

CAMBIOS EN UNA TEMPORADA DE LEAGUE OF LEGENDS

Objetivo:

En este proyecto queremos mostrar cómo el juego League of Legends, uno de los más jugados a nivel mundial, lleva a cabo muchos cambios, lo cual repercute a la jugabilidad y hace que el nivel de adaptación de los jugadores hacia esos cambios, tenga que ser mucho mayor, para realmente poder estar preparados ante cualquier variación.

Hipótesis:

El juego League of Legends, se trata de un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) de 5v5, donde gana aquel equipo que consiga destruir el Nexo contrario, es decir, la base.

Partiendo de esta breve descripción, el planteamiento de este EDA va ser el mostrar claramente si los cambios que se producen a lo largo de una temporada (en este caso la temporada 12, que abarca desde Enero de 2022 hasta Diciembre de 2022) provoca que varíen mucho las estadísticas de los campeones y a su vez el tipo de juego o facilidad para poder llevar a cabo dicha experiencia.

La principal motivación de este trabajo es enseñar que todas esas críticas que llevan a cabo los jugadores de este juego, tienen un motivo de peso, y son los continuos cambios que se produce cada poco tiempo, dificultando así la adaptación para poder tener una buena estrategia a la hora de jugar.

Análisis:

Nos centraremos en la temporada 12, la cual contiene 23 parches y seleccionaremos el 1, el 13 ya que es el intermedio y el 23, siendo este el último para poder llevar a cabo las comparaciones.

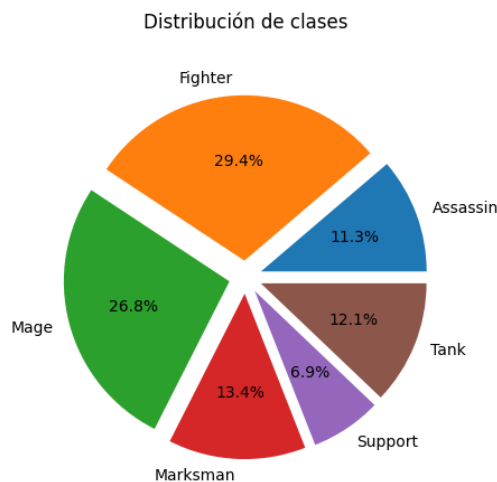
Tras esto, trabajaremos a través de una tabla tal que así:

	Name	Class	Role	Tier	Score	Win %	Role %	Pick %	Ban %	KDA
0	Aatrox	Fighter	TOP	A	58.250000	49.970000	94.620000	4.430000	2.030000	1.970000
1	Ahri	Mage	MID	A	53.210000	49.930000	93.470000	4.620000	1.040000	2.560000
2	Akall	Assassin	MID	S	65.300000	48.590000	65.650000	8.160000	12.880000	2.340000
3	Akall	Assassin	TOP	A	57.870000	48.570000	34.060000	4.240000	12.880000	2.040000
4	Akshan	Marksman	MID	S	59.850000	51.460000	58.010000	4.830000	21.910000	2.230000
5	Akshan	Marksman	TOP	A	55.890000	51.580000	33.450000	2.710000	21.910000	1.970000
6	Allstar	Tank	SUPPORT	B	46.080000	49.920000	98.550000	3.650000	0.840000	2.510000

Aquí podemos observar ya que ya está limpio, y aunque aparezcan tantos decimales, es por el formato usando Styler en Python.

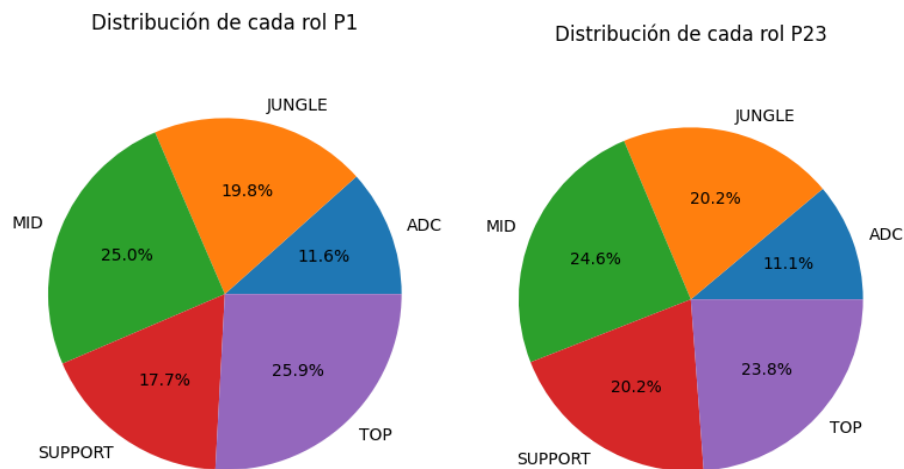
Hemos establecido un límite de filas, siendo eso una captura de la tabla, hemos quitado símbolos de %, así como hemos convertido a float.
Por último hemos eliminado la columna “Trend”, ya que no le íbamos a dar uso.

A partir de eso hemos comenzado con los gráficos.



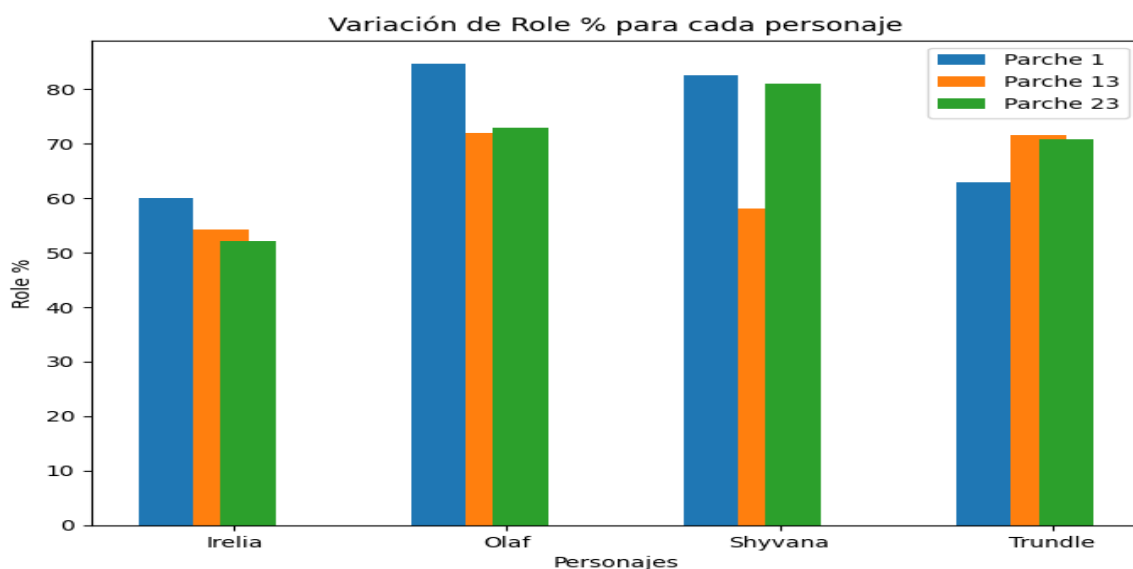
Aquí mostramos la única columna que tendrá siempre los mismos valores y se trata de la columna Class, la cual establece la clase que se atribuye a cada campeón cuando este es implementado al juego, por lo que no variará jamás.

Tras esto mostramos 2 gráficos acerca de los roles que podemos encontrar.

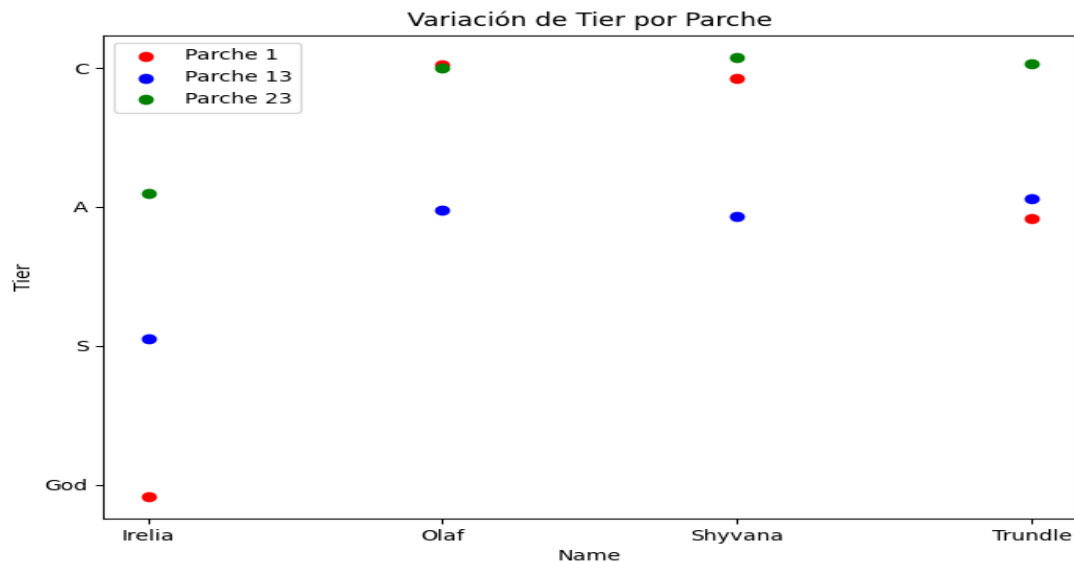


Como se puede ver, los roles son las posiciones del mapa donde deben situarse los campeones, pero la sorpresa es cuando comparamos el primer parche con el último y varían. Esto se debe a la introducción de nuevos campeones, a la asignación de nuevos roles a campeones ya existentes, al incremento de potencial o disminución de campeones o a la introducción de ítems que pueden ser usados en personajes en otras posiciones, dándole así mayor poder.

Tras lo comentado, vemos a través de 4 campeones, como varía el % de adaptación de cada personaje según al parche a su rol predominante.

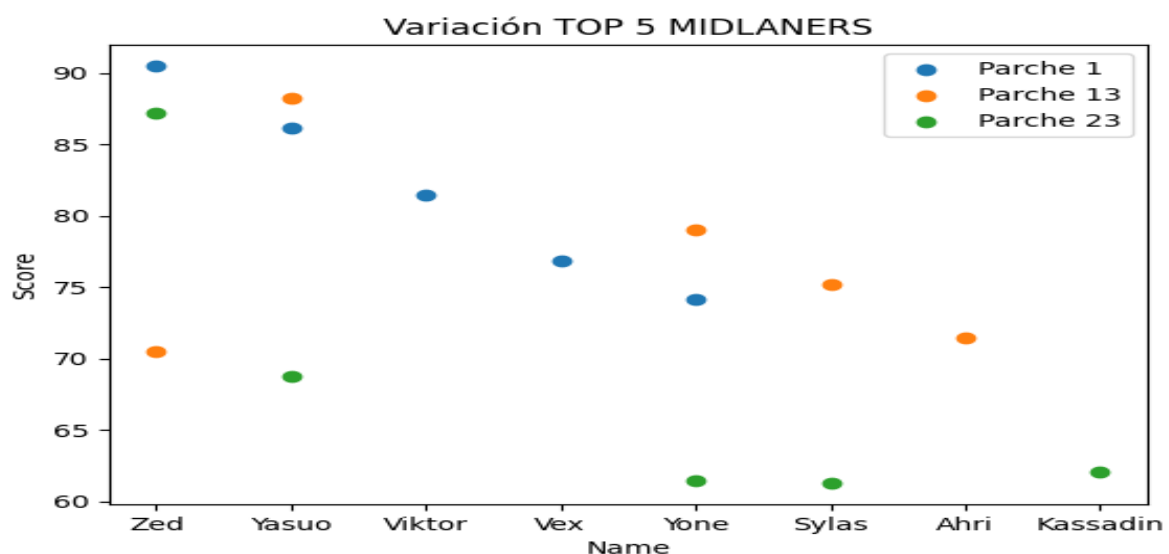


A raíz del gráfico anterior donde muestra la adaptación de los campeones a sus posiciones, vemos “la categoría” en la que incluyen a cada personaje en cada parche, siendo “GOD” el máximo y “C” el mínimo.



Vemos como varían las etiquetas que se atribuyen a cada personaje en cada parche, donde incluso hay una categoría B pero en este caso, no hay ningún campeón que cumpla con ello.

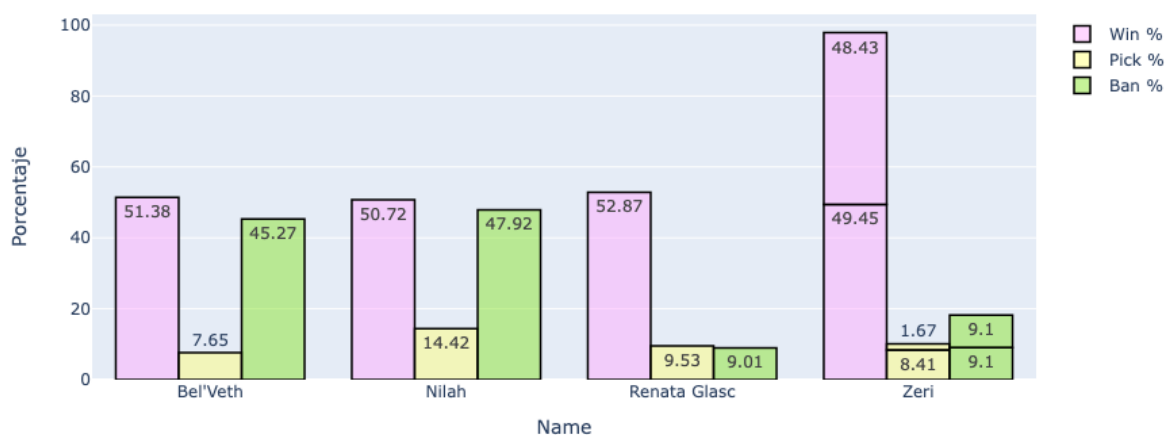
En el siguiente gráfico, a través de las puntuaciones que se le dan a los campeones en cada parche, obtenemos el TOP 5 de MID LANERS, donde incluiremos todos los que aparecen desde el parche 1 al 23, para ver sus variaciones a simple vista.



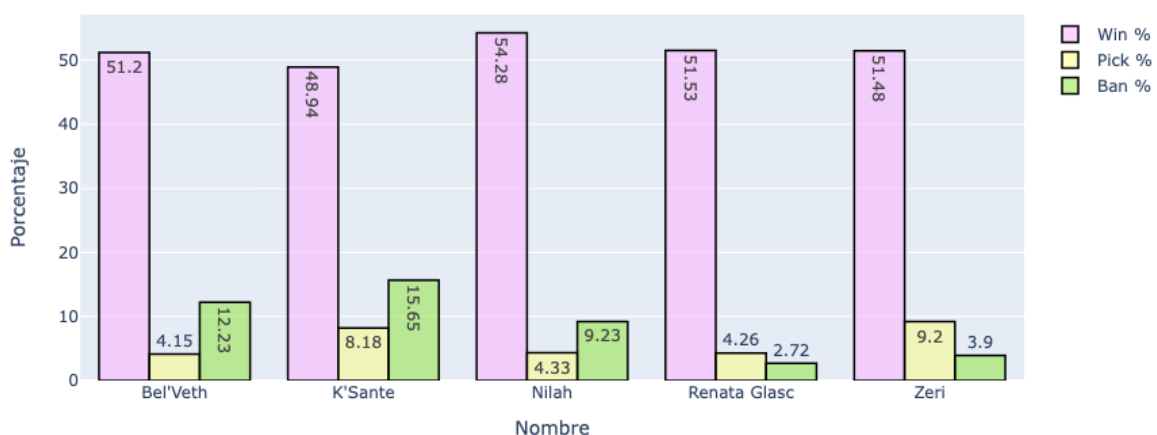
Hay cambios abrumadores como podemos ver, desde el caso de Kassadin que solo aparece en el parche 23 con una puntuación bajísima, hasta Zed que da un bajón increíble del 1 al 13, y de repente se recupera. Estas variaciones repercuten muchísimo a la hora de la selección de campeón y la mentalidad para llevar a cabo el juego.

Lo último antes del extra y la conclusión, será mostrar las variaciones de estadísticas de incluso los nuevos campeones que se implementan en esta season.

Estadísticas de cada campeón P13



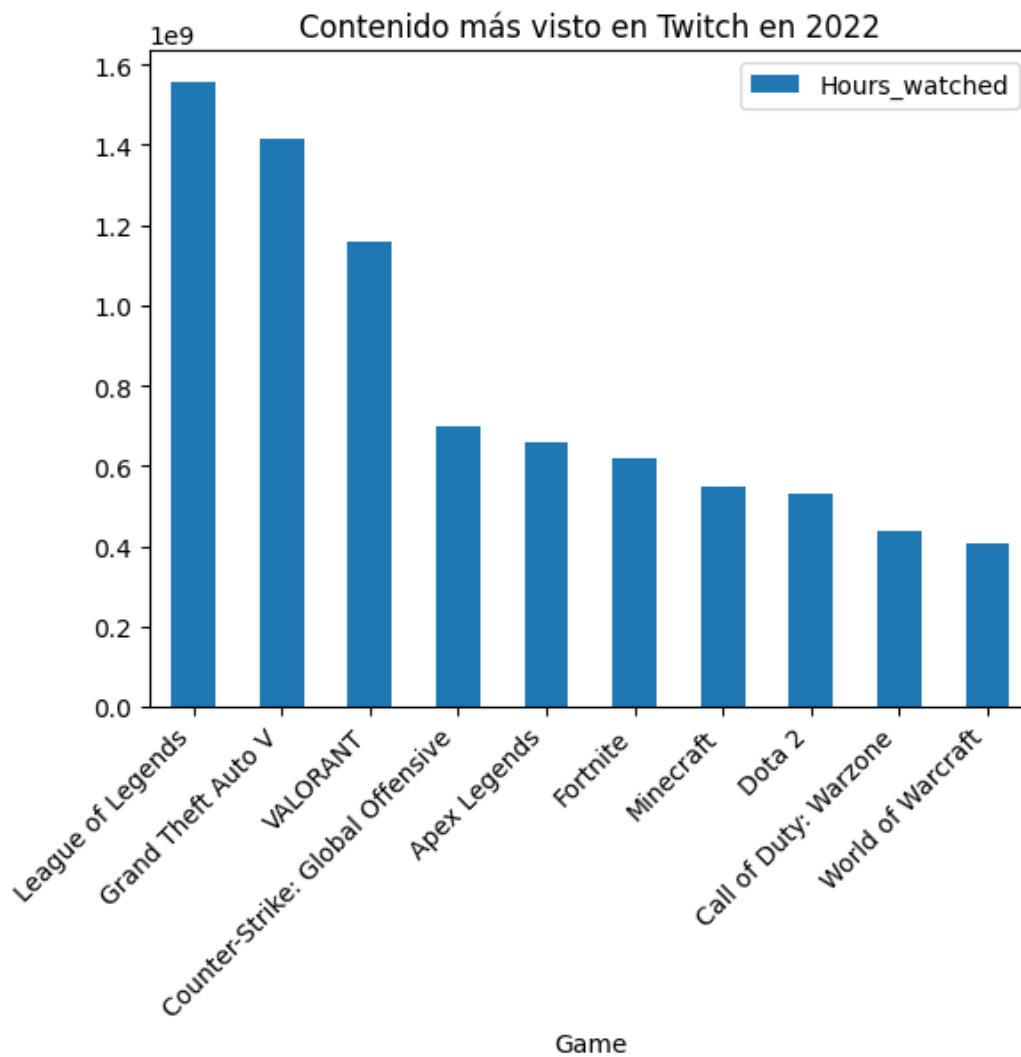
Estadísticas de cada campeón P23



Vemos que así porque sí se le quita un rol a Zeri, se añade un nuevo campeón y los % de Pick disminuyen, debido al desinterés de los jugadores por estos nuevos campeones, debido al potencial que tienen al comenzar y su alto índice de baneo, lo cual hace imposible jugarlos.

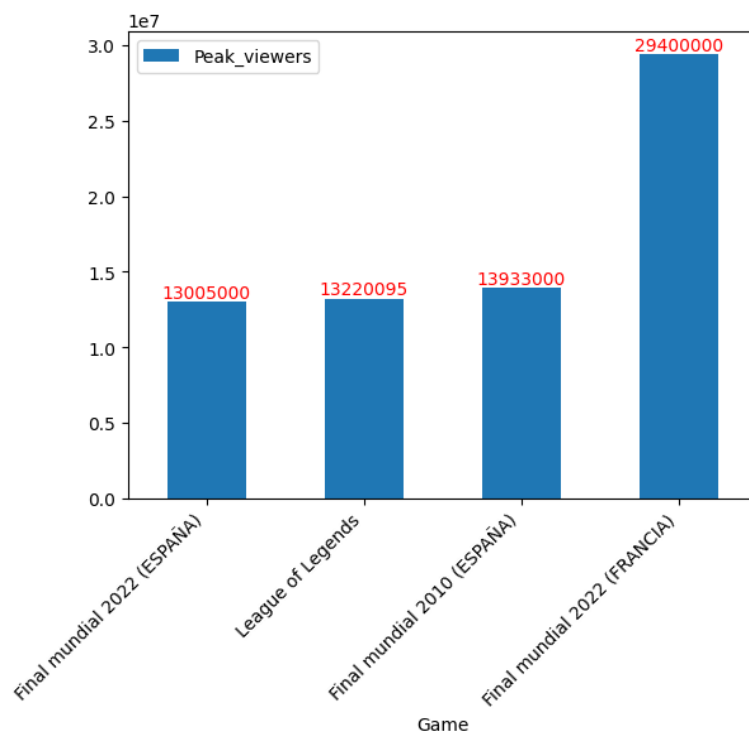
Extra:

Incluimos unos datos para mostrar el verdadero potencial que tiene este juego a nivel mundial e incluso comparándolo con eventos de gran escala como son los que mostramos a continuación.



Se basa en el contenido más visto en la plataforma Twitch durante el año 2022, donde se aprecia que League of Legends encabeza la lista, por delante de nombres como el Grand Theft Auto V y el Counter Strike: Global Offensive.

En el siguiente gráfico muestra el pico de viewers en la plataforma Twitch de League of Legends, con eventos tales como los que aparecen.



Conclusión:

Tras las variaciones mostradas, podemos concluir en que durante una temporada de League of Legends, se llevan a cabo multitud de cambios, lo cual influye en la adaptación del jugador al establecer una correcta estrategia de juego.