

# 1 Eficiência de Gold (eg)

Existem 112 itens no *Wild Rift* e cada um deles diferentes entre si, seja no **status** ou na passiva. Além disso, cada um deles tem um custo de **gold**. Sendo assim, é uma boa prática saber a **Eficiência de Gold** dos itens na hora de itemizar.

Mas primeiro, como funciona essa tal **Eficiência de Gold** e por que ela é importante?

## O que é eg?

A **eficiência de gold (eg)** mede o quanto os **status** de um item equivale em ouro. Mas para entendermos melhor, que tal exemplos.

Imagine que ao montar sua build você esteja cogitando 3 itens e você sabe que:

- *Item 1* tem 100% **eg**
- *Item 2* tem 80% **eg**
- *Item 3* tem 120% **eg**

Então, você sabe que o *Item 1* já paga o seu custo só pelos **status** e tem de brinde a passiva. Enquanto que o *Item 2*, ele não se paga tão bem em **status** e sua passiva tem que ser muito boa para valer a pena na partida para comprá-lo. Por fim, o *Item 3* já tá se pagando e sobrando nos *stats*, se a passiva dele for boa... bom, o item tá quebrado e tu deve abusar dele até o próximo Patch Notes.

## Tabela de conversão

Para facilitar o cálculo do **eg**, está sintetizado o fator de conversão do **status** para **gold** na TAB. 1 para os **status** encontrados isoladamente em itens base. Na TAB. 2 temos os **status** que não são encontrados isoladamente em um só item, então usamos o item mais barato que tinha eles.

Tabela 1: **eg** primárias


status	gold/status	item base	custo	status do item
AD	41,67	Espada Longa	\$ 500	12 AD
AP	20	Tomo Amplificador	\$ 500	25 AP
Crít	50	Luvas da Pancadaria	\$ 500	10% Cr
Armor	25	Cou-raça de Pano	\$ 500	20 Armor
MR	25	Manto Anula-Magia	\$ 500	20 MR
Vida	3,33	Cristal de Rubi	\$ 500	150 Vida
VdA	33,33	Adaga	\$ 500	15% VdA
VdM	20	Botas da Velocidade	\$ 400	20 VdM

Tabela 2: **eg** secundários

status	gold/status	item base	custo	status do item
Armor Pen	20,83	Punhal Serrilhado	\$ 1000	20 AD & 8 Armor Pen
Magic Pen	33,33	Pingente do Profeta	\$ 1000	30 AP & 12 Magic Pen
CDR	30	Códex Demoníaco	\$ 1000	35 AP & 10 CDR
Mana	4,375	Cristal de Safira	\$ 500	100 Mana & 5 CDR
% Armor Pen	47,5	Último Suspiro	\$ 1100	15 AD & 10% Armor Pen
% Magic Pen	35	Ametista do Vazio	\$ 1200	25 AP & 20% Armor Pen
% VdM	15	Cintilação Etérea	\$ 950	35 AP & 5% VdM
AD Vamp	36,67	Cetro Vampírico	\$ 1200	20 AD & 10% AD Vamp

Item × eg

A TAB. 3 e 4 dispõe os itens físicos e mágicos em função da sua *Eficiência de Ouro*. Nos itens com penetração de armadura em porcentagem, a percentual depende do level e por isso indicamos primeiro o valor no level 1 e depois no 15.

Note que a *Sterak* teve um desempenho  **muito muito** abaixo. Isso porque a passiva dela adiciona +50% do AD base (escala com nível do campeão) como AD adicional (aqui tratado como AD). Por exemplo, se um campeão tem 102 de AD base (Vi level 12), ganharia 51 AD adicional cujo valor em **gold** é  **2125**.

Outra observação interessante é que itens como *Ruptor* e *Rei* têm baixa **eg** pois suas passivas são muito fortes, então é mais uma forma de equilibrar o impacto destes itens.

Tabela 3: **eg** dos itens físicos




















































































































item	custo	valor em gold	eg
<i>Sedenta por Sangue</i>	 <b>3300</b>	 <b>3883</b>	117,7%
<i>Anjo Guardião</i>	 <b>3400</b>	 <b>2667</b>	78,4%
<i>Faca de Statikk</i>	 <b>2800</b>	 <b>2417</b>	86,3%
<i>Espada do Rei Destruído</i>	 <b>3200</b>	 <b>2367</b>	74,0%
<i>Canhão Fumegante</i>	 <b>2800</b>	 <b>2417</b>	86,3%
<i>Furacão de Runaan</i>	 <b>2800</b>	 <b>2750</b>	98,2%
<i>Lâmina Fantasma de Youmuu</i>	 <b>2900</b>	 <b>2846</b>	98,1%
<i>Crepúsculo de Draktharr</i>	 <b>3000</b>	 <b>2904</b>	96,8%
<i>Sinal de Sterak</i>	 <b>3200</b>	 <b>1333</b>	41,7%
<i>Gume do Infinito</i>	 <b>3400</b>	 <b>3542</b>	104,2%
<i>Lembrete Mortal (1)</i>	 <b>3000</b>	 <b>2635</b>	87,8%
<i>Lembrete Mortal (15)</i>	 <b>3000</b>	 <b>3300</b>	110,0%
<i>Cutelo Negro</i>	 <b>3000</b>	 <b>3433</b>	114,4%
<i>Manamune</i>	 <b>2700</b>	 <b>2692</b>	99,7%
<i>Muramana</i>	 <b>2700</b>	 <b>5142</b>	190,4%
<i>Força da Trindade</i>	 <b>3533</b>	 <b>3875</b>	109,7%
<i>Mandíbula de Malmortius</i>	 <b>2800</b>	 <b>3300</b>	117,9%
<i>Dança da Morte</i>	 <b>3000</b>	 <b>2908</b>	96,9%
<i>Dançarina Fantasma</i>	 <b>2800</b>	 <b>2667</b>	95,2%
<i>Limite da Razão</i>	 <b>2700</b>	 <b>2750</b>	101,9%
<i>Colhedor de Essência</i>	 <b>3250</b>	 <b>3725</b>	114,6%
<i>Chuva de Canivete</i>	 <b>3100</b>	 <b>3583</b>	115,6%
<i>Rancor de Serylda (1)</i>	 <b>3100</b>	 <b>2877</b>	92,8%
<i>Rancor de Serylda (15)</i>	 <b>3100</b>	 <b>3542</b>	114,3%
<i>Lâmina Impetuosa Solari</i>	 <b>3100</b>	 <b>3183</b>	102,7%
<i>Adagas Rápidas Navori</i>	 <b>3000</b>	 <b>3575</b>	119,2%
<i>Limiar da Noite</i>	 <b>3150</b>	 <b>3083</b>	97,9%
<i>Quebracascos</i>	 <b>3000</b>	 <b>3292</b>	109,7%
<i>Quebracascos (p)</i>	 <b>3000</b>	 <b>4792</b>	159,7%
<i>Ruptor Divino</i>	 <b>3450</b>	 <b>3125</b>	90,6%
<i>Presa da Serpente</i>	 <b>2800</b>	 <b>2633</b>	94,0%
<i>Lembranças do Lorde Dominik (1)</i>	 <b>3200</b>	 <b>3468</b>	108,4%
<i>Lembranças do Lorde Dominik (15)</i>	 <b>3200</b>	 <b>4133</b>	129,2%


Tabela 4: **eg** dos itens mágicos

item	custo	valor em gold	eg
Eco de Luudens	 3000	 3350	111,7%
Morellonomicon	 2500	 2100	84,0%
Cajado do Vazio	 2900	 2975	102,6%
Capuz da Morte de Rabadon	 3400	 2200	64,7%
Capuz da Morte de Rabadon (+55 AP da passiva)	 3400	 3300	97,0%
Cetro de Cristal de Riley	 2700	 2567	95,1%
Tormento de Liandry	 3000	 2167	72,2%
Bastão das Eras	 2800	 3083	110,1%
Bastão das Eras (máx)	 2800	 4250	151,8%
Perdição de Lich	 2950	 2150	72,9%
Cajado do Arcanjo	 2950	 3050	103,4%
Abraço de Seraph	 2950	 5500	186,4%
Dente de Na'Shor	 3200	 3817	119,3%
Turíbulo Ardente	 2800	 2333	83,3%
Eco Harmônico	 2900	 2850	98,3%
Ladrão de Almas Desperto	 3000	 2900	96,7%
Orbe do Infinito	 2900	 2450	84,5%
Cajado Aquafluxo	 2500	 3125	125,0%
Refletor Cristalino	 2900	 2775	95,7%
Véu de Banshee	 2800	 2950	105,4%
Mandato Imperial	 2500	 2067	82,7%
Ímpeto Cósmico	 2800	 2650	94,6%
Criafendas	 3200	 2990	93,4%
Foco do Horizonte	 2800	 2400	85,7%

## Conteúdo Opicional/Técnico

### Como calcular **eg**?

A **eg** é calculada primeiramente para cada **status** individualmente, usando o item mais barato que fornece apenas esse **status**. Então dividimos o custo do item pela quantidade que o **status** fornece. Assim, temos o quanto que 1 **status** vale em .

Devemos executar esses passos para todos os tipos de **status**. Fazendo isso obtemos uma tabela do quanto vale cada um dos **status**. Agora, para obter a **eg** de um item, basta multiplicar os seus **status** pelos valores da tabela e obteremos o valor em . Aí dividimos o valor do **gold** calculado pelo custo do item e obtemos a **eg** do item.

1. Anotar os **status** do item
2. Multiplicar cada **status** pelo seu valor em **gold**
3. Somar o resultado de cada **status**
4. Dividir pelo custo do item

### Avisos

É importante notar que **eg não** leva em conta a passiva e por isso, você deve usar o índice **eg** como auxiliar na itemização, mas não como uma fórmula final. Pessoalmente, aconselho usar as tabelas da **eg** dos itens das seguintes formas

1. Usar itens com alta **eg** nas itemizações iniciais, a fim de assegurar um grande impacto nas lutas do primeiro dragão/arauto. Exceto em casos de puro *scaling*, como Veigar, Kassadin, Kayle etc.
2. Notar que alguns itens dependem MUITO das suas passivas para serem efetivos (Sterak, Rei, Lich, Liandry, Morello, e Anjo Guardião). Então sua itemização deve sempre levar em conta no uso da passiva.
3. Usar quando a passiva do item não é o seu foco e você está buscando itens com **status** brutos altos.
4. Entender porque alguns itens são *cores* em muitos campeões, como Trindade, Cutelo, Gume, Eco de Ludens, Arcanjo. Pois garantem um *spike* de poder inicial, habilitando o snowball da partida e ainda escalam bem com % para o final da partida.

Além disso, o **status** de CDR, Armadura e MR decaem sua eficiência conforme maior o seu valor. Por exemplo,

- 100 de MR equivale a uma redução de dano mágico de 50%.
- 150 de MR têm uma redução de dano mágico de 60%.

isto é, aumentou 50% o MR e a redução apenas aumentou 10%. Esta perda de eficiência **não** é levada em conta no cálculo do **eg** e por isso deve-se atentar nos itens que estacam muito estes **status**.