单局时间使得战斗结局也更具悬念，带有一定的比赛性质。

#### 官方利益

采用了注重战斗表现和战斗结果的评价指标使得在战斗中表现更优秀的玩家能够获得更高的积分经历，对提升高水平用户黏度、吸引竞技型玩家具有一定帮助。

### 劣势

#### 平衡性

低分段用户占比较高，使得部分发挥不稳定、擅长阵容、擅长英雄较少的玩家在自己的优势区间内能够更大程度引领比赛，虽然他们不能完成晋级，但是依然能够在部分战斗中取得优势，即体现为低分段的鱼龙混杂现象。

部分玩家通过开小号、故意掉分等方式长期处于低段位之中，利用较高的失败惩罚降低上分速度获得炸鱼乐趣，同时代练用户能够在低段位时期获得较多的胜利和较高的胜负影响度，会劣化正常水平用户的战斗体验。

#### 玩家交互

保位、插眼、控制等对团队影响较大的细节操作需要一定的技术门槛，为了体验到完整的游戏内容，必须对各种复杂机制进行一定的了解，而队友间的配合是否良好决定了配合的请求方和接受方的体验，有时队友不能理解自身行为并作出合理反应，使得交互门槛较高，也导致了较多的谩骂和甩锅现象。

#### 段位晋级

在从低段位向高段位冲击的过程中，多数玩家会卡在较低的段位，而高段位只能是少数人才有机会晋级，前10%只有部分铂金及以上，即从段位来看瓶颈段来临较早。为了向高段位晋级，晋级赛对升段方来说具有很高的挑战性，过多的负面反馈带来了较高的挫败感。为了避免掉段位，多数玩家会选择在达到一定段位后便不再频繁进行排位赛以避免掉段位。

#### 用户反馈

更长的单局时间使得最终的胜负反馈频率更低，单局的对抗强度较高使得单局的成本更高，潜在的掉分成分也导致了后期冲段的热情减弱。

#### 官方利益

PC端的配置（专门的电脑）、空间（占据一定空间放置PC）、时间(持续的稳定的时间段)要求较高，对暂时缺少PC或没有时间进行长时间对战的用户来说具有天然的平台门槛；较为复杂的机制和较慢的反馈速度使得新用户的留存难度较高，由于较高的难度，只有对MOBA类具有较高热情的用户才能长期留存。