League of Legends

Resumen general

League of Legends (también conocido por sus siglas LoL) es un videojuego del género multijugador de arena de batalla en línea (MOBA) y deporte electrónico el cual fue desarrollado por Riot Games para Microsoft Windows y OS X y para consolas digitales. En un principio los servidores estaban alojados en la empresa GOA y fue vendida a la empresa china Tencent Holdings Limited.

El juego fue diseñado para el sistema operativo Microsoft Windows y lanzaron una beta para OS X, dejando al poco tiempo el proyecto de lado.​ Esta beta ha sido mejorada por parte de usuarios del juego, haciendo posible jugar a una versión actualizada de *League of Legends.*

Zulema Romero, autor de la práctica

En octubre de 2012, contaba con 70 millones de jugadores registrados.​ Para marzo de 2013 se registró 5 millones de jugadores conectados al mismo tiempo en todo el mundo.​ Es un juego de alta competitividad siendo uno de los juegos más populares de los deportes electrónicos (*e-sports*).​

El juego está inspirado en el popular mapa personalizado del Warcraft III, Defense of the Ancients: Allstars, diseñado por Steve «Guinsoo» Feak, el cual a su vez está basado en el escenario de StarCraft «Aeon of Strife».

League of Legends fue bien recibido en su lanzamiento, ganando elogios por sus diversos departamentos artísticos y musicales, particularmente por su diseño de personajes (154 campeones) y valor de producción. League tiene muchos seguidores en plataformas de transmisión como YouTube y Twitch. En septiembre de 2019, Riot Games dijo que el juego contaba con casi 8 millones de usuarios concurrentes cada día. La popularidad del juego ha llevado a productos y vínculos en otros medios, como videos musicales, series web, cómics, documentales y una próxima serie animada de Netflix. El material promocional para los cosméticos del juego ha atraído una gran atención generalizada, como K / DA, un grupo de chicas de K-pop compuesto por cinco campeonas de League. League tiene una escena competitiva próspera, a menudo descrita como el deporte mundial preeminente. El Campeonato Mundial de League of Legends de 2019 tuvo más de 100 millones de espectadores únicos, alcanzando un máximo de espectadores simultáneos de 44 millones, con un premio mínimo de 2,5 millones de dólares.

El 24 de agosto de 2020 Spotify y Riot Games se unen para formar una asociación oficial de deportes electrónicos de League of Legends.

Jugabilidad

El juego consta de 3 modos actuales de juego en ejecución: La Grieta del Invocador, El Abismo de los Lamentos y Teamfight Tactics.​ Los jugadores compiten en partidas, que duran entre 15 y 50 minutos en promedio. En cada modo de juego, los equipos trabajan juntos para lograr una condición de victoria, normalmente destruyendo la estructura central (llamado Nexo) en la base del equipo enemigo después de pasar por alto una línea de estructuras defensivas llamadas Torretas. En todos los modos de juego, los jugadores controlan personajes llamados «campeones», elegidos o asignados en cada partida, que tienen un conjunto de habilidades únicas, con los cuales jugarán toda la partida hasta su conclusión. Desde septiembre de 2021, hay 157 campeones disponibles, siendo la última añadida Vex, la Tristóloga.

Los campeones comienzan cada partida con un bajo nivel, y luego ganan experiencia en el transcurso de la partida para alcanzar un nivel máximo de 18. Ganar niveles de experiencia en las partidas permite a los jugadores desbloquear las habilidades especiales de su campeón y aumentarlas de varias maneras únicas para cada personaje. Si un campeón pierde toda su salud, es derrotado, pero es revivido automáticamente en su base una vez que pase el tiempo suficiente. Los campeones también comienzan cada partida con una cantidad baja de oro, y pueden ganar oro adicional durante toda la partida de varias maneras: matando a personajes no jugadores conocidos como súbditos y monstruos; matando o ayudando a matar campeones enemigos; destruyendo las estructuras enemigas; pasivamente a través del tiempo; y a través de interacciones con artículos únicos o habilidades de campeón. Este oro se puede gastar a lo largo de la partida para comprar artículos del juego que aumentan aún más las estadísticas de cada campeón (ataque, defensa, vida, etc.) y la jugabilidad en una variedad de formas. La experiencia del campeón, el oro ganado y los artículos comprados son específicos de cada partida y no se transfieren a partidas posteriores. Por lo tanto, todos los jugadores comienzan cada partida en relativa igualdad de condiciones con respecto a su equipo contrario.

A través de las partidas, los jugadores también obtienen recompensas que se aplican a su cuenta. Las cuentas de los jugadores comienzan en el nivel uno y progresan mediante la cantidad de partidas jugadas. El nivel de jugador es independiente del nivel de personaje; tanto una cuenta de nivel 30 como una de nivel 5 comenzarían en el nivel de personaje 1 al comienzo de una nueva partida. Desde 2009 hasta 2017, el nivel máximo de la cuenta fue 30, y a medida que los jugadores progresaban, desbloquearon contenido y habilidades adicionales. Este sistema fue rediseñado en noviembre de 2017, con la eliminación del límite de nivel 30 y la eliminación del sistema de Runas/Maestrías que otorgó bonos progresivos a los jugadores en función de su nivel de cuenta.​ Jugar partidas y subir de nivel proporciona "Esencia Azul" (llamada "Puntos de Influencia" (IP) de 2009 a 2017), una moneda que se puede usar en lugar de "dinero real" para acceder a ciertas características bloqueadas.

En las partidas de 5 vs. 5, pasados 15 minutos de partida, es posible realizar una rendición, pero la votación debe de ser unánime. Cualquier jugador puede iniciar la votación (tomándose como un voto a favor). Al minuto 20 el 80% del equipo debe estar de acuerdo (4 jugadores de 5). Si una petición de rendición ha sido rechazada se deben esperar 3 minutos para poder pedir otra; mientras que, si la rendición ha sido aprobada, el nexo propio se auto destruye, acabando así la partida en una derrota.​

Ambientación

*League of Legends* tiene lugar en el mundo ficticio de **Runaterra**. Los personajes, mejor conocidos como campeones, son una colección de héroes y villanos que tienen una variedad de historias, a menudo relacionadas con las luchas políticas de los diversos países del continente principal de Valoran. Además, algunos campeones son extraplanares y provienen de mundos diferentes a Runaterra, pero están de visita para sus propios fines. Estos campeones a veces chocan entre sí, lo cual se ve reflejado en la jugabilidad de *League of Legends*.

La historia ha pasado por dos fases: la historia "original" que fue canon desde 2009 hasta 2014, y la historia reiniciada desde 2014 hasta el presente. La historia original estaba muy centrada en justificar la mecánica exacta de un juego de "Liga" en el mundo de Runaterra. Para explicar esto, en el contexto original, Valoran era gobernado funcionalmente por magos del tiempo extremadamente poderosos que podían intimidar a las otras naciones para que cumplieran con sus caprichos. Crearon la "Academia de Guerra", también conocido como "Liga de Leyendas", para resolver disputas y actuar como una liga deportiva internacional. En estas disputas, los "Invocadores" (es decir, los jugadores del juego) podían controlar a cualquiera de los héroes o villanos más grandes de Runaterra en sus luchas, lo que justificaba por qué se podía formar un equipo de 5 personajes que odiaban a los demás. Además, estos magos del tiempo en realidad reducirían el poder de los personajes al "nivel 1" antes de cada partido para que las cosas fueran "justas"; las historias de algunos personajes incluso los involucraban explícitamente con esta idea mediante la Academia de Guerra siendo responsable de sellar su poderes debido a que eran demasiado poderosos, como las semidiosas Kayle y Morgana. Esto explica por qué los personajes podían participar en múltiples partidas y debían volver a aprender las mismas habilidades cada vez. Después de una partida, a veces se emitía un "Juicio", con los Invocadores ganadores capaces de otorgar tierras y privilegios a aquellos que favorecían.

El equipo narrativo de Riot finalmente decidió que esta historia era demasiado restrictiva y "reinició" la historia detrás de *League of Legends* en 2014.​ En esencia, la historia original ponía demasiado énfasis en los invocadores sin rostro y los Magos del Tiempo de la Academia; Riot deseaba que los campeones tomaran el centro del escenario y tuvieran sus propias historias, persiguiendo sus propios objetivos únicos. Por ejemplo, Riot ha publicado una trama sobre un imperio perdido en el desierto de Shurima y una trama sobre un enfrentamiento entre el pirata Gangplank y la cazarrecompensas Miss Fortune en la ciudad de Aguasturbias,​ ambas historias fueron protagonizadas por los campeones del juego, no los Invocadores. Un efecto secundario de esto es que "el juego y la historia no son copias idénticas uno del otro".

El mundo de Runaterra consiste en una serie de países y ciudades-estado, encerrados en una red de rivalidad, alianza y conflicto.​ Las dos entidades más grandes y poderosas son los estados de Demacia y Noxus, que han librado guerras en el pasado, y están en guerra actualmente, con cada uno buscando socavar silenciosamente al otro. Demacia se inspira en un reino europeo medieval idealizado, mientras que Noxus recuerda al Imperio Romano. Los campeones demacianos tienden a valorar temas como la caballerosidad y el honor, mientras que Noxus se enorgullece de su visión, poder y astucia.​ Piltóver y Zaun son una ciudad-estado a la vanguardia de la tecnología; Piltóver, la "respetable" mitad de la ciudad, tiene un estilo steampunk, mientras que Zaun, la olvidada ciudad subterránea de Piltóver, es una visión más oscura del poder de la tecnología, involucrándose en investigaciones éticamente cuestionables.​ El Fréljord es un dominio helado dividido por una guerra civil a tres bandas entre las reinas rivales Ashe, Sejuani y Lissandra.​ Ciudad de Bandle es una ciudad mítica donde habitan los yordles, una raza de pequeños humanoides exclusiva de League of Legends.​ Jonia es una nación insular con una fuerte conexión con la magia y presenta campeones inspirados en monjes y arquetipos ninja, así como Vastaya, una raza de criaturas híbridas animal-humano también exclusivas de *League of Legends*.​ Aguasturbias es una ciudad portuaria con un tema pirata.Las Islas de las Sombra son una cadena de islas que fueron mágicamente corrompidas y han sido hechizadas por una fuerza maligna conocida como la "Niebla Negra" que drena la vida y fortalece a los no muertos.​ Targón es un antiguo pico de montaña con un tema de la mitología griega.​ Shurima es un imperio recientemente resucitado que hasta hace poco se había perdido en el desierto, con un tema algo egipcio.​ Icathia es otra ciudad caída y abandonada donde los monstruos de otra dimensión conocida como El Vacío han cruzado a Runaterra, con un tema Lovecraftiano.​ Ixtal es un reino olvidado entre las selvas al este de Shurima, con una gran influencia de las culturas Mesoamericanas.​

De los mapas actuales, la Grieta del Invocador estaba ambientada en la Academia de Guerra de la historia original; es debatible su localización en la nueva historia. El Bosque Retorcido se ubica en las Islas de la Sombra; y el Abismo de los Lamentos se ubica en el Fréjlord.

Mapas

*League of Legends* contiene cuatro mapas principales o «Campos de Justicia», cada uno con diferentes terrenos, objetivos, modos de juego y condiciones de victoria, así como varios «objetos» y «hechizos de invocador».

Imagen del mapa de la Grieta del Invocador en la que se pueden distinguir las calles y las bases de ambos equipos.

* **Grieta del Invocador:** Es el mapa más popular en *League of Legends*, Siendo considerado el estándar en el juego competitivo. En este tipo de mapa, dos equipos de cinco jugadores compiten para destruir una estructura enemiga llamado Nexo, custodiado por el equipo enemigo y una serie de estructuras defensivas llamadas Torretas.​ Un Nexo está ubicado en cada base enemiga en lados opuestos del mapa, en la esquina inferior izquierda y en la esquina superior derecha. Estas estructuras crean continuamente personajes no jugadores de inferior ataque y vida conocidos como súbditos, que avanzan hacia la base enemiga a lo largo de tres carriles: superior, medio e inferior. (llamados en inglés top, mid, y bot, respectivamente). Hay distintos tipos de súbditos: Melée (que luchan cuerpo a cuerpo), Casters (también conocidos como súbditos magos), súbditos de asedio (que dispara balas de cañón), cañones anti-torreta (evolución del súbdito de asedio, que tiene más vida, armadura, velocidad de ataque y resistencia mágica), y super súbditos, que se generan al destruir un inhibidor pero que cesan de crearse cuando el inhibidor se regenera. Los jugadores compiten para hacer avanzar estas oleadas de súbditos hacia la base enemiga, lo que les permite destruir estructuras enemigas y finalmente ganar la partida. Entre carriles hay áreas neutrales del mapa conocidas como jungla, (Jungle en inglés) dispuestas en cuatro cuadrantes. Un río poco profundo divide el mapa entre los equipos, pero en realidad no impide el movimiento; todos los campeones pueden caminar a través de él sin ninguna diferencia a la tierra firme.

Cada equipo debe defender sus propias estructuras y destruir las estructuras del otro equipo. Éstas incluyen:

* Torretas: Cada carril está protegido por poderosas estructuras defensivas llamadas torretas. Las torretas hacen un daño excepcionalmente alto y atacarán a los súbditos y campeones enemigos que se acerquen a ellas. Las torretas dan prioridad a los súbditos enemigos en su vecindad, pero inmediatamente atacarán a los campeones enemigos si atacan a los campeones aliados. Por lo tanto, al avanzar una ola de súbditos aliados en el rango de una torreta, un campeón puede dañar la estructura sin ser atacado. Cuando se destruyen, las torretas proporcionan oro y experiencia. Las torretas destruidas permanecen así para el resto de la partida y no reaparecerán. Algunas torretas, dependiendo de la ubicación, regenerarán su salud con el tiempo si están dañadas, pero no destruidas.
* Inhibidores: Cada carril contiene un inhibidor. El inhibidor de un carril puede ser atacado después de que un equipo haya destruido las tres torretas que protegían su carril. Destruir un inhibidor hará que los Nexos aliados generen súpersúbditos, súbditos más poderosos que proporcionan una mejora a los súbditos de los alrededores. Si se destruyen, los inhibidores reaparecerán después de cinco minutos.
* Nexo: Cada equipo tiene un Nexo que solo se puede dañar una vez que todas las torretas en un carril y el inhibidor se destruyen. La destrucción del nexo del equipo enemigo finaliza el juego.

Algunos objetivos son "neutrales", lo que significa que no atacarán a los campeones que pasen por allí, pero los campeones pueden optar por pelear con ellos si desean obtener una recompensa a cambio de tener que luchar por ella. Incluyen:

* Monstruos de la jungla: Los monstruos neutrales que se reproducen en distintos lugares en la jungla y le proporcionan al jugador oro, experiencia y, a veces, otras recompensas por matarlos (regeneración de maná y reducción de enfriamiento según el nivel del campeón, daño verdadero y ralentización a cualquier unidad golpeada). Ellos son el objetivo neutral más común.
* Dragones elementales/Dragón ancestral: Los dragones elementales son poderosos monstruos ubicados en la mitad inferior del río. Todos los miembros del equipo que mata al dragón reciben bonificaciones que duran todo el juego y son acumulativas. Los dragones están basados en Los cuatro elementos de la Naturaleza, y cada dragón otorga un beneficio temáticamente apropiado. Un dragón elemental al azar que no sea del mismo elemento reaparecerá seis minutos después de que muera el anterior. Tras matar dos dragones elementales, el tercero provocará distintos cambios en el mapa de juego, y solo reaparecerán de ese mismo elemento. Luego de que un equipo logre matar cuatro dragones elementales, obtendrá un *alma de dragón*, que proporcionara un poder correspondiente a su elemento, y el Dragón Ancestral reemplazará a los dragones elementales. Cuando es asesinado, proporciona una bonificación más fuerte que un dragón elemental individual, pero desaparece con el tiempo, a diferencia de las recompensas de los dragones anteriores.
* Heraldo de la Grieta: El Heraldo de la Grieta es un poderoso enemigo ubicado en la parte superior del río que aparece por primera vez a los ocho minutos. Matar al Heraldo permite que se invoque de nuevo como un ariete para asediar las torretas enemigas. Si es asesinado rápido, un segundo Heraldo aparecerá seis minutos después de que muera.
* Barón Nashor: El Barón Nashor es el enemigo neutral más poderoso, ubicado en la parte superior del río. Se generará después de veinte minutos, reemplazando al Heraldo de la Grieta. Todos los miembros vivos del equipo que mata al Barón Nashor reciben una bonificación que hace que los súbditos cercanos sean más poderosos. El Barón Nashor reaparecerá siete minutos después de que muera. ​

Muchos de los detalles han cambiado con el tiempo; *League of Legends* no es un juego estático, ya que la mecánica ha ido cambiando desde su lanzamiento en 2009. Por ejemplo, el Heraldo de la Grieta fue agregado en 2016 y sus habilidades relanzadas en 2017;​ Los dragones daban oro en lugar de las bonificaciones desde 2009 hasta 2014, y los dragones solo se convirtieron en dragones elementales en 2016; los monstruos de la jungla han sido agregados y reajustados; el tiempo que tardaron los inhibidores en reaparecer fue de 4 minutos en lugar de 5 minutos por un tiempo; El Barón Nashor daba una ventaja más fuerte a las estadísticas de los campeones, pero no bonificaciones a los súbditos desde 2009 hasta 2014; y así.

* **Bosque Retorcido:** El Bosque Retorcido fue un modo de juego donde dos equipos de tres jugadores compiten para destruir el Nexo del equipo contrario, que es resguardado por Torretas.​ Conceptualmente es similar a la Grieta del Invocador, pero más pequeño para dar cuenta de tres contra tres en lugar de cinco contra cinco. En lugar de los 3 carriles con torretas y 3 inhibidores de la Grieta del Invocador, el Bosque Retorcido tiene solo 2 carriles y 2 inhibidores, con la jungla en el medio. Las otras diferencias son la adición de dos "Altares", cuyo control otorga al equipo ocupante una variedad de bonificaciones, y el reemplazo del Barón Nashor con Vilemaw, una deidad arácnida malvada. Los miembros vivos del equipo que mata a Vilemaw reciben una bonificación temporal, similar a la muerte del Barón Nashor.
* **Abismo de los Lamentos:** El Abismo de los Lamentos se usa para las partidas "ARAM" (All Random All Mid), y son cinco contra cinco.[33](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#cite_note-33)​ La diferencia entre el Abismo y los otros mapas es que solo hay un estrecho carril de Torretas y un inhibidor, y ninguna zona de jungla neutral. Por lo tanto, en lugar de escaramuzas y movimientos ocultos, el Abismo de los Lamentos se centra exclusivamente en grandes peleas en equipo en el único carril del medio. Los jugadores no pueden regresar a su base aliada para reponer su salud y maná o comprar artículos a menos que hayan sido asesinados. Adicionalmente, los jugadores no tienen capacidad de elegir a sus campeones, si no que estos son asignados de forma aleatoria. ARAM se lanzó como modo oficial en septiembre de 2013.​
* **Cicatriz de Cristal:** La Cicatriz de Cristal se usó para el modo Dominion, un formato de juego descontinuado donde equipos de cinco jugadores competían para capturar puntos de control y mantener esos puntos durante el período de tiempo más largo posible. El mapa consistía en un círculo con 5 puntos de control. Cada equipo controlaba una base conocida como fuente, ubicada en las esquinas inferiores izquierda y derecha del mapa. Cada equipo obtenía puntos al capturar y poseer más objetivos que el otro equipo a lo largo del tiempo, que luego se reducían del total de "vidas" del otro equipo. Estos puntos se descontaban de un puntaje inicial de 200. El primer equipo que reducía al otro equipo a 0 puntos lograba la victoria. Dominion se lanzó el 26 de septiembre de 2011 y se retiró el 22 de febrero de 2016 debido a la falta de popularidad, aunque la Cicatriz de Cristal se usó para otros formatos rotativos, como Ascension.​
* **Frenesí en el Nexo:** Este modo consiste en un mapa pequeño con dos calles y una gran jungla, con campamentos de criaturas editadas con más vida, armadura, daño y número de monstruos de lo normal, y está pensada para dos junglas, respecto a las calles, hay dos calles para tres jugadores situándose uno en la línea del medio, y dos en la de abajo. Este modo de juego incluye eventos *in-game* únicos para hacer un gameplay más rápido y entretenido. En adición, este rescata *items* que fueron eliminados en otras versiones del juego.

Modos de juego

El juego actualmente se puede jugar en los siguientes modos:

* **Tutorial:** Explica los controles y objetivos del juego para los jugadores principiantes.
* **Cooperativo vs. IA:** Los jugadores compiten contra un equipo formado por bots (personajes controlados por la computadora).
* **Entrenamiento:** Permite al jugador crear una partida de entrenamiento dónde los recursos, campeones, enfriamientos de habilidades y de los hechizos de invocador y la regeneración de los monstruos neutrales son controlados por él. Se utiliza para practicar la jugabilidad de cada campeón (Combos, objetos...) y el cómo usarlo en cada situación.
* **ARAM:** (Siglas de *All Random, All Mid*, «Todos Aleatorio, Todos Medio» en español). Dos equipos de cinco integrantes compiten con el objetivo de destruir el nexo del equipo rival en un mapa de un solo carril. La selección de campeón es aleatoria y por lo tanto puede presentarse un desequilibrio entre bandos.
* **Modo personalizado:** Permite a los jugadores crear manualmente y unirse a sesiones de juegos personalizados.
* **Clasificatorias:** Solo disponible para los jugadores con nivel 30 o superior. Este modo de juego presenta características especiales, por ejemplo, al finalizar cada partida se dan o quitan puntos de liga a los jugadores, clasificándolos en un rango en línea (de inferior a superior nivel: hierro, bronce, plata, oro, platino, diamante, maestro, gran maestro y retador). Además, cada equipo puede bloquear a cinco campeones, ver los campeones que está seleccionando el equipo rival (siendo las selecciones por turnos) y no se permiten repetir campeones. Este es el modo de juego usado en competiciones profesionales.
* **Normales:**.Disponibles a partir de nivel 3, son partidas que las personas utilizan para divertirse, jugar con amigos o practicar y probar campeones. Se pueden jugar en la Grieta del invocador, y en el Bosque Retorcido. Todas las partidas especiales por eventos o rotación de modos de juego, incluido ARAM, son normales. No clasifican ni se obtiene rango, pero si Experiencia.
* **URF:** Es un modo de juego en la Grieta del invocador en el cual se obtiene la "Mejora increíble de la increíble increíblemente mejora" que concede:   
  - 100% de reducción de costos de maná/energía.  
  - 80% reducción de enfriamiento (no se puede aumentar con ítems).  
  - +60 de velocidad de movimiento.  
  - Duplica la velocidad de ataque para campeones de rango.  
  - 25% más de daño crítico para campeones de rango.  
  - 25% de tenacidad.  
  - 35% resistencia contra monstruos.
* **ARURF:**.Consta del mismo modo de juego que en URF, pero la selección de campeones es aleatoria.

Los objetos a comprar durante la partida y los hechizos de invocador disponibles varían de un mapa a otro, así como las características de la jungla.

El sistema de emparejamiento determina a quiénes se enfrentará un determinado jugador, sobre la base de las estadísticas de tal jugador (partidas ganadas y partidas perdidas). El emparejamiento también toma en cuenta la estadística media de los jugadores del equipo.

Campeones y su posición en el juego

Cada campeón (personaje del juego) tiene habilidades y características y clases definidas por el juego, como en un juego de rol. Son seis clases de campeones:

* **Luchador**: Especializado en combate cercano. Combinan objetos de daño con objetos de aguante. También se los conoce como "offtanks"
* **Tirador**: Especializado en ataque a distancia. Popularmente conocido como "AD Carry" del inglés *attack damage carry* o carreador de daño de ataque.
* **Mago** o **Hechicero**: Especializado en habilidades y daño mágico. Popularmente conocido como "AP Carry" del inglés *ability power carry* o carreador de poder de habilidad.
* **Asesino**: Especializado en emboscar al enemigo, atacando por sorpresa y retirándose rápidamente. Su misión es eliminar al jugador más importante del equipo enemigo (generalmente el tirador) aunque ello suponga morir él también.
* **Tanque**: Especializado en resistencia. Su misión es absorber la mayor cantidad de daño posible e iniciar las peleas.
* **Apoyo** o **Soporte**: Especializado en apoyar a su equipo y aportar visión en el mapa mediante guardianes de visión (*wards*).

Un campeón puede tener más de un rol, para así complementar su equipo y aunque cada campeón ya tiene su rol predefinido, dependiendo de sus características pueden usarse en diferentes posiciones de juego.

Las posiciones de juego es el carril al que irá un jugador con su campeón. En La Grieta del Invocador, el escenario más común, las posiciones son:

* **Carril superior**. Es el carril más cercano al Heraldo de la Grieta y al Barón Nashor. Normalmente se necesita más de un jugador para matarlos. Generalmente se usan campeones del tipo luchador o tanque para complementar al equipo. También se suelen ver magos o incluso asesinos por temas de composición de equipo.
* **Jungla**. Es la zona de criaturas neutrales entre los carriles. La clase del campeón en la jungla puede ser muy diversa, siempre que resista los ataques de las criaturas neutrales y sea eficiente asaltando carriles por sorpresa, por lo que suele jugarse un asesino resistente o un guerrero con buen movimiento.
* **Carril central**. Es el carril rodeado por la jungla y camino más corto hacia la base enemiga, por lo que puede recibir gran cantidad de asaltos para asegurar una victoria rápida. Por ello usualmente se juega un mago que, por el daño mágico, puede responder a un ataque sorpresa, defender bajo torreta usando un asesino y cuando tiene ventaja asistir el ataque en otra línea; también se juegan asesinos para perjudicar al mago y atacar otras líneas.
* **Carril inferior**. Es el carril cercano al dragón, una criatura neutral en la jungla que da beneficios a todo el equipo que lo mata. Dado que el dragón es un objetivo de equipo, en el carril inferior se juegan con dos personajes: el tirador, quien proporciona el daño a distancia para el equipo, y el *support* (soporte), para apoyar al tirador, ya que este suele ser poco resistente y es importante mantenerlo con vida.

Las características de cada campeón:

* **Vida**. Es un valor que inicia lleno y al llegar a 0 muere el personaje, teniendo que esperar un tiempo para reaparecer en base.
* **Maná**. Valor que se gasta usando las habilidades del campeón. Algunos personajes en su lugar tienen energía (que aumenta rápidamente, pero no es potenciable), furia (que aumenta peleando y no es potenciable), otras medidas con dinámicas específicas o ninguna medida para las habilidades.
* **Regeneración de vida**. Cantidad de vida que recupera un campeón con el paso del tiempo cuando está herido.
* **Regeneración de maná**. Cantidad de maná que aumenta con el tiempo hasta llegar al máximo. Si el campeón no utiliza maná no tiene regeneración de maná.
* **Daño de ataque**. Ataque físico básico que provoca un campeón al enemigo.
* **Velocidad de ataque**. Ataques básicos por segundo que puede dar sin pausas.
* **Poder de Habilidad.** Daño mágico que inflige un campeón dependiendo de la fórmula de cada habilidad.
* **Armadura**. Daño físico que resiste constantemente el personaje.
* **Resistencia mágica**. Daño mágico que resiste constantemente el personaje.
* **Velocidad de movimiento**. Rapidez con la que te desplazas por el mapa.
* **Tenacidad**. Habilidad que reduce temporalmente el control de masas.
* **Letalidad**. Es un valor que sirve para eliminar la resistencia y armadura del rival. Aplica 60% del valor como penetración de armadura y el otro 40% lo aplica según el nivel que tenga al que estas golpeando.

**Probabilidad de impacto crítico.** Es la probabilidad de que un ataque del campeón infrinja más daño hacia enemigos.

Las características pueden aumentarse con las runas antes de iniciar la partida. Durante la partida se ven modificadas con objetos propios, aliados y enemigos, además de que mejoran subiendo de nivel.

Existen registrados más de 140 campeones, con distintos aspectos que se compran con RP. Los campeones más populares entre los jugadores son:

* Teemo
* Miss Fortune
* Maestro Yi
* Ashe
* Ahri
* Darius
* Garen
* Ekko
* Ezreal
* Lux

Objetos y habilidades

El oro es único en la partida y se usa para comprar objetos. Los objetos tienen nombres y formas simbólicas para recordarlos fácilmente. Pueden ser objetos de efecto pasivo (constante), consumibles o activos, que afectan a las características del campeón.

Cada campeón tiene sus propias habilidades, que generalmente se activan predeterminadamente con las teclas Q, W, E y R, (Aunque estas pueden modificarse para que estén en las teclas preferidas de jugador) llamándose esta última la «habilidad definitiva», siendo usualmente la más poderosa o la más característica de un campeón. Cada habilidad tiene su propia dinámica, pero generalmente gastan maná, tras usarse tienen un periodo de enfriamiento (un tiempo que debe transcurrir antes de poder volver a usarse) y entre ellas se distribuyen los puntos de mejora, los cuales se ganan cuando el campeón sube de nivel.

Similares a las habilidades, están los hechizos de invocador que se activan con las teclas D y F, dos hechizos que seleccionan antes de que inicie la partida. Estos hechizos no gastan maná, pero tienen periodo de enfriamiento más prolongado:

* **Fantasmal:** (Comúnmente llamado Ghost) Tu campeón puede moverse entre unidades y tiene un 28-45% más de velocidad de movimiento (según el nivel de campeón) durante 10 segundos.
* **Curación:** (Comúnmente llamado Heal) Restaura 90-345 de vida (según el nivel del campeón) y otorga un 30% de velocidad de movimiento adicional durante 1 segundo tanto a ti como al campeón aliado seleccionado. El efecto de curación se reduce a la mitad en el caso de unidades beneficiadas recientemente por este hechizo de Invocador.
* **Claridad:** Restaura el 50% del maná máximo de tu campeón. También restaura a los aliados cercanos el 25% de su maná máximo.
* **¡Al Rey!:** Te envía rápidamente al lado del Rey Poro, (Solo disponible en el modo de juego temporal *"La Leyenda del Rey Poro"*).
* **Porolanzamiento:** Lanza un poro a los enemigos. Si aciertas, a continuación, puedes desplazarte rápidamente al objetivo, (Solo disponible en el modo de juego temporal *"La Leyenda del Rey Poro"*).
* **Marca:** Lanza una bola de nieve en línea recta hacia tus enemigos (con menos alcance). Si alcanzas a uno queda marcado y a continuación tu campeón puede desplazarse con rapidez hasta él. (Solo disponible en el mapa de juego *"ARAM"*).
* **Limpiar:** Elimina todas las debilitaciones (excepto la supresión) y efectos de hechizos de invocador que afectan al campeón y reduce en un 65% la duración de las debilitaciones recibidas durante los próximos 3 segundos.
* **Teletransportación:** (Comúnmente llamado TP o Teleport) Tras 4,5 segundos de preparación, teleporta a tu campeón al súbdito, estructura o guardián aliado que hayas escogido. No se puede cancelar su canalización.
* **Castigo:** (Comúnmente llamado Smite) Inflige 390 y 1000 de daño verdadero (dependiendo del nivel del campeón) a monstruos épicos o gigantes, o a súbditos enemigos. Regenera vida en función de tu vida máxima cuando se utiliza contra monstruos.
* **Barrera:** Protege a tu campeón y absorbe 115-455 de daño (según el nivel del campeón) durante 2 segundos.
* **Prender:** (Comúnmente llamado Ignite) Hace arder a un campeón enemigo durante 5 segundos, infligiéndole 70-410 (según el nivel del campeón) de daño verdadero, garantiza la visión del objetivo y reduce los efectos de curación en un 40% que este reciba.
* **Extenuación:** (Comúnmente llamado Extenuar o Exhaust) Extenúa a un campeón enemigo objetivo, reduciendo su velocidad de movimiento y su capacidad total de daño un 40% durante 2,5 segundos.
* **Destello:** (Comúnmente llamado Flash) Teleporta instantáneamente a tu campeón una corta distancia hacia la posición del cursor. (Siendo posible traspasar muros o paredes con el).

Runas

Durante la octava pre-temporada el antiguo sistema de runas y maestrías fue reemplazado por un nuevo sistema de runas reforjadas gratuitas. En este nuevo sistema las runas son beneficios adicionales a los que se tiene acceso para definir el estilo de juego según el campeón y rol seleccionado, se clasifican en cinco caminos distintos: Precisión (ataques mejorados y daño sostenido), Dominación (daño de ráfaga y acceso al objetivo), Brujería (habilidades potenciadas y manipulación de recursos), Valor (durabilidad y control de masas) e Inspiración (herramientas creativas y romper las reglas).

Para construir una página de runas se debe seleccionar dos de estos cinco caminos: uno principal y uno secundario. El camino principal potencia las estadísticas del campeón además de otorgar pequeños efectos en beneficio del jugador, este camino se compone de cuatro espacios para cuatro runas distintas. La runa más poderosa de este camino y la que más peso tiene durante la partida se denomina Runa Clave.

El camino secundario es útil para definir metas tempranas y balancear algunos puntos débiles en la estrategia: este camino se compone de dos espacios en los cuales se puede seleccionar dos runas distintas teniendo como única condición que ninguna sea una Runa Clave. Cada jugador tiene acceso a cinco páginas de runas predeterminadas más dos personalizables.

En un parche lanzado en 2018 añadieron un nuevo camino para runas (llamado runas extra) que da desde un poco más de daño y velocidad de ataque a un poco más de aguante (armadura y/o resistencia mágica).

Dinero

El juego usa dos tipos de moneda:

* Esencia Azul (EA)

Puntos que se ganan obteniendo cápsulas al subir de nivel. Con ellos se pueden desbloquear campeones, el nivel de maestría que demuestra que tanto ha jugado una persona con ese campeón, gestos especiales, e iconos cuando hay un evento.

* Riot Points (RP)

Puntos que se compran a Riot Games con micro transacciones. Con ellos se adquiere aspectos para personalizar a los campeones (incluyendo cromas los cuales son cambien de color sobre la misma apariencia del campeón), aspectos para centinelas, iconos de invocador, y se usan para regalar cualquiera de las cosas mencionadas a otro jugador. Su compra en línea es de las más seguras del mundo que se tiene que poner contraseña cada vez que utiliza débito, crédito o PayPal.

Comunidad

La moderación se llevaba a cabo a través de un sistema democrático conocido como el Tribunal. En este sistema, los jugadores que presentaban informes (aquellos reportados) eran revisados por otros jugadores en una base de caso por caso. Los jugadores debían revisar y luego presentar sus opiniones sobre la legalidad del comportamiento demostrado. Un consenso hacía a la decisión final. Es notable que los jugadores no eran capaces de prohibir permanentemente a través de este sistema, ya que «todas las prohibiciones permanentes se distribuyen de forma manual». Los revisores recibían una calificación de justicia sobre la base de su exactitud, en caso de elegir la opción correcta eran premiados con puntos de influencia. En la actualidad, este sistema se encuentra desactivado.

Actualmente la moderación se lleva con un sistema de comprobación de reportes (no se sabe si existe automatización). Cuando un jugador presenta una actitud poco deseable en una partida (insultos, inactividad intencionada) si es reportado, al cabo de un corto periodo de tiempo tras la partida (del orden de 15 minutos), podrá sufrir graves penalizaciones en su cuenta, como una suspensión total de 14 días o la inhabilitación permanente de su cuenta (nunca más podrá acceder a ella), con la consiguiente pérdida de todo el contenido (de pago o no) adquirido, sin ninguna posibilidad de recuperarlo, ni el propio contenido ni parte del dinero que empleó en conseguirlo.

Actualmente se está llevando a cabo el chat de voz entre el equipo, aunque sea opcional y solo con compañeros invitados previamente a la partida.

Torneos

Existen multitud de ligas y torneos de League of Legends, algunos organizados por Riot Games, otros por terceros con respaldo oficial, y otros independientes. Aquellos organizados o con respaldo oficial de Riot Games podrían resumirse en el Torneo Mundial, para el que se clasifican los mejores equipos de cada continente; los torneos de Tier 1, en los que se deciden los equipos de cada región que irán al mundial (como la LEC en Europa); y los torneos nacionales de Tier 2, que dependiendo de la región/continente, pueden tener categoría Challenger para promocionar a la Tier 1 (como la League of Legends Challenger de Corea) o puntuar para torneos independientes (como la SLO de España, que permite aspirar a participar en la European Masters).

Ligas internacionales

**Series Mundiales y Clasificatorias Regionales (Tier 1)**

* **League of Legends World Championship (Mundiales)**: Es la máxima categoría competitiva anual, organizada por [Riot Games](https://es.wikipedia.org/wiki/Riot_Games), que enfrenta a los mejores equipos de cada continente. La cita mundial consta de una fase previa o Play-In, donde equipos de todas las regiones (excepto los dos mejores equipos de las Grandes Ligas Regionales) se enfrentan en 4 grupos de 3 equipos, donde los dos mejores clasificados clasifican a las eliminatorias donde los vencedores logran avanzar a Fase de Grupos del "Main Event". La fase de grupos se divide en 4 grupos de 4 equipos, quienes se eligen al azar y se enfrentan dos veces. Los dos mejores equipos de cada grupo clasifican a las fases eliminatorias, las cuales constan de Cuartos de Final, Semifinales y la Gran Final. La primera edición de los "Worlds" se llevó a cabo en Suecia en el año 2011, en la ciudad de [Jönköping](https://es.wikipedia.org/wiki/J%C3%B6nk%C3%B6ping),[39](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#cite_note-39)​ y finalizó con victoria de [Fnatic](https://es.wikipedia.org/wiki/Fnatic), representante de la región europea. El equipo estaba compuesto por los siguientes jugadores profesionales: Mellisan, Cyanide, xPeque, hegispok y Shushei.[40](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#cite_note-40)​
* **League of Legends Mid-Season Invitational (MSI):** Es el segundo torneo internacional en importancia, un "premundial" jugado a mitad de temporada y con un esquema de clasificación muy similar al Mundial. Su primera edición fue en 2015, con victoria de Edward Gaming, representante de la región china.

**Las series clasificatorias regionales (Tier 1)** Deciden los equipos que representan a cada región en las series mundiales se deciden en sus respectivas series regionales, siendo las principales **5 Grandes Ligas** quienes obtienen cupos directos a la **Fase de Grupos** del League of Legends World Championship y al League of Legends Mid-Season Invitational. El resto de las ligas regionales obtienen cupos a la Fase Previa o **Play-In** de las citas mundiales.

* League of Legends Championship Series (LCS), principal liga de Norteamérica.
* League of Legends European Championship (LEC), principal liga de Europa.
* League of Legends Pro League (LPL), principal liga de China.
* League of Legends Champions Korea (LCK), principal liga de Corea.
* ***League of Legends Pacific Championship Series (PCS)***, liga que reúne a las regiones de Taiwán, Hong Kong, Macao y el sudeste asiático.
* Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), principal liga de Brasil.
* **Liga Latinoamérica (LLA)**, principal liga de Latinoamérica.
* **League of Legends Continental League (LCL)**, principal liga de la Comunidad de Estados Independientes.
* League of Legends Japan League (LJL), principal liga de Japón.
* League of Legends Circuit Oceania (LCO), principal liga de Oceanía.
* Turkish Championship League (TCL), principal liga de Turquía
* Vietnam Championship Series (VCS), principal liga de Vietnam

**Otras series internacionales**

Aunque no puntúan para el Mundial del League of Legends World Championship, existen otros torneos de gran prestigio y organizados oficialmente por Riot Games, tales como:

* **League of Legends All Star:** Una competición "*just for fun*" en la que, en lugar de participar equipos prediseñados, se crean otros con los mejores jugadores de cada calle de los distintos equipos mundiales.
* **Rift Rivals:** Es el llamado "torneo de regiones rivales", que enfrenta por parejas a regiones con "rivalidad cultural histórica", tales como Europa y Norteamérica (Blue Rift, con los mejores equipos de la LEC y la LCS respectivamente), las ligas asiáticas (Red Rift, con los mejores equipos de LCP, LCK y LMS), Latinoamérica vs Brasil (Yellow Rift), y otras que van surgiendo, pero nunca enfrentando equipos de la misma liga.
* **European Masters:** Creado en 2018 tras la imposición del modelo de franquicias (y con ello eliminar la posibilidad de ascenso a las series mundiales desde la Tier 2), con victoria del equipo Origen (1º, España), seguidos de Illuminar Gaming (2º, Polonia) y Mad Lions (3º, España), alcanzar este torneo se ha convertido en el máximo aliciente para los equipos de las distintas ligas nacionales europeas.

Series nacionales y Challengers (Tier 2)

Estas series agrupan las categorías de máximo nivel de cada país, así como las Ligas Challenger en aquellas regiones que conservan sistema de ascensos y descensos para alcanzar su Clasificatoria Regional de Tier 1 para el Mundial. Algunas de estas ligas son:

**Europa:** No tienen categoría Challenger para ingresar en los Tier 1 de las series mundiales, pero los mejores equipos aspiran a participar en la liga European Masters.

* España - Superliga (SL), organizada por la Liga de Videojuegos Profesional
* Francia - Ligue Française de League of Legends (LFL)
* Portugal - Moche LPLOL
* Italia - PG Nationals Predator
* DACH (Alemania, Austria, Suiza) - Prime League Pro Division
* Polonia - Ultraliga
* República Checa y Eslovaquia - Hitpoint Masters
* Países nórdicos, Reino Unido, Irlanda - Northern League of Legends Championship
* Países balcánicos - eSports Balkan League

**Latinoamérica:**

* Argentina - Liga Master
* Brasil - Circuito Desafiante
* Chile - Liga de Honor
* Colombia - Golden League
* Ecuador - Volcano Discover League
* Costa Rica - Liga Tica de Leyendas
* México - División de Honor
* Perú - Guardians League
* Uruguay - Liga Nacional Uruguay
* Challengers: Regional Norte (Campeones de Colombia, Costa Rica y México), Regional Sur (Campeones de Argentina, Brasil, Chile y Uruguay) y Torneo de Promoción (Campeones del Regional Norte y Regional Sur frente a los dos equipos peores ubicados en la tabla anual de la Liga Latinoamericana (LLA)

**Otros**

* EEUU - North America Academy League y las Ligas Universitarias.
* Challengers de Asia: Elite Challenger Series (Taiwán, Hong-Kong y Macao), League of Legends Challengers Korea (Corea) y LoL Secondary Pro League (China).

Canales, audiencia y seguimiento

En España, los principales medios desde los que se puede seguir el panorama competitivo son:

* LOLSports
* Twitch: Canales de LVP , Electronic Sports League (ESL) y [Movistar+ eSports](https://www.youtube.com/channel/UCDm2Zyv9MxaECw-dJTTbGew).
* Youtube: Canales de LVP, ESL

League of Legends ha sido durante mucho tiempo un foco de concurso público.

* El 2010 World Cyber Games organizó un torneo de League of Legends en Los Ángeles, en el que varios equipos de China, Europa y los Estados Unidos compitieron. El equipo CLG de América del Norte ganó el torneo, ganando un premio de $ 7.000.
* El juego competitivo alcanzó nuevas alturas en el primer campeonato Mundial en junio de 2011. El acto, celebrado en DreamHack en Suecia, EE. UU. ofreció 100.000 dólares en premios. El equipo europeo Fnatic derrotó a los equipos de Europa, EE.UU. y Asia para ganar el torneo y recibió EE.UU. $ 50.000 en premios. Más de 1,6 millones de espectadores vieron la emisión de streaming del evento, con un pico de más de 210.000 espectadores simultáneos en una semifinal.

Después de la temporada 1, Riot anunció que EE.UU. 5.000.000 dólares se pagarían a lo largo de la temporada 2. De estos 5 millones, 2 millones se destinarán a los socios de Riot incluyendo las principales asociaciones eSports IPL y otros. Otros 2 millones van a la temporada 2 eliminatorias y el campeonato de Riot. La final de un millón se destina a pequeños organizadores que se aplican a Riot para albergar torneos League of Legends. Después de una serie de problemas de red durante la temporada 2 en vísperas a las eliminatorias Mundial que llevaron a varios partidos siendo retrasadas, Riot reveló el 13 de octubre de 2012, que un cliente basado en LAN especial se había desarrollado rápidamente, diseñado para su uso en entornos de torneo donde los efectos de lag y otros problemas de red pueden ser perjudiciales para la correcta organización de un evento. El cliente LAN se desplegó por primera vez durante los primeros partidos de cuartos de final y semifinales jugado siguiendo los partidos re-programados, y estuvo en uso durante las finales.

* El 13 de octubre de 2012, el equipo profesional de Taipéi Assassins de Taiwán (TPA) superó a Azubu Frost de Corea del Sur 3 a 1 en la final del Campeonato del Mundo temporada 2, y afirmó que se entregaron $ 1 millón en premios.

A partir de 2013, League of Legends es el juego más popular de los deportes electrónicos en Corea del Sur.

* El 23 de marzo de 2013, los estudios cinematográficos en Roma acogió la presentación italiana de League of Legends, más de 1.500 personas estuvieron presentes, junto con los desarrolladores de Riot Games, periodistas y varios invitados. El horario de la demostración incluía un concurso de cosplay y un partido de desafío entre dos equipos italianos.
* El 19 de octubre de 2014 se realizó la cuarta edición del campeonato mundial llamado **World Championship 2014** donde participaron 16 equipos por un premio de $2.130.000 dólares repartido entre los primeros cuatro lugares. La final del evento fue realizada en el Estadio Mundialista de Seúl ubicado en la ciudad de Seúl, capital de Corea del Sur donde el equipo Samsung White fue declarado ganador venciendo al equipo Star Horn Royal Club. Al finalizar la gran final, el grupo Imagine Dragons interpretó la canción "Warriors", una colaboración entre Riot Games e Imagine Dragons para este torneo. La transmisión del evento fue vista por 27.000.000 de personas