

NUOVE MECCANICHE

Teamfight Tactics (TfT)

TfT è un gioco sviluppato da Riot Games, è un auto chess che utilizza i personaggi di League of Legends, lo scopo del gioco è creare una squadra e sconfiggere gli altri 7 giocatori avversari.

Il gioco presenta una serie di meccaniche chiave che sono (in data 06/04/2025):

- L'economy: ogni 10 di oro posseduti si ottiene 1 oro bonus all'inizio di ogni round.
- Gli impianti: nelle prime 3 fasi di gioco i giocatori possono scegliere fra 3 impianti causali che hanno effetti in grado di svoltare la partita.
- Gli incontri: all'inizio di ogni partita si incontra un personaggio che modifica il normale andamento della partita o regala qualcosa ai giocatori.
- Una Champion pool ben definita: per ogni personaggio esiste un numero di copie ben definito comune fra tutti i giocatori.

Con la meccanica da me ideata ho voluto giocare sulle ultime due.

Il banchetto del re dei fiumi

La meccanica che ho voluto introdurre si chiama "Il banchetto del re dei fiumi", è un incontro attraverso il quale Tahm Kench (un personaggio di league of legends che rappresenta il peccato di gola) andrà a stravolgere la partita facendo in modo che all'eliminazione di un giocatore i campioni in suo possesso vengano "mangiati" da lui e di conseguenza saranno rimossi dalla champion pool diminuendo le copie disponibili, questo però viene compensato con dell'oro per i giocatori ancora in partita.

Da cosa nasce questa meccanica

Ho pensato recentemente a questa meccanica giocando e notando che molti giocatori usavano formazioni molto simili se non identiche, con questo incontro l'obiettivo è quello di stimolare la creatività dei giocatori punendo quelli che si limitano a fare un "copia e incolla" delle squadre in meta e premiando chi invece riesce a studiare una nuova tattica per vincere.

Nelle fasi iniziali di gioco il cambiamento sarebbe impercettibile ma quando si rimane in pochi e a livelli più alti l'assenza di alcuni personaggi sarà molto sentita.

Come cambierebbe il gioco?

A causa delle difficoltà nel testare questa meccanica posso solo speculare cosa potrebbe succedere.

Dato che i giocatori di elo più alto sanno gestire molto bene le champion pool e quindi come non sovrapporre le loro squadre con quelle avversarie, per loro non cambierebbe molto.

D'altro canto, in elo più basso, ci sarebbe una varietà di squadre maggiore, inoltre questa

meccanica insegnerebbe loro “nuove” tecniche, sfruttate già dai giocatori più bravi, come lo “scouting” ovvero osservare cosa stanno facendo gli altri e il “pivoting” che è la capacità di cambiare totalmente la propria squadra in maniera ottimale e veloce.

In conclusione

Ritengo che questa meccanica sarebbe un ottimo modo per creare più varietà senza denaturare il gioco o distruggere il meta. Penso che questo sarebbe un ottimo modo, per i nuovi giocatori o per coloro che vogliono migliorare, per imparare il valore dei singoli campioni all'interno della champion pool.