



Her er en oversigt over "objectives" i League of Legends. Det er disse mål og delmål, der faciliterer succes og konstant progression i spillets gang. Disse "objectives" er:

- Nexus
- Inhibitors
- Towers
- Baron
- Dragon

I League of Legends spiller man fem mod fem, hvor man forsøger at ødelægge modstanderens Nexus. For at komme ind til modstanderens Nexus kræver det at man har besejret modstanderne i kamp ved evt. at være pengemæssigt foran, samt at ødelægge Towers og Inhibitor på mindst et "lane". Vi vil uddybe "lanes" roller på næste slide, samt det pengemæssige aspekt på efterfølgende slides.



Her er en oversigt over "lanes" i League of Legends. Det er ud fra disse lanes, at den respektive spiller får tildelt sin rolle. Spillet har nogle sociale regler i form af det, der kaldes en "meta". Denne meta er, at der er to der går BOTTOM, en der går MID, en der går TOP og en der går det, der kaldes "JUNGLE". "JUNGLE" går ud på at dræbe lejre af neutrale monstre uden for lanes, samt at hjælpe de andre på holdet. På hver af disse "lanes" forekommer der det, som hedder en "minion wave". Disse opstår hver 30 sekunder. "Minions" er computerkontrollerede karakterer, som er meget svage i forhold til spilleren. Deres formål er at skabe mulighed for spilleren for at dræbe modstandernes "minions" og "towers" (ses på billederne). Når man dræber disse, modtager man spillets valuta, som er guld og "experience" så man stiger i level og kan få nye/stærkere egenskaber.



Her ses et billede af spillets in-game shop. Når man dræber monstre (jungle eller Baron/Dragon), minions, towers og andre spillere modtager man guld, samt at man modtager guld passivt. Der kan ses at spilleren her har 500 guld. Det man bruger guld til, er at købe "items" som giver spilleren forskellige fordele. Dette kan f.eks. være AD (attack damage), AP (Ability Power), Mana (sekundær ressource), Health, Armor, Magic Resist, Attack Speed, Life-steal m.m.

Forskellige "items" giver forskellige fordele og koster forskelligt. Der kan f.eks. ses et item, som koster 3000 og et, der koster 3500. "Items" kan også være bygget op af flere billigere items. F.eks. udgør det "item", der koster 1250 en del af det "item", som koster 3000.

De fordele man ønsker at købe sig frem til, kommer an på hvilken "champion" man spiller, samt hvilke "champions" modstanderne spiller. Forskellige "champions" har større udnyttelse af forskellige fordele, og man kan købe fordele som modarbejder modstandernes "champions" styrker.

Jo flere "items" man så har, jo stærkere er man, og derfor bliver det vigtigt at sørge for at komme pengemæssigt foran modstanderen.

En ekstra ting man køber er "wards", som gør det muligt at se et sted på banen, uden at skulle være der selv, samt at kunne se ting i buske, som ellers er usynlige medmindre man står i busken.

Vi uddyber "champions" på næste slide.

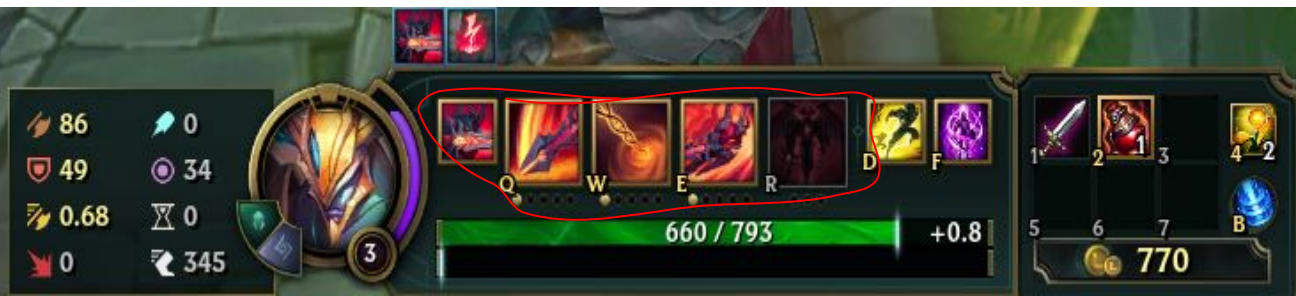




Inden man starter spillet skal hver spiller på hvert hold vælge en champion. De gør dette primært ud fra hvor de skal være på banen, altså TOP, MID, JUNGLE eller BOT. Forskellige champions passer så forskellige roller, og har forskellige styrker. Disse styrker er også med til at determinere hvorhen på banen de skal gå i forhold til meta'en. Det er også disse styrker, som bestemmer hvilke item de bør/skal købe.

F.eks. så gør Aatrox (markeret med grøn) brug af Attack Damage. Når man siger en champion skal bruge en bestemt fordel, så er det fordi at de egenskaber (markeret med rød) den champion har, skalerer med den fordel. Hans egenskaber er bedst tilpasset til TOP, JUNGLE eller MID. Som nævnt tidligere, så får man nye/stærkere egenskaber når man stiger level, som sker når man får experience. Hvert level giver et point, som kan bruges til styrke en ud af fire egenskaber. Maks level er 18.

En anden champion, såsom Ahri gør f.eks. brug af Ability Power og er bedst tilpasset MID.

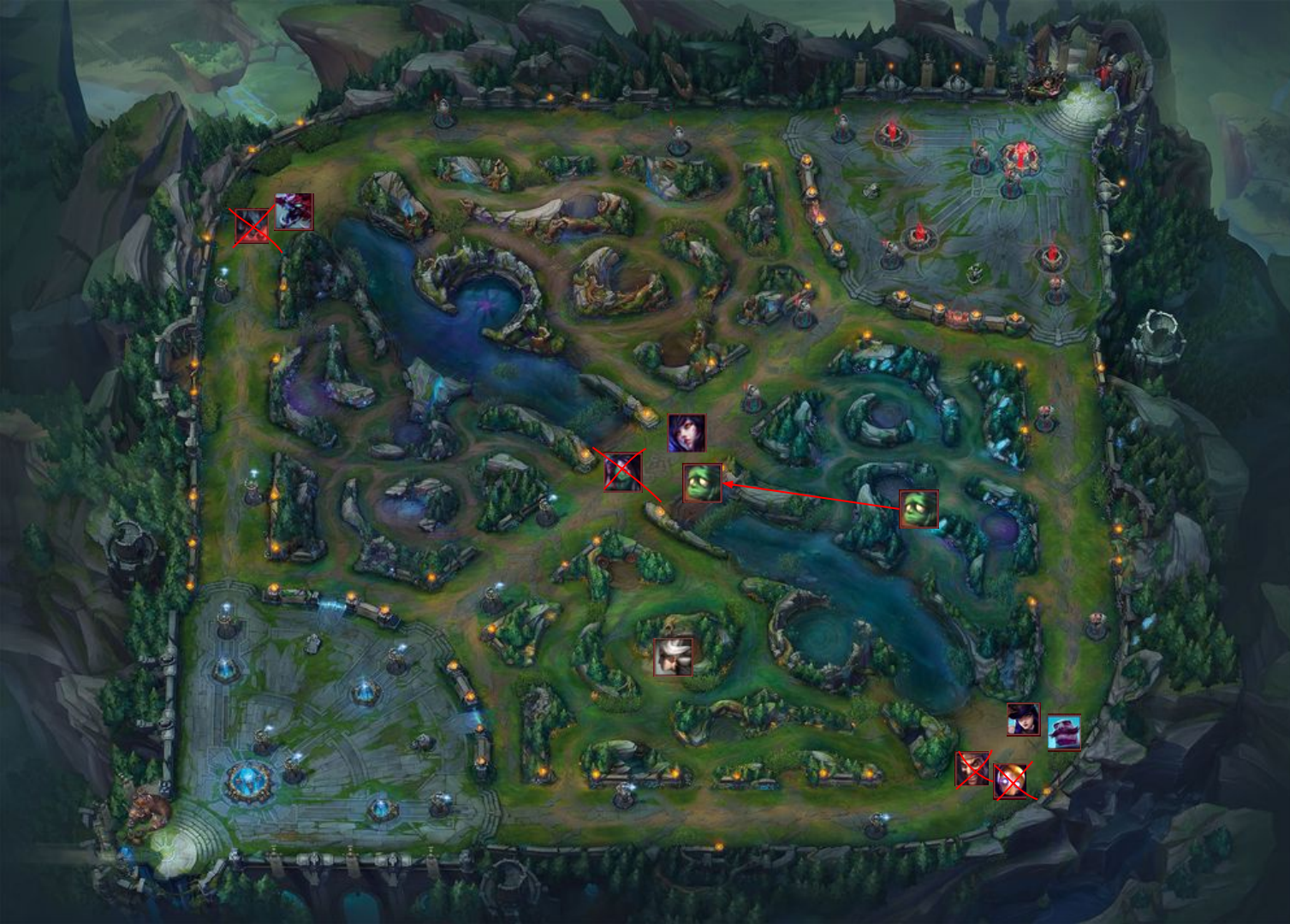


Dette er basisdelen af et spil League of Legends. Vi vil på følgende slides, give en repræsentation af et muligt scenarie for et spil League of Legends.

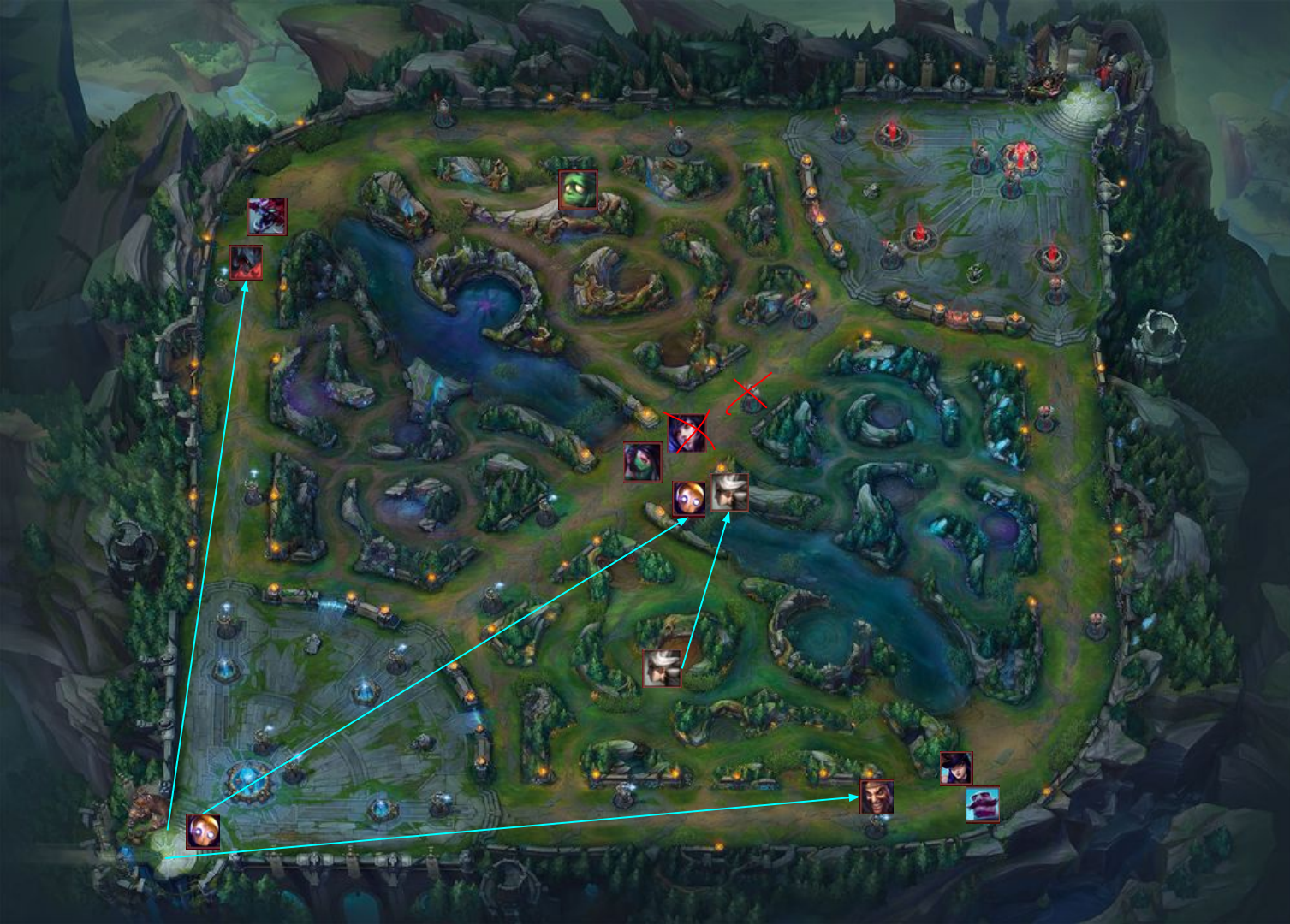


Spillerne starter med at gå til deres positioner. Rødt hold består af Caitlyn og Braum i BOT, Amumu i JUNGLE, Ahri i MID og Cho'Gath i TOP.

Blå hold består af Draven og Blitzcrank i BOT, Camille i JUNGLE, Akali i MID og Aatrox i TOP. Her vil de i "lanes" dræbe "minions" og prøve at få mulighed for at dræbe modstanderen og/eller skade/dræbe det første **Tower**. JUNGLE dræber neutrale monstre.



Rødt holds Jungler Amumu, vælger at tage til MID for at hjælpe Ahri, med at dræbe modstanderen. Samtidig formår Cho'gath TOP, alene at dræbe Aatrox, samt at Draven og Blitzcrank BOT dør til Caitlyn og Braum. Det er en dårlig start for blå hold, da rødt hold kommer væsentligt foran, ved de guld de modtager for at dræbe spillerne på blå hold. Rødt hold er nu bemærkelsesværdigt stærkere end blå hold.

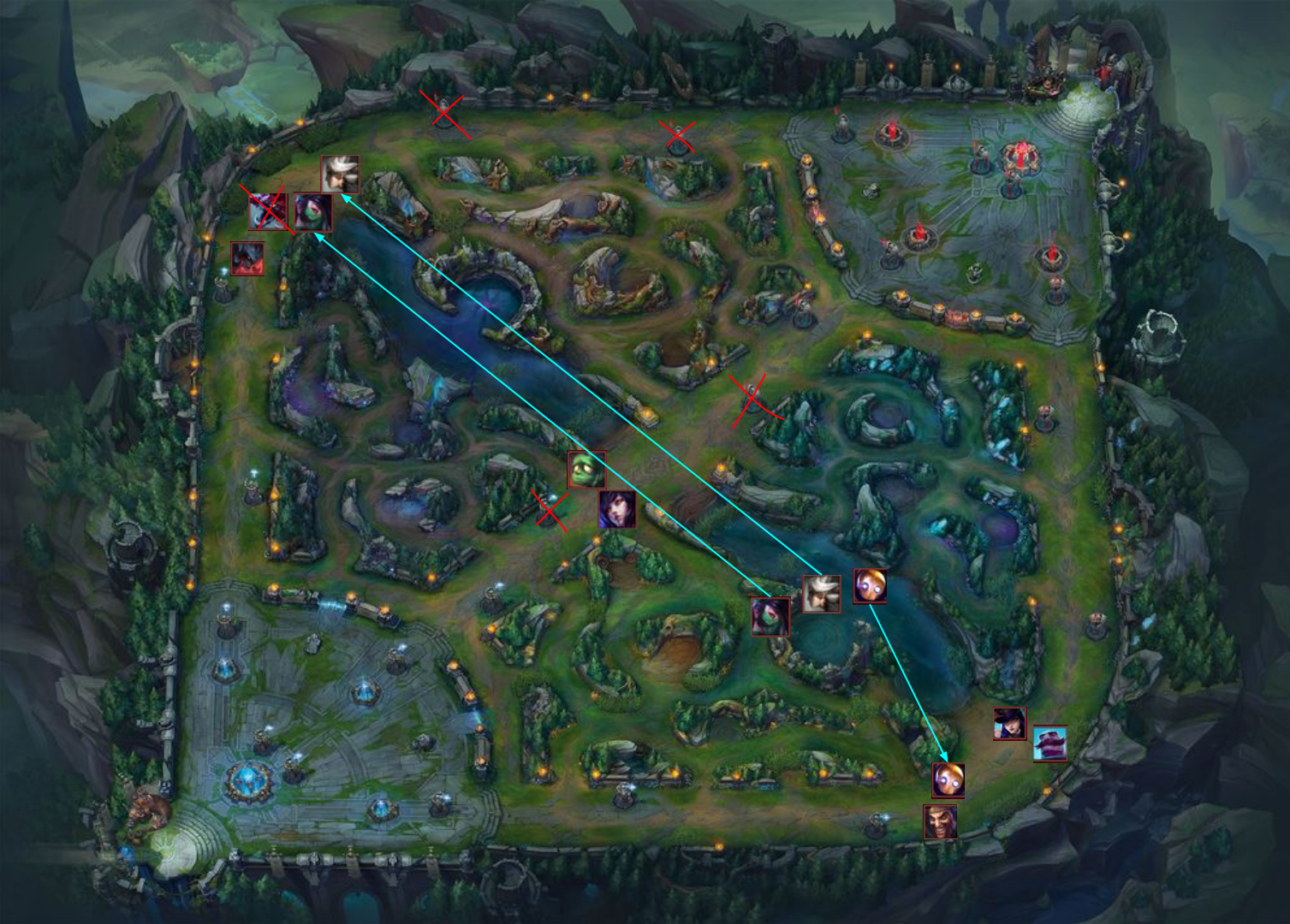


Efter at være genoplivet vælger Blitzcrank fra det blå hold sammen med Camille at hjælpe Akali MID. De får dræbt Ahri fra det røde hold, og får nedlagt det første Tower. Dette resulterer i en større mængde guld til blå hold.

Dette lykkes kun ved at blå hold kommunikerer til hinanden, og planlægger denne handling. De skal nemlig vide om Ahri har en "ward" og dermed kan se dem komme. Det kræver også at Draven BOT og Aatrox TOP kan overleve lidt alene ved at spille sikkert og beskytte deres Towers.

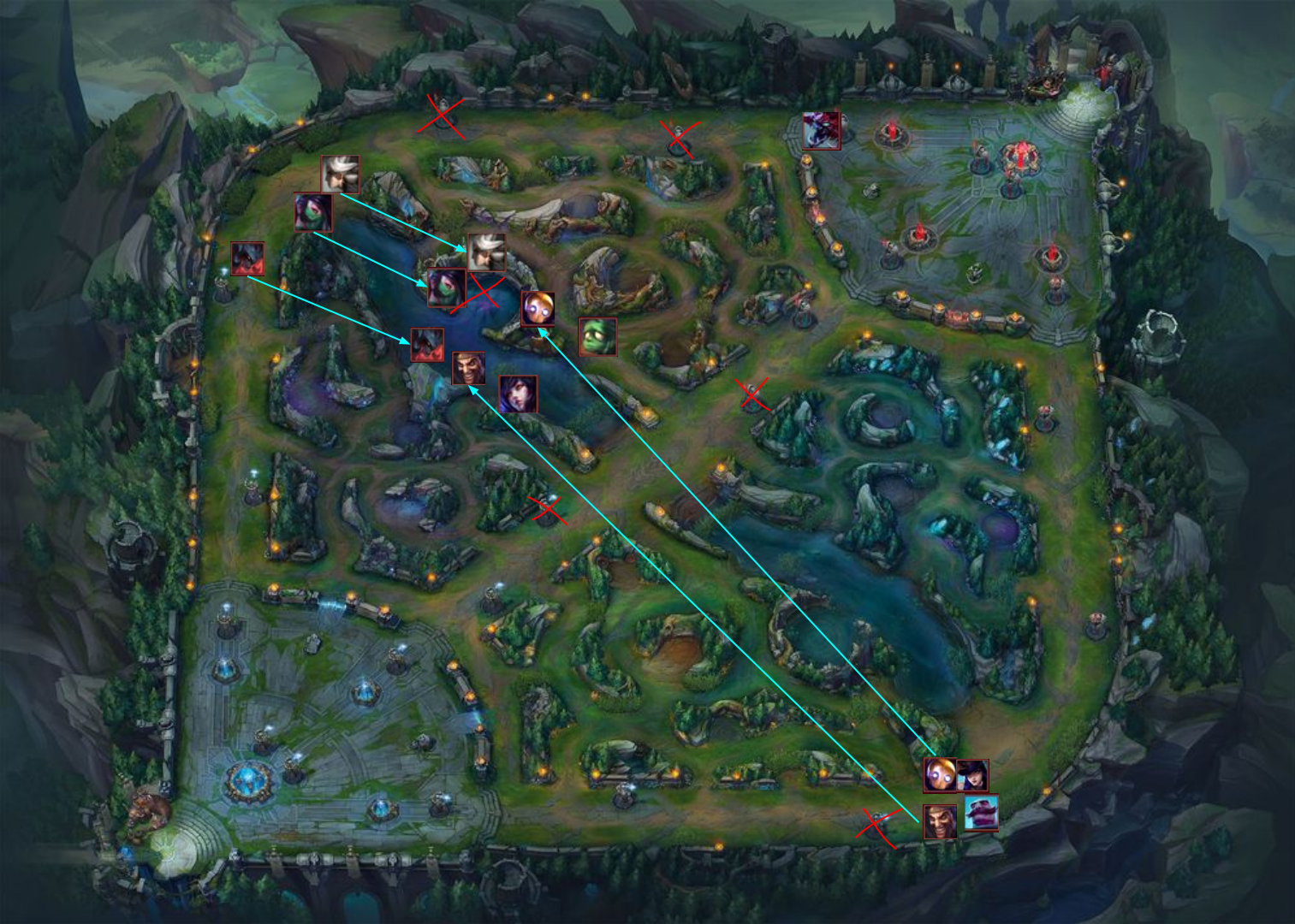


Blåt holds Blitzcrank, Camille og Akali vælger så at tage Dragon, da de nu har mulighed for at skabe en overtalssituation. Ahri fra rødt hold er nemlig død, og MID skal beskyttes for et overtal af "minions", ellers mister de muligvis endnu et tower. Rødt holds Ahri og Amumu holder sig derfor i nærheden af MID. I takt med at Akali, Blitzcrank og Camille bevæger sig ned mod Dragon, så bækker Caitlyn og Braum tilbage i frygt for at blive overmandet af de andre. Draven fra blåt hold kan derfor sikkert dræbe "minions" og få guld og "experience" derfra. Her er kommunikation vigtigt, i form af at man skifter taktik, hvis nu Caitlyn og Braum fra rødt hold ikke bakkede tilbage. Det kunne her måske være mere fordelagtigt at overmande dem i stedet for at tage Dragon.



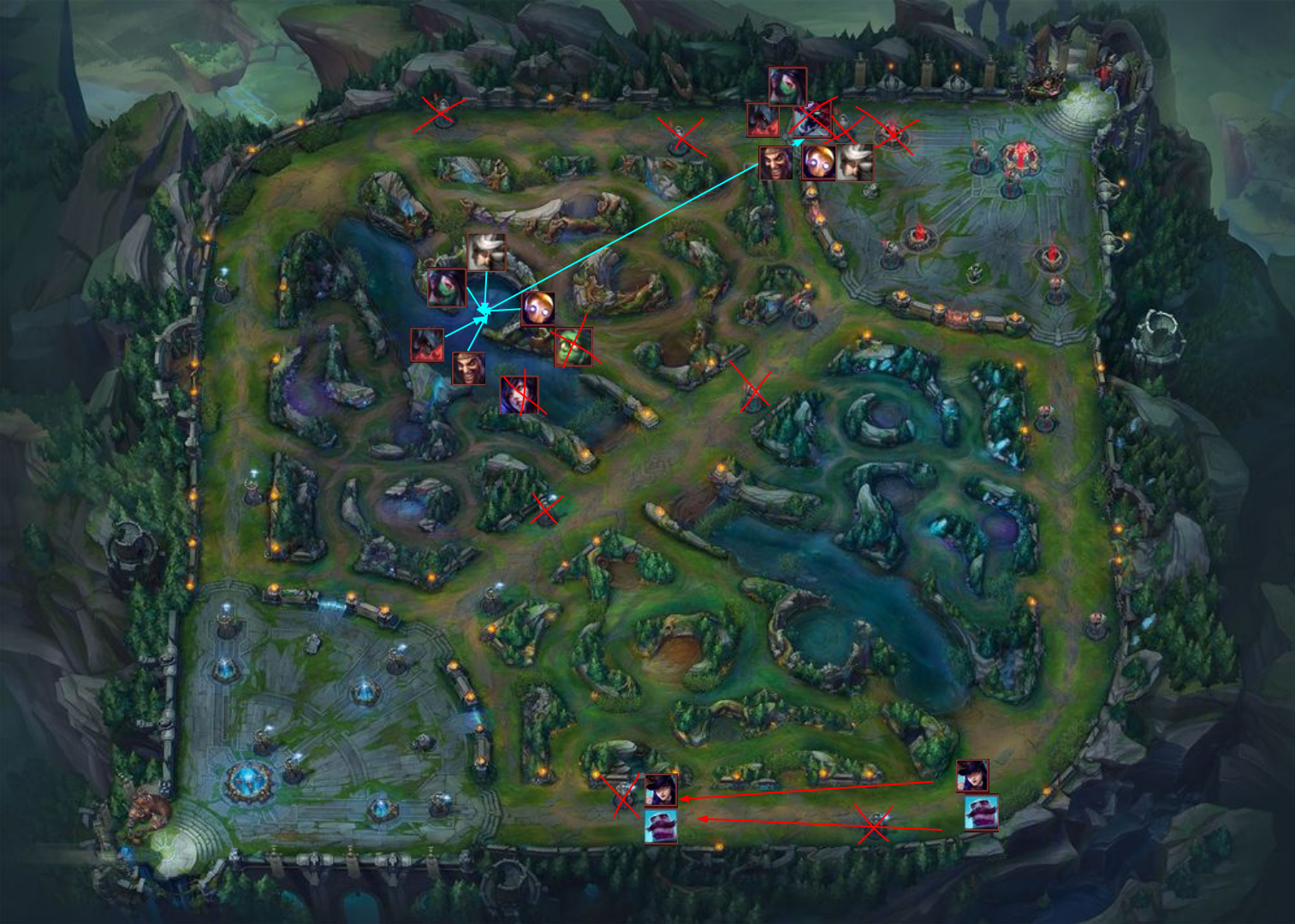
Blitzcrank fra blå hold vælger at falde tilbage til BOT, mens Camille og Akali vælger at tage TOP og hjælpe Aatrox. Denne handling kommer af at holdet kommunikere om, at Ahri og Amumu forsøger sig i at ødelægge Towers MID, og de derfor kan skabe en overtalssituation TOP. Her er det vigtigt, at der er enighed, ellers tabes der mere end der gavnnes. Fordi de netop er tre mod en TOP, har de mulighed for at tage Towers, mens Ahri og Amumu fra rødt hold, kun når at tage et.

Hvis nu Akali fra blå hold, valgte at gå tilbage til sin egen "lane" og beskytte "tower" ville hun nok ikke have klaret en mod to situationen, og mistet Tower alligevel, mens de kun ville få et Tower TOP.



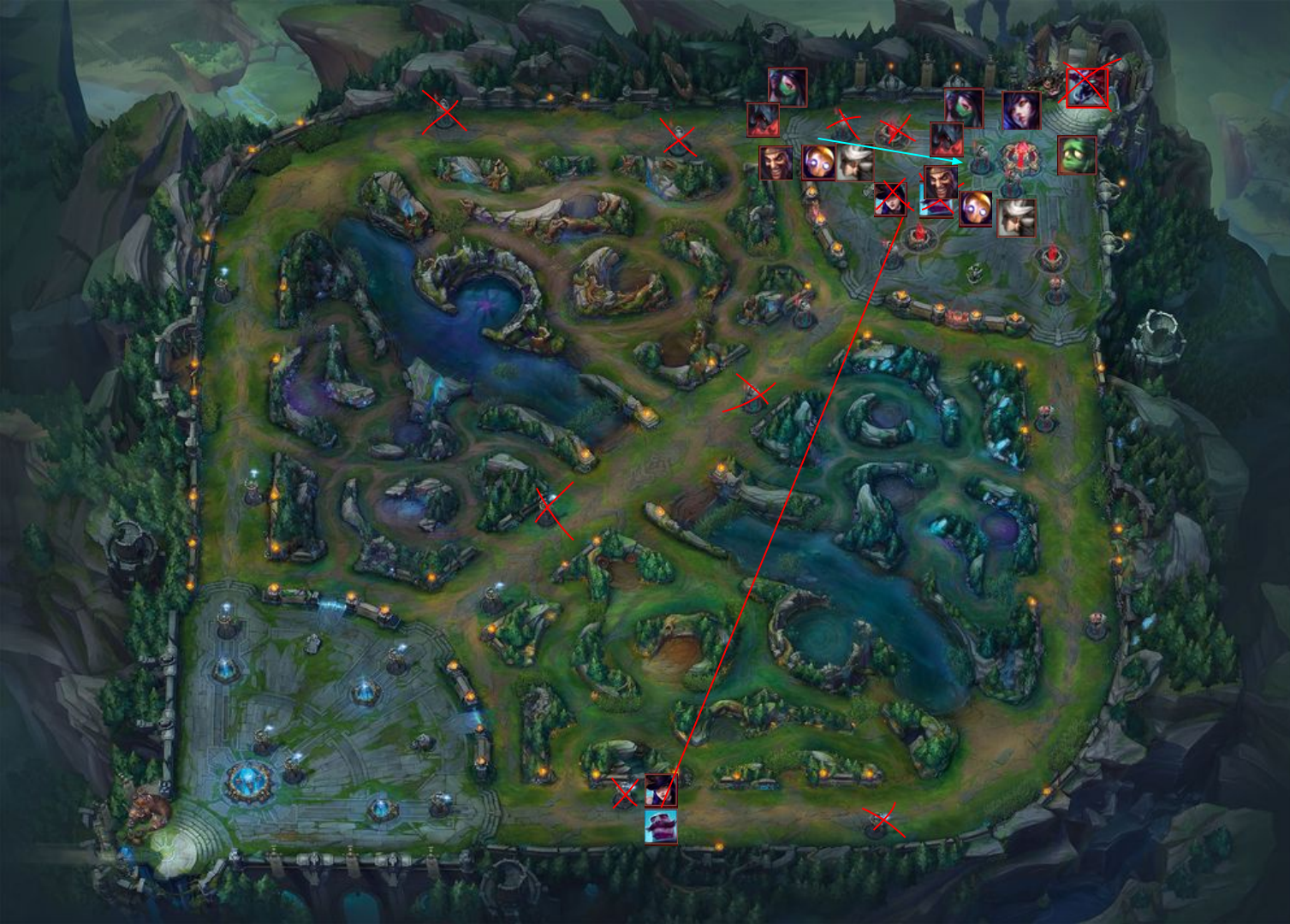
Efter at Akali, Camille og Aatrox fra blåt hold får ødelagt to **Towers** og dermed tjener en masse guld, har de nu styrke nok til at dræbe spillets sværeste og mest belønnende objective, nemlig **Baron**. De vælger at gøre det, på dette tidspunkt, da rødt holds Cho'gath er nødsaget til at beskytte det tredje tårn TOP mod en stor mængde "minions". Samt at rødt holds BOT vælger at tager **Towers** BOT. **Baron** kræver at alle fem på blåt hold hjælper til, og er enige i at tage den. Tøven kan være livsfarlig i denne situation, da hvis en eller flere spillere falder fra, så risikerer de andre at dø.

Amumu og Ahri fra rødt hold forsøger at stoppe dem, men kan ikke gøre meget i denne undertalssituation.



Ahri og Amumu fra rødt hold, ender med at dø til blå hold i et forsøg på at stoppe dem i at dræbe **Baron**. Caitlyn og Braum fra rødt hold, får ødelagt to **Towers**, mens det blå hold tager TOP, dræber blå holds Cho'gath, det tredje **Tower** og en **Inhibitor**. Når **Inhibitor** bliver ødelagt, så får blå hold forstærket minions i den "lane", og er derfor meget værdifulde at ødelægge. **Inhibitors** spawner igen efter fem minutter.

Hvis nu at blå holds Draven og Blitzcrank valgte at blive BOT og beskytte deres **Tower**, havde blå hold måske ikke fået både **Baron** og **Inhibitor**, som har større fordel end de to **Towers** rødt hold fik.



Nu hvor rødt hold mangler en **Inhibitor**, så kan blåt hold med deres forstærkede minions, kæmpe sig vej ind til de sidste to **Towers**, der beskytter rødt holds **Nexus**.

Rødt holds Caitlyn og Braum, vælger nu, i frygt for at tabe, at prøve at beskytte de sidste to **Towers** foran **Nexus**, men fejler og dør, da de er i undertal.

De eneste i live på rødt hold er Ahri og Amumu, og kan intet gøre for at beskytte de sidste to **Towers** foran **Nexus**, og dermed også deres **Nexus**.



Grundet blåt holds overtal og pengemæssig fordele, som afstammer fra deres nedlæggelse af rødt holds **Towers**, **Dragon** og **Baron**, så nedlægger de sidste to **Towers** foran rødt holds **Nexus** og derefter selve **Nexus**. Rødt holds Ahri, i et sidste forsøg på at vende spillet, får dræbt blåt holds Akali, men det er ikke nok og dør selv lige efter. Rødt hold har nu tabt spillet, da blåt hold ødelagde deres **Nexus**.

Dette vi har præsenteret er en forkortet version af et League of Legends spil. Disse handlinger som spillerne tager, er der langt flere af i et aktuelt spil. Der er også mange mindre detaljer, som indgår i samspillet mellem spillerne, der ikke vises her, såsom “items” og “champions” Dette er blot en overordnet oversigt over, hvilke handlingsmuligheder der kan være og hvilke beslutninger der kan tages, og hvordan samarbejde kan indgå i disse aspekter og dermed hvordan det kan forekomme som værende en nødvendighed for succes i spillet.