

Informe del jugador Arumah

Jugador: Arumah#Aruh

Rol: Support Ranked SoloQ (Ultimas 38 partidas analizadas – como UTILITY)

1. ¿QUÉ SE HIZO EN CADA SECCIÓN DEL ANÁLISIS?

Sección	Qué se ejecutó	Resultados
1. Carga de datos	vision_score_analysis_Arumah_SR_only.Utility.xls x	38 partidas limpias de support
2. VS/min por fase	Cálculo early / mid / late	Early 1.14 => Mid 1.78 => Late 2.28
3. Distribución por tipo de support	Peel / Engage-Tank / Catch	Peel 1.61 Engage 1.62 Catch 1.97
4. Histograma global VS/min	Promedio jugador = 1.64	Línea roja Plat+ = 1.75 => estás 11% por debajo
5. Comparación con el mundo	Arumah vs Oro-Plat-Diamond-Challenger + pros	Está entre Oro y Plat bajo. Keria 3.0, CoreJJ 2.7, Arumah 1.64
6. Mapa de calor con puntos	Ubicación de los wards colocados	Victorias = wards en río/dragón Derrotas = 95% tri-bush botlane
7. Tablas crudas	Coordenadas x,y + win + fase	Listo para OP.GG o Porofessor

2. CONCLUSIONES

Lo que ya hace bien:

Bueno en Late game: 2.28 VS/min, controla Barón y dragones cuando llega al minuto 30.

Volumen decente: Promedio de 21 wards por partida (no es tacaño con el botón 4)

Nautilus y Tahm Kench: Últimos campeones principales con 1.9+ VS/min.

Lo que se está haciendo mal:

ERROR #1 – Mal Early Game:

1.14 VS/min los primeros 15 minutos

- Está 43% por debajo de Plat+
- Gran probabilidad de perder los dragones porque el jungla enemigo camina libre.

ERROR #2 – Pegado al ADC:

95% de wards rojos (derrotas) están en tri-bush y lane-bush bot. No hay visión en el resto del mapa.

ERROR #3 – Cero Deep Vision:

En derrotas: 0.0% wards en jungle enemigo.

En victorias: 27% en jungla enemiga.

3. Propuesta a practicar para mejorar en el early.

Semana	Tarea	Meta VS/min early
1	1 pink cada backeo a base => pixel brush enemigo	1.4 => 1.6
1-2	Minuto 8: ward en red enemigo (con jungla)	1.6 => 1.8
2-3	Minuto 14: ward profundo río + 1 pink dragón	1.8 => 2.0+