



League of Legends

League of Legends (también conocido por sus siglas *LoL*) es un videojuego multijugador de arena de batalla en línea desarrollado y publicado por Riot Games. Inspirándose en *Defense of the Ancients*, un mapa personalizado para *Warcraft III*, los fundadores de Riot buscaron desarrollar un juego independiente del mismo género. Desde su lanzamiento en octubre de 2009, *LoL* ha sido un juego gratuito y se monetiza a través de la compra de elementos para la personalización de personajes y otros accesorios. El juego está disponible para Microsoft Windows y macOS.

En el juego, 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 que se emplea para la compra de artículos que potencian sus características y habilidades. En el modo principal de juego de *LoL*, "La Grieta del Invocador", un equipo gana al abrirse paso hasta la base enemiga y destruir su "nexo", una gran estructura ubicada dentro de la cual se emanan tres líneas de súbditos o "minions", personajes no jugadores que al ser eliminados por el equipo enemigo otorgan oro y experiencia.

League of Legends ha recibido críticas generalmente positivas; los críticos destacaron su accesibilidad, diseños de personajes y valor de producción. La larga antigüedad del juego ha resultado en una reevaluación crítica, con reseñas con una tendencia positiva; el comportamiento negativo y abusivo de sus jugadores en el juego, criticado desde su lanzamiento, persiste a pesar de los intentos de Riot por solucionar el problema. En 2019, *LoL* alcanzó regularmente un máximo de ocho millones de jugadores simultáneos, y su popularidad ha llevado a vinculaciones como videos musicales, cómics,

League of Legends	
Información general	
Desarrollador	Riot Games
Distribuidor	Riot Games
	Tencent Games
	Garena
Diseñador	Steve «Guinsoo» Feak
	Christina Norman Rob Garrett
Director	Tom Cadwell
	Oren Faz
Productor	Steven Snow
	Travis George
Artista	Edmundo Sánchez
	Troy Adam
	Paul Kwon
Compositor	Christian Linke
Datos del juego	
Género	<u>Videojuego multijugador de arena de batalla en línea</u>
Obras derivadas	<u>Arcane</u>
Modos de juego	<u>Multijugador</u>
Clasificaciones	ESRB
	PEGI
	USK
	BARS
	RARS
	GRAC

cuentos y hasta una serie animada de Netflix, Arcane. Su éxito también ha generado varios videojuegos derivados, incluida una versión móvil, un juego de cartas coleccionables digital y un juego de rol por turnos, entre otros. Se está desarrollando un juego de rol multijugador masivo en línea basado en LoL.

Citado regularmente como uno de los deportes electrónicos más populares del mundo,¹ el juego tiene una escena competitiva internacional que consta de 12 ligas. Estas ligas locales culminan en el Campeonato Mundial anual de League of Legends. El evento de 2019 registró más de 100 millones de espectadores únicos, alcanzando un máximo de 44 millones de espectadores simultáneos durante la final. Los eventos nacionales e internacionales se han transmitido en sitios web de transmisión en vivo como Twitch, YouTube, Bilibili y en el canal de deportes de televisión por cable ESPN.

GSRR 15 ⁺ 第15届	
Datos del software	
Versión actual	13.20
Plataformas	Microsoft Windows
Datos del hardware	
Formato	Distribución digital
Dispositivos de entrada	Ratón y teclado
Desarrollo	
Lanzamiento	26 de octubre de 2009 (14 años, 7 meses y 27 días)
Enlaces	
(para regiones en español, véase la sección <u>Enlaces externos</u> al final del artículo). Sitio web oficial (http://na.leagueoflegends.com)	

Jugabilidad

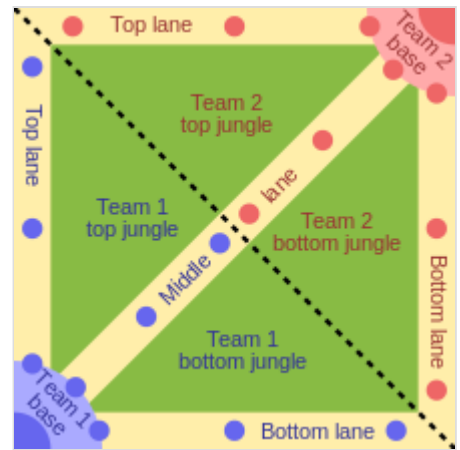
League of Legends es un juego de arena de batalla multijugador en línea (MOBA) en el que el jugador controla un personaje ("campeón") con un conjunto de habilidades únicas desde una perspectiva isométrica.^{2 3} A julio de 2022 había más de 150 campeones disponibles para jugar.⁴ En el transcurso de una partida, los campeones ganan niveles al acumular puntos de experiencia (XP) al matar enemigos o personajes no jugadores (NPC's)⁵ Los elementos se pueden adquirir para aumentar la fuerza de los campeones,⁶ y se compran con oro, que los jugadores acumulan pasivamente con el tiempo y ganan activamente al derrotar a los súbditos,² campeones o estructuras defensivas del equipo contrario.^{5 6} En los modos principales de juego los artículos se compran a través de un menú de tienda disponible para los participantes únicamente cuando su campeón está en la base del equipo.² Cada partida es única, de modo que los niveles y los elementos comprados no se transfieren de una partida a otra.⁷

Grieta del invocador

La Grieta del Invocador es el modo de juego insignia de *League of Legends* y el más destacado en el juego de nivel profesional.^{8 9 10} El modo tiene una escala competitiva clasificada; un sistema de emparejamiento determina el nivel de habilidad de un jugador y genera un rango inicial desde el cual puede ascender. Hay nueve niveles; los menos hábiles son hierro, bronce y plata, mientras que los más altos son maestro, gran maestro y retador.¹¹

Dos equipos de cinco jugadores compiten para destruir el "nexo" del equipo contrario, que está protegido por los campeones enemigos y las estructuras defensivas conocidas como "torretas".¹² El nexo de cada equipo está ubicado en su base, donde los jugadores comienzan el juego y reaparecen después de cada muerte.¹² Los personajes que no son jugadores conocidos como súbditos o minions se generan a partir del nexo de cada equipo y avanzan hacia la base enemiga a lo largo de tres carriles protegidos por torretas: superior (*top lane*), central (*mid*) e inferior (*bot*).¹³ La base de cada equipo contiene tres "inhibidores", uno

detrás de la tercera torre desde el centro de cada carril. Destruir uno de los inhibidores del equipo enemigo hace que aparezcan súbditos aliados más fuertes en ese carril y permite que el equipo atacante dañe el nexo enemigo y las dos torretas que lo protegen si no son detenidos.¹⁴ Las regiones entre los carriles se conocen colectivamente como la "jungla", que está habitada por "monstruos" que, como súbditos, reaparecen a intervalos regulares de tiempo. Al igual que los súbditos, los monstruos proporcionan oro y puntos de experiencia cuando son asesinados.¹⁵ Otra clase de monstruo más poderosa reside dentro del río que separa la jungla de cada equipo.¹⁶ Estos monstruos requieren que, por lo general, varios jugadores los derroten y otorguen habilidades especiales al equipo que los ejecuta. Por ejemplo, los equipos pueden obtener una poderosa unidad aliada después de matar al *Heraldo de la Grieta*, aumentos de fuerza permanentes al matar dragones y súbditos más fuertes y duraderos al matar al Barón Nashor.¹⁷



Una representación simplificada de la Grieta del Invocador. Los caminos amarillos son los "carriles" por los que marchan los súbditos o minions; los puntos azules y rojos representan torretas. Los inhibidores son las áreas oscuras dentro de cada base y están al lado de cada nexo. La línea negra punteada simboliza el río.

Las partidas de la Grieta del Invocador pueden durar desde los 15 minutos hasta más de una hora.¹⁸ Aunque el juego no impone dónde pueden ir los jugadores, han surgido convenciones a lo largo de la vida útil del juego: normalmente, un jugador va en el carril superior (*toplaner*), uno en el carril central (*midlaner*), uno en la jungla (*jungler*) y dos en el carril inferior (*AD Carry* y *support*).^{19 20 21} Los jugadores en un carril matan a los súbditos para acumular oro y XP (lo que se denomina "farmeo") e intentan evitar que su oponente haga lo mismo. Un quinto campeón, conocido como "jungla", se encarga de ejecutar a los monstruos de la jungla y, cuando es lo suficientemente poderoso, ayuda a sus compañeros de equipo en un carril.²²

Otros modos

Además de *La Grieta del Invocador*, *League of Legends* tiene otros dos modos de juego permanentes. ARAM ("All Random, All Mid" «Todos Aleatorio, Todos al Centro») es un modo de cinco contra cinco como *La Grieta del Invocador*, pero en un mapa llamado Abismo de los Lamentos, con solo un carril largo, sin área de jungla y con campeones elegidos al azar para los jugadores.^{23 24 25} Dado el pequeño tamaño del mapa, los jugadores deben estar atentos para evitar las habilidades enemigas.²⁶

Teamfight Tactics es un auto battler lanzado en junio de 2019 y se convirtió en un modo de juego permanente al mes siguiente.^{27 28} Al igual que como otros en su género, los jugadores forman un equipo y luchan para ser el último en pie. Los jugadores no afectan directamente el combate, pero colocan sus unidades en un tablero para que luchen automáticamente contra los oponentes en cada ronda.²⁹ *Teamfight Tactics* está disponible para iOS y Android y tiene juego multiplataforma con los clientes de Windows y macOS.³⁰

Otros modos de juego se han puesto a disposición temporalmente, generalmente alineados con los eventos del juego.^{31 32} El modo de Fuego Ultra Rápido (*Ultra Rapid Fire*, *URF*) estuvo disponible durante dos semanas como una broma del Día de los Inocentes de 2014. En este modo, las habilidades de los campeones no tienen costo de recursos personales, reducen significativamente los tiempos de enfriamiento, aumentan la velocidad de movimiento, reducen la curación y aceleran los ataques.^{33 34} Un año después,

en abril de 2015, Riot reveló que no habían recuperado el modo porque su diseño desequilibrado provocó "agotamiento" de los jugadores. El desarrollador también dijo que los costos asociados con el mantenimiento y mantener el balance de *URF* eran demasiado altos.³⁵ Otros modos temporales incluyen *Uno Para Todos* (*One for All*) y *Bombardeo al Nexo* (*Nexus Blitz*). *Uno Para Todos* hace que los jugadores elijan un único campeón para que jueguen todos los miembros de su equipo.^{36 37} En *Bombardeo al Nexo*, los jugadores participan en una serie de minijuegos en un mapa comprimido.³⁸

Campeones

Hay seis clasificaciones de los campeones de *LoL*. Un campeón puede pertenecer a una o más categorías, dependiendo de la línea que decida jugar o el equipo de elementos que adquiera en la tienda:³⁹

- **Asesinos:** Son campeones cuyas habilidades o posibilidades de juego los hacen especiales en la tarea de matar o desestabilizar objetivos con alto valor estratégico. Sus características son la infiltración, el engaño y la movilidad. A julio de 2022, un total de 41 campeones entraban en esta clasificación.
- **Luchadores:** Son campeones dedicados al daño a corta distancia y físico, con alta resistencia a recibir daño. A julio de 2022, un total de 69 campeones entraban en esta clasificación.
- **Magos:** Son campeones que por lo general tienen un gran alcance, daño de área y capacidad de control de masas. A julio de 2022, un total de 62 campeones entraban en esta clasificación.
- **Tiradores:** Son campeones con bajas defensas pero con posibilidad de realizar ataques a distancias medias o largas para eliminar a los rivales sin ser alcanzados. A julio de 2022, un total de 30 campeones entraban en esta clasificación.
- **Soportes (o denominados también Apoyos):** Son campeones que refuerzan o apoyan a sus compañeros de equipo con habilidades o bonificaciones de curación, escudos y control de masas. A julio de 2022, un total de 35 campeones entraban en esta clasificación.
- **Tanques:** Son campeones de combate cuerpo a cuerpo con capacidad de alcanzar altas cantidades de vida (HP) base para recibir daño constante o masivo por sus grandes defensas. Aplican poco daño físico en la partida, pero poseen un gran control de masas. A julio de 2022, un total de 44 campeones entraban en esta clasificación.

Desarrollo

Prelanzamiento

Los fundadores de Riot Games, Brandon Beck y Marc Merrill, tuvieron una idea para un sucesor espiritual de *Defense of the Ancients*, conocido como *DotA*. Un mod para *Warcraft III: Reign of Chaos*, *DotA*, requería que los jugadores compraran *Warcraft III* e instalaran software personalizado; Brian Crecente del *Washington Post* dijo que el mod "carecía de un nivel de pulido y, a menudo, era difícil de encontrar y configurar".⁴⁰ Phillip Kollar de *Polygon* señaló que Blizzard Entertainment apoyó a *Warcraft III* con un paquete de expansión y luego cambió su enfoque a otros proyectos



Sede de Riot Games en el oeste de Los Ángeles (2015)

mientras el juego aún tenía jugadores. Beck y Merrill buscaron crear un juego que fuera sostenido durante un período significativamente más largo.⁴¹

Beck y Merrill organizaron un torneo *DotA* para estudiantes de la Universidad del Sur de California, con el objetivo ulterior de reclutamiento. Allí conocieron a Jeff Jew, más tarde productor de *League of Legends*. Jew estaba muy familiarizado con *DotA* y pasó gran parte del torneo enseñando a otros a jugar. Beck y Merrill lo invitaron a una entrevista y se unió a Riot Games como pasante.⁴² Beck y Merrill reclutaron a dos figuras involucradas con *DotA*: Steve Feak, uno de sus diseñadores,⁴⁰ y Steve Mescon, que dirigía un sitio web de soporte para ayudar a los jugadores.^{43 44} Feak dijo que el desarrollo inicial fue altamente iterativo, comparándolo con el diseño de *DotA*.⁴⁵

Una demostración de *League of Legends* integrado en el motor de juego *Warcraft III* se completó en cuatro meses y luego se mostró en la Conferencia de Desarrolladores de Juegos de 2007.⁴⁶ Allí, Beck y Merrill tuvieron poco éxito con los potenciales inversionistas. Los editores estaban confundidos por el modelo comercial gratuito del juego y la falta de un modo para un jugador. El modelo free-to-play no se probó fuera de los mercados asiáticos,⁴⁰ por lo que los editores estaban interesados principalmente en un lanzamiento comercial y en la capacidad del juego para una secuela.⁴¹ En 2008, Riot llegó a un acuerdo con el holding Tencent para supervisar el lanzamiento del juego en China.⁴¹

League of Legends se anunció el 7 de octubre de 2008 para Microsoft Windows.^{47 48} La prueba beta cerrada comenzó en abril de 2009.^{47 49} Al lanzamiento de la versión beta, 17 campeones estaban disponibles.⁵⁰ Riot inicialmente tenía como objetivo enviar el juego con 20 campeones, pero duplicó el número antes del lanzamiento completo del juego en Norteamérica el 27 de octubre de 2009.^{51 52} El nombre completo del juego se anunció como *League of Legends: Clash of Fates*. Riot planeó usar el subtítulo para señalar cuándo habría contenido disponible en el futuro, pero decidió que era una tontería y abandonó la idea antes del lanzamiento.⁴¹

Posterior al lanzamiento

League of Legends recibe actualizaciones periódicas en forma de parches. Aunque los juegos anteriores habían utilizado parches para garantizar que ninguna estrategia dominara, los parches de *League of Legends* hicieron que seguir el ritmo de los cambios del desarrollador fuera una parte central del juego. En 2014, Riot estandarizó su cadencia de parches a una vez aproximadamente cada dos o tres semanas.⁵³

El equipo de desarrollo incluye cientos de diseñadores y artistas de juegos. En 2016, el equipo de música tenía cuatro compositores a tiempo completo y un equipo de productores que creaban audio para el juego y sus materiales promocionales.⁵⁴ Para el año 2022 el juego tenía más de 150 campeones,⁵⁵ y Riot Games revisa periódicamente los aspectos y jugabilidad de los campeones más antiguos de la lista.⁵⁶ Aunque solo estaba disponible para Microsoft Windows en el lanzamiento, una versión del juego para Mac estuvo disponible en marzo de 2013.⁵⁷

Modelo de ingresos

League of Legends utiliza un modelo de negocio gratuito. Se pueden adquirir varias formas de personalización puramente estéticas, por ejemplo atuendos, que cambian la apariencia de los campeones, después de comprar una moneda en el juego llamada *Riot Points* (RP).⁵⁸ Los atuendos tienen cinco niveles de precios principales, que van desde \$4 a \$25.⁵⁹ Como bienes virtuales, tienen altos márgenes de

beneficio.⁶⁰ Ha existido un sistema caja de recompensas en el juego desde 2016; estos son "cofres" virtuales que se pueden comprar y contienen artículos estéticos aleatorios.⁶¹ Estos cofres se pueden comprar directamente o adquirir a un ritmo más lento de forma gratuita jugando el juego. La práctica ha sido criticada como una forma de juego.⁶² En 2019, el director ejecutivo de Riot Games dijo que esperaba que las cajas de recompensas fueran menos frecuentes en la industria.⁶³ Riot también ha experimentado con otras formas de monetización: en agosto de 2019 anunciaron un sistema de logros que se puede comprar con Riot Points. El sistema fue ampliamente criticado por su alto costo y bajo valor.⁶⁴

En 2014, el analista de Ubisoft, Teut Weidemann, dijo que solo alrededor del 4% de los jugadores pagaban por elementos estéticos, significativamente menos que el estándar de la industria del 15 al 25%. Weidemann alegó que el juego solo era rentable debido a su gran base de jugadores.⁶⁵ En 2017, el juego tuvo una facturación de 2,1 mil millones de dólares estadounidenses;⁶⁶ en 2018, una cifra más baja de 1,4 mil millones de dólares aún lo posicionó como uno de los juegos con mayor recaudación de 2018.⁶⁷ En 2019, el número aumentó a \$1.5 mil millones, y nuevamente a \$1.75 mil millones en 2020.^{67 66} Según la revista *Inc.*, los jugadores jugaron colectivamente tres mil millones de horas cada mes en 2016.⁵⁴

Trama

Antes de 2014, los jugadores existían en el universo como líderes políticos, o "Invocadores", al mando de los campeones para luchar en los *Campos de la Justicia*, por ejemplo, *La Grieta del Invocador*, para evitar una guerra catastrófica.⁶⁸ El sociólogo Matt Watson dijo que la trama y el escenario carecían de los temas políticos que se encuentran en otros juegos de rol y se presentaba en términos reduccionistas de "el bien contra el mal".⁶⁹ En el desarrollo inicial del juego, Riot no contrató escritores y los diseñadores escribieron biografías de personajes de solo un párrafo.⁴¹

En septiembre de 2014, Riot Games reinició el escenario ficticio del juego, eliminando a los invocadores de la tradición del juego para evitar el "estancamiento creativo".^{70 71} Luke Plunkett escribió para *Kotaku* que, aunque el cambio molestaría a los fanáticos a largo plazo, era necesario ya que la base de jugadores del juego crecía en tamaño.⁷² Poco después del reinicio, Riot contrató al escritor de *Warhammer*, Graham McNeill.⁷³ Los narradores y artistas de Riot crean texto de ambientación, agregando "riqueza" al juego, pero muy poco de esto se ve como parte del juego normal. En cambio, ese trabajo proporciona una base para la expansión de la franquicia a otros medios,⁵⁴ como los cómics y los videojuegos derivados.^{74 75} Los *Campos de la Justicia* fueron reemplazados por un nuevo escenario ficticio: un planeta llamado *Runaterra*. El escenario tiene elementos de varios géneros, desde el terror lovecraftiano hasta la espada tradicional y la fantasía de hechicería.⁷⁶

Recepción

League of Legends recibió críticas generalmente favorables en su lanzamiento inicial, según el sitio web de agregador de reseñas, *Metacritic*. Muchas publicaciones notaron el alto valor de repetición del juego.^{89 90 91} El crítico de *Kotaku*, Brian Crecente, admiraba cómo los elementos alteraban los estilos de juego de los campeones.⁹¹ Quintin Smith de *Eurogamer* estuvo de acuerdo y elogió la cantidad de

Recepción

experimentación que ofrecen los campeones.⁹² Comparándolo con *Defense of the Ancients*, Rick McCormick de *GamesRadar+* dijo que jugar *League of Legends* era "un voto por la elección sobre el refinamiento".⁹³

Dados los orígenes del juego, otros revisores compararon con frecuencia aspectos del mismo con *Dota*. Según *GamesRadar+* y *GameSpot*, *League of Legends* se sentiría familiar para aquellos que ya habían jugado *Dota*.⁹⁴ El diseño de personajes inventivo del juego y los colores vivos lo distinguen de sus competidores. Smith concluyó su revisión señalando que, aunque no había "mucho espacio para la negatividad", el objetivo de Riot de refinar *Dota* aún no se había cumplido.⁹⁵

Aunque Crecente elogió el modelo gratuito del juego,⁹⁶ Ryan Scott de *GameSpy* criticó la rutina requerida para que los jugadores que no pagan desbloqueen elementos clave del juego, calificándolo de inaceptable en un juego competitivo.⁹⁷ Muchos puntos de venta dijeron que el juego estaba subdesarrollado.⁹⁰ Una versión física del juego estaba disponible para su compra en los minoristas; Kevin VanOrd de *GameSpot* dijo que era una compra desaconsejable porque el valor incluía \$10 de crédito de la tienda, pero la tienda no estaba disponible.⁹⁸ El sitio alemán *GameStar* señaló que ninguno de los bonos en esa versión estaba disponible hasta que finalizó el período de lanzamiento y se negó a realizar una revisión completa.⁹⁹ Steve Butts de *IGN* comparó el lanzamiento con el mal estado del lanzamiento de *CrimeCraft* a principios de 2009; indicó que las funciones disponibles durante la versión beta de *League of Legends* se eliminaron para el lanzamiento, incluso para aquellos que compraron la versión comercial. Los jugadores tardaron innecesariamente en encontrar coincidencias, con largos tiempos de cola,^{91 100} y *GameRevolution* consignó errores de programación frustrantes.¹⁰¹

Algunos revisores abordaron la toxicidad en la historia temprana del juego. Crecente escribió que la comunidad era "insular" y "llorona" cuando perdía.⁹¹ Butts especuló que *League of Legends* heredó a muchos de los jugadores de *Dota*, quienes habían desarrollado una reputación de ser "notoriamente hostiles" con los recién llegados.

Revaloración

Las actualizaciones regulares del juego han resultado en una revaluación por parte de algunos puntos de venta. La segunda revisora de *IGN*, Leah B. Jackson, explicó que la revisión original del sitio web se había vuelto "obsoleta". Dos publicaciones aumentaron sus puntuaciones originales: *GameSpot* de 6 a 9, e *IGN* de 8 a 9,2. Steven Strom de *PC Gamer* describió la variedad que ofrece la lista de campeones como "fascinante"; Jackson señaló personajes y habilidades "memorables". Aunque los artículos originalmente

Puntuaciones de reseñas	
Evaluador	Calificación
<u>Metacritic</u>	78/100 ⁷⁷
Puntuaciones de críticas	
Publicación	Calificación
<u>1UP.com</u>	A- ⁷⁸
<u>Eurogamer</u>	8/10 ⁷⁹
<u>Game Revolution</u>	B+ ⁸⁰
<u>GamesRadar+</u>	★★★★★ ⁸¹
<u>GameSpot</u>	6/10 ⁸² (2009) 9/10 ⁸³ (2013)
<u>GameSpy</u>	★★★★★ ⁸⁴
<u>GameZone</u>	9/10 ⁸⁵
<u>IGN</u>	8/10 ⁸⁶ (2009) 9.2/10 ⁸⁷ (2014)
<u>PC Gamer EEUU</u>	82/100 ⁸⁸

habían sido elogiados en el lanzamiento por otros medios como *Kotaku*,⁹¹ la revaluación de Jackson criticó la falta de diversidad y viabilidad de los artículos, y señaló que los artículos recomendados al jugador por la tienda del juego eran esencialmente necesarios debido a su fuerza.

Si bien los revisores estaban satisfechos con la diversa gama de estilos de juego que ofrecen los campeones y sus habilidades, Strom pensó que los personajes femeninos todavía se parecían a los de los "clones cachondos de *Clash of Clans*" en 2018. Dos años antes de la revisión de Strom, un diseñador de campeones respondió a las críticas de los jugadores de que una campeona joven no era convencionalmente atractiva. Argumentó que limitar a las campeonas femeninas a un tipo de cuerpo era restrictivo y dijo que se habían logrado avances en los lanzamientos recientes de Riot.¹⁰²

Persistieron las comparaciones entre el juego y otros del género. Tyler Hicks de *GameSpot* escribió que los nuevos jugadores aprenderían *League of Legends* más rápido que *Dota* y que la eliminación de las habilidades basadas en la aleatoriedad hizo que el juego fuera más competitivo. Jackson describió la tasa de desbloqueo de *League of Legends* para los campeones como "un modelo de generosidad", pero menos que la secuela de *Dota*, *Dota 2* (2013), producida por Valve, en la que los personajes se desbloquean de forma predeterminada. Strom dijo que el juego era rápido en comparación con partidas "bostezantes" de *Dota 2*, pero más lento que los del MOBA "intencionalmente accesible" de Blizzard Entertainment, *Heroes of the Storm* (2015).



Fan cosplay de la campeona de *League of Legends*, Nidalee.

Elogios

En los primeros *Game Developers Choice Awards* en 2010, el juego ganó cuatro premios importantes: Mejor tecnología en línea, Diseño de juegos, Nuevo juego en línea y Artes visuales.¹⁰³ En los *Golden Joystick Awards* de 2011 ganó el premio al mejor juego gratuito.¹⁰⁴ La música producida para el juego ganó un premio *Shorty*,¹⁰⁵ y fue nominada en los *Hollywood Music in Media Awards*.¹⁰⁶

League of Legends ha recibido premios por su contribución a los deportes electrónicos. Fue nominado a Mejor juego de deportes electrónicos en *The Game Awards* en 2017 y 2018,^{107 108} y luego ganó en 2019 y 2020.^{109 110} Los eventos específicos organizados por Riot para torneos de *eSports* han sido reconocidos mediante ceremonias de entrega de premios. También en *The Game Awards*, Riot ganó el premio al Mejor evento de deportes electrónicos por los *Campeonatos mundiales de Liga* de 2019 y 2020.^{109 110} En la 39.ª edición de los *Sports Emmy Awards* de 2018, *League of Legends* ganó el premio al Diseño gráfico en vivo excepcional para el *campeonato mundial de 2017*. Como parte de los procedimientos previos a la competencia, Riot usó tecnología de *realidad aumentada* para que un dragón generado por computadora volara por el escenario.^{111 112 113}

Comportamiento de los jugadores

La base de jugadores de *League of Legends* tiene una larga reputación de "toxicidad": comportamiento negativo y abusivo en el juego,^{114 115 116} con una encuesta realizada por la Liga Anti-Difamación que indica que el 76% de los jugadores han experimentado en el juego situaciones de acoso.¹¹⁷ Riot Games reconoció el problema y respondió que solo una pequeña parte de los jugadores del juego son constantemente tóxicos. Según Jeffrey Lin, diseñador principal de sistemas sociales en Riot Games, la mayoría de los comportamientos negativos son cometidos por jugadores que "ocasionalmente se portan mal".¹¹⁸ Se han implementado varios sistemas importantes para abordar el problema. Una de esas medidas es la funcionalidad básica de informes; los jugadores pueden denunciar a compañeros de equipo u oponentes que violen el código de ética del juego. El chat del juego también es monitoreado por algoritmos que detectan varios tipos de abuso.¹¹⁸ Uno de los primeros sistemas fue el "Tribunal": los jugadores que cumplían con ciertos requisitos podían revisar los informes enviados a Riot. Si suficientes jugadores determinaran que los mensajes eran una infracción, un sistema automatizado los castigaría.¹¹⁹ Lin dijo que eliminar la toxicidad era un objetivo poco realista y que el enfoque debería estar en recompensar el buen comportamiento de los jugadores.¹²⁰ En ese sentido, Riot modificó el "sistema de honor" en 2017, lo que permitió a los jugadores premiar a sus compañeros de equipo con medallas virtuales después de cada partida, por uno de los tres atributos positivos posibles. La adquisición de estas medallas aumenta el "nivel de honor" de un jugador, recompensándolo con cajas de botín gratis con el tiempo.¹²¹

***LoL* en los deportes electrónicos**

League of Legends es uno de los deportes electrónicos más grandes del mundo, descrito por *The New York Times* como su "principal atracción".¹²² La audiencia en línea y la asistencia en persona a los eventos de deportes electrónicos del juego superaron a los de la Asociación Nacional de Baloncesto, la Serie Mundial y la Copa Stanley en 2016.¹²³ Para las finales del Campeonato Mundial de *League of Legends* de 2019 y 2020, Riot Games reportó 44 y 45 millones de espectadores concurrentes respectivamente.^{124 125} *Harvard Business Review* dijo que *League of Legends* personificó el nacimiento de la industria de los deportes electrónicos.¹²⁶



La final del Campeonato Mundial de *League of Legends* 2015 en Berlín.

A partir de abril de 2021, Riot Games opera 12 ligas regionales a nivel internacional,^{127 128 129} cuatro de las cuales (China, Europa, Corea del Sur y América del Norte) tienen sistemas de franquicia.^{130 131 132 133 134} En 2017, este sistema estaba compuesto por 109 equipos y 545 jugadores. Los partidos de la liga generalmente se transmiten en vivo en plataformas como Twitch y YouTube.¹²⁵ La empresa vende los derechos de transmisión del juego;⁵⁴ el desempate de la liga norteamericana se transmite por televisión por cable a través de la red deportiva ESPN.¹³⁵ En China, los derechos para transmitir eventos internacionales como el Campeonato Mundial y el Mid-Season Invitational se vendieron a Bilibili en el otoño de 2020 por un contrato de tres años por valor de 113 millones de dólares,^{136 137 138} mientras que los derechos de transmisión exclusivos para las ligas nacionales y regionales son propiedad de Huya Live.¹³⁹ Los jugadores profesionales mejor pagados del juego han obtenido salarios de más de \$1 millón, tres veces más que los jugadores mejor pagados de *Overwatch*.¹⁴⁰ La escena ha atraído la inversión de empresarios que

de otro modo no estarían asociados con los deportes electrónicos, como el jugador de baloncesto retirado Rick Fox, quien fundó su propio equipo.¹⁴¹ En 2020, la plaza de su equipo en la liga norteamericana se vendió a la organización Evil Geniuses por 33 millones de dólares.¹⁴²

Spin-offs y otros medios

Juegos

Para el décimo aniversario de *League of Legends* en 2019, Riot Games anunció varios juegos en varias etapas de producción que estaban directamente relacionados con la propiedad intelectual (PI) de *League of Legends*.^{143 144} Se anunció una versión independiente de *Teamfight Tactics* para los sistemas operativos móviles iOS y Android en el evento y se lanzó en marzo de 2020. El juego tiene un juego multiplataforma con los clientes de Windows y macOS.¹⁴⁵ *Legends of Runeterra*, un juego de cartas coleccionables digital gratuito, lanzado en abril de 2020 para Microsoft Windows; el juego cuenta con personajes de *League of Legends*.^{146 147 148} *League of Legends: Wild Rift* es una versión del juego para sistemas operativos móviles Android, iOS y consolas.¹⁴⁹ En lugar de portar el juego de *League of Legends*, los modelos de personajes y entornos de *Wild Rift* se reconstruyeron por completo.¹⁵⁰ Un juego de rol por turnos para un solo jugador, *Ruined King: A League of Legends Story*, se lanzó en 2021 para PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch y Windows.¹⁵¹ Fue el primer título lanzado bajo el brazo editorial de Riot Games, Riot Forge, en el que estudios que no son de Riot desarrollan juegos usando personajes de *League of Legends*.¹⁵² En diciembre de 2020, Greg Street, vicepresidente de propiedad intelectual y entretenimiento de Riot Games, anunció que se estaba desarrollando un juego de rol en línea multijugador masivo basado en el juego.¹⁵³ *Song of Nunu: A League of Legends Story*, un juego de aventuras en tercera persona que gira en torno a la búsqueda del campeón Nunu de su madre, con la ayuda del yeti Willump, se anunció para un lanzamiento planificado en 2022. Está siendo desarrollado por Tequila Works, los creadores de *Rime*.



Anime Expo 2016: cosplayer de Riven, una de los campeones de la línea superior

Música

La primera incursión de Riot Games en la música fue en 2014 con la banda virtual de heavy metal, Pentakill, promocionando una línea de aspectos del mismo nombre.^{154 155} Pentakill está compuesto por siete campeones, y su música fue compuesta principalmente por el equipo de música interno de Riot Games, pero contó con cameos del baterista de Mötley Crüe, Tommy Lee; y Danny Lohner, exmiembro de la banda de rock industrial Nine Inch Nails. Su segundo álbum, *Grasp of the Undying*, alcanzó el número 1 en las listas de metal de iTunes en 2017.¹⁵⁵

A Pentakill le siguió K/DA, un grupo femenino virtual de K-pop compuesto por cuatro campeonas. Al igual que con Pentakill, K/DA es material promocional para una línea de aspectos del mismo nombre.¹⁵⁶ El sencillo debut del grupo, "Pop/Stars", que se estrenó en el Campeonato Mundial de League of Legends de

2018, obtuvo más de 400 millones de visitas en YouTube y despertó un gran interés entre las personas que no están familiarizadas con *League of Legends*.¹⁵⁷ Después de una pausa de dos años, Riot Games lanzó un segundo sencillo de K/DA en agosto de 2020.¹⁵⁸

En 2019, Riot creó un grupo de hip hop virtual llamado True Damage, con los campeones Akali, Yasuo, Qiyana, Senna y Ekko.¹⁵⁹ Los vocalistas, Keke Palmer, Thutmose, Becky G, Duckwrth y Soyeon, interpretaron una versión en vivo de la canción debut del grupo, "Giants", durante la ceremonia de apertura del Campeonato Mundial de League of Legends 2019, junto con versiones holográficas de sus personajes.¹⁵⁹ Los artículos estéticos del juego promocionados por el video musical presentaban una colaboración con la casa de moda Louis Vuitton.¹⁶⁰

Historietas

Riot anunció una colaboración con Marvel Comics en 2018.¹⁶¹ Riot había experimentado previamente con la publicación de cómics a través de su sitio web.^{162 163} Shannon Liao de *The Verge* señaló que los cómics eran "una rara oportunidad para Riot de mostrar sus años de tradición que a menudo ha aparecido como una ocurrencia tardía".⁷⁴ El primer cómic fue *League of Legends: Ashe—Warmother*, que debutó en 2018, seguido de *League of Legends: Lux* ese mismo año.¹⁶⁴ En 2019 se lanzó una versión impresa de este último.¹⁶⁵ En 2019, se lanzó una serie de cómics de Zed.¹⁶⁶

Serie animada

En un video publicado para celebrar el décimo aniversario de *League of Legends*, Riot anunció una serie de televisión animada, *Arcane*,¹⁶⁷ la primera producción de la compañía para televisión.¹⁶⁸ *Arcane* fue un esfuerzo de colaboración entre Riot Games y el estudio de animación Fortiche Production.¹⁶⁸ En una entrevista con *The Hollywood Reporter*, el jefe de desarrollo creativo Greg Street dijo que la serie "no es un espectáculo alegre. Hay algunos temas serios que exploramos allí, por lo que no queremos que los niños sintonicen y esperen algo que no es".¹⁶⁷ La serie está ambientada en la ciudad utópica de Piltover y su ciudad hermana subterránea y oprimida, Zaun.^{168 169 170} La serie estaba programada para estrenarse en 2020, pero se retrasó debido a la pandemia de COVID-19.¹⁷¹ El 6 de noviembre de 2021, *Arcane* se estrenó en Netflix luego del Campeonato Mundial de League of Legends de 2021,¹⁷² y estuvo disponible a través de Tencent Video en China.¹⁶⁸ La serie recibió elogios de la crítica tras su lanzamiento, con Rafael Motomayor de *IGN* preguntando retóricamente si la serie marcó el final de la "maldición de la adaptación de videojuegos".¹⁷³ Está protagonizada por Hailee Steinfeld como Vi, Ella Purnell como Jinx, Kevin Alejandro como Jayce y Katie Leung como Caitlyn.¹⁷⁴ Después del final de la primera temporada, Netflix anunció que se estaba desarrollando una segunda temporada.¹⁶⁸

Véase también

- Dofus
- Defense of the Ancients
- Dota 2

Referencias

1. Rizzi, Andrea y de Rugeris, Francesco (Septiembre de 2022). «Deportes electrónicos: Panorámica de una frontera (relativamente) nueva en el entretenimiento digital» (https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2022/03/article_0003.html). *OMPI Revista*. Consultado el 8 de mayo de 2023.
2. Blue, Rosario (18 de julio de 2020). «League of Legends: a beginner's guide» (<https://web.archive.org/web/20200904082305/https://www.techradar.com/how-to/league-of-legends-a-beginners-guide>). *TechRadar*. Archivado desde el original (<https://www.techradar.com/how-to/league-of-legends-a-beginners-guide>) el 4 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
3. Watson, Max (Summer 2015). «A medley of meanings: Insights from an instance of gameplay in League of Legends» (<http://web.archive.org/web/20201229190622/http://compaso.eu/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>). *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. 6.1 (2068–0317): 233. Archivado desde el original (<http://compaso.eu/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>) el 29 de diciembre de 2020. Consultado el 26 de diciembre de 2020.
4. Heath, Jerome (30 de noviembre de 2021). «All League of Legends champion release dates» (<https://web.archive.org/web/20211120023336/https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates>). *Dot Esports*. Archivado desde el original (<https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates>) el 20 de noviembre de 2021. Consultado el 4 de diciembre de 2021.
5. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20210111024534/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 11 de enero de 2021. Consultado el 23 de diciembre de 2020.
6. «League of Legends translated» (<https://web.archive.org/web/20200719064325/https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/5JmFyM5T8VkJdgDkzNrN9/league-of-legends-translate>). BBC Sport. Archivado desde el original (<https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/5JmFyM5T8VkJdgDkzNrN9/league-of-legends-translate>) el 19 de julio de 2020. Consultado el 20 de julio de 2020.
7. Watson, Max (Summer 2015). «A medley of meanings: Insights from an instance of gameplay in League of Legends» (<http://web.archive.org/web/20201229190622/http://compaso.eu/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>). *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. 6.1 (2068–0317): 225. Archivado desde el original (<http://compaso.eu/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>) el 29 de diciembre de 2020. Consultado el 26 de diciembre de 2020. «[...] all champion experience, gold, and items are lost after an individual match is over [...]».
8. Rand, Emily (17 de septiembre de 2019). «How the meta has evolved at the League of Legends World Championship» (https://web.archive.org/web/20210112065155/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29906442/how-meta-evolved-league-legends-world-championship). *ESPN* (en inglés). Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29906442/how-meta-evolved-league-legends-world-championship) el 23 de diciembre de 2020.

- league-legends-world-championship) el 12 de enero de 2021. Consultado el 10 de enero de 2021.
9. «Esports primer: League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20210112020811/https://www.reuters.com/article/esports-lol-primer-idUSFLM1tj2jd>). 25 de marzo de 2020. Archivado desde el original (<https://www.reuters.com/article/esports-lol-primer-idUSFLM1tj2jd>) el 12 de enero de 2021. Consultado el 10 de enero de 2021.
 10. Barrabi, Thomas (3 de diciembre de 2019). «Saudi Arabia to host 'League of Legends's esports competition with Riot Games» (<https://web.archive.org/web/20210112093709/https://www.foxbusiness.com/technology/saudi-arabia-league-of-legends-riot-games>). *Fox Business*. Archivado desde el original (<https://www.foxbusiness.com/technology/saudi-arabia-league-of-legends-riot-games>) el 12 de enero de 2021. Consultado el 10 de enero de 2021.
 11. *Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends* (https://web.archive.org/web/20210121050619/https://www.researchgate.net/publication/343696773_Emotion_Regulation_in_eSports_Gaming_A_Qualitative_Study_of_League_of_Legends) 4. October 2020. doi:10.1145/3415229 (<https://dx.doi.org/10.1145/3415229>). Archivado desde el original (https://www.researchgate.net/publication/343696773_Emotion_Regulation_in_eSports_Gaming_A_Qualitative_Study_of_League_of_Legends) el 21 de enero de 2021.
 12. «League of Legends terminology explained» (<https://web.archive.org/web/20200907094003/https://www.bbc.co.uk/sport/53182554>) (en inglés británico). Archivado desde el original (<https://www.bbc.co.uk/sport/53182554>) el 7 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
 13. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20210111024534/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 11 de enero de 2021. Consultado el 23 de diciembre de 2020. «Each team has 11 turrets. Every lane features two turrets in the lane, with a third at the end protecting the base and one of the three inhibitors. The last two turrets guard the Nexus and can only be attacked once an inhibitor is destroyed.»
 14. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20210107173424/https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 21 de enero de 2021.
 15. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20210111024534/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 11 de enero de 2021. Consultado el 25 de diciembre de 2020. «... a jungler kills various monsters in the jungle, like the Blue Buff, the Red Buff, Raptors, Gromps, Wolves and Krugs. Like minions, these monsters grant you gold and experience.»
 16. Watson, Max (Summer 2015). «A medley of meanings: Insights from an instance of gameplay in League of Legends» (<http://web.archive.org/web/20201229190622/http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>). *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* **6** (1): 233. ISSN 2068-0317 (<https://portal.is>

- sn.org/resource/issn/2068-0317). Archivado desde el original (<http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>) el 29 de diciembre de 2020. Consultado el 26 de diciembre de 2020. «After a champion or neutral monster is killed, a period of time must pass before it can respawn and rejoin the game.»
17. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20201026003958/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 26 de octubre de 2020. Consultado el 25 de diciembre de 2020.
 18. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20210107173424/https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 7 de enero de 2021. Consultado el 24 de diciembre de 2020. «Getting strong enough to destroy the enemy Nexus comes with time. Games last anywhere from 15 minutes to, at times, even hours, depending on strategy and skill.»
 19. Blue, Rosario (18 de julio de 2020). «League of Legends: a beginner's guide» (<https://web.archive.org/web/20200904082305/https://www.techradar.com/how-to/league-of-legends-a-beginners-guide>). *TechRadar*. Archivado desde el original (<https://www.techradar.com/how-to/league-of-legends-a-beginners-guide>) el 4 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
 20. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20210111024534/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 11 de enero de 2021. Consultado el 23 de diciembre de 2020.
 21. Gilliam, Ryan (29 de septiembre de 2016). «The complete beginner's guide to League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20210113002809/https://www.rifthermal.com/2016/9/29/13027318/lol-guide-how-to-watch-play-intro>). *The Rift Herald*. Archivado desde el original (<https://www.rifthermal.com/2016/9/29/13027318/lol-guide-how-to-watch-play-intro>) el 13 de enero de 2021. Consultado el 17 de enero de 2021.
 22. Wolf, Jacob (18 de septiembre de 2020). «League 101: A League of Legends beginner's guide» (https://web.archive.org/web/20201026003958/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide). *ESPN*. Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29915901/league-101-league-legends-beginner-guide) el 26 de octubre de 2020. Consultado el 25 de diciembre de 2020. «Junglers start in the jungle, with the sole goal of powering up their characters to become strong enough to invade one of the three lanes to outnumber the opponents in that lane.»
 23. Cameron, Phil (29 de mayo de 2014). «What is ARAM and why is it brilliant? Harnessing the chaos of League of Legend's new mode» (<https://web.archive.org/web/20201010110343/https://www.pcgamesn.com/leagueoflegends/what-aram-and-why-it-brilliant-harnessing-chaos-league-legends-new-mode>). *PCGamesN* (en inglés británico). Archivado desde el original (<https://www.pcgamesn.com/leagueoflegends/what-aram-and-why-it-brilliant-harnessing-chaos-league-legends-new-mode>) el 10 de octubre de 2020. Consultado el 7 de octubre de 2020.
 24. LeJacq, Yannick (1 de mayo de 2015). «League of Legends's 'For Fun' Mode Just Got A Lot More Fun» (<https://web.archive.org/web/20210112060354/https://kotaku.com/league-of-legends-for-fun-mode-just-got-a-lot-more-fun-170157>

- 5232). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-for-fun-mode-just-got-a-lot-more-fun-1701575232>) el 12 de enero de 2021. Consultado el 10 de enero de 2021.
25. Talbot, Carrie (11 de junio de 2021). «League of Legends gets some ARAM balance tweaks next patch» (<https://web.archive.org/web/20211029173519/https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/aram-changes-2021>). Archivado desde el original (<https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/aram-changes-2021>) el 29 de octubre de 2021. Consultado el 13 de octubre de 2021.
 26. Donaldson, Scott (1 de julio de 2017). «Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20210104195444/https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015590063>). *Games and Culture* (en inglés) **12** (5): 426-444. ISSN 1555-4120 (<https://portal.issn.org/resource/issn/1555-4120>). doi:10.1177/1555412015590063 (<https://dx.doi.org/10.1177/1555412015590063>). Archivado desde el original (<https://doi.org/10.1177/1555412015590063>) el 4 de enero de 2021. Consultado el 29 de diciembre de 2020.
 27. Goslin, Austen (31 de julio de 2019). «Teamfight Tactics is now a permanent mode of League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201108003349/https://www.polygon.com/2019/7/31/20748488/teamfight-tactics-permanent-league-of-legends>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/7/31/20748488/teamfight-tactics-permanent-league-of-legends>) el 8 de noviembre de 2020. Consultado el 7 de septiembre de 2020.
 28. Gilroy, Joab (4 de julio de 2019). «An Introduction to Auto Chess, Teamfight Tactics and Dota Underlords» (<https://web.archive.org/web/20190704045655/https://www.ign.com/articles/2019/07/04/a-guide-to-auto-chess-tft-league-of-legends-teamfight-tactics-dota-underlords>). *IGN*. Archivado desde el original (<https://www.ign.com/articles/2019/07/04/a-guide-to-auto-chess-tft-league-of-legends-teamfight-tactics-dota-underlords>) el 4 de julio de 2019. Consultado el 10 de julio de 2019.
 29. Palmer, Philip (9 de marzo de 2020). «Teamfight Tactics guide: How to play Riot's autobattler» (<https://web.archive.org/web/20201120221557/https://www.pcgamer.com/how-to-play-teamfight-tactics/>). *PC Gamer* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://www.pcgamer.com/how-to-play-teamfight-tactics/>) el 20 de noviembre de 2020. Consultado el 7 de septiembre de 2020.
 30. Harris, Olivia (19 de marzo de 2020). «Teamfight Tactics Is Out Now For Free On Mobile With Cross-Play» (<https://web.archive.org/web/20200806165041/https://www.gamespot.com/articles/teamfight-tactics-is-out-now-for-free-on-mobile-wi/1100-6475009/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/articles/teamfight-tactics-is-out-now-for-free-on-mobile-wi/1100-6475009/>) el 6 de agosto de 2020. Consultado el 10 de enero de 2021.
 31. Carter, Chris (9 de abril de 2016). «League of Legends' rotating game mode system is live» (<https://web.archive.org/web/20210419135027/https://www.destructoid.com/stories/league-of-legends-rotating-game-mode-system-is-live-354274.phtml>). *Destructoid*. Archivado desde el original (<https://www.destructoid.com/stories/league-of-legends-rotating-game-mode-system-is-live-354274.phtml>) el 19 de abril de 2021. Consultado el 19 de abril de 2021.
 32. Talbot, Carrie (31 de marzo de 2021). «League of Legends patch 11.7 notes – Space Groove skins, One for All» (<https://web.archive.org/web/20210331122343/https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-patch-117>). *PCGamesN*. Archivado desde el original (<https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-patch-117>) el 31 de marzo de 2021. Consultado el 19 de abril de 2021.
 33. Plunkett, Luke (2 de abril de 2014). «Riot Broke League Of Legends, And Fans Love It» (<https://web.archive.org/web/20140404073054/http://kotaku.com/riot-broke-league-of-legends-and-fans-love-it-1557292936>). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/riot-broke-league-of-legends-and-fans-love-it-1557292936>) el 4 de abril

- de 2014. Consultado el 29 de diciembre de 2020.
34. Sanchez, Miranda (1 de abril de 2014). «League of Legends Releases Ultra Rapid Fire Mode» (<https://archive.today/20140403042645/http://ca.ign.com/article/2014/04/01/league-of-legends-releases-ultra-rapid-fire-mode>). *IGN*. Archivado desde el original (<http://ca.ign.com/articles/2014/04/01/league-of-legends-releases-ultra-rapid-fire-mode>) el 3 de abril de 2014. Consultado el 29 de diciembre de 2020.
 35. LeJacq, Yannick (2 de abril de 2015). «League Of Legends Should Keep Its Ridiculous April Fool's Joke Going» (<https://web.archive.org/web/20200831155421/https://kotaku.com/league-of-legends-should-keep-its-ridiculous-april-fool-1695410106>). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-should-keep-its-ridiculous-april-fool-1695410106>) el 31 de agosto de 2020. Consultado el 29 de diciembre de 2020.
 36. Talbot, Carrie (5 de marzo de 2020). «League of Legends' hilarious One for All mode is back» (<https://web.archive.org/web/20201127110318/https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-one-for-all>). *PCGamesN*. Archivado desde el original (<https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-one-for-all>) el 27 de noviembre de 2020. Consultado el 19 de abril de 2021.
 37. Savage, Phil (27 de mayo de 2014). «League of Legends' new One For All: Mirror Mode gives all ten players the same champion» (<https://web.archive.org/web/20210419134005/https://www.pcgamer.com/league-of-legends-new-one-for-all-mirror-mode-gives-all-ten-players-the-same-champion/>). *PC Gamer*. Future plc. Archivado desde el original (<https://www.pcgamer.com/league-of-legends-new-one-for-all-mirror-mode-gives-all-ten-players-the-same-champion/>) el 19 de abril de 2021. Consultado el 19 de abril de 2021.
 38. Jones, Ali (3 de agosto de 2018). «League of Legends is adding Nexus Blitz, a lightning-fast "experimental" game mode» (<https://web.archive.org/web/20210419134331/https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-nexus-blitz>). *PCGamesN*. Archivado desde el original (<https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-nexus-blitz>) el 19 de abril de 2021. Consultado el 19 de abril de 2021.
 39. «Campeones - League of Legends» (<https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/>). *www.leagueoflegends.com*. Consultado el 20 de julio de 2022.
 40. Crecente, Brian (27 de octubre de 2019). «The origin story of League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201026104433/https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>). *The Washington Post*. Archivado desde el original (<https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>) el 26 de octubre de 2020. Consultado el 11 de octubre de 2020.
 41. Kollar, Philip (13 de septiembre de 2016). «The past, present and future of League of Legends studio Riot Games» (<https://web.archive.org/web/20180612194103/https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>) el 12 de junio de 2018. Consultado el 10 de enero de 2021.
 42. Crecente, Brian (27 de octubre de 2019). «The origin story of League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201026104433/https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>). *The Washington Post*. Archivado desde el original (<https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>) el 26 de octubre de 2020. Consultado el 11 de octubre de 2020.
 43. Augustine, Josh (17 de agosto de 2010). «Riot Games' dev counter-files "DotA" trademark» (<https://web.archive.org/web/20210112044204/https://www.pcgamer.com/uk/riot-games-dev-counter-files-dota-trademark/>). *PC Gamer*. Archivado desde el

- original (<https://www.pcgamer.com/uk/riot-games-dev-counter-files-dota-trademark/>) el 12 de enero de 2021. Consultado el 10 de enero de 2021.
44. Remo, Chris (22 de mayo de 2009). «Interview: Riot Games On The Birth Of League Of Legends» (http://web.archive.org/web/20160306075912/http://www.gamasutra.com/view/news/114499/Interview_Riot_Games_On_The_Birth_Of_League_Of_Legends.php). *Gamasutra*. Archivado desde el original (https://www.gamasutra.com/view/news/114499/Interview_Riot_Games_On_The_Birth_Of_League_Of_Legends.php) el 6 de marzo de 2016. Consultado el 10 de enero de 2021.
 45. Perez, Daniel (16 de enero de 2009). «League of Legends Interview» (<http://web.archive.org/web/20111130044838/http://www.1up.com/previews/league-of-legends>). *1UP*. Archivado desde el original (<http://www.1up.com/previews/league-of-legends>) el 30 de noviembre de 2011. Consultado el 27 de diciembre de 2020.
 46. Kollar, Philip (13 de septiembre de 2016). «The past, present and future of League of Legends studio Riot Games» (<https://web.archive.org/web/20180612194103/https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>) el 12 de junio de 2018. Consultado el 10 de enero de 2021.
 47. Meer, Alec (7 de octubre de 2008). «League Of Legends: DOTA Goes Formal» (<https://web.archive.org/web/20200720172434/https://www.rockpapershotgun.com/2008/10/07/league-of-legends-dota-goes-formal/>). *Rock, Paper, Shotgun* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://www.rockpapershotgun.com/2008/10/07/league-of-legends-dota-goes-formal/>) el 20 de julio de 2020. Consultado el 5 de septiembre de 2020.
 48. Park, Andrew (14 de julio de 2009). «League of Legends goes free-to-play» (<https://web.archive.org/web/20210117093114/https://www.gamespot.com/articles/league-of-legends-goes-free-to-play/1100-6233754/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/articles/league-of-legends-goes-free-to-play/1100-6233754/>) el 17 de enero de 2021. Consultado el 17 de enero de 2021.
 49. Crecente, Brian. «League of Legends is now 10 years old. This is the story of its birth.» (<https://web.archive.org/web/20200831171858/https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>). *The Washington Post* (en inglés estadounidense). ISSN 0190-8286 (<https://portal.isn.org/resource/issn/0190-8286>). Archivado desde el original (<https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>) el 31 de agosto de 2020. Consultado el 5 de septiembre de 2020.
 50. Kollar, Philip (9 de diciembre de 2015). «A look back at all the ways League of Legends has changed over 10 years» (<https://web.archive.org/web/20200720081943/https://www.polygon.com/2015/12/9/9882366/a-look-back-at-all-the-ways-league-of-legends-has-changed-over-10>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2015/12/9/9882366/a-look-back-at-all-the-ways-league-of-legends-has-changed-over-10>) el 20 de julio de 2020. Consultado el 5 de septiembre de 2020.
 51. Crecente, Brian. «League of Legends is now 10 years old. This is the story of its birth.» (<https://web.archive.org/web/20200831171858/https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>). *The Washington Post* (en inglés estadounidense). ISSN 0190-8286 (<https://portal.isn.org/resource/issn/0190-8286>). Archivado desde el original (<https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>) el 31 de agosto de 2020. Consultado el 5 de septiembre de 2020.
 52. Kolan, Nick (26 de julio de 2011). «Ten League of Legends Games are

- Started Every Second» (<https://web.archive.org/web/20191017081437/https://www.ign.com/articles/2011/07/26/ten-league-of-legends-games-are-started-every-second>). IGN. Archivado desde el original (<https://www.ign.com/articles/2011/07/26/ten-league-of-legends-games-are-started-every-second>) el 17 de octubre de 2019. Consultado el 17 de octubre de 2019. «The free-to-play DotA-inspired multiplayer online battle arena [...] was released on October 27, 2009 [...]».
53. Goslin, Austen (6 de noviembre de 2019). «League of Legends transformed the video game industry over the last decade» (<https://web.archive.org/web/20200912233730/https://www.polygon.com/2019/11/6/20949846/league-of-legends-video-game-industry-riot-games>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/11/6/20949846/league-of-legends-video-game-industry-riot-games>) el 12 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020. «When these patches first started around 2014 [...] Now that players have grown accustomed to Riot's cadence of a patch—more or less—every two weeks, the changes themselves are part of the mastery.»
 54. Blakeley, Lindsay (December 2016). «Why Riot Games is Inc.'s 2016 Company of the Year» (<https://web.archive.org/web/20180525002802/https://www.inc.com/magazine/201612/burt-helm-lindsay-blakeley/company-of-the-year-riot-games.html>). *Inc.* Archivado desde el original (<https://www.inc.com/magazine/201612/burt-helm-lindsay-blakeley/company-of-the-year-riot-games.html>) el 25 de mayo de 2018. Consultado el 4 de enero de 2021.
 55. Heath, Jerome (30 de noviembre de 2021). «All League of Legends champion release dates» (<https://web.archive.org/web/20211120023336/https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates>). *Dot Esports*. Archivado desde el original (<https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates>) el 20 de noviembre de 2021. Consultado el 4 de diciembre de 2021.
 56. Webster, Andrew (12 de mayo de 2020). «How Riot reinvents old League of Legends champions like comic book superheroes» (<https://web.archive.org/web/20201018185001/https://www.theverge.com/2020/5/12/21255102/riot-league-of-legends-vgu-updates-volibear-fiddlesticks>). *The Verge*. Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2020/5/12/21255102/riot-league-of-legends-vgu-updates-volibear-fiddlesticks>) el 18 de octubre de 2020. Consultado el 15 de enero de 2021.
 57. Cocke, Taylor (1 de marzo de 2013). «League of Legends Now Available on Mac» (<https://web.archive.org/web/20181121153209/https://www.ign.com/articles/2013/03/01/league-of-legends-now-available-on-mac>). *IGN*. Archivado desde el original (<https://www.ign.com/articles/2013/03/01/league-of-legends-now-available-on-mac>) el 21 de noviembre de 2018. Consultado el 17 de enero de 2021.
 58. Kordyaka, Bastian; Hribersek, Sidney (8 de enero de 2019). «Crafting Identity in League of Legends – Purchases as a Tool to Achieve Desired Impressions». *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*: 1508. ISBN 978-0-9981-3312-6. doi:10.24251/HICSS.2019.182 (<https://dx.doi.org/10.24251/HICSS.2019.182>). «Riot's main source of income is the sale of the in-game currency called Riot Points (RP). Players can buy virtual items using RPs, whereby the majority of them possesses no functional value (champion skins, accessories) and can be considered aesthetic items.»
 59. Friedman, Daniel (23 de febrero de 2016). «How to get the most out of gambling on League of Legends' Mystery Skins» (<https://web.archive.org/web/20201129091346/https://www.polygon.com/2016/2/23/11100236/league-of-legends-mystery-skin-chests>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2016/2/23/11100236/league-of-legends-mystery-skin-chests>) el 29 de noviembre de 2020. Consultado el 15 de enero de 2021.
 60. Blakeley, Lindsay (December 2016). «Why Riot Games is Inc.'s 2016 Company of the Year» (<https://web.archive.org/web/20180525002802/https://www.inc.com/magazine/201612/burt-helm-lindsay-blakeley/company-of-the-year-riot-games.html>). *Inc.* Archivado desde el original (<https://www.inc.com/magazine/201612/burt-helm-lindsay-blakeley/company-of-the-year-riot-games.html>) el 25 de mayo de 2018. Consultado el 4 de enero de 2021.

- 180525002802/<https://www.inc.com/magazine/201612/burt-helm-lindsay-blakely/company-of-the-year-riot-games.html>). *Inc.* Archivado desde el original (<https://www.inc.com/magazine/201612/burt-helm-lindsay-blakely/company-of-the-year-riot-games.html>) el 25 de mayo de 2018. Consultado el 4 de enero de 2021.
61. Lee, Julia (20 de agosto de 2019). «League of Legends fans angry over Riot Games' latest monetization effort» (<https://web.archive.org/web/20201108000444/https://www.polygon.com/2019/8/20/20808929/league-of-legends-eternals-monetization-riot-games>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/8/20/20808929/league-of-legends-eternals-monetization-riot-games>) el 8 de noviembre de 2020. Consultado el 1 de enero de 2021.
62. Zendle, David; Cairns, Paul; Barnett, Herbie; McCall, Cade (1 de enero de 2020). «Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win» (<https://web.archive.org/web/20200802234527/https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219302468>). *Computers in Human Behavior* (en inglés) **102**: 181. ISSN 0747-5632 (<https://portal.issn.org/resource/issn/0747-5632>). doi:10.1016/j.chb.2019.07.003 (<https://dx.doi.org/10.1016%2Fj.chb.2019.07.003>). Archivado desde el original (https://eprints.whiterose.ac.uk/148267/1/CHB_Loot_Box_Feat) el 2 de agosto de 2020. Consultado el 1 de enero de 2021.
63. Powell, Steffan (18 de octubre de 2019). «League of Legends: Boss says it's 'not for casual players'» (<https://web.archive.org/web/20201112025723/https://www.bbc.com/news/newsbeat-50087440>). Archivado desde el original (<https://www.bbc.com/news/newsbeat-50087440>) el 12 de noviembre de 2020. Consultado el 1 de enero de 2021.
64. Lee, Julia (20 de agosto de 2019). «League of Legends fans angry over Riot Games' latest monetization effort» (<https://web.archive.org/web/20201108000444/https://www.polygon.com/2019/8/20/20808929/league-of-legends-eternals-monetization-riot-games>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/8/20/20808929/league-of-legends-eternals-monetization-riot-games>) el 8 de noviembre de 2020. Consultado el 5 de septiembre de 2020.
65. Chalk, Andy (11 de agosto de 2014). «Ubisoft analyst criticizes League of Legends monetization, warns other studios not to try it» (<https://web.archive.org/web/20201112034851/https://www.pcgamer.com/ubisoft-analyst-criticizes-league-of-legends-monetization-warns-other-studios-not-to-try-it/>). *PC Gamer* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://www.pcgamer.com/ubisoft-analyst-criticizes-league-of-legends-monetization-warns-other-studios-not-to-try-it/>) el 12 de agosto de 2020. Consultado el 1 de enero de 2021.
66. «Report: League of Legends produced \$1.75 billion in revenue in 2020» (<https://web.archive.org/web/20210117093230/https://www.reuters.com/article/esports-lol-revenue-idUSFLM2vzDZL>). 11 de enero de 2021. Archivado desde el original (<https://www.reuters.com/article/esports-lol-revenue-idUSFLM2vzDZL>) el 17 de enero de 2021. Consultado el 17 de enero de 2021.
67. «Market Brief - 2018 Digital Games & Interactive Entertainment Industry Year In Review» (<https://web.archive.org/web/20190121010757/https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>). *SuperData Research*. Archivado desde el original (<https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>) el 21 de enero de 2019. Consultado el 19 de enero de 2019.
68. Gilliam, Ryan (13 de abril de 2018). «The history of the League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201109021531/https://www.riftherald.com/2018/4/13/17231028/history-lol-league-of-legends-institute-of-war-summoners>). *The Rift Herald*. Archivado desde el original (<https://www.riftherald.com/2018/4/13/17231028/history-lol-league-of-legends-institute-of-war-summoners>) el 9 de noviembre de 2020. Consultado el 15 de enero de 2021.
69. Watson, Max (Summer 2015). «A medley of

- meanings: Insights from an instance of gameplay in League of Legends» (<http://web.archive.org/web/20201229190622/http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>). *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* **6** (1): 234. Archivado desde el original (<http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2015/08/Compaso2015-61-Watson.pdf>) el 29 de diciembre de 2020. Consultado el 26 de diciembre de 2020. «Moreover, LoL's content and gameplay lack the [...] strong ties to real world issues [...] LoL does of course have a lore, but it recounts a fantastical alternate world which can often descend into hackneyed good and evil terms.»
70. Gilliam, Ryan (13 de abril de 2018). «The history of the League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201109021531/https://www.riftherald.com/2018/4/13/17231028/history-lol-league-of-legends-institute-of-war-summoners>). *The Rift Herald*. Archivado desde el original (<https://www.riftherald.com/2018/4/13/17231028/history-lol-league-of-legends-institute-of-war-summoners>) el 9 de noviembre de 2020. Consultado el 15 de enero de 2021.
71. Gera, Emily (5 de septiembre de 2014). «Riot Games is rebooting the League of Legends lore» (<https://web.archive.org/web/20200715203604/https://www.polygon.com/2014/9/5/6109819/riot-games-league-of-legends-lore>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2014/9/5/6109819/riot-games-league-of-legends-lore>) el 15 de julio de 2020. Consultado el 25 de diciembre de 2020.
72. Plunkett, Luke (4 de septiembre de 2014). «League Of Legends Just Destroyed Its Lore, Will Start Over» (<https://web.archive.org/web/20201017234202/https://kotaku.com/league-of-legends-just-destroyed-its-lore-will-start-o-1630783950>). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-just-destroyed-its-lore-will-start-o-1630783950>) el 17 de octubre de 2020. Consultado el 4 de septiembre de 2020. «[...] it's a move Riot were always going to have to make. As League grows in popularity, so too do its chances of becoming something larger, something that can translate more easily into things like TV series and movies.»
73. LeJacq, Yannick (4 de junio de 2015). «Riot Games Hires Graham McNeill For League Of Legends» (<https://web.archive.org/web/20210103001044/https://www.kotaku.com.au/2015/06/riot-games-hires-graham-mcneill-for-league-of-legends/>). *Kotaku Australia* (en inglés australiano). Archivado desde el original (<https://www.kotaku.com.au/2015/06/riot-games-hires-graham-mcneill-for-league-of-legends/>) el 3 de enero de 2021. Consultado el 4 de enero de 2021.
74. Liao, Shannon (19 de noviembre de 2018). «League of Legends turns to Marvel comics to explore the game's rich lore» (<https://web.archive.org/web/20200712083311/https://www.theverge.com/2018/11/19/18099147/league-of-legends-marvel-comics-game-lore-riot>). *The Verge* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2018/11/19/18099147/league-of-legends-marvel-comics-game-lore-riot>) el 12 de julio de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
75. Tapsell, Chris (31 de octubre de 2020). «Single-player League of Legends "true RPG" Ruined King coming early 2021» (<https://web.archive.org/web/20201101201957/https://www.eurogamer.net/articles/2020-10-31-single-player-league-of-legends-rpg-ruined-king-is-coming-early-2021>). *Eurogamer* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/2020-10-31-single-player-league-of-legends-rpg-ruined-king-is-coming-early-2021>) el 1 de noviembre de 2020. Consultado el 1 de noviembre de 2020.
76. Marshall, Cass (5 de diciembre de 2019). «Riot's new games are League of Legends's best asset (and biggest threat)» (<https://web.archive.org/web/20200518160105/https://www.polygon.com/features/2019/12/5/20992482/riot-games-announcement-lore-storytelling-legends-of-runeterra-league-of-legends>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/features/2019/12/5/20992482/riot-games-announcement-lore-storytelling-legends-of-runeterra-league-of-legends>) el 3 de enero de 2021.

- on.com/features/2019/12/5/20992482/riot-games-announcement-lore-storytelling-legends-of-runeterra-league-of-legends) el 18 de mayo de 2020. Consultado el 5 de septiembre de 2020.
77. Plantilla:Cite Metacritic
 78. «League of Legends for PC from 1UP» (<https://web.archive.org/web/20111015012803/http://www.1up.com/games/pc/league-of-legends/>). 1UP. Archivado desde el original (<http://www.1up.com/games/pc/league-of-legends/>) el 15 de octubre de 2011. Consultado el 19 de mayo de 2011.
 79. «League of Legends – Review – PC» (<https://web.archive.org/web/20110727233625/http://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review>). Eurogamer. 27 de noviembre de 2009. Archivado desde el original (<http://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review>) el 27 de julio de 2011. Consultado el 19 de mayo de 2011.
 80. Hunt, Geoff. «League of Legends Review for the PC» (<https://archive.today/20130123221316/http://www.gamerevolution.com/review/pc/league-of-legends>). Game Revolution. Archivado desde el original (<http://www.gamerevolution.com/review/pc/league-of-legends>) el 23 de enero de 2013. Consultado el 19 de mayo de 2011.
 81. McCormick, Rick (5 de noviembre de 2009). «League of Legends review» (<https://web.archive.org/web/20200414044248/https://www.gamesradar.com/league-of-legends-review/>). GamesRadar+. Archivado desde el original (<https://www.gamesradar.com/league-of-legends-review/>) el 14 de abril de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.
 82. VanOrd, Kevin (17 de octubre de 2013). «League of Legends – Retail Launch Review» (<https://web.archive.org/web/20160522163943/http://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>). GameSpot. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>) el 22 de mayo de 2016. Consultado el 2 de enero de 2021.
 83. Hicks, Tyler (10 de octubre de 2013). «League of Legends Review» (<https://web.archive.org/web/20201112015144/https://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-review/1900-6415183/>). GameSpot. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-review/1900-6415183/>) el 12 de noviembre de 2020. Consultado el 3 de enero de 2021.
 84. «GameSpy The Consensus League of Legend Review» (<https://web.archive.org/web/20110426210217/http://pc.gamespy.com/pc/league-of-legends-clash-of-fates/1050609p1.html>). GameSpy. Archivado desde el original (<http://pc.gamespy.com/pc/league-of-legends-clash-of-fates/1050609p1.html>) el 26 de abril de 2011. Consultado el 19 de mayo de 2011.
 85. «League of Legends – PC – Review» (https://web.archive.org/web/20110510025630/http://www.gamezone.com/reviews/item/league_of_legends_pc_review/). GameZone. Archivado desde el original (http://www.gamezone.com/reviews/item/league_of_legends_pc_review/) el 10 de mayo de 2011. Consultado el 19 de mayo de 2011.
 86. Butts, Steve (5 de noviembre de 2009). «League of Legends Review – PC Review at IGN» (<https://web.archive.org/web/20120530002611/http://pc.ign.com/articles/104/1042996p1.html>). IGN. Archivado desde el original (<http://pc.ign.com/articles/104/1042996p1.html>) el 30 de mayo de 2012. Consultado el 2 de enero de 2021.
 87. Jackson, Leah B. (13 de febrero de 2014). «League of Legends Review» (<https://web.archive.org/web/20201210181536/https://www.ign.com/articles/2014/02/13/league-of-legends-review-2>). IGN. Archivado desde el original (<https://www.ign.com/articles/2014/02/13/league-of-legends-review-2>) el 10 de diciembre de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.
 88. Strom, Steven (30 de mayo de 2018). «League of Legends review» (<https://web.archive.org/web/20201109023355/https://www.pcgamer.com/league-of-legends-review/>). PC Gamer. Archivado desde el original (<https://www.pcgamer.com/league-of-legends-review/>) el 9 de noviembre de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.

89. Smith, Quintin (27 de noviembre de 2009). «League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201120124947/https://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review>). *Eurogamer*. Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review>) el 20 de noviembre de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.
90. VanOrd, Kevin (17 de octubre de 2013). «League of Legends – Retail Launch Review» (<https://web.archive.org/web/20131014163133/http://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>) el 14 de octubre de 2013. Consultado el 2 de enero de 2012.
91. Crecente, Brian (4 de noviembre de 2009). «League of Legends Review: Free, Addictive, Worthy» (<https://web.archive.org/web/20201226164518/https://kotaku.com/league-of-legends-review-free-addictive-worthy-5396770>). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-review-free-addictive-worthy-5396770>) el 26 de diciembre de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.
92. Smith, Quintin (27 de noviembre de 2009). «League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20091130021537/http://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review?page=3>). *Eurogamer*. Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review?page=3>) el 30 de noviembre de 2009. Consultado el 6 de enero de 2006.
93. «League of Legends Review» (<https://web.archive.org/web/20200414044248/https://www.gamesradar.com/league-of-legends-review/>). *GamesRadar+*. 23 de enero de 2013. Archivado desde el original (<https://www.gamesradar.com/league-of-legends-review/>) el 14 de abril de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.
94. VanOrd, Kevin (17 de octubre de 2013). «League of Legends – Retail Launch Review» (<https://web.archive.org/web/20131014163133/http://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>) el 14 de octubre de 2013. Consultado el 2 de enero de 2021.
95. Smith, Quintin (27 de noviembre de 2009). «League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20091130021537/http://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review?page=3>). *Eurogamer*. Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/league-of-legends-review?page=3>) el 30 de noviembre de 2009. Consultado el 6 de enero de 2006.
96. Crecente, Brian (4 de noviembre de 2009). «League of Legends Review: Free, Addictive, Worthy» (<https://web.archive.org/web/20201226164518/https://kotaku.com/league-of-legends-review-free-addictive-worthy-5396770>). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-review-free-addictive-worthy-5396770>) el 26 de diciembre de 2020. Consultado el 2 de enero de 2021.
97. Scott, Ryan (30 de noviembre de 2009). «GameSpy: The Consensus: League of Legends Review» (<https://web.archive.org/web/20110426210217/http://pc.gamespy.com/pc/league-of-legends-clash-of-fates/1050609p1.html>). *GameSpy*. Archivado desde el original (<http://pc.gamespy.com/pc/league-of-legends-clash-of-fates/1050609p1.html>) el 26 de abril de 2011. Consultado el 2 de enero de 2021.
98. VanOrd, Kevin (17 de octubre de 2013). «League of Legends – Retail Launch Review» (<https://web.archive.org/web/20131014163133/http://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/reviews/league-of-legends-retail-launch-review/1900-6239387/>) el 14 de octubre de 2013. Consultado el 2 de enero de 2012.
99. Graf, Michael (5 de noviembre de 2009). «League of Legends – Angespült: Kein Test, obwohl es schon im Laden liegt» [League of Legends – Played: No review, even

- though it's available in the store] (<https://web.archive.org/web/20210114082527/https://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-angespielt-kein-test-obwohl-es-schon-im-laden-liegt,2310305.html>). *GameStar* (en alemán). Archivado desde el original (<https://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-angespielt-kein-test-obwohl-es-schon-im-laden-liegt,2310305.html>) el 14 de enero de 2021. Consultado el 6 de enero de 2021.
100. Squires, Jim (23 de marzo de 2010). «League of Legends Review» (<https://web.archive.org/web/20100823050644/https://www.gamezebo.com/online-games/league-legends/review>). *Gamezebo*. Archivado desde el original (<https://www.gamezebo.com/online-games/league-legends/review>) el 23 de agosto de 2010. Consultado el 2 de enero de 2021.
101. «League of Legends Review» (<https://archive.today/20130123221316/http://www.gamerevolution.com/review/pc/league-of-legends>). *GameRevolution*. Archivado desde el original (<http://www.gamerevolution.com/review/pc/league-of-legends>) el 23 de enero de 2013. Consultado el 19 de octubre de 2020.
102. Hernandez, Patricia (3 de mayo de 2016). «League of Legends Champ Designer Gives Some Real Talk On Sexy Characters» (<https://web.archive.org/web/20201108175215/https://kotaku.com/league-of-legends-champ-designer-gives-some-real-talk-o-1774500376>). *Kotaku*. Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-champ-designer-gives-some-real-talk-o-1774500376>) el 8 de noviembre de 2020. Consultado el 4 de enero de 2021.
103. «Riot's League of Legends Leads Game Developers Choice Online Award Winners» (https://web.archive.org/web/20110602132705/https://www.gamasutra.com/view/news/30864/Riots_League_of_Legends_Leads_Game_Developers_Choice_Online_Award_Winners.php). *Gamasutra*. 8 de octubre de 2010. Archivado desde el original (https://www.gamasutra.com/view/news/30864/Riots_League_of_Legends_Leads_Game_Developers_Choice_Online_Award_Winners.php) el 2 de junio de 2011. Consultado el 5 de enero de 2021.
104. Liebl, Matt (5 de enero de 2021). «League of Legends Wins 2011 Golden Joystick Award for Best Free-to-Play Game» (<https://web.archive.org/web/20111023201802/http://www.gamezone.com/news/league-of-legends-wins-2011-golden-joystick-award-for-best-free-to-play-game>). *GameZone*. Archivado desde el original (<https://www.gamezone.com/news/league-of-legends-wins-2011-golden-joystick-award-for-best-free-to-play-game>) el 23 de octubre de 2011. Consultado el 5 de enero de 2021.
105. «K/DA – POP/STARS – The Shorty Awards» (<https://web.archive.org/web/20190508014053/https://shortyawards.com/11th/kda-popstars>). *Shorty Awards*. 29 de abril de 2019. Archivado desde el original (<https://shortyawards.com/11th/kda-popstars>) el 8 de mayo de 2019. Consultado el 31 de agosto de 2020.
106. «2019 Music in Visual Media Nominations» (<https://web.archive.org/web/20191105064436/https://www.hmmawards.com/2019-music-in-visual-media-nominations/>). *Hollywood Music in Media Awards*. 5 de noviembre de 2019. Archivado desde el original (<https://www.hmmawards.com/2019-music-in-visual-media-nominations/>) el 5 de noviembre de 2019. Consultado el 6 de noviembre de 2019.
107. Makuch, Eddie (8 de diciembre de 2017). «The Game Awards 2017 Winners Headlined By Zelda: Breath Of The Wild's Game Of The Year» (<https://web.archive.org/web/20171209043912/https://www.gamespot.com/articles/the-game-awards-2017-winners-headlined-by-zelda-br/1100-6455467/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/articles/the-game-awards-2017-winners-headlined-by-zelda-br/1100-6455467/>) el 9 de diciembre de 2017. Consultado el 17 de febrero de 2018.
108. Grant, Christopher (6 de diciembre de 2018). «The Game Awards 2018: Here are all the winners» (<https://web.archive.org/web/20181118173632/https://www.polygon.com/2018/11/13/18092186/game-awards-2018-nominees-show-date-start-time>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2018/11/13/18092186/game-awards-2018-nominees-show-date-start-time>) el 6 de diciembre de 2018.

- on.com/game-awards-tga/2018/12/6/18130000/the-game-awards-winners-2018) el 18 de noviembre de 2018. Consultado el 13 de diciembre de 2018.
109. Makuch, Eddie (13 de diciembre de 2019). «The Game Awards 2019 Winners: Sekiro Takes Game Of The Year» (<https://web.archive.org/web/20191213184227/https://www.gamespot.com/articles/the-game-awards-2019-winners-sekiro-takes-game-of-1100-6472169/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/articles/the-game-awards-2019-winners-sekiro-takes-game-of-1100-6472169/>) el 13 de diciembre de 2019. Consultado el 13 de diciembre de 2019.
 110. Stedman, Alex (10 de diciembre de 2020). «The Game Awards 2020: Complete Winners List» (<https://web.archive.org/web/20201211075416/https://variety.com/2020/digital/news/the-game-awards-winners-list-2020-1234850547/>). *Variety* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://variety.com/2020/digital/news/the-game-awards-winners-list-2020-1234850547/>) el 11 de diciembre de 2020. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
 111. Lee, Julia (9 de mayo de 2018). «Riot Games wins a Sports Emmy for Outstanding Live Graphic Design» (<https://web.archive.org/web/20180626001535/https://www.rifthermal.com/lol-esports/2018/5/9/17336010/riot-games-sports-emmy-esports-worlds>). *The Rift Herald*. Archivado desde el original (<https://www.rifthermal.com/lol-esports/2018/5/9/17336010/riot-games-sports-emmy-esports-worlds>) el 26 de junio de 2018. Consultado el 12 de enero de 2021.
 112. Webster, Andrew (11 de noviembre de 2019). «Designing League of Legends' stunning holographic Worlds opening ceremony» (<https://web.archive.org/web/20200828013405/https://www.theverge.com/2019/11/11/20959206/league-of-legends-worlds-2019-opening-ceremony-holograms-holo-net>). *The Verge*. Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2019/11/11/20959206/league-of-legends-worlds-2019-opening-ceremony-holograms-holo-net>) el 28 de agosto de 2020. Consultado el 12 de enero de 2021.
 113. Goslin, Austen (24 de octubre de 2020). «How Riot created the virtual universe of the 2020 League of Legends World Championships» (<https://web.archive.org/web/20201223231020/https://www.polygon.com/2020/10/24/21531034/league-of-legends-world-championship-2020-riot-games-stage-mixed-reality-unreal-engine-behind-scenes>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2020/10/24/21531034/league-of-legends-world-championship-2020-riot-games-stage-mixed-reality-unreal-engine-behind-scenes>) el 23 de diciembre de 2020. Consultado el 12 de enero de 2021.
 114. Kou, Yubo (January 2013). «Regulating Anti-Social Behavior on the Internet: The Example of League of Legends» (<https://web.archive.org/web/20201226164512/https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/39981/289.pdf?sequence=2&isAllowed=y>). *IConference Proceedings*: 612-622. Archivado desde el original (<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/39981/289.pdf?sequence=2&isAllowed=y>) el 26 de diciembre de 2020. Consultado el 26 de diciembre de 2020.
 115. «How League Of Legends Enables Toxicity» (<https://web.archive.org/web/20200926090344/https://kotaku.com/how-league-of-legends-enables-toxicity-1693572469>). *Kotaku* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://kotaku.com/how-league-of-legends-enables-toxicity-1693572469>) el 26 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
 116. Alexander, Julia (20 de marzo de 2018). «League of Legends's senior designer outlines how they battle rampant toxicity» (<https://web.archive.org/web/20201109021638/https://www.polygon.com/2018/3/20/17143610/league-of-legends-toxic-players-tyler1-riot-games>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2018/3/20/17143610/league-of-legends-toxic-players-tyler1-riot-games>) el 9 de noviembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
 117. «Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experience in

- Online Games 2020» (<http://web.archive.org/web/20211106033653/https://www.adl.org/free-to-play-2020>). *Anti-Defamation League*. Archivado desde el original (<https://www.adl.org/free-to-play-2020>) el 6 de noviembre de 2021. Consultado el 6 de noviembre de 2021.
118. Webster, Andrew (6 de marzo de 2015). «How League of Legends could make the internet a better place» (<https://web.archive.org/web/20201108105840/http://www.theverge.com/2015/3/6/8161955/league-of-legends-online-happy-place>). *The Verge* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2015/3/6/8161955/league-of-legends-online-happy-place>) el 8 de noviembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
119. Skiffington, Dillion. «League of Legends's Neverending War On Toxic Behavior» (<https://web.archive.org/web/20201114225212/http://kotaku.com/league-of-legends-neverending-war-on-toxic-behavior-1636894289>). *Kotaku* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://kotaku.com/league-of-legends-neverending-war-on-toxic-behavior-1636894289>) el 14 de noviembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
120. Alexander, Julia (20 de marzo de 2018). «League of Legends's senior designer outlines how they battle rampant toxicity» (<https://web.archive.org/web/20201109021638/https://www.polygon.com/2018/3/20/17143610/league-of-legends-toxic-players-tyler1-riot-games>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2018/3/20/17143610/league-of-legends-toxic-players-tyler1-riot-games>) el 9 de noviembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
121. Lee, Julia (13 de junio de 2017). «New Honor System: How it works and what you can get» (<https://web.archive.org/web/20201109041002/https://www.riftherald.com/lol-gameplay/2017/6/13/15790128/honor-system-revamp-update-lol>). *The Rift Herald* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.riftherald.com/lol-gameplay/2017/6/13/15790128/honor-system-revamp-update-lol>) el 9 de noviembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
122. Segal, David (10 de octubre de 2014). «Behind League of Legends, E-Sports's Main Attraction» (<https://web.archive.org/web/20150907210326/http://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>) (en inglés estadounidense). ISSN 0362-4331 (<https://portal.isn.org/resource/issn/0362-4331>). Archivado desde el original (<https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>) el 7 de septiembre de 2015. Consultado el 7 de septiembre de 2020.
123. Hardenstein, Taylor Stanton (Spring 2017). «"Skins" in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling» (<https://web.archive.org/web/20210104195445/https://heinonline.org/HOL/Welcoming?message=Please%20log%20in&url=%2FHOL%2FPage%3Fhandle%3Dhein.journals%2Funlvgalj7%26id%3D141>). *UNLV Gaming Law Journal* 7: 119. Archivado desde el original (<https://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/unlvgalj7&i=141>) el 4 de enero de 2021. Consultado el 4 de enero de 2021. «A year later, the same championship was held in the 40,000-seat World Cup Stadium in Seoul, South Korea while another 27 million people watched online-more than the TV viewership for the final round of the Masters, the NBA Finals, the World Series, and the Stanley Cup Finals, for that same year.»
124. Webb, Kevin (18 de diciembre de 2019). «More than 100 million people watched the 'League of Legends's World Championship, cementing its place as the most popular esport» (<https://web.archive.org/web/20201206171026/https://www.businessinsider.com/league-of-legends-world-championship-100-million-viewers-2019-12>). *Business Insider*. Archivado desde el original (<https://www.businessinsider.com/league-of-legends-world-championship-100-million-viewers-2019-12>) el 6 de diciembre de 2020. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
125. Huang, Zheping (7 de abril de 2021). «Tencent Bets Billions on Gamers With

- More Fans Than NBA Stars» (<https://web.archive.org/web/20210416114654/https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-04-07/tencent-bets-billions-on-gamers-with-more-fans-than-nba-stars>). Archivado desde el original (<https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-04-07/tencent-bets-billions-on-gamers-with-more-fans-than-nba-stars>) el 16 de abril de 2021. Consultado el 18 de abril de 2021.
126. Di Fiore, Alessandro (3 de junio de 2014). «Disrupting the Gaming Industry with the Same Old Playbook» (<https://web.archive.org/web/20180626001558/https://hbr.org/2014/06/disrupting-the-gaming-industry-with-the-same-old-playbook>). Archivado desde el original (<https://hbr.org/2014/06/disrupting-the-gaming-industry-with-the-same-old-playbook>) el 26 de junio de 2018. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
127. Heath, Jerome (12 de abril de 2021). «All of the teams qualified for the 2021 League of Legends Mid-Season Invitational» (<https://web.archive.org/web/20210412154344/https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-teams-qualified-2021-league-of-legends-msi>). Archivado desde el original (<https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-teams-qualified-2021-league-of-legends-msi>) el 12 de abril de 2021. Consultado el 18 de abril de 2021.
128. Webster, Andrew (21 de julio de 2020). «League of Legends esports is getting a big rebrand in an attempt to become more global» (<https://www.theverge.com/2020/7/21/21331534/league-of-legends-esports-rebrand-riot-games-china-lpl-lec-europe>). Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2020/7/21/21331534/league-of-legends-esports-rebrand-riot-games-china-lpl-lec-europe>) el 13 de septiembre de 2020. Consultado el 20 de abril de 2021.
129. Lim, Jang-won (20 de abril de 2021). «MSI preview: 11 teams heading to Iceland; VCS unable to attend once again» (<https://web.archive.org/web/20210420052156/http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210420000833>). Archivado desde el original (<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210420000833>) el 20 de abril de 2021. Consultado el 20 de abril de 2021.
130. Ashton, Graham (30 de abril de 2017). «Franchising Comes to Chinese League of Legends, Ending Relegation in LPL» (<https://web.archive.org/web/20210126222101/https://esportsobserver.com/franchising-comes-chinese-league-legends-ending-relegation-lpl/>). Archivado desde el original (<https://esportsobserver.com/franchising-comes-chinese-league-legends-ending-relegation-lpl/>) el 26 de enero de 2021. Consultado el 20 de abril de 2021.
131. Wolf, Jacob (27 de marzo de 2018). «EU LCS changes to include salary increase, franchising and rev share» (https://web.archive.org/web/20190505233859/http://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/22933422/european-league-championship-series-changes-include-salary-increase-franchising-rev-share). ESPN (en inglés). Archivado desde el original (https://www.espn.co.uk/esports/story/_/id/22933422/european-league-championship-series-changes-include-salary-increase-franchising-rev-share) el 5 de mayo de 2019. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
132. Samples, Rachel (5 de abril de 2020). «LCK to adopt franchise model in 2021» (<https://web.archive.org/web/20201127170714/https://dotesports.com/league-of-legends/news/lck-to-adopt-franchise-model-in-2021>). Archivado desde el original (<https://dotesports.com/league-of-legends/news/lck-to-adopt-franchise-model-in-2021>) el 27 de noviembre de 2020. Consultado el 18 de abril de 2021.
133. Wolf, Jacob (3 de septiembre de 2020). «LCK determines 10 preferred partners for 2021» (https://web.archive.org/web/20200923200326/https://www.espn.com/esports/story/_/id/29802825/lck-determines-10-preferred-partners-2021). Archivado desde el original (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29802825/lck-determines-10-preferred-partners-2021) el 23 de septiembre de 2020. Consultado el 20 de abril de 2021.
134. Spangler, Todd (20 de noviembre de 2020). «Ten Franchise Teams for 'League of Legends's North American eSports League Unveiled» (https://www.espn.com/esports/story/_/id/29802825/lck-determines-10-preferred-partners-2021) el 23 de septiembre de 2020. Consultado el 20 de abril de 2021.

- web.archive.org/web/20180904213434/https://variety.com/2017/digital/news/league-of-legends-north-america-league-teams-esports-1202619230/). *Variety*. Archivado desde el original (<https://variety.com/2017/digital/news/league-of-legends-north-america-league-teams-esports-1202619230/>) el 4 de septiembre de 2018. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
135. Alexander, Julia (8 de abril de 2020). «ESPN becomes the official broadcast home for League of Legends's Spring Split Playoffs» (<https://web.archive.org/web/20200510204420/https://www.theverge.com/2020/4/8/21213617/espn-league-of-legends-spring-split-playoffs-broadcast-stream>). *The Verge* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2020/4/8/21213617/espn-league-of-legends-spring-split-playoffs-broadcast-stream>) el 10 de mayo de 2020. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
136. Esguerra, Tyler (3 de agosto de 2020). «Riot signs 3-year deal granting Bilibili exclusive broadcasting rights in China for international events» (<https://web.archive.org/web/20210124151754/https://dotesports.com/league-of-legends/news/riot-signs-3-year-deal-granting-bilibili-exclusive-broadcasting-rights-in-china-for-international-events>). Archivado desde el original (<https://dotesports.com/league-of-legends/news/riot-signs-3-year-deal-granting-bilibili-exclusive-broadcasting-rights-in-china-for-international-events>) el 24 de diciembre de 2020.
137. Reuters staff (6 de diciembre de 2019). «Bilibili inks three-year contract to broadcast League of Legends in China» (<https://web.archive.org/web/20191209022135/https://www.reuters.com/article/us-china-videogames-idUSKBN1YA0E1>). Archivado desde el original (<https://www.reuters.com/article/us-china-videogames-idUSKBN1YA0E1>) el 9 de diciembre de 2019. Consultado el 20 de abril de 2021.
138. Chen, Hongyu (14 de agosto de 2020). «Bilibili Shares 2020 LoL Worlds Chinese Media Rights With Penguin Esports, DouYu, and Huya» (<https://web.archive.org/web/20210129133446/https://esportsobserver.com/bilibili-worlds-2020-rights-shared/>). Archivado desde el original (<https://esportsobserver.com/bilibili-worlds-2020-rights-shared/>) el 29 de enero de 2021. Consultado el 20 de abril de 2021.
139. Chen, Hongyu (29 de octubre de 2019). «Huya to Stream Korean League of Legends Matches in Three-Year Exclusive Deal» (<https://web.archive.org/web/20201022212409/https://esportsobserver.com/riot-huya-lck-deal/>). Archivado desde el original (<https://esportsobserver.com/riot-huya-lck-deal/>) el 22 de octubre de 2020. Consultado el 18 de abril de 2021.
140. Capps, Robert (19 de febrero de 2020). «How to Make Billions in E-Sports» (<https://web.archive.org/web/20201221173647/https://www.nytimes.com/interactive/2020/02/18/magazine/esports-business.html>) (en inglés estadounidense). ISSN 0362-4331 (<https://portal.isn.org/resource/issn/0362-4331>). Archivado desde el original (<https://www.nytimes.com/interactive/2020/02/18/magazine/esports-business.html>) el 21 de diciembre de 2020. Consultado el 24 de diciembre de 2020. «According to Miller, the top players make closer to \$300,000, which is still relatively cheap; League of Legends player salaries can reach seven figures.»
141. Soshnick, Scott (18 de diciembre de 2015). «Former NBA Player Rick Fox Buys eSports Team Gravity» (<https://web.archive.org/web/20170911223908/https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-12-18/former-nba-player-rick-fox-buys-esports-team-gravity>) (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-12-18/former-nba-player-rick-fox-buys-esports-team-gravity>) el 11 de septiembre de 2017. Consultado el 19 de octubre de 2020.
142. Yim, Miles (18 de noviembre de 2019). «People are investing millions into League of Legends franchises. Will the bet pay off?» (<https://web.archive.org/web/20210115220854/https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2019/11/18/people-are-investing-millions-into-league-legends-franchises-will-bet-pay-off/>). *The Washington Post*.

- Archivado desde el original (<https://www.washingtonpost.com/video-game/s/esports/2019/11/18/people-are-investing-millions-into-league-legends-franchises-will-bet-pay-off/>) el 15 de enero de 2021. Consultado el 19 de abril de 2021.
143. Lee, Julia (15 de octubre de 2019). «League of Legends 10th Anniversary stream announcements» (<https://web.archive.org/web/20201020184038/https://www.polygon.com/2019/10/15/20916213/league-of-legends-10th-anniversary-stream-announcements>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/10/15/20916213/league-of-legends-10th-anniversary-stream-announcements>) el 20 de octubre de 2020. Consultado el 18 de octubre de 2020.
144. Beckhelling, Imogen (16 de octubre de 2019). «Here's everything Riot announced for League of Legends's 10 year anniversary» (<https://web.archive.org/web/20201018215436/https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-16-heres-everything-riots-announced-so-far-for-league-of-legends-10-year-anniversary>). *Eurogamer*. Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-16-heres-everything-riots-announced-so-far-for-league-of-legends-10-year-anniversary>) el 18 de octubre de 2020. Consultado el 18 de octubre de 2020.
145. Harris, Olivia (19 de marzo de 2020). «Teamfight Tactics Is Out Now For Free On Mobile With Cross-Play» (<https://web.archive.org/web/20200806165041/https://www.gamespot.com/articles/teamfight-tactics-is-out-now-for-free-on-mobile-wi/1100-6475009/>). *GameSpot*. Archivado desde el original (<https://www.gamespot.com/articles/teamfight-tactics-is-out-now-for-free-on-mobile-wi/1100-6475009/>) el 6 de agosto de 2020. Consultado el 10 de enero de 2021.
146. Cox, Matt (6 de mayo de 2020). «Legends Of Runeterra review» (<https://web.archive.org/web/20201217065021/https://www.rockpapershotgun.com/2020/05/06/legends-of-runeterra-review/>). *Rock, Paper, Shotgun* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://www.rockpapershotgun.com/2020/05/06/legends-of-runeterra-review/>) el 17 de diciembre de 2020. Consultado el 24 de diciembre de 2020.
147. Yin-Poole, Wesley (4 de abril de 2020). «League of Legends card game Legends of Runeterra launches end of April» (<https://web.archive.org/web/20201023054523/https://www.eurogamer.net/articles/2020-04-04-league-of-legends-card-game-legends-of-runeterra-launches-end-of-april>). *Eurogamer* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/2020-04-04-league-of-legends-card-game-legends-of-runeterra-launches-end-of-april>) el 23 de octubre de 2020. Consultado el 18 de octubre de 2020.
148. Goslin, Austen (12 de enero de 2020). «Legends of Runeterra will go into open beta at the end of January» (<https://web.archive.org/web/20201020061808/https://www.polygon.com/2020/1/12/21060642/legends-of-runeterra-open-beta-start-date-league-riot-games>) el 20 de octubre de 2020. Consultado el 18 de octubre de 2020.
149. Webster, Andrew (15 de octubre de 2019). «League of Legends is coming to mobile and console» (<https://web.archive.org/web/20201018215705/https://www.theverge.com/2019/10/15/20915315/league-of-legends-wild-rift-mobile-console-launch>). *The Verge*. Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2019/10/15/20915315/league-of-legends-wild-rift-mobile-console-launch>) el 18 de octubre de 2020. Consultado el 18 de octubre de 2020.
150. Beckhelling, Imogen (16 de octubre de 2019). «Here's everything Riot announced for League of Legends's 10 year anniversary» (<https://web.archive.org/web/20201018215436/https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-16-heres-everything-riots-announced-so-far-for-league-of-legends-10-year-anniversary>). *Eurogamer* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-16-heres-everything-riots-announced-so-far-for-league-of-legends-10-year-anniversary>) el 18 de octubre de 2020.

2020. Consultado el 18 de octubre de 2020. «League of Legends: Wild Rift is a redesigned 5v5 MOBA coming to Android, iOS and console. It features a lot of the same game play as LOL on PC, but has built completely rebuilt from the ground up to make a more polished experience for players on other platforms.»
151. Tapsell, Chris (31 de octubre de 2020). «Single-player League of Legends "true RPG" Ruined King coming early 2021» (<https://web.archive.org/web/20201101201957/https://www.eurogamer.net/articles/2020-10-31-single-player-league-of-legends-rpg-ruined-king-is-coming-early-2021>). *Eurogamer* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.eurogamer.net/articles/2020-10-31-single-player-league-of-legends-rpg-ruined-king-is-coming-early-2021>) el 1 de noviembre de 2020. Consultado el 1 de noviembre de 2020.
152. Clayton, Natalie (31 de octubre de 2020). «League of Legends's RPG spin-off Ruined King arrives next year» (<https://web.archive.org/web/20201101091953/https://www.rockpapershotgun.com/2020/10/31/league-of-legends-rpg-spin-off-ruined-king-arrives-next-year/>). *Rock, Paper, Shotgun* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://www.rockpapershotgun.com/2020/10/31/league-of-legends-rpg-spin-off-ruined-king-arrives-next-year/>) el 1 de noviembre de 2020.
153. Prescott, Shaun (18 de diciembre de 2020). «Riot is working on a League of Legends MMO» (<https://web.archive.org/web/20201222104115/https://www.pcgamer.com/riot-is-working-on-a-league-of-legends-mmo/>). *PC Gamer* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://www.pcgamer.com/riot-is-working-on-a-league-of-legends-mmo/>) el 22 de diciembre de 2020. Consultado el 18 de diciembre de 2020.
154. Jones, Alistair (6 de marzo de 2020). «League of Legends's Metal Band is Getting Back Together» (<https://web.archive.org/web/20200907181359/https://www.kotaku.co.uk/2020/03/06/league-of-legends-metal-band-is-getting-back-together>). *Kotaku UK*. Archivado desde el original (<https://www.kotaku.co.uk/2020/03/06/league-of-legends-metal-band-is-getting-back-together>) el 7 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
155. Lawson, Dom (6 de agosto de 2017). «Pentakill: how a metal band that doesn't exist made it to No 1» (<https://web.archive.org/web/20200919143031/https://www.theguardian.com/music/shortcuts/2017/aug/06/pentakill-how-a-metal-band-that-doesnt-exist-made-it-to-no-1>) (en inglés británico). ISSN 0261-3077 (<https://portal.isn.org/resource/issn/0261-3077>). Archivado desde el original (<https://www.theguardian.com/music/shortcuts/2017/aug/06/pentakill-how-a-metal-band-that-doesnt-exist-made-it-to-no-1>) el 19 de septiembre de 2020.
156. Lee, Julia (5 de noviembre de 2018). «K/DA, Riot Games' pop girl group, explained» (<https://web.archive.org/web/20190424121617/https://www.polygon.com/2018/11/5/18064726/league-of-legends-kda-pop-stars-video-akali-ahri-evelynn-kai-sa>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2018/11/5/18064726/league-of-legends-kda-pop-stars-video-akali-ahri-evelynn-kai-sa>) el 24 de abril de 2019. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
157. Carpenter, Nicole (28 de octubre de 2020). «League of Legends K-pop group K/DA debuts new music video» (<https://web.archive.org/web/20210112221450/https://www.polygon.com/2020/10/28/21536910/league-of-legends-k-pop-kda-music-video-debut-more>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2020/10/28/21536910/league-of-legends-k-pop-kda-music-video-debut-more>) el 12 de enero de 2021. Consultado el 11 de enero de 2021.
158. Webster, Andrew (27 de agosto de 2020). «League of Legends's virtual K-pop group K/DA is back with a new song» (<https://web.archive.org/web/20200903221726/https://www.theverge.com/2020/8/27/21401454/league-of-legends-kda-kpop-group-baddest-song-single>). *The Verge* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2020/8/27/21401454/league-of-legends-kda-kpop-group-baddest-song-single>) el 19 de septiembre de 2020.

159. Lee, Julia (11 de noviembre de 2019). «True Damage, League of Legends's hip-hop group, explained» (<https://web.archive.org/web/20200823141330/https://www.polygon.com/2019/11/11/20959185/true-damage-league-of-legends-giants-music-skins>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/11/11/20959185/true-damage-league-of-legends-giants-music-skins>) el 23 de agosto de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
160. Webster, Andrew (11 de noviembre de 2019). «Designing League of Legends's stunning holographic Worlds opening ceremony» (<https://web.archive.org/web/20200828013405/https://www.theverge.com/2019/11/11/20959206/league-of-legends-worlds-2019-opening-ceremony-holograms-holonet>). *The Verge* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.theverge.com/2019/11/11/20959206/league-of-legends-worlds-2019-opening-ceremony-holograms-holonet>) el 28 de agosto de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
161. Liao, Shannon (19 de noviembre de 2018). «League of Legends turns to Marvel comics to explore the game's rich lore» (<https://web.archive.org/web/20200712083311/https://www.theverge.com/2018/11/19/18099147/league-of-legends-marvel-comics-game-l>

162. Lee, Julia (18 de agosto de 2017). «Darius' story revealed in Blood of Noxus comic» (<https://web.archive.org/web/20200717012146/https://www.riftherald.com/2017/8/18/16168136/darius-lol-lore-comic-blood-for-noxus>). *The Rift Herald* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.riftherald.com/2017/8/18/16168136/darius-lol-lore-comic-blood-for-noxus>) el 17 de julio de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.

who seeks revenge on the men who betrayed her, was released last September.»

165. «'League of Legends: Lux' Will Come to Print for the First Time This Fall» (<http://web.archive.org/web/20201020071838/https://www.marvel.com/articles/comics/league-of-legends-lux-will-come-to-print-for-the-first-time-this-fall>). Marvel Entertainment. Archivado desde el original (<https://www.marvel.com/articles/comics/league-of-legends-lux-will-come-to-print-for-the-first-time-this-fall>) el 20 de octubre de 2020. Consultado el 17 de enero de 2021.

167. Shanley, Patrick (15 de octubre de 2019). «Riot Games Developing Animated Series Based on 'League of Legends'» (<https://www.ign.com/articles/riot-games-developing-animated-series-based-on-league-of-legends>)

- s://web.archive.org/web/20200920063247/https://www.hollywoodreporter.com/news/riot-games-developing-animated-series-based-league-legends-1247430). *The Hollywood Reporter*. Archivado desde el original (<https://www.hollywoodreporter.com/news/riot-games-developing-animated-series-based-league-legends-1247430>) el 20 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
168. Rosario, Alexandra Del (21 de noviembre de 2021). «'Arcane' Renewed For Season 2 By Netflix» (<https://web.archive.org/web/20211123030112/https://deadline.com/2021/11/arcane-renewed-season-2-netflix-1234878165/>). *Deadline Hollywood* (en inglés estadounidense). Archivado desde el original (<https://deadline.com/2021/11/arcane-renewed-season-2-netflix-1234878165/>) el 23 de noviembre de 2021. Consultado el 23 de noviembre de 2021.
169. Marshall, Cass (15 de octubre de 2019). «League of Legends is getting its own animated series called Arcane» (<https://web.archive.org/web/20201021152120/https://www.polygon.com/2019/10/15/20914848/arcane-league-of-legends-anime-animated-series>). *Polygon* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/2019/10/15/20914848/arcane-league-of-legends-anime-animated-series>) el 21 de octubre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
170. Capel, Chris J. (16 de octubre de 2019). «League of Legends Arcane animated series will show the origins of Jinx and Vi» (<https://web.archive.org/web/20200927201131/https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/arcane-animated-series>). *PCGamesN*. Archivado desde el original (<https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/arcane-animated-series>) el 27 de septiembre de 2020. Consultado el 16 de enero de 2021.
171. Summers, Nick (11 de junio de 2020). «'League of Legends's TV show 'Arcane' has been pushed back to 2021» (<https://web.archive.org/web/20200914163356/https://www.engadget.com/league-of-legends-tv-show-arcane-delayed-2021-090755133.html>). *Engadget* (en inglés). Archivado desde el original (<https://www.engadget.com/league-of-legends-tv-show-arcane-delayed-2021-090755133.html>) el 14 de septiembre de 2020. Consultado el 6 de septiembre de 2020.
172. Goslin, Austen (3 de mayo de 2021). «League of Legends animated series is heading to Netflix» (<https://web.archive.org/web/20210503150440/https://www.polygon.com/22417202/league-of-legends-arcane-animated-series-riot-netflix-teaser-trailer>). *Polygon*. Archivado desde el original (<https://www.polygon.com/22417202/league-of-legends-arcane-animated-series-riot-netflix-teaser-trailer>) el 3 de mayo de 2021. Consultado el 3 de mayo de 2021.
173. Motamayor, Rafael (20 de noviembre de 2021). «Arcane Season 1 Review» (<https://web.archive.org/web/20211121022022/https://www.ign.com/articles/arcane-season-1-review-league-of-legends>). Archivado desde el original (<https://www.ign.com/articles/arcane-season-1-review-league-of-legends>) el 21 de noviembre de 2021. Consultado el 21 de noviembre de 2021.
174. Cremona, Patrick (3 de noviembre de 2021). «Arcane: release date, cast and trailer for the League of Legends Netflix series» (<https://web.archive.org/web/20211121110444/https://www.radiotimes.com/tv/fantasy/arcane-release-date-netflix/>). *Radio Times*. Archivado desde el original (<https://www.radiotimes.com/tv/fantasy/arcane-release-date-netflix/>) el 21 de noviembre de 2021. Consultado el 21 de noviembre de 2021.

Enlaces externos

- Sitio web oficial de *League of Legends* (Latinoamérica Sur - LAS) (<http://las.leagueoflegends.com/es>)
- Sitio web oficial de *League of Legends* (Latinoamérica Norte - LAN) (<http://lan.leagueoflegends.com/es>)

- Sitio web oficial de *League of Legends* (Europa Oeste - EUW) (<http://euw.leagueoflegends.com/es>)
-

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=League_of_Legends&oldid=160881938»

■