数据统计

及时、准确的分析战局对每一个竞技玩家都十分重要，适时的分析和总结成败原因将快速帮助自身战斗能力的提升以及团队的成长。

在图片最上方显示的战斗结果中，会将召唤师本局比赛结果、耗时进行说明，同时也会将召唤师当前所有比较胜负情况进行统计；战斗结果下方的奖励信息会将本局比赛中召唤师所获得的奖励详情展现

　要想知道本局比赛中，各个召唤师的各项数据，就要详细查看下方的战斗数据。从左到右依次是所选英雄头像、当局游戏中英雄到达等级，玩家头像、ID、击杀英雄数量、英雄死亡次数、助攻次数、所选召唤师技能、英雄道具信息、当局游戏获得的金钱数和击杀小兵个数。相比于之前的结束统计面板，新的LOL战后分析系统增加了许多原来没有的数据统计，使得每局LOL的战后数据更加全面。

游戏平衡

技能类型种类多，

体验流程，进入游戏后跳过了新手训练，直接开始游戏，目前有4个模式，排位赛，普通匹配，人机， 训练模式以及自定义模式。由于是测试服，无论是人机还是匹配均都是机器人，进行了一局游戏，大概15分钟结束了战斗初次体验感觉游戏还原度极高，英雄，技能等都几乎与端游无异，操作手感好，键位分布合理，英雄动作流畅，技能华丽。

游戏音效，

普通攻击音效一般，攻击声音过于单调，技能音效很棒，与技能特效相得益彰。让技能的给人的打击感很强，提升了体验。游戏语音播报，让玩家能迅速获取一些因专注忽略的信息。

不足：目前英雄语音较少，给玩家的带入感少了很多。

游戏内购付费点

符文：在没有符文，和符文满级的时候差距极大，想要愉快的进行

英雄：

《英雄联盟》分战士、bai法师、刺客、坦克、射手、du辅助六类、zhi

1、战士

战士英雄则是刺客英雄和坦克英雄的结合dao体，他们可以成为有着输出的坦克，能抗，也能打，在团队中是不可缺少的位置，比如德玛西亚之力、迷失之牙、诺克萨斯之手、战争之王等英雄。

2、法师

法师比较依赖魔法加成，他们的物理输出能力很一般，再多数情况下需要使用技能打出输出。比如黑暗之女、九尾妖狐、复仇烈焰、机械先去等英雄。

3、刺客

刺客英雄则是短时间爆发比较高，通常需要他们利用自身的突进技能来切入敌方的输出并将其击杀，即使他们没有突进技能，自身也会带有潜行或者迷惑敌方英雄的技能。刺客类型比较杰出的英雄有刀锋之影、虚空掠夺者、暗影之拳、恶魔小丑等。

4、坦克

坦克顾名思义则是冲在最前面的英雄。一场团战中，通常是坦克英雄使用技能优先开团，并且切入到敌方阵容中，吸收敌方英雄的伤害以及控制技能，他们通常有比较强大的控制技能和报名技能。比如披甲龙龟、熔岩巨兽、生化魔人、殇之木乃伊等英雄。

5、射手

射手ADC通常指普通攻击输出核心，但并不是特指物理输出或者射手，由于这个位置经常由远程射手英雄担任，所以导致ADC变成了“射手”或“下路”的代名词，并出现大量误用。其实并不然ADC是指的普通攻击持续输出类型的英雄，他们虽然本身比较脆皮，但是他们承担这后期主要输出的任务。比如皮城女警、寒冰射手、暴走萝莉、复仇之矛等英雄。

6、辅助

辅助英雄则是把自己的经济优势然给下路的adc，他们的作用不仅仅只是保护下路的ADC，在保证他们的发育同时，还需要为团队做视野，他们所出的装备也是可以为团队提供防御效果或者减少控制的装备。比如风暴之怒、众星之子、天启者、魂锁典狱长等英雄。"

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1647572907650792933&wfr=spider&for=pc>