

# League of Legends. Per chi vuole essere una leggenda, ma anche no

di Paolo Campanelli

*League of Legends* è uno dei principali giochi della scena competitiva internazionale, con campionati molto seguiti in ambiente videoludico e sponsor di un certo peso. E' un gioco di strategia in tempo reale multigiocatore per Pc sviluppato da **Riot games** e pubblicato lo scorso 27 ottobre 2009.

La storia è molto semplice: le gigantesche città-stato di Demacia e Noxus, diametralmente opposte per cultura e civiltà, storicamente controllano il mondo di Runeterra; dopo una gigantesca guerra che quasi aveva causato l'estinzione di ogni forma vivente, i governi si accordano nel creare un area neutrale dove risolvere le dispute tra le due città e le loro colonie in scontri di ideali fra campioni, ai quali tutti coloro di forte volontà e altrettanta forza potessero prendere parte: la Lega.

La storia viene poi espansa da ogni singolo personaggio, proveniente da una delle due città o dai territori circostanti, che combatte per le proprie motivazioni e i propri obiettivi. Vi sono due modalità di gioco su varie mappe, dove i vari giocatori sono divisi in due team opposti, in un numero da 3 a 5, e si danno battaglia per distruggere il "Nexus" nemico, posizionato all'ingresso delle basi, prima che gli avversari distruggano il proprio.

Nella modalità di gioco "classica", questo risultato può essere raggiunto solo dopo aver distrutto delle *torri difensive* attraverso la mappa; in quella chiamata **Dominion**, invece, è fondamentale il possesso dei "punti di controllo" sparsi per la mappa, perchè i **Nexus** verranno automaticamente danneggiati da chi ne possiede di più. A supportare i Campioni in gioco, dalle due basi continueranno ad uscire *Minion*, deboli truppe il cui unico effettivo compito è quello di attaccare le torri difensive, che non reagiscono alla presenza di questi esserini, e fermare i Minion degli avversari.

All'inizio di ogni partita i giocatori cominceranno a livello base, privi di equipaggiamenti bonus e con una minima quantità d'oro per acquistare quest'ultimi; eliminando i nemici, si ottengono una piccola quantità d'oro, in parte diviso con il resto della squadra, e "punti esperienza" impiegati per salire di livello e sbloccare le mosse utilizzabili dal personaggio, oltre a fornire piccoli bonus cumulativi alla salute. La partita media va da un quarto d'ora a 30

I personaggi giocabili, *i Campioni*, sono circa un centinaio, comprendenti scienziati pazzi, stregoni, goblin, pirati, robot e mostri assortiti, e regolarmente ne vengono aggiunti di nuovi. I Campioni si possono suddividere in 3 categorie: **offensivi**, con abilità principali che infliggono danni o potenziano il campione stesso, **difensivi**, dotati di attacchi in grado di coprire una maggiore area e di infliggere malus ai nemici in cambio di minori danni, e **supporto**, con abilità indirizzate principalmente a fornire bonus agli alleati.

Ogni Campione ha inoltre un numero sempre crescente di "skin" alternative che forniscono un differente aspetto al personaggio e talvolta nuove frasi, come ad esempio l'aspetto da gentiluomo completo di frack, cilindro e monocolo che fornisce al violento mostro insettoide il vocabolario e l'accento del perfetto gentleman inglese o come quello da pop star per la suonatrice di cetra.

I vari campioni sono acquisiscono con monete di gioco guadagnate alla fine di ogni partita, o con dei crediti acquistabili usando soldi reali nell'apposita sezione del negozio (sotto le molte avvertenze); i crediti sono l'unica fonte (escludendo eventi speciali) per acquistare le skin alternative; per ovviare ai limiti di fondi rispetto al grande numero di personaggi, ogni settimana, a rotazione, un gruppo di Campioni sarà selezionabile gratuitamente, in modo da poter scegliere con più facilità se spenderci le proprie finanze virtuali.

La comunità dei giocatori ha un duplice orientamento: tanto ispirata al di fuori del gioco stesso con video e musica, quanto chiusa e intollerante con i giocatori carenti in esperienza o in abilità, con una relativamente alta possibilità di insulti da parte dei compagni di squadra in caso di fallimento. È da notare però l'ottimo lavoro fatto nella funzione del "matchmaking", in grado di differenziare notevolmente i livelli di abilità (presunti) dei giocatori in modo da non far affrontare giocatori di livelli troppo differenti e di suddividerli in squadre eque. In conclusione, si tratta di un gioco semplice da capire ma difficile da padroneggiare, con una comunità che ha difficoltà ad aprirsi ai nuovi arrivati, ma che crea grandi e coesi gruppi una volta che se ne viene accettati.

Il gioco è reperibile gratuitamente sul sito <http://euw.leagueoflegends.com/it> che è anche il portale italiano e la principale fonte per venire a conoscenza di eventi e aggiornamenti.