



Riot Games explica el futuro de los modos de juego de League of Legends y presenta al nuevo Pantheon

En los últimos años, **Riot Games** ha explorado modos de juego que le daban un toque único a la experiencia de juego fundamental de **League of Legends**. Basándose en los resultados, el equipo de modos de juego ha decidido centrar toda su atención en mejorar los modos existentes que funcionan a largo plazo y en descubrir otros nuevos con un potencial similar.

El caso de **Tácticas Maestras** o **Teamfight Tactics (TFT)** es especial. La base de la experiencia de juego del TFT es muy diferente a la de la Grieta del Invocador y el resto de los modos que se han lanzado hasta ahora. Los estudios de **Riot** han observado que los jugadores utilizan TFT para desconectar entre partidas clasificatorias o para pasar un buen rato con amigos de todos los niveles. Debido a la gran aceptación que ha tenido en sus primeros meses, desde **Riot Games** confirman que será un modo de juego permanente en el que

realizarán cambios en casi todas las versiones, además de añadir nuevos campeones y actualizar las temporadas clasificatorias cada año.

Por otro lado, uno de los modos de juego originales de **League of Legends**, el **Bosque Retorcido**, será retirado al final de esta temporada. **Riot** ha confesado que el arte, el diseño y el ritmo de las partidas del **Bosque Retorcido** no están a la altura de su listón actual y no se ajustan a las necesidades de los jugadores, de manera que prescindir del **Bosque Retorcido** podrá beneficiar a los demás modos de juego, ya que permitirá concentrar más recursos en los de más tirada.

URF (*Ultra Rapid Fire*) es uno de esos modos importantes en **League of Legends**. Se trata del más popular entre todos ellos, del que los jugadores no se llegan a cansar en ningún momento del periodo en el que permanece activo. Por ello, la desarrolladora californiana confirma que se volverá a ver una versión de URF durante este año.

El caso de **Bombardero al Nexo** es algo distinto. **Riot** lo creó con la idea de que fuera permanente; sin embargo, no alcanzó el éxito que esperaban, ya que los jugadores dejaron de jugar tras un breve periodo de tiempo. No obstante, siguen pensando que tiene potencial, por lo que volverán a lanzarlo un par de veces al año.

En lo que respecta a otros modos antiguos, se están buscando oportunidades para traer de vuelta a los que tienen potencial a largo plazo, como **Uno para Todos**. Asimismo, se explorarán nuevas ideas que también tengan el potencial de permanecer activos más tiempo.

Por último, después de varios años en los que **ARAM** (*All Random All Mid*) permaneció prácticamente igual, **Riot Games** decidió hacer algunos cambios y ajustes en los últimos tiempos. El resultado fue satisfactorio, ya que las partidas de **ARAM** mejoraron considerablemente una vez que los invocadores se adaptaron a las modificaciones. Por ello, **Riot** continuará realizando cambios de equilibrio para **ARAM** cada pocas versiones e introducirá algunos ajustes mayores una vez al año aproximadamente.

Además del repaso a los modos de juego, **Riot Games** ha presentado esta semana el *rework* de uno de los campeones más longevos de la Grieta del Invocador, **Pantheon**. El guerrero de Targon ha recibido una actualización visual y de habilidades que no dejará indiferente a ningún jugador. Se ha modernizado

al personaje, pero han mantenido su esencia en cada una de las habilidades, tal y como se puede ver en el vídeo de la experiencia de juego.