

Partida del LoL

Una "partida del lol" es una sesión de 15 a 30 o más minutos del popular MOBA League Of Legends.



Que Pasa en una Partida del LoL?

En una partida de League of Legends, dos equipos de cinco jugadores luchan en un combate jugador contra jugador, cada equipo ocupando y defendiendo su mitad del mapa. Cada uno de los diez jugadores controla un personaje, conocido como "campeón", con habilidades únicas y diferentes estilos de juego. Durante una partida, los campeones se vuelven más poderosos acumulando puntos de experiencia y ganando oro para comprar items que potencian sus habilidades.

¿Cómo y dónde le daría un uso?

Yo le daría uso a los sistemas del juego en diferentes mapas y modos de juego, pero como ejemplo voy a usar el modo de juego principal del LoL, "La Grieta del Invocador", en él cuál un equipo gana al abrirse paso hasta la base enemiga y destruir su "nexo", una gran estructura protegida por torretas, ubicada dentro de la cual aparecen periódicamente tres líneas de súbditos o "minions", NPCs que al ser eliminados por el equipo contrario les otorgan oro y experiencia.

¿De que se compone una partida del LoL?

- ❖ **Entidades:** Todos los enemigos y personajes interactuables del juego.
- ❖ **Estadísticas Base:** Conjunto de estadísticas que componen las capacidades de combate de todas las entidades del juego.
 - **Nivel:** valor numérico que determina cuánto aumentan las estadísticas base.
 - **Ataque físico:** valor numérico que determina el poder de los ataques básicos y las habilidades físicas.
 - **Salud:** valor numérico que determina si la entidad está muerta o viva.
 - **Regeneración de Vida:** valor numérico que determina cuántos puntos de salud va a regenerarse la entidad por segundo.
 - **Armadura:** Valor numérico que determina la resistencia de la entidad al daño físico.

- **Resistencia mágica:** Valor numérico que determina la resistencia de la entidad al daño físico.
- **Velocidad de Movimiento:** valor numérico que determina la cantidad de unidades a las que puede desplazarse la entidad en un segundo.
- **Rango de ataque:** valor numérico que determina el radio en el que la entidad puede realizar un ataque básico.
- **Velocidad de ataque:** valor numérico que determina cuántas veces puede atacar la entidad en un segundo.

❖ **Experiencia** - valor que permite a los campeones subir de nivel.

❖ **Oro** - valor que permite a los campeones comprar objetos en la tienda.

❖ **Objetos** - Items que permiten aumentar las estadísticas de los campeones, además de sus propiedades específicas.

❖ **Tienda** - Menú en el cual los campeones pueden comprar Objetos con oro.

- Hay tres tipos de objetos en la tienda:
 - Los comunes, que solo dan una estadística en específico.
 - Los epicos, que son combinaciones de ítems comunes.
 - Los legendarios, que son combinaciones de ítems comunes y únicos. Solo se pueden comprar una vez.

❖ **Niebla de Guerra** - Las partes del mapa que no puedan ser vistas por un equipo.

❖ **Mapa** - El espacio que los NPCs, los campeones y las estructuras ocupan en el transcurso de una partida.

❖ **Estructuras** (parte-de entidades) - Definen el territorio de ambos equipos en el mapa.

- **Nexo** - El centro de la base de ambos equipos. Si se destruye una, termina la partida.
- **Inhibidores** - pequeñas estructuras que mejoran los súbditos del equipo contrario cuando son destruidas.
- **Torretas** - Torres situadas en las bases y cada uno de los tres “carriles” del mapa. Atacan a súbditos y jugadores enemigos cuando están en su rango.
- **Fuente** - zona de reaparición de los campeones y lugar de acceso a la tienda. Las entidades enemigas mueren cuando intentan entrar.

❖ **NPCs** (parte-de entidades) - personajes no jugables que pueden ser derrotados por experiencia y oro.

- **Súbditos** - pequeños NPCs que recorren los tres carriles del mapa.
- **Campamentos** - NPCs neutrales que son encontrados en la jungla, que es la zona entremedio de los carriles.
- **Monstruos Épicos** - NPCs neutrales que son encontrados en la jungla y proveen al equipo que los derrote de mejoras o bonificaciones.
- **Centinelas** - entidades colocadas por los campeones que pueden quitar la Niebla de Guerra de una pequeña porción del mapa.

❖ **Campeones** (parte-de entidades) - los avatares de los jugadores dentro del mapa. Pueden subir de nivel con experiencia hasta el tope de 18, lo cuál aumenta sus estadísticas base y potencia sus habilidades. También pueden comprar items en la tienda, con un máximo de 6.

- Los campeones también tienen dos estadísticas extra que pueden mejorar con la ayuda de objetos:
 - El **Poder de Habilidad**, que mejora las habilidades mágicas.
 - La **Probabilidad de Crítico**, que permite que un ataque básico pueda hacer un 75% más de daño.

Comportamiento

Pueden haber millones de interacciones entre los diferentes sistemas del juego, sobre todo entre los diferentes campeones y sus ítems, pero estas son las más comunes.

El Nexa es destruido -- los puntos de salud del nexa aliado o enemigo llegan a cero y se termina la partida.

Movimiento -- una entidad se puede mover de punto A al Punto B a cierta velocidad dependiente de la Velocidad de Movimiento.

Una entidad usa un ataque básico en otra entidad -- cuando una entidad entra en rango de otra entidad puede atacar con un ataque básico, el cuál hace daño dependiendo de su Ataque Físico.

Una entidad recibe daño -- antes de que una entidad reciba daño físico o mágico, se realizan ciertas ecuaciones aritméticas que determinan cuántos puntos de daño va a recibir la entidad dependiendo de sus estadísticas de armadura.

Un campeón mata a un súbdito -- Un campeón hace que los puntos de salud de un súbdito lleguen a cero, esto hace que este último “muera” y le de puntos de experiencia y oro al campeón.

Un campeón sube de nivel -- Después de absorber cierta cantidad de experiencia, él campeón obtiene nuevas habilidades y un aumento de sus estadísticas base.

Un campeón muere -- cuando los puntos de salud de un campeón llegan a cero, tiene que esperar un tiempo para reaparecer en su fuente, dependiendo del nivel y la duración de la partida.

Un campeón mata a un campamento -- Un campeón hace que los puntos de salud de un campamento lleguen a cero, esto hace que este último “muera” y le de puntos de experiencia y oro al campeón.

Un campeón mata a un monstruo Épico -- Un campeón hace que los puntos de salud de un campamento lleguen a cero, esto hace que este último “muera”, le de puntos de experiencia y oro al campeón, y le entregue una bonificación a uno o más de los jugadores de su equipo.

Un campeón mata a un campeón -- Un campeón hace que los puntos de salud de otro campeón lleguen a cero, haciendo que este último “muera”, dando oro y puntos de experiencia al primero dependiendo de qué tan fuerte es.

Un campeón compra un ítem en la tienda -- Un campeón compra un ítem en la tienda con el oro obtenido anteriormente. Este ítem va a ocupar un slot en el inventario del campeón.

Un campeón compra un ítem épico en la tienda -- Un campeón compra un ítem épico en la tienda. Este ítem va a “absorber” sus componentes correspondientes del inventario del campeón (si es que los tiene) para después ocupar un slot en este.

Un campeón compra un ítem Legendario en la tienda -- Un campeón compra un ítem épico en la tienda. Este ítem va a “absorber” sus componentes correspondientes del inventario del campeón (si es que los tiene) para después ocupar un slot en este.

Centinelas -- un centinela es desplegado por un campeón en una zona con visión obstruida por la Niebla de guerra. Él centinela va a limpiar la niebla de guerra y proveer visión hasta que expire o sea destruido por un jugador del equipo enemigo.

Una torreta es destruida -- Cuando los puntos de salud de una torreta llegan a cero, está es destruida, dándole oro a todos los campeones enemigos cercanos a esta.

Un inhibidor es destruido -- Cuando los puntos de salud de un inhibidor llegan a cero, este es temporalmente destruido, mejorando el poder de los súbditos del equipo enemigo.