## **League of Legends y Teamfight Tactics**

### **1. Definición y Fundamentos del Juego (La Grieta del Invocador)**

* **GÉNERO:** **MOBA** (*Multiplayer Online Battle Arena*).
* **OBJETIVO PRINCIPAL:** Dos equipos de 5 jugadores compiten para destruir el **Nexo** enemigo, ubicado en su base.
* **MAPA:** El campo de batalla principal es **La Grieta del Invocador**.
* **ROLES ESTÁNDAR (5v5):**
  1. **Top Lane (Superior):** Guerrero o tanque.
  2. **Jungle (Jungla):** Controla objetivos neutrales (Dragones, Heraldo, Barón).
  3. **Mid Lane (Central):** Mago o asesino.
  4. **Bot Lane - ADC (Tirador):** Alto daño de ataque a distancia (*Attack Damage Carry*).
  5. **Bot Lane - Support (Apoyo):** Control de visión y multitud.

### **2. Cómo Buildear un Campeón (Items y Runas)**

El "build" es la combinación de Runas y Objetos que maximiza la eficiencia de un Campeón para su rol.

#### **2.1. Runas (Pre-partida)**

* **QUÉ SON:** Potenciadores pasivos que se eligen antes de la partida, divididos en una rama **Primaria** (más poderosa) y una **Secundaria**.
* **RAMAS PRINCIPALES:**
  + **Precisión:** Enfocada en Daño Sostenido y Sostenibilidad (*Lifesteal*). Ideal para Tiradores y Luchadores.
  + **Dominación:** Enfocada en Ráfaga de Daño (*Burst*) y Asesinatos. Ideal para Asesinos y algunos Magos.
  + **Brujería:** Enfocada en Poder de Habilidad (AP), maná y velocidad. Ideal para Magos.
  + **Valor:** Enfocada en Tanqueo, supervivencia y Control de Masas. Ideal para Tanques y Soportes.
  + **Inspiración:** Enfocada en Utilidad, economía y flexibilidad.
* **RUNA CLAVE (*KEYSTONE*):** La runa más importante de la rama Primaria. Define la estrategia inicial del campeón (ej. *Conquistador*, *Electrocutar*, *Invocar Aery*).

#### **2.2. Objetos (Items)**

* **QUÉ SON:** Se compran con oro durante la partida. Otorgan estadísticas y efectos pasivos/activos.
* **TIPOS DE OBJETOS SEGÚN ESCALADO:**
  + **Daño de Ataque (AD):** Aumentan el daño físico base y las habilidades que escalan con *Attack Damage* (ej. *Filo Infinito*, *Bailarín Espectral*).
  + **Poder de Habilidad (AP):** Aumentan el daño mágico y las habilidades que escalan con *Ability Power* (ej. *Sombrero de Rabadon*, *Báculo del Vacío*).
  + **Defensa (Tanque):** Aumentan la **Armadura** (contra AD), la **Resistencia Mágica** (contra AP) y la **Vida** (HP) (ej. *Corazón de Hielo*, *Apariencia Espiritual*).
  + **Soporte/Utilidad:** Ítems enfocados en escudos, curación, o visión (ej. *Redención*, *Piedra de Visión*).

### **3. Teamfight Tactics (TFT)**

#### **3.1. Fundamentos**

* **QUÉ ES:** Un juego del género **Autobattler** o "ajedrez automático" para 8 jugadores. El objetivo es construir el mejor equipo para ser el último en pie.
* **MECÁNICA CLAVE:** **Economía** (gestionar oro e intereses), **Posicionamiento** de unidades y la **Construcción de Sinérgias**.
* **CAMPEONES Y ESTRELLAS:** Los campeones se compran en una tienda.
  + **2 Estrellas:** Se necesitan 3 copias del campeón de 1 estrella.
  + **3 Estrellas:** Se necesitan 9 copias del campeón de 1 estrella (o 3 copias de 2 estrellas).
* **NIVEL DE JUGADOR:** Determina cuántos campeones puedes tener en el tablero. Gastar oro en **Experiencia (XP)** es la forma de subir de nivel.

#### **3.2. Sinérgias (Rasgos)**

* **QUÉ SON:** Bonificaciones de equipo. Cada campeón tiene 2-3 rasgos (Orígenes o Clases).
* **ACTIVACIÓN:** Al colocar varios campeones con el mismo rasgo, el rasgo se activa y otorga estadísticas o efectos poderosos a todo el equipo o a campeones específicos.
* **IMPORTANCIA:** La base de la estrategia de TFT es elegir un **Acarreador (*Carry*)** y rodearlo con las sinérgias que lo potencien.

#### **3.3. Objetos de TFT**

* **Componentes:** Piezas básicas que se obtienen en el Carrusel o en rondas PvE (ej. Espadón, Vara, Arco, Capa).
* **Objetos Completos:** Se forman combinando dos componentes. Se dividen en:
  + **Ofensivos:** Para los *Carries* (ej. *Filo Infinito*, *Báculo del Arcángel*).
  + **Defensivos:** Para los Tanques de primera línea (ej. *Armadura de Warmog*, *Garra de Dragón*).
  + **Soporte:** Ofrecen utilidad al equipo (ej. *Estandarte de Zeke*).
* **El Carrusel (*Carousel*):** Rondas donde los jugadores, en orden inverso a su vida actual, seleccionan un campeón con un objeto ya equipado.

#### **3.4. Aumentos (Augments)**

* **QUÉ SON:** Mejoras o potenciadores especiales que se eligen tres veces por partida.
* **IMPACTO:** Alteran radicalmente el juego, dando ventajas económicas, sinérgias adicionales o efectos de combate únicos.

### **4. Aspecto No Competitivo / Juego Casual**

* **Partida Normal (Draft/Blind):** Modos 5v5 sin impacto en el ranking.
* **ARAM (*All Random, All Mid*):** Batallas 5v5 rápidas y aleatorias en un solo carril.
* **Clasificación de Maestría:** Sistema de progresión individual por campeón (rangos 1 a 7).

### **5. Aspecto Competitivo / Clasificatorio (Ranked)**

* **Clasificatorias (Ranked):** Modo 5v5 que usa **Fase de Picks & Bans** y afecta al **Elo** del jugador.
* **Sistema de Ligas:** Estructura jerárquica de rangos (Hierro a Aspirante/Challenger).
* **Meta (Metagame):** Estrategias, campeones y builds consideradas más fuertes en un momento dado.
* **Macro/Micro Juego:** Estrategia global (Macro) vs. habilidad individual (Micro).

### **6. Esports de League of Legends (Competición Profesional)**

* **Ligas Regionales:** LCK (Corea), LPL (China), LEC (Europa), LCS (Norteamérica).
* **Torneos Internacionales:** MSI (Mid-Season Invitational) y Worlds (Campeonato Mundial).
* **Conceptos Estratégicos:** Control de Visión, Control de Oleadas y Prioridad en Carriles.