

Ecco i 5 errori da non fare durante i duelli di The Elder Scrolls: Legends

The Elder Scrolls: Legends è un gioco di abilità, strategia, intraprendenza e fortuna. Questo significa che un errore o una svista possono diventare opportunità per imparare, crescere e giocare meglio.

Imparare dai propri errori è una cosa buona, ma oggi vogliamo evitarvela illustrandovi i cinque errori più comuni commessi dai neofiti (e, a volte, dai più esperti), come correggerli in corsa e come evitarli.

Alcuni di questi consigli sono applicabili ai giochi di carte in generale, mentre altri sono specifici per The Elder Scrolls: Legends e le sue caratteristiche uniche.

Distruggere le rune troppo in fretta

Spesso, i giocatori più ansiosi tendono a schierare l'intera mano all'inizio del proprio turno prima di procedere con l'attacco. Dopotutto, che male c'è a riempire la propria metà di campo se l'avversario non può reagire durante il vostro turno?

Grazie al sistema di rune di The Elder Scrolls: Legends, che permette ai giocatori di pescare automaticamente (e, potenzialmente, di giocare) una carta gratis dopo aver perso una certa quantità di salute, il vostro avversario potrebbe fare lo stesso.



Le carte Profezia, che possono essere giocate subito e senza costi se pescate dopo la distruzione di una runa, permettono all'avversario di effettuare una giocata proprio durante il vostro turno, sia essa una semplice creatura con Guardia che parerà il prossimo colpo oppure la rimozione totale della

vostra carta migliore.

Per impedire che il vostro fiore all'occhiello sfiorisca per colpa di un Giavellotto Perforante, **attaccate come prima cosa**. Ovviamente, alcune carte funzionano meglio prima di un attacco (ad esempio, Fervore Divino che potenzia le vostre creature o Sacerdote di Shadowfen che silenzia una creatura con Guardia), ma in generale è meglio lasciare all'avversario il minor numero possibile di bersagli in caso di un'improvvisa giocata Profezia.

Perdere di vista l'orologio

"Chi sta vincendo?" è una domanda ingannevole. Confrontare la salute totale dei giocatori sembra un modo semplice di capire chi è in testa, ma altri fattori come la presenza delle carte in gioco, la dimensione della mano e le rune rimaste possono ribaltare le sorti della partita in un attimo.

Per questo motivo, è importante che i giocatori imparino a tenere d'occhio quello che chiamiamo "orologio". In generale, l'orologio è il numero di turni che serve a battere un giocatore (ad esempio, se infliggete 5 punti di danno per turno contro un avversario che ha 15 di salute, il suo orologio è di tre turni).



Essenzialmente, una partita di Legends è una volata per ridurre per primi la salute dell'avversario a zero, perciò è **cruciale capire chi è in testa** quando dovete decidere la prossima mossa. Avere più salute, la mano migliore e le creature più potenti in gioco non significa nulla se il vostro avversario può annientarvi in pochi turni. Tenete presente che potrebbe avere conservato le carte migliori per un potente attacco a sorpresa, come una creatura con Carica o un Fulmine lanciato all'ultimo secondo.

Esagerare con l'Anello della Magicka

Partire per secondi in The Elder Scrolls: Legends sembra una sconfitta annunciata, ma grazie a un piccolo gioiello la cosa può tornarvi utile... a patto di saperla gestire correttamente.

Con un 1 punto di magicka conferito per turno, l'Anello della Magicka compensa il fatto che siate i secondi a giocare. Tuttavia, il numero limitato di cariche dell'anello significa che questo potente manufatto può esaurirsi prima di sfruttarne al massimo il potenziale.



All'inizio, i giocatori potrebbero essere tentati di approfittare sempre dell'Anello per stare al passo con l'avversario. Giocare un turno in anticipo è avvincente, ma è uno spreco di magicka se al turno successivo non avete altro da mettere in gioco.

Questo non significa che dovete per forza conservare le cariche dell'Anello per un uso successivo. Il segreto è trovare un equilibrio e **usare l'Anello della Magicka per tenere il ritmo**, facendo del vostro meglio per giocare una carta a ogni turno e stare al passo con l'avversario.

Questa strategia è molto utile se vi capita una mano di apertura così così all'inizio della partita. Avete due creature di costo 3 con cui cominciare? Potreste usare l'Anello al secondo turno per schierare una creatura e tenere l'altra per il turno successivo. La vera forza dell'Anello è mantenere l'avversario sotto pressione costante, e non sorprenderlo occasionalmente. Inoltre, si abbina al colore dei vostri occhi, sapete?

Ignorare la Zona Aperta

Le zone speciali offrono un ulteriore livello di strategia, permettendovi di conquistare vantaggi tattici in base non solo a cosa giocate, ma anche a dove lo giocate. In una partita "standard" di Legends ci sono due zone principali: una normale sulla sinistra e senza regole speciali chiamata "Aperta" e la sfuggente zona "Oscura" sulla destra.

Le creature evocate (o spostate) nella Zona Oscura ottengono subito Copertura, in modo che non possano subire attacchi per un turno. I giocatori potrebbero essere tentati di evocare sempre le proprie creature nella Zona Oscura per ottenere protezione extra, ma è fondamentale **non concentrarsi solo su questa zona**.



Mentre alcune creature ottengono grandi benefici alla luce del sole (ad esempio, quelle con abilità Furto o Letale), controllare la Zona Aperta offre un grande vantaggio. Senza Copertura a proteggere le creature appena evocate prima che possano attaccare, può risultare difficile riprendersi la Zona Aperta rispetto all'altra.

Ci vuole un po' di pratica per ottenere il controllo di entrambe le zone, ma le creature con abilità come Carica o Guardia, che comunque non traggono beneficio dalla Zona Oscura, rendono il combattimento sui due fronti più semplice. Unite ad alcune carte che spostano le creature tra le zone, la resa è ancora migliore!

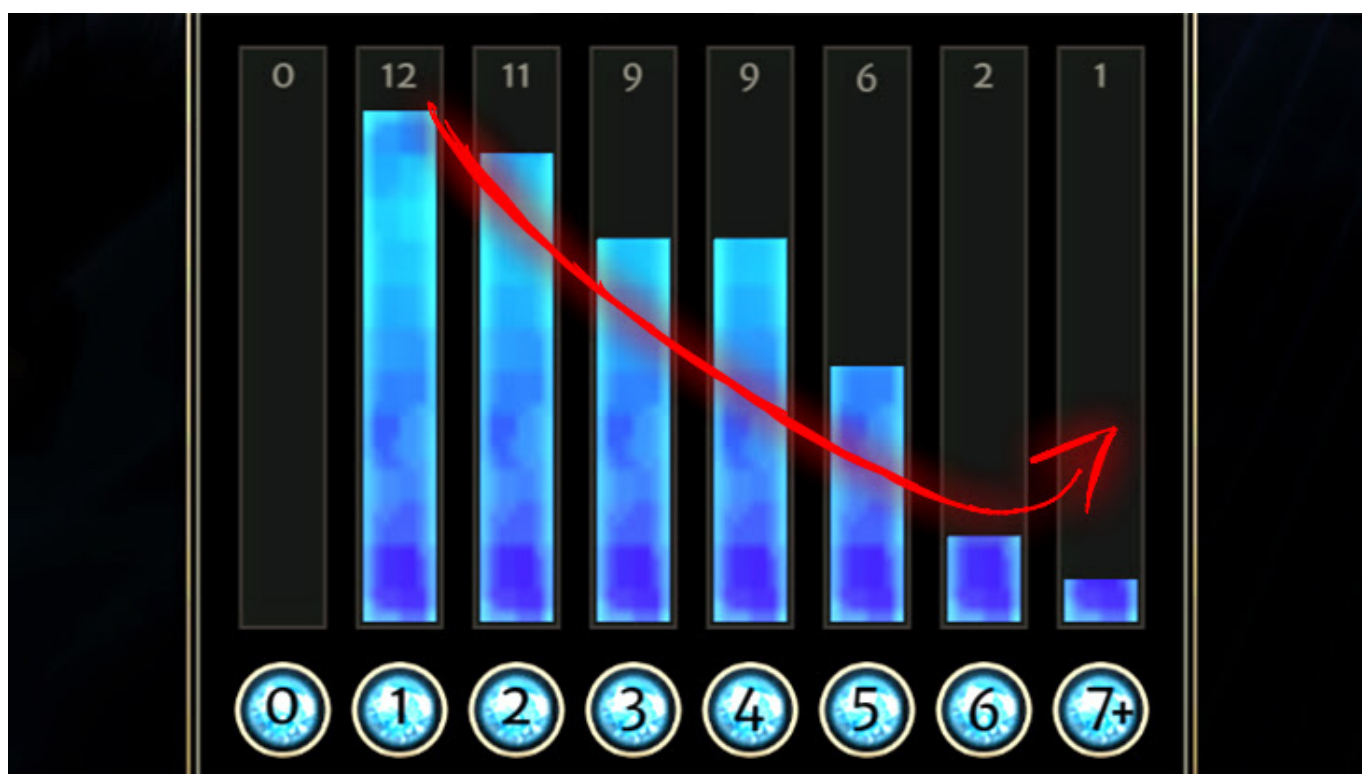
Non considerare la curva

A volte i problemi si verificano ancora prima dell'inizio di una partita. Creato dalla vostra collezione o

improvvisato in modalità Arena, un mazzo può presentare problemi fin da subito osservando la sua curva della magicka.

Che cos'è questa "curva"? In molti giochi di carte, la curva si riferisce alla strategia di creazione del mazzo per cui un mazzo ottimizzato è statisticamente più incline ad avere carte in mano giocabili con un adeguato costo in termini di risorse.

In Legends, essere "sulla curva" significa che un mazzo può giocare una carta a costo 1 al turno 1, a costo 2 al turno 2 e così via. Il modo migliore di ottenere una buona curva è **osservare il grafico del costo in magicka in fase di creazione del mazzo**.



In generale, vorrete più carte a basso costo per le prime mani, ossia quando la magicka scarseggia e non avete ancora pescato molte carte. Da lì in avanti, aggiungete piano piano fino a ottenere una curva regolare e graduale.

Quando i giocatori perdono traccia dei costi in magicka, il loro mazzo è più incline a pescare la carta sbagliata al momento sbagliato. Un eccesso di carte che costano poco non riuscirà a tenere testa alle creature avversarie più forti nei turni finali, mentre troppe carte dal costo eccessivo all'inizio potrebbero impedirvi di giocare per diversi turni di fila. In breve, avete bisogno di un equilibrio di carte buone da giocare all'inizio, a metà e alla fine di una partita.

Ovviamente nulla è certo, poiché ci saranno eventualità casuali, mosse strategiche e ritorni improvvisi, ed è questo il bello di un gioco come Legends. Diversi stili di gioco necessitano di curve altrettanto diverse, ma non c'è niente di male ad aiutare la fortuna... ad aiutarvi!

Titolo



Nome dell'articolo

Volete essere dei maghi di The Elder Scrolls: Legends? Ecco una breve guida che vi aiuterà ad essere invincibili (o quasi)!

Descrizione

Volete diventare imbattibili in The Elder Scrolls: Legends? Ecco una piccola guida che vi aiuterà a non commettere errori da banali e da principianti.

Autore

Marco "KingEvolution61" Bellomo