

# GUÍA DEL CAMER

EDICIÓN  
LEAGUE OF LEGENDS



la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

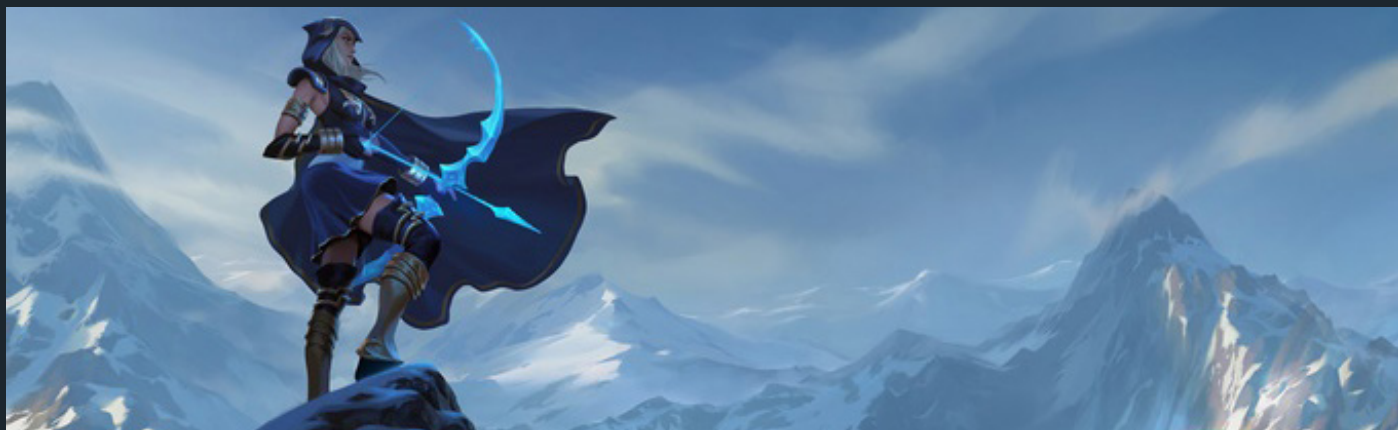


# ¿QUÉ ES ESTO?



×

El *League of Legends*, que se abrevia a menudo a *LoL* o *League*, es un videojuego en línea multijugador de arena de batalla (MOBA por sus siglas en inglés) desarrollado y publicado por Riot Games. Aunque el origen del juego es un tema muy controvertido en la red, en general se cree que los desarrolladores se inspiraron en un mapa personalizado del *Warcraft III* llamado *Defense of the Ancients* o *DOTA*. Se lanzó en 2009 y siempre ha sido gratuito, aunque se monetiza a través de la venta de objetos cosméticos, lo que hizo que llegara a un gran público.



Su popularidad no ha decaído en la última década. De hecho, el *League* alcanza de forma habitual los 8 millones de jugadores concurrentes, y se cita a menudo como el mayor título de e-sports del mundo.

Riot Games ha usado su popularidad para producir vídeos musicales, cómics, historias cortas y una serie animada llamada *Arcane* lanzada en Netflix. La escena de la competición internacional consta de 12 ligas que compiten en el Campeonato Mundial de *League of Legends*, que atrae a millones de espectadores de todo el mundo.

Hay mucho que aprender, pero, en palabras de Aatrox: «¡El dolor es temporal, la victoria es eterna!» Tu camino a la victoria empieza aquí.

# ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

## Gameplay



¿Cómo es una partida típica? Dos equipos de cinco jugadores combaten jugador contra jugador, mientras cada equipo ocupa y defiende su mitad del mapa.

Cada jugador controla un personaje, o campeón, que cuenta con unas habilidades y estilo de juego únicos. Los campeones se hacen más poderosos recogiendo puntos de experiencia y ganando oro cuando matan a súbditos (enemigos generados por IA) y comprando objetos que les ayudan a vencer al equipo enemigo.

Para ganar, el equipo debe atravesar las defensas enemigas y destruir su nexo, un edificio que facilita energía a su base.

## Modos

El *League of Legends* cuenta con varios modos, la mayoría de ellos basados en temporadas o eventos. Sin embargo, algunos son estándar:

- Entrenamiento
- Cooperativo vs. IA

Aquí aprenderás lo básico del juego y podrás practicar contra un oponente de IA a un nivel de dificultad seleccionado.

Los modos JvJ incluyen:

- Normal (Clásico 5v5)
- Clasificatorias
- ARAM
- Tácticas maestras

# ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Las partidas **normales** tienen dos variantes:

**Selección a ciegas:** Los jugadores deben elegir a un campeón a la vez, y los oponentes no pueden ver a qué campeón han elegido hasta que haya empezado la partida.

**Selección de borrador:** Los jugadores se turnan para vetar y seleccionar a campeones. Solamente se puede elegir un campeón de cada, lo que favorece un mejor uso de la estrategia.

Las partidas **clasificatorias** solamente usan la selección de borrador porque son muy competitivas y requieren un entorno más controlado y ¡mucho más estrategia!

**ARAM (siglas en inglés de «All Random All Mid»)** es una versión rápida y más pequeña de la partida clásica. El objetivo es el mismo, pero solamente hay una línea y se asigna a los campeones al azar al principio de la partida.

**Tácticas Maestras** es una batalla automática JvJ en la que los jugadores hacen un borrador de equipo de campeones que luchan de forma automática en sus nombres. Enfrentate a batallas 1v1 en las que te equipas con objetos y creas formaciones para ser el equipo que sobrevive.

## Personajes

Hay más de 140 personajes en *League of Legends* y no llegamos ni a cubrir lo más básico de cada uno. En vez de eso, veremos las categorías de clase y las funciones de jugador:



**Aniquiladores:** La clase con más potencia de daño y más movilidad del juego. Pueden encargarse de objetivos rápidamente, pero ten cuidado con los campeones más tanque, porque pueden repartir de lo lindo. Distancia. Algunos tienen una gran resistencia, mientras que otros deben entrar y salir de los combates.



**Luchadores:** Esta clase lucha cuerpo a cuerpo, porque disponen de salud suficiente como para aguantar una paliza mientras pegan unos cuantos golpes certeros. Son muy susceptibles al control de masas, eso sí.



**Magos:** Esta clase depende en gran medida de sus hechizos, ya que sus ataques básicos no hacen demasiado daño. Cuentan con distintas fortalezas: algunos son buenos en el cuerpo a cuerpo, mientras que otros necesitan distancia. Algunos tienen una gran resistencia, mientras que otros deben entrar y salir de los combates.



**Controladores:** Se les conoce por el daño de su ataque básico, con habilidades que solamente existen para darle soporte. Causan graves daños, pero son bastante enclenques.



**Soporte:** ¡Estos campeones son el trabajo en equipo en estado puro! Suelen combinar curación, protección y control de masas entre sus habilidades.



**Tanques:** Como su nombre indica, pueden aguantar muchos ataques mientras desarmen a los enemigos. Tal vez no causen mucho daño, pero su valor reside en su capacidad de desestabilizar al equipo enemigo.





## Roles



**Vanguardia:** Normalmente, este rol lo ocupan luchadores o tanques. Dan apoyo a quien causa el daño a la vez que lo causan también, lo que les coloca en una posición única.

**Elige este rol si:** Te gusta empezar peleas y estar en primera línea.



**Jungla:** Eso es, este rol vive entre la maleza. Su trabajo es dar soporte a tus líneas y cambiar las tornas en la batalla.

**Elige este rol si:** Puedes echar un ojo a cada línea y tienes buen sentido de la orientación



**Medio:** Se trata de masacrar, y este rol tiene que saber cuando autoinmolarse. Los campeones del medio suelen ser magos o aniquiladores.

**Elige este rol si:** Tienes la confianza de saber esquivar bien y evitar que te cosan a tiros.



**ADC "Attack Damage Carry" (Bot):** ¡Este rol es clave en el equipo y debe causar daño a espaldas! De alto riesgo y alta recompensa.

**Elige este rol si:** No te importa jugar con campeones más enclenques y con menos salud.



**Soporte (Bot):** Uno de los roles más importantes del *League of Legends*: mantén vivo a tu ADC y ayuda a iniciar peleas de equipo.

**Elige este rol si:** Sabes desentenderte de una pelea tan bien como iniciarla.

## Runas

Las runas son mejoras que añaden habilidades al campeón. El jugador puede presentar sus runas antes de la partida y durante la selección de campeones. Las runas se dividen en cinco caminos:



**Precisión:** Ataques mejorados y daño prolongado

**Dominación:** Daño explosivo y acceso a objetivos



**Brujería:** Habilidades potenciadas y área de efecto

**Valor:** Aguante y control de adversario



**Inspiración:** Herramientas creativas y manipulación de las reglas



Cuando creas una página de runas, hay tres componentes principales:

- Árbol primario
- Árbol secundario
- Esquirlas

Hasta que te familiarices con las runas, es posible que no lo acabes de entender, y conseguir las mejores builds de runas es complicado, especialmente si estás empezando. Te recomendamos que eches un vistazo al meta actual para jugar de forma más eficaz.





## Súbditos

Los súbditos (o monstruitos) son unidades de las fuerzas de la línea. Emergen periódicamente de su nexo y avanzan por cada carril hacia el nexo enemigo, ensañándose automáticamente con cada unidad o estructura enemiga que encuentren. Las oleadas empiezan en el 1:05 y siguen emergiendo cada 30 segundos durante el resto de la partida. Cada oleada cuenta con distintos tipos de súbditos:

- Súper súbditos
- Súbditos de cuerpo a cuerpo
- Súbditos de asedio
- Súbditos magos



## Monstruos



Los monstruos son unidades neutras en el League of Legends. A diferencia de los súbditos, los monstruos no luchan por ningún equipo, y solamente atacan si se les provoca (excepto el Escurridizo, que huirá si lo atacan).

Matar a un monstruo recompensa a su asesino con una cantidad considerable de oro y experiencia. Algunos monstruos ofrecen recompensas adicionales al morir, como mejoras individuales o de equipo o una recompensa de oro global.

## Combate



### Autoataques y habilidades

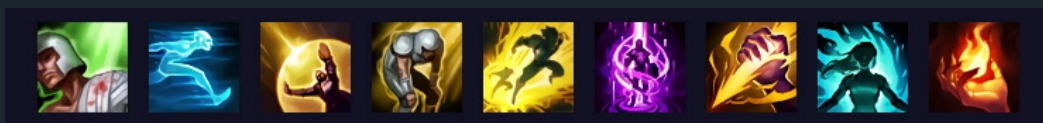
Toda campeón cuenta con autoataques y habilidades a su disposición. Cuando haces clic derecho sobre (seleccionas) un objetivo, el campeón atacará automáticamente, con el «ataque básico», continuamente hasta que muera.

Las habilidades se usan con las teclas Q, W, E y R. Van desde mejoras temporales a hechizos de área de efecto.

Los campeones también tienen acceso a dos hechizos de invocador asignados a las teclas D y F. Podrás elegirlos según tus preferencias.

Por último, los campeones también pueden invocar habilidades a partir de objetos que construyan, asignados a las teclas 1-7.

### Hechizos de invocador



Los jugadores deben elegir dos hechizos de invocador para su campeón. Actúan como habilidades adicionales, con sus propias finalidades y enfriamientos.

#### **Curación (enfriamiento de 240 segundos)**

Rellena al instante parte de tu salud (según tu nivel) y aumenta tu velocidad de movimientos en un 1%. También cura a otro aliado. Elige al objetivo o curará automáticamente al que esté más cerca de la muerte.

#### **Fantasma (enfriamiento de 180 segundos)**

Concede una velocidad de movimientos mucho mayor durante 10 segundos y te permite pasar entre unidades.



### **Barrera (enfriamiento de 180 segundos)**

Te concede al instante un escudo (según tu nivel) ideal para reducir el daño explosivo.

### **Extenuación (enfriamiento de 210 segundos)**

Ralentiza a un campeón y reduce su daño en un 40% durante 2,5 segundos.

### **Destello (enfriamiento de 300 segundos)**

Te permite recorrer una distancia corta en cualquier dirección.

### **Teleportación (enfriamiento de 360 segundos)**

Te permite teletransportarte al instante a una torreta, súbdito o centinela aliado. Ten en cuenta que se necesitan 4 segundos para canalizarlo y que puede interrumpirse con aturdimiento u otras formas de control de masas.

### **Castigo (enfriamiento de 210 segundos)**

Te permite conjurar al momento un hechizo de alto daño explosivo en un súbdito, monstruo o mascota (un súbdito controlado por las habilidades de un campeón).

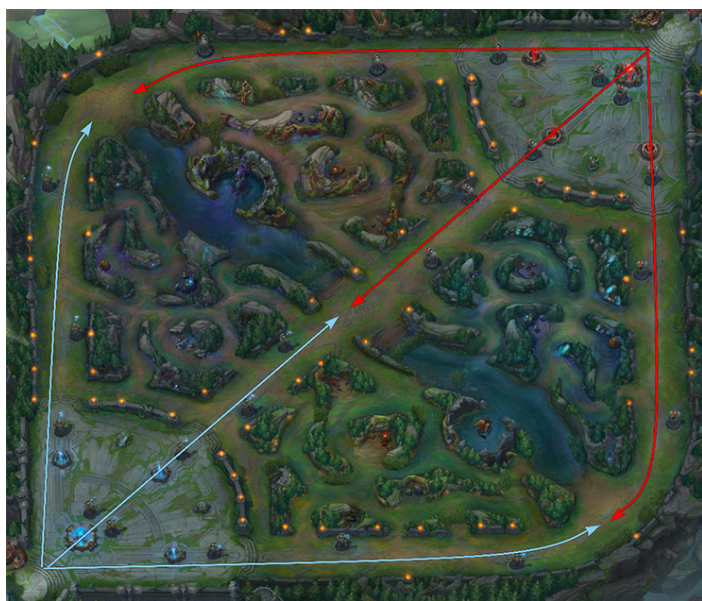
### **Purificación (enfriamiento de 210 segundos)**

Una especie de tarjeta «sal de la cárcel», porque elimina todos los estados alterados.

### **Ignición (enfriamiento de 180 segundos)**

Dura más de 5 segundos e inflige daño de fuego.

## Entorno y movimiento



### **La Grieta del Invocador**

Este es el mapa estándar que se usa en partidas normales y clasificatorias. Los profesionales juegan con este mapa, deberías familiarizarte con él para subir puestos en la clasificación.

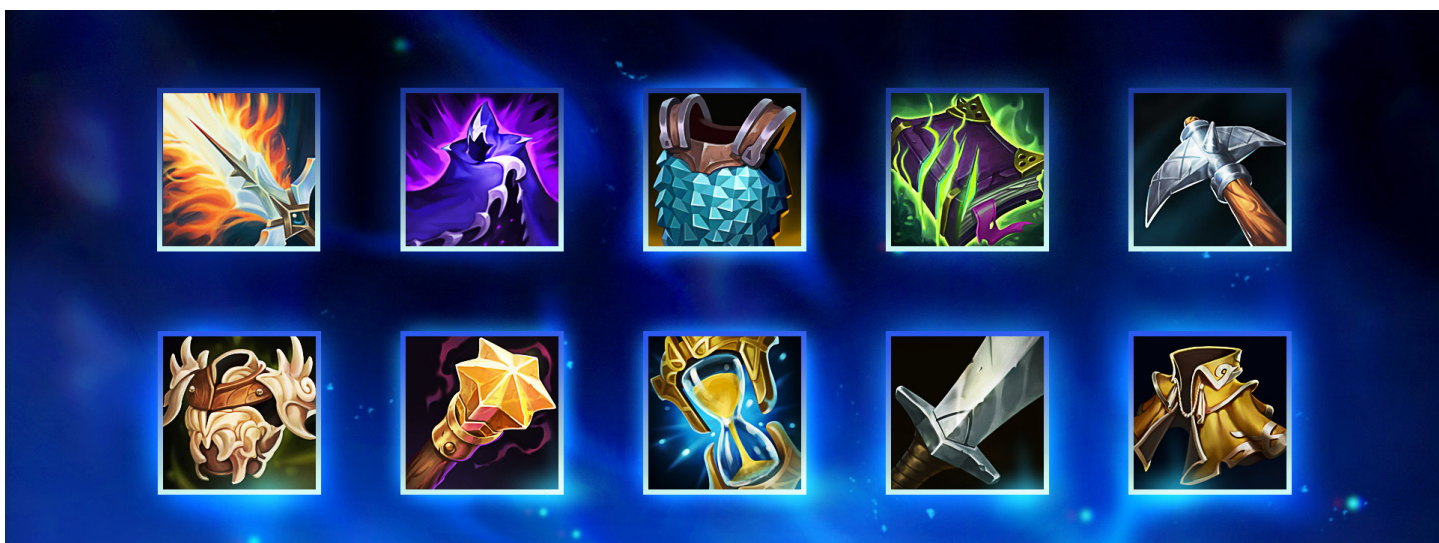
Aunque existen otros mapas en el *League*, nos centraremos en la Grieta del Invocador, porque es donde más tiempo de juego es probable que pases.

Las tres líneas se conocen como top, mid y bot. Cada línea tiene torretas que atacarán a los campeones y súbditos enemigos. Los jugadores deben intentar destruir todas las torretas al menos de una línea y luego destruir las dos últimas torretas que protegen un nexo antes de poder atacar y destruir el edificio.

Destruir torretas y otras estructuras te proporciona oro y permite que tus oleadas de súbditos avancen por la línea, adentrándose en territorio enemigo.

Los inhibidores son estructuras dentro de la base. Si se destruye un inhibidor, emergerán súbditos mejorados hasta que el inhibidor vuelva a aparecer en unos minutos.

Al inicio de cada partida, empiezas en la fuente. Aquí es también donde reapareces al morir, y donde se encuentra tu tienda. Puedes volver a la fuente en cualquier momento de la partida para curarte o comprar objetos usando la habilidad Retirada, pero úsala con cuidado porque pueden interrumpirte mientras la invocas.



Un objeto es una mejora que el jugador puede equipar en la partida, que normalmente se compra con oro. Los objetos se pueden modificar y transformar en objetos de sabiduría de Runeterra. Como ocurría con los campeones, hay demasiados objetos como para enumerarlos todos.

Se organizan principalmente en categorías de calidad. Excluye los consumibles y las botas.

### Iniciales

Estos objetos están pensados para usarse al principio de la partida. No suelen acabar siendo objetos de categoría alta.

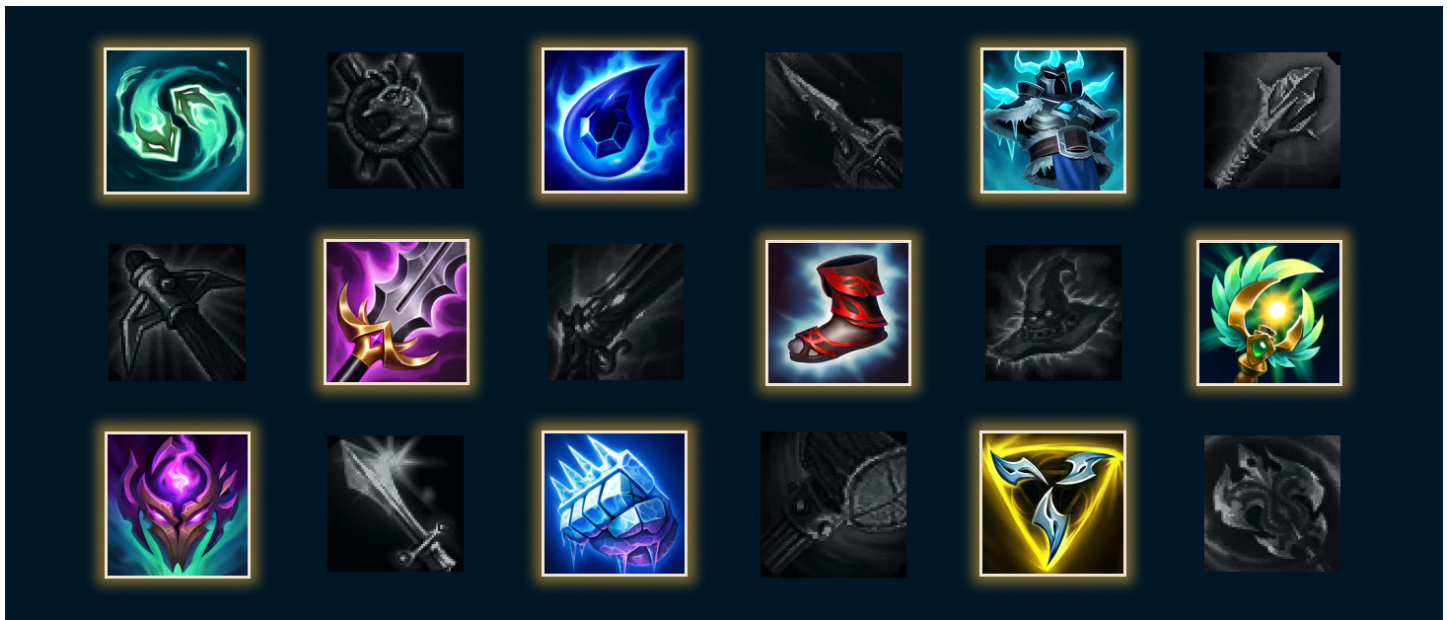
### Básicos

Ofrecen un único atributo de estadísticas o efecto especial.

### Épicos

Proporcionan estadísticas adicionales y/o un efecto especial. Algunos objetos épicos ofrecen menos efectos que los legendarios en que se convierten.





### Legendarios

Proporcionan las estadísticas más altas junto con un efecto especial significativo.

### Míticos

Igual que los legendarios, proporcionan las mejores estadísticas y un efecto especial significativos, pero como objeto legendario completado proporcionan estadísticas adicionales. Solamente se puede equipar un objeto de esta categoría cada vez.



# CONCLUSIÓN

Este juego tiene una curva de aprendizaje pronunciada. Jugar a una aplicación complementaria como Mobalytics te puede ayudar a estar al día de las miles de mecánicas. Si no lo consigues al principio, ¡sigue intentándolo!