

## 英雄联盟官方发布13.5版本英雄价格调整预告：悠米450 亚索、卢锡安1350

英雄联盟官方发布了13.5版本英雄价格调整预告，将根据玩家上手度，以及英雄在登陆游戏后近一两个赛季的表现情况，进行价格调整。易于上手适合新玩家的英雄将调整为450蓝色精粹，比如石头人、女枪、猫咪；略微复杂，但有兴趣的玩家仍可以轻松上手的英雄调整为1350蓝色精粹，比如亚索、卢锡安、瑟提；新英雄首周价格不变，上线一周后再进行折扣，上线两个赛季后，会根据该英雄在新老玩家手中的表现再次调整价格。



大家好，Barackprobama和Riot August即将向各位简要介绍一下英雄定价模型的更新。更新的主要目标是让新玩家能更容易买到英雄，并且通过定价引导玩家去入手刚接触《英雄联盟》时比较友好的英雄。我们知道，如果玩家能够找到自己擅长或喜爱的英雄，就有更大的动力持续地在游戏中精进;而对于回归玩家来说，发现新的擅长英雄也会起到同样的作

用。其实有一点我们都心知肚明：现有的定价模型有点过时了。这套体系反应迟钝，也与我们期望玩家获取英雄的方式相差甚远。归根结底，《英雄联盟》的精髓就是英雄，所以我们必须做出改进！

新的体系仍会将英雄的登场年份纳入考量，但不再与发布时间直接绑定。随着设计策略的变化，新英雄登场的频率也从早期每隔一个版本发布一次，调整到更有利于我们作出整体规划的节奏，所以定价的方式也应该随之改变了。

现在，我们将重点考虑某个英雄上线后经过的赛季数，而不是之后上线的英雄数量。

目前，新英雄会以一个较高初始价格上线，一周后再进行折扣，这一惯例今后还会保持；在英雄上线两个赛季后，我们会根据这个英雄在新玩家和回归玩家两方面的数据情况，再次调整价格。

如果一个英雄在经过诸如视觉玩法更新(如费德提克)、核心玩法更新(如奥瑞利安·索尔)或中型更新(较小规模的玩法更新，比如辛德拉)后，为新玩家或回归玩家带来了更好的体验，则这个英雄的价格也会更新。既然说到这一点，你也许会想到，某个英雄的价格有时反而会上调。虽然的确有这种可能，但我们会努力避免。中型更新应该不会出现这种情况，但不排除在视觉玩法更新和核心玩法更新后会有这种可能。再次重申，我们会尽量避免英雄价格上调。但万一出现，我们会提前进行沟通，将这一消息告知大家。

为进一步说明这套体系，以下是英雄的各个定价层级：

**450蓝色精萃 / 1000点券** - 非常适合新玩家的英雄。这些英雄的人设鲜明，易于上手，我们的数据表明他们能够帮助玩家尽快掌握游戏。比如墨菲特、厄运小姐和悠米。

**1350蓝色精萃 / 2000点券** - 比上个层级略微复杂一些，但有兴趣的玩家仍能较轻松上手。这些英雄的玩法需要更精细的技术，但门槛仍比较合理，深受粉丝们喜爱。比如亚索、卢锡安和瑟提。

**3150蓝色精萃 / 2500点券** - 难度较高，或玩法较特别的英雄。这些英雄

的学习曲线比较陡峭，需要付出较大努力才能掌握。比如乐芙兰、萨科和约里克。

4444蓝色精萃 / 3500点券 - 只有完美的英雄属于此列。哈哈哈哈哈。

4800蓝色精萃 / 3500点券 - 大部分英雄都在这一档。

6300蓝色精萃 / 4500点券 -  
过去两个赛季中上线的英雄，超过两赛季后将移动至上述层级。

7800蓝色精萃 / 4500点券 - 上线一周内的英雄。

除了这些价格调整，我们还将推出新的英雄礼包，涵盖各层级内的多种不同玩法的英雄。对于想要快速扩充前期英雄池的玩家来说，这些礼包应该更具性价比。

整体而言，这次改动会大幅降低全体英雄的蓝色精萃/点券花费，让刚刚开启《英雄联盟》之旅的玩家更快找到乐趣。

不过再好的系统也总有一些小例外。特例：辛吉德、凯尔、崔斯特和瑞兹。这几位英雄都很棒，也深受众多玩家喜爱，但我们不认为新玩家能很快掌握其精髓，数据也证实了这一点。这几名英雄的价格将调至4800蓝色精萃，高于现有价格，但点券价格保持现有不变，确保有兴趣的玩家仍能较容易地得到他们。

我们计划下个版本(13.5)中在全球范围实施上述调整。祝大家玩得开心，我们峡谷见！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16766002939225.html>