

Analysis of Mechanics

Dávid Oravec (xorave06)

Title: TFT: Teamfight Tactics

Released: 2019

Author: Riot Games

Primary Genre: Automatický súboj

Secondary Genre: Stratégia

Style: Kreslený

Analysis

Úvod

TFT je multiplayer hra založená na umiestnení, získavaní a skladaní rôznych kompozícií šampiónov a dávkou náhodnosti. Tým, že prebieha pomocou automatického súboju hlavnou hráčskou interakciou je rozloženie a ich vylepšenie. Každý šampión má svoje "role", ktoré si navzájom dávajú rôzne bonusy pri splnení určitého počtu šampiónov na hracej ploche. V hre sa nachádzajú aj rôzne itemy, ktoré zvyšujú štatistiky a dávajú nejaký špeciálny efekt šampiónovi, ktorý ten item používa. Poslednou časťou sú artefakty, ktoré dávajú rôzne bonusy.

Gameplay

Automatický súboj ovplyvňuje hráčové rozhodnutie rozloženia a aktuálnych štatistík šampiónov. Po začatí súboju už je len na automatike aký cieľ si zvolí na útok. Strategickosť ovplyvňuje aký artefakt si vybrať, aké kombo šampiónov zvoliť aké itemy postaviť a komu ich dať. Taktiež rolu strategickosti hrá výber či hľadať ďalej šampiónov v obchode, zvýšiť si level alebo ešte čakať a zbierať peniaze.

Primárny a sekundárny žáner so sebou veľmi dobre interagujú, keďže pri automatickom boji hráč nevie nijako ovplyvniť, ktorý šampión bude útočiť na koho. Hráč svojou stratégiou a pozretím si proti akým šampiónom a akému rozloženiu ide vie prispôsobiť svoje pozície a svojich šampiónov (rolí) a taktiež aj stavbu itemov.

Kreslený štýl hry pomáha vizualizácii súboja a je atraktívny na pozeranie. Bol použitý, pravdepodobne pre to, lebo vydavateľ už mal pripravené modely postáv z predchádzajúcej ich hry a taktiež je veľmi príjemné na pohľad. Animácie súboja zatriktívňuje automatický súboj kedy, hráč sleduje ako sa jeho kompozícia správa a vizuálne príjemne vie analyzovať jeho rozhodnutie.