

# Win Conditions & Power Spikes: una modesta guida

Enkkfull (proudly unranked)

Ottobre 2019

L'obiettivo di una partita di League of Legends è semplice: *vincere*. Se il goal finale è ovviamente quello di distruggere il Nexus nemico, non è altrettanto semplice stabilire quali siano i passi da intraprendere per raggiungerlo. Il modo più naturale per ottenere la vittoria è *giocare seguendo le proprie win conditions*. Scopo di questa modesta guida è quello di capire cosa si intenda per win conditions e di discutere l'importante tema dei power spikes, che gli si affianca. La guida è tratta da diversi articoli presi dal web [1, 2, 3].

## 1 Introduzione

La maggior parte degli aspetti definiti *essenziali* in League of Legends (wave management, farm, macro e micro) sono sostanzialmente *inutili* senza la nozione di win condition. Può sembrare una frase controversa, ma non ci può aspettare di iniziare a vincere in maniera costante semplicemente allenando separatamente ognuno di quegli aspetti: certo, con ogni probabilità vedremo un aumento della win rate, ma per mettere all'uso nella maniera più efficiente le proprie capacità è necessario parlare di win conditions. In altre parole, la win condition è il *cosa* della vittoria, mentre il pensiero critico dietro che vi sta dietro costituisce il *perché*. Micro, macro, skill meccaniche, e altri elementi fondamentali sono invece il *come*.

### 1.1 La metafora di Heartstone

Risulta più semplice cogliere la nozione di win condition (WC d'ora in poi per brevità) in League of Legends passando attraverso la cosiddetta (da me) *metafora di Heartstone*. Pensiamo a LoL come ad un gioco PvP di carte: in entrambe le tipologie di giochi vi sono fattori che possiamo controllare e altri che invece dipendono dal nostro avversario o sono randomici. Per esempio, abbiamo controllo totale delle carte che inseriamo nel nostro mazzo prima di una partita, si ha conoscenza di quali carte esistono e quali sono i mazzi più popolari, ma finché non si incontra l'effettivo avversario tutto è possibile. In League la propria champion pool, le rune e la scelta del proprio ruolo sono il nostro "mazzo". In

champion select si sarà tendenzialmente in grado di scegliere il campione che si vuole e giocarlo nel ruolo preferito (tranne nel caso di autofill o di ban del proprio campione – ma se ne giocherà comunque uno nella propria champion pool). D'altro canto i campioni scelti dal proprio team e quelli avversari sono fuori dal nostro controllo.

Quando inizia la partita, sia in League che in Heartstone, si deve giocare al meglio delle proprie possibilità in relazione alla situazione che il game ci propone. A volte tutto va secondo i piani e si ottengono tutte le carte di cui si ha bisogno – il Jungler vi ganka, prendete il first blood e potete carriare. Altre volte, invece, non troverete le carte che vorreste mentre il vostro avversario pare ottenere tutto quello che gli serve – tutte le vostre lane perdono... Eppure dovete trovare un modo di vincere.

La domanda che sorge a questo punto è: come si può vincere consistentemente quando ci sono così tante variabili in gioco? La chiave è *giocare per le win conditions in relazione alle condizioni che vi vengono presentate*.

## 1.2 Cosa è una win condition?

Una win condition è costituita da uno o più goal strategici che rappresentano la strada più probabile per ottenere la vittoria. La WC vi guida durante il game e può anche cambiare nel corso del tempo. Pensatela come un Piano A, che conduce ad un Piano B, C, etc. Raggiungere una win condition non significa garantire una vittoria poiché anche gli avversari staranno cercando di raggiungere la loro WC e talvolta alcune WC counterano le altre, ma, in generale, seguire la propria WC aumenta di molto le probabilità di distruggere il Nexus nemico.

In un gioco come Heartstone vi sono centinaia di carte dalle quali partire per costruire il vostro deck. Con così tante possibilità è necessario seguire alcuni temi o archetipi se si vuole costruire un mazzo competitivo. Per esempio, alcuni mazzi aggressivi eccellono nel distruggere l'avversario inondandolo di molte creature di basso costo. Se l'avversario non riesce a reagire e stabilizzarsi in tempo, il rischio è di vincere in una manciata di turni. Altri mazzi, al contrario, mirano a mettere il game in una condizione di stallo fino a che non si raggiunge una qualche combo in grado di terminare la partita in un turno solo. Questi mazzi saranno quindi costruiti per garantire sopravvivenza e l'uso di carte che agevolino la creazione della combo di interesse. Un mazzo che non ha una chiara direzione sarà molto probabilmente debole e non consistente poiché non ha una win condition a cui mirare.

Come si applica tutto questo in League of Legends? Ogni campione del gioco è pensato per essere bravo in qualche compito ed eccellere in quel compito durante specifiche fasi del game. Campioni come **Draven**, ad esempio, sono incredibilmente forti nell'early game e tendono ad avere maggiore kill pressure nei primi 10-15 minuti di partita. La win condition di Draven è quindi quella di accumulare kill a inizio game così da generare un effetto *snowball*<sup>1</sup> e vincere

---

<sup>1</sup>Snowballare un game significa tramutare un piccolo vantaggio in uno man mano più

l'intero game. Le stack di **Adoration** di **Draven** sono un indicatore della sua win condition (Figura 1). Dall'altra parte dello spettro ci sono campioni come **Vayne**, che preferiscono giocare safe le fasi iniziali del gioco facendo costantemente. Una volta ottenuti gli oggetti di cui ha bisogno, però, sarà molto più forte di quanto **Draven** potrà mai essere.

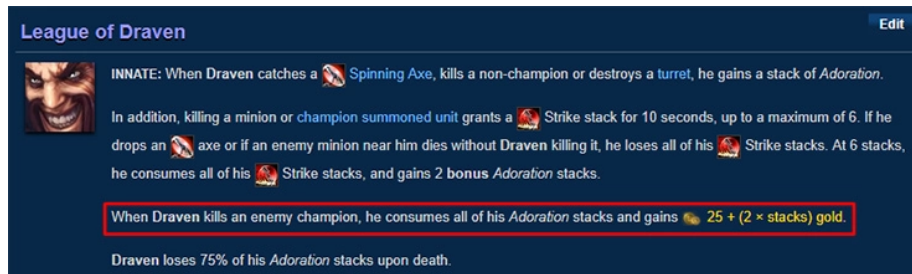


Figura 1: La WC di **Draven** è deducibile dal funzionamento delle sue stack di **Adoration**.

Fra il tuo champ, quelli del tuo team e quelli dei tuoi avversari è chiaro che non è facile predire con certezza quel che accadrà in un game. A volte accadono cose fuori da ogni previsione, come ad esempio un champion scarso in early game che si feeda all'inverosimile: in questi caso sarà necessario adattarsi e selezionare una nuova WC basata sullo stato attuale della partita.

## 2 I quattro elementi fondamentali

### 2.1 Primo: conosci il tuo ruolo

Conoscere il proprio ruolo è fondamentale dato che è una delle variabili maggiormente controllabili. Ogni ruolo si muove verso WC diverse. In particolare:

- Toplaner
  - Vincere 1v1 e prendere la torre nemica.
  - Proteggere la torre della toplane.
  - Massimizzare l'uso del proprio teletrasporto (la rilevanza che il meta impone su questa spell influenza l'importanza di questa WC).
  - Ingaggiare/fare peeling se si gioca un toplaner tanky.
  - Splitpushare e vincere i duelli se si gioca un carry.
- Jungler
  - Regolare la transizione fra early e mid game.

---

grande.

- Contribuire alla visione di aree chiave.
- Aiutare i laner a vincere le proprie lane.
- Garantire obiettivi tramite l'uso dello **Smite**.
- Trackare il jungler nemico per rubargli i campi o ucciderlo.
- Midlaner
  - Vincere 1v1 e prendere la torre nemica.
  - Proteggere la torre della midlane.
  - Roammare per gankare ed aiutare gli altri laner o il jungler.
  - Fare giocate se si giocano burst o engager.
  - DPS nei team fight.
- ADC
  - Lavorare col support per vincere la lane prendo la torre nemica.
  - Proteggere la torre della botlane.
  - Farmare, tanto, tantissimissimo, issimo issimo.
  - Snowballare o scalare a seconda del champ.
  - DPS nei team fight.
- Support
  - Lavorare con l'ADC per vincere la lane prendo la torre nemica.
  - Proteggere la torre della botlane.
  - Vision control.
  - Engage/peeling se si gioca tank, DPS se si gioca un mage, utility se si gioca un enchanter.
  - Utilizzare le attive correttamente.
  - Rommare per gankare ed aiutare gli altri laner quando non si ha altro da fare.

Queste sono idee generali, naturalmente molto dipende dal champ che si sta giocando. In ogni caso, sono mediamente questi i punti da tenere in mente.

## 2.2 Secondo: conosci il tuo campione

Sebbene conoscere il proprio ruolo risulta essere di grande aiuto per la definizione della propria WC, è la scelta del champion che si gioca a determinarne i dettagli. Il confronto fra **Draven** e **Vayne** dello scorso paragrafo è un primo esempio di WC definita tramite il champ scelto: studiare le statistiche e abilità dei campioni è l'unico modo per determinare la propria WC nel dettaglio. La LoL Wiki<sup>2</sup> è lo strumento perfetto per fare questo tipo di analisi. Riportiamo alcuni esempi tanto così da imparare quali caratteristiche di un champion aiutano a definire una WC.

<sup>2</sup>[http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League\\_of\\_Legends\\_Wiki](http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends_Wiki).

**Malphite.** **Malphite** è un chiaro esempio di engage tank. La sua passiva ci dice che vorremo buildare verso max HP e la sua **W** ci informa del fatto che saremo in grado di ottenere grandi quantità di armor. Il resto del kit fornisce potenti crowd control: la **Q**, la **E** ma soprattutto la sua ultimate **Unstoppable Force** (Figura 2) che costituisce un veloce ed affidabile knockup AoE.

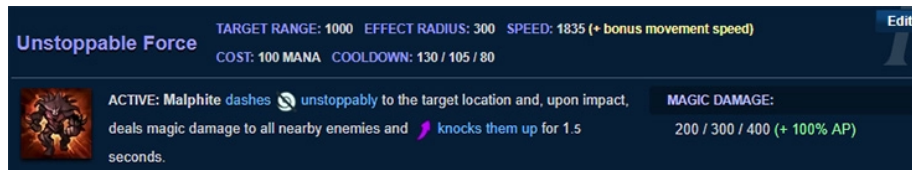


Figura 2: La ultimate di **Malphite**.

I suoi tratti difensivi ci dicono che è un ottimo champ contro campioni che fanno danno fisico grazie al suo armor e attack speed reduction, mentre i suoi tratti offensivi indicano il suo desiderio di buttarsi nel cuore del team nemico così da massimizzare gli effetti AoE delle sue spell. In definitiva possiamo assumere che la WC di **Malphite** sia quella di buildare oggetti tank e di sfruttare adeguatamente la sua potente ultimate (che non può essere peelata dai nemici). Pertanto **Malphite** risulta essere un ottimo engager, un pezzo di qualità nella costruzione di svariate wombo-combo; è una unità in grado di effettuare pick su nemici out of position e in generale di minacciare la fragile backline del team avversario.

**Tristana.** **Tristana** è un classico esempio di hypercarry ADC: il suo kit suggerisce un ottimo scaling in grado di renderla una bestia difficile da domare nel late game. Dispone poi di un po' di mobilità, ottima per counterare assassini e burst mages. La sua passiva (Figura 3) è semplice: il suo range scala con la durata del game. Questo è un primo indizio inconfutabile di una buona capacità di scaling.

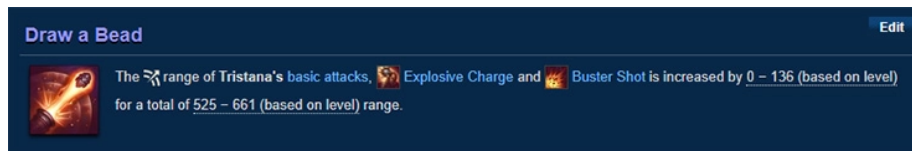


Figura 3: La passiva di **Tristana**.

La sua **Q** fornisce un semplice incremento di attack speed, e rank massimo fornisce un saporito incremento del 110%. Questo è un indicatore di quanto gli item di critico siano utili per **Tristana** (più attack speed = più attacchi in un dato lasso temporale = più probabilità di crittare in un dato lasso temporale). La sua **E** permette di agevolare il farm, mentre la sua ultimate e la **W** forniscono

self peeling e disengage. Stando a quanto detto possiamo dedurre che la WC di Tristana consista nel farmare per raggiungere i suoi item spikes nel mid-late game.

**Blitzcrank.** Support come **Brand** e **Zyra** vogliono vincere i loro game sfruttando le grandi quantità di danni che sono in grado di generare, mentre altri come **Soraka** e **Lulu** fanno uso sapiente dei loro scudi e cure per peelare per i carry, permettendo loro di fare il lavoro sporco. **Blitzcrank**, dal canto suo, appartiene alla categoria dei *playmaker*. La WC di **Blitzcrank** è quella di hittare il suo leggendario grab sul target corretto nel momento corretto. Un **Blitzcrank** capace di realizzare la sua WC può vincere la lane, un fight, o addirittura il game. La potenza del suo grab deve molto anche al resto del kit, che è costruito appositamente intorno ad esso. Ma da grandi poteri derivano grandi responsabilità: un grab missato renderà il robottone totalmente inutile, mentre un grab sbagliato (su un bel **Amumu** con ultimate) non potrà che avere risultati catastrofici.

### 2.3 Terzo: conosci il tuo team

Nella metafora con la quale abbiamo iniziato questa guida abbiamo detto che la possibilità di scegliere ruolo, champion e rune è un po' come costruire il proprio mazzo in Hearthstone. Ma ad essere precisi, in League of Legends voi potete scegliere solamente un campione su cinque, ossia sei carte sulle trenta totali. Ciò significa che la nozione di WC estesa al proprio team deve necessariamente considerare anche le WC dei propri alleati: avere una comprensione della big picture (ossia, come il proprio campione sinergizza con quelli alleati) è di estrema importanza se si vuole portare a casa la vittoria. Tranne rari casi, le cinque scelte del vostro team dovrebbero costituire una composition che dispone di WC a sé stanti. Consideriamo ad esempio la seguente team comp: **Hecarim** (Top), **Nocturne** (Jungle), **Gali** (Mid), **Kai'Sa** e **Alistar** (Bot). È chiaro che questa team comp abiliti una disgustosa possibilità di engage, persino da grandi distanze. Peelare uno solo di questi campioni rappresenta di per sé una sfida non da poco... ma quando tutti e cinque si mettono insieme è quasi impossibile proteggere il proprio team, il quale verrà attaccato da diversi angoli.

Costruire team efficaci in solo queue può risultare complicato: se siete early pick scegliete champion con i quali siete più confident e sperate che il vostro team costruisca un team comp decente seguendo il vostro pick. Se siete late pick date sempre priorità alla vostra confidence nel champion, ma se la vostra pool è abbastanza ampia tentate di pickare un campione che sinergizzi bene con quelli già lockati dai vostri compagni. Se ad esempio siete second pick dopo il lock di un **Amumu** ed **Orianna** è nella vostra pool, il suo pick sarà sicuramente migliore rispetto ad una **LeBlanc**. Se poi i vostri compagni aggiungono un **Malphite** e una **Miss Fortune** avrete una wombo combo di facile esecuzione per annientare i vostri avversari (e la vostra WC sarà quindi il teamfight). Il team avversario a questo punto potrebbe mirare ad una scaling comp, evitare i fight fino al late game e tentare di pickarvi separatamente.

La Figura 4 fornisce uno schema piuttosto completo delle varie tipologie di team comp che potrete costruire sulla landa.



Figura 4: Punti di forza e debolezza di varie team compositions.

## 2.4 Quarto: conosci lo stato del game

Il ruolo, il campione e le WC di squadra sono definite prima dell'inizio di un game, ma come sappiamo League of Legends è un gioco dinamico: è di fondamentale importanza saper adattare le proprie WC a seconda di come evolve la partita. Fattori che possono condizionare la WC sono differenza di gold ed item, scaling del team e controllo degli obiettivi.



	130	4/4/0		11
	69	4/5/4		9
	73	0/4/2		14
	59	2/4/3		7
	4	1/3/4		81

Figura 5: L'ADC è morto ed ha il farm di un T-Rex (famosi per non raggiungere la tastiera con le loro zampette).

La schermata *tab* (Figura 5) vi fornisce tutte le informazioni necessarie per stabilire se le vostre WC reggono oppure no. Per esempio, se morite due volte nella vostra lane e vi ritrovate in svantaggio di un item o più, la vostra WC che poteva essere “vinci la tua lane” dovrà mutare in qualcosa del tipo “sopravvivi come puoi finché i tuoi compagni di team possono aiutarti o guadagnare altri vantaggi sulla mappa”. Nel caso opposto, se riuscite a vincere la lane e prendete le torre nemica la vostra WC sarà quella di snowballare il vostro vantaggio magari influenzando le altre lane o facendo qualche pick (dipende dal vostro champ). Al fin della fiera, vincere la propria lane ma non tradurre quel vantaggio in qualcosa che porti alla vittoria è sostanzialmente inutile per il grande schema delle cose.

Essere in vantaggio o svantaggio talvolta può essere fuorviante se non si tiene conto di power spike e scaling. Ad esempio, se si gioca una **Vayne** contro un **Draven** ci si può attendere un early game piuttosto difficile: essere in leggero svantaggio è del tutto normale. Ma se per qualche ragione riuscite a prendere vantaggio fin dai primi minuti di game (siete in duo col Jungler e vi ganka ad ogni piè sospinto) allora doverete cambiare il vostro mindset ed essere più aggressivi, nonostante il vostro champ attenda il late game per brillare in tutta la sua potenza.

Anche il controllo degli obiettivi è fondamentale per la definizione delle proprie WC. Per esempio, se il vostro team è in lieve vantaggio la vostra WC potrebbe essere quella di prendere il Baron, il quale potrebbe portare ad un vantaggio tale da assicurarvi la vittoria. Caso inverso, se il vostro team è lievemente in svantaggio dovrete fare di tutto per evitare che gli avversari facciano il Baron: vision e possibilità di pick potrebbero essere le contromisure più adeguate.



In definitiva assicuratevi di controllare spesso lo stato del game premendo *tab* e mettete insieme le informazioni che sapete del vostro team e quelle sullo stato del game. Non è banale stabilire le proprie WC, ma è un passo necessario se si vuole imparare a vincere costantemente.

### 3 Champion Power Spikes

Li abbiamo citati più volte nel corso di questa guida: i *power spike* (PS per brevità in seguito) dei singoli champ vanno a braccetto con le loro abilità e anch'essi risultano una componente da tenere in considerazione quando si cerca di intuire la propria WC. Se si comprendono i propri PS e quelli dell'avversario sarà più facile determinare quando premere sull'acceleratore e quando invece giocare in maniera più passiva. Un power spike è un punto o fase del game dove un campione dispone di qualche vantaggio particolarmente consistente rispetto agli altri campioni in gioco. Guardando i pro-gamers è facile osservare come questi giochino intorno ai power spikes del proprio team per guadagnare vantaggio per sé o negare vantaggio all'avversario.

Aumentare la propria conoscenza sul tema dei power spike è un ottimo investimento: lo studio teorico richiesto è relativamente più basso rispetto a giocare partite da 40 minuti con e contro miriadi di champ diversi.

Possiamo raggruppare i vari power spikes nelle seguenti categorie:

- Power spikes da livello (che sblocca o potenzia una abilità).
- Power spikes da item.
- Power spikes da stacking.
- Power spikes da skill multiple e assenza di mana.
- Power spikes da scaling.

Vediamoli singolarmente.

#### 3.1 Power spikes da livello

**PS di livello 2.** Buoni esempi di questi PS sono campioni come **Thresh**, **Blitzcrank** o **Leona**. Le due abilità sbloccate da questi champ (ad esempio **Q** e **E** di **Blitz**) costituiscono una sinergia che altri livelli due non forniscono: non farne uno è dunque un grave peccato, uno spreco di una potenzialità innata del proprio champ.

**PS di livello 6.** Uno dei PS più ovvi, anche per i giocatori più inesperti. Per esempio, campioni come **Amumu**, **Annie** e **Nocturne** diventano notevolmente più pericolosi una volta raggiunto il loro livello 6. Al contrario, **Karma** (forte nell'early game dato che ha la **R** già sbloccata) non ha alcun power spike per questo livello.

**Level scaling in generale.** È importante notare che alcuni campioni scalano principalmente coi livelli, mentre altri (gli hypercarry ad esempio) sono più item-dependent. Per molti campioni i livelli 9, 11, 13, 16 e 18 costituiscono power spike di fondamentale importanza (*Kassadin, I'm looking at you*).

### 3.2 Power spikes da item

La **BF Sword** è un classico esempio di item che fornisce un early power spike. 40 di AD fanno molta differenza nelle fasi iniziali del gioco! Ancora una volta usare il *tab* ed osservare gli item del vostro avversario vi permetterà di adeguare il vostro comportamento a seconda degli item che il nemico equipaggia. Altri esempi di item che forniscono un PS sono **Infinity Edge**, **Hextech Gunblade** e **Trinity Force**. Naturalmente, sarà necessario studiare il proprio campione per determinare quale/i item forniscano un power spike.

### 3.3 Power spikes da stacking

Alcuni item in League of Legends accumulano *stacks*. Alcuni di questi item sono un investimento per il futuro (ad esempio la **Rog of Ages**) mentre altri sono high risk-high reward (**Mejai's Soulstealer**). Ci sono anche item che guadagnano stacks utilizzabili nel momento del bisogno, come lo **Spellbinder**. Un altro esempio di item che ricade in questa categoria è la **Dead Man's Plate**.

### 3.4 Power spikes da skill multiple e assenza di mana

Alcuni campioni (tipicamente quelli che richiedono maggiori abilità meccaniche) dispongono di più abilità nel loro kit (**Elise**, **Lee Sin**, **Jayce**, **Nidalee**, etc). Ciò significa che nell'early game disporranno di maggiore versatilità, il che costituisce un power spike. Ci sono poi campioni che non fanno uso di mana (**Kennen**, **Riven**, **Akali**, **Renekton**): anche questo costituisce un early power spike, dato che sono in grado di out-sustainare champion che sono invece mana hungry.

### 3.5 Power spikes da scaling

Ultima ma non certo meno importante è la categoria di PS dati dalle fasi del game. Come già detto, **Blitzcrank** è un ottimo champ early game con il suo minaccioso grab, ma con il progredire del game e l'ampliamento della visione e grouping dei team l'utilità del suo hook tende a diminuire. **Zed** è un campione da mid-game, contro cui risulta piuttosto difficile giocare. Ciò significa che passata questa fase (magari perché avete avuto il tempo di comprare la **Zonya**) potrete smettere di aver paura di morire lontani dal vostro team. **Jinx** invece è un esempio di campione da late game: il suo danno scala con item e livelli e nonostante un mediocre early e mid game la sua utilità non è mai da sottovalutare oltre i trenta minuti.

### 3.5.1 Un piccolo aiuto

Calcolare i power spike di un campione non è facile e richiede parecchio studio. Fortunatamente ci sono tool che ci possono venire in aiuto: il *pre game tool* di Mobalytics<sup>3</sup> fornisce un grande aiuto nella comprensione dei propri power spike (e di quelli dell'avversario). Un semplice sistema “a semafori” indica se il power spike arriverà early, mid o late game. La Figura 6 fornisce un esempio.

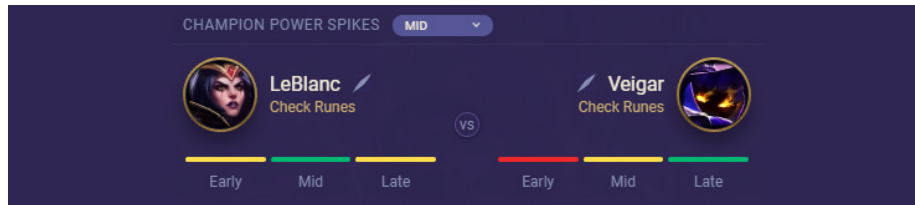


Figura 6: Power spikes di LeBlanc vs Veigar.

Il tool fornisce anche una valutazione dei power spike per l'intero team (Figura 7).

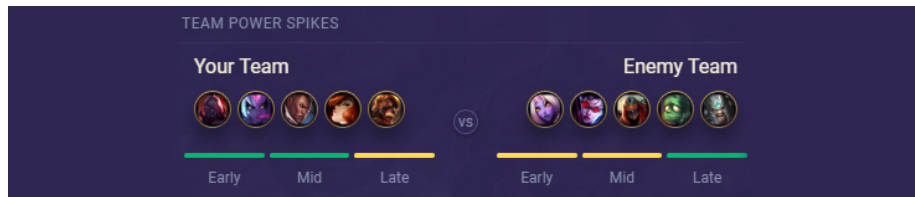


Figura 7: Power spikes dei due team.

<sup>3</sup><https://app.mobalytics.gg/pre-game/>.

## References

- [1] Agilio Macabasco Mobalytics. How to Recognize your Win Conditions in League of Legends. <http://bit.ly/2MGb45a>, 28 Settembre 2018.
- [2] Mark Mackay Mobalytics. 5 Types of League of Legends Power Spikes (+Examples). <http://bit.ly/33PYRQS>, 14 Ottobre 2016.
- [3] LedgeEndDairy Reddit Summoner School. I believe that understanding your Win Conditions is the most important factor in any and all of your games, and I also believe it's the reason most people feel stuck. So let's discuss win conditions. <http://bit.ly/2BExKMO>, 01 Febbraio 2019.