# 英雄联盟手游自走棋《金铲铲之战》评测

云顶之奕作为在当时自走棋“大混战”的时代唯一直到今天仍然有大规模玩家活跃的自走棋，无疑是非常优秀的，而金铲铲之战作为端游云顶之奕的国服独有的移动版本，在继承云顶之奕良好的游戏内容的基础上，还做了很多更贴合我国手游市场的改动。

首先，我们先到自走棋身上来。首先自走棋规则很简单，自走棋的几个核心的概念就是“棋盘”“棋手”“棋子”“自动对战”“抽卡”，“棋盘”是你和对手进行对决的地方，”棋手”就是操控棋子的人，“棋手“死了那么对局就结束了,”棋子”就是你的士兵，你与对手战斗的武器工具，而“棋子”要通过抽卡获取，“自动对战”就是你不需要对你的士兵进行微操，只要在后方当泉水指挥官就行了，一般只要接触过象棋这类分兵种的棋和抽卡游戏的人应该都可以很快上手。而且自走棋的玩法很轻松，“抽卡”这个机制给游戏带来了巨大的随机性，让玩家没那么执着于结果，有时还能带来感受大起大落的体验，所以自带有很强的娱乐性，“自动战斗”又极大地解放了玩家的双手，让玩家的精力很大程度集中自己的精神体验上来，更加关注对战时带来的视听体验和对局里的心流变化上来， 所以自走棋天然就拥有庞大的潜在的休闲玩家群体。

其次，我们再回到云顶之奕和金铲铲之战的核心游戏内容上来。云顶之奕和传统的自走棋相比，做出了很多差异化内容，比如：选秀环节，海克斯，大版本迭代等等。选秀环节给原本只有下棋环节的对局模式增添了更多的游戏体验，在你等候的时候，你会紧张，会认真思考选择什么，看到自己想要的英雄或装备被抢时，会焦急，会迫使你去思考备用方案，如果到你选英雄的时候，你会指挥你的小小英雄抓紧跑过去抢，哪怕你的小小英雄的速度不会变，但你还是会不停地点地板，如果你正好选到你最想要的英雄，你会高兴、喜悦、激动，进一步强化自走棋的赌博体验。海克斯和大版本迭代都加强了游戏内容的多样性，能持续保持新鲜感。和传统自走棋不同，传统自走棋的高随机性和内容多样性带来的新鲜感会被快速消耗，导致自走棋一开始热度很高，但一段时间后就玩家流失严重。但云顶之奕则不同，海克斯机制配合传统自走棋就有的羁绊机制带给了游戏更多的玩法和战术组合，就好比原本的只有羁绊机制的自走棋就像32位，而配上海克斯机制的话就是64位，给游戏带来了更多的活力和可能性。 选秀环节和海克斯机制使游戏的策略性有了很大的提升， 使游戏在拥有庞大休闲娱乐玩家群体的基础上，进一步扩展了深度策略玩家的群体。然后是大版本迭代，得益于英雄联盟本身的庞大宇宙，才有可能做出这么多不同的游戏体验的版本，不断维持着玩家的新鲜感，并且还复用了IP资源， 吸引了很多英雄联盟故事宇宙的爱好者群体前来游玩。

然后，我们最后看到手游金铲铲之战。相较于端游和云顶之奕国际服手游的纯净的界面，金铲铲之战添加了很多“花里胡哨”的内容，虽然这让很多人所诟病，但不得不承认，这很符号目前中国手游的模式。金铲铲之战比起云顶之奕，有更多的模式，其中大部分都是娱乐模式，使游戏的可游玩内容更多，新鲜感也持续的更久，也使得玩家可以在利用碎片时间游玩快速模式和在休息时间游玩常规模式两种游玩方式中切换， 特别是其首创的双人模式，还有在聊天功能上做了更多的互动，以及“公会”制度和在对局中就可以查看的阵容推荐，都吻合了目前中国手游市场的重娱乐、重社交两大特点。还有其氪金点比起云顶之奕也要更多，各种抽奖活动或通行证，小小英雄和棋盘等等都更新的比较勤快，很大程度上解决了传统自走棋营收点少的问题。这些虽然在端游玩家看来很不能接受，但对于广大的手游玩家却习以为常，综上所述，金铲铲之战是一款优秀的移植游戏，很好地完成了手游化，本地化和商业化的工作。