



RUMO AO CHALLENGER

DICAS PARA TODOS OS ELOS



Nível 1



ALEXANDRE MARQUES



Nível 1



Olá, eu sou o Alexandre “**Nível 1**” Marques. Comecei a jogar League of Legends durante a Season 3, porém foi somente na Season posterior que iniciei minhas partidas ranqueadas. Meu primeiro elo foi Bronze II, e nessa mesma Season consegui chegar ao Ouro. Na Season 5 alcancei o Diamante e mantive o mesmo elo durante a sexta temporada. Foi na Season 7 que consegui chegar ao meu grande objetivo, o Challenger. Durante esses anos joguei com praticamente todos os campeões, e consegui me tornar bom com muitos deles, mas foram com os Yordles que consegui me identificar e alcançar meu objetivo de ficar entre os melhores jogadores do servidor brasileiro.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
BRONZE	5
Farm	7
Build	10
Campeões	11
PRATA	14
Ward	14
Minimapa	16
Rage	17
OURO	19
Conhecimento mínimo / Execução	20
Seleção de Campeões	20
Spells / Tempo de Reação	21
PLATINA	23
Mecânica / Matchup	24
Rotação / Objetivo	25
DIAMANTE	27
Horário	28
Controle de Wave	29
Tomada de decisão	31
MESTRE / DESAFIANTE	33
CONCLUSÃO	34



INTRODUÇÃO

League of Legends é um dos jogos mais populares atualmente, são inúmeros jogadores ao redor do mundo competindo entre si em busca das melhores colocações nas filas ranqueadas. Ao concluir 10 jogos ranqueados, denominada MD10, o jogador recebe um elo pela sua performance e a partir daí jogará com outros players do mesmo nível e para subir, dependerá não só de suas habilidades com os campeões, mas também do seu conhecimento de jogo.

Muitos jogadores ficam presos em seus elos, isso quer dizer que eles estão no mesmo nível dos demais jogadores, e isso os impossibilita de subir. Ao todo o LOL possui 7 elos: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Desafiante. Cada um deles possui uma característica em comum entre os jogadores, seja por nível de habilidade ou sobre o conhecimento de jogo.

Joguei por 4 temporadas e meu primeiro elo foi Bronze II, desde então foquei em evoluir e aprender para chegar ao meu principal objetivo, o Challenger. Após muita persistência, consegui chegar até onde eu queria. Nesse caminho enfrentei todo o tipo de jogador, desde o inexperiente até os profissionais do competitivo.

Toda essa experiência é encontrada em forma de tópicos, divididos em elos, então para cada uma delas escrevi sobre os problemas e soluções. Você pode ir direto ao assunto que te interessa, porém, a melhor maneira de aproveitar esse conteúdo é evoluir com ela, então sugiro que já comece a partir do próximo tópico, Bronze, e trilhe seu caminho até o topo.



A maior dificuldade de quem está nesse elo é justamente não saber o básico de League of Legends. Esse é um dos problemas mais comuns, normalmente os players alcançam o nível 30 e já partem para as filas ranqueadas. A situação aqui é que muitos jogadores fazem essa mesma coisa então acabam caindo no mesmo elo.

Jogar ranqueada exige muito mais do que apenas jogar o game por diversão, se você quer se divertir jogue apenas modos alternativos não ranqueados e vou explicar o porquê disso. Tenha em mente que ao fazer sua primeira MD10 o sistema de identificação de elos do LOL não sabe seu verdadeiro elo, até porque você não tem um, mas ele não sabe se você já é um expert ou não no game, então ele irá te jogar em partidas com jogadores de diferentes níveis, para entender melhor seu padrão de jogo e então te definir um elo.

O sistema de *matchmaking* irá te colocar em partidas com jogadores de até nível platina, isso mesmo, platina. Então imagine um jogador que acabou de pegar nível 30 e já possui os requisitos pra *startar* as *rankeds*, na concepção dele estará tudo ok, até porque ele jogou diversas partidas para chegar nesse nível, então ele deve estar se sentindo confiante e querendo definir logo o seu elo, porém em jogo ele acaba morrendo diversas vezes, é xingado por seus companheiros de equipe e causa uma bola de neve que se transforma em diversas derrotas.

Eu já fui um desses jogadores, quando comecei a jogar o meu primeiro elo foi Bronze II, e foi justamente por achar que eu sabia do jogo que acabei me frustrando e caindo nesse elo. Inicialmente eu não sabia nada, para se ter ideia eu não sabia o que era *farm*, não sabia quais itens comprar, me matava diversas vezes à toa e ainda colocava a culpa nos outros. Foi um período terrível, pois eu

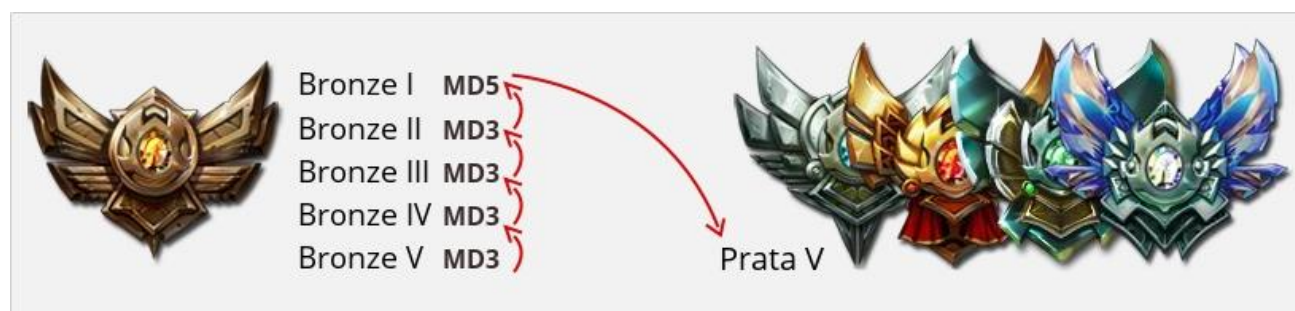
não queria jogar *normal game* para aprender, eu não me sentia atraído por esse modo de jogo, o que me prendia no game era o sistema ranqueado e a vontade de vencer e ser o melhor, portanto eu decidi continuar jogando ranqueada e aprendendo por lá mesmo, o problema disso é que para aprender precisei perder diversas partidas, e uma coisa que me prejudicaria muito nesse método seria a queda do meu mmr.

O mmr, *matchmaking rate*, é um número que cada jogador ranqueado possui, serve para definir contra quais jogadores ele irá jogar. Apesar desse número ser oculto ao jogador ele pode ser verificado através de sites como o OP.GG



The screenshot shows a player's profile on the OP.GG website. At the top left is a profile picture of a character with a level indicator of 296. To the right of the picture, it says 'Posição atual 1,094,730 (melhores 95%)'. Below this are three buttons: 'Atualizar dados', 'Solo MMR', and 'Gráfico de Elo'. Under the buttons, it says 'Atualização mais recente: 4 dias atrás'. In the center, the MMR is displayed as '1,000' with 'MMR' written below it. To the right of the MMR is the rank 'Bronze 4' with its corresponding icon. Below the MMR and rank, it says 'Normal. Agora o teu MMR depende de como jogas!'. At the bottom, a note states 'A média de MMR para Bronze 3 OLP é de 1,008.'

Nas primeiras seasons do LOL, esse número era exibido para classificar os jogadores, porém a Riot adotou um novo método de classificação, o sistema de divisões, que consiste em 5 divisões por elo. Para subir cada divisão é necessário atingir 100 Pdl's (Pontos de Liga) e realizar uma md3, somente na primeira divisão de cada elo (por exemplo, transição do Bronze I para o Prata) é que passa a ser md5. Esse método serviu para facilitar a visualização da classificação dos jogadores, mas o sistema de mmr continua sendo praticamente o mesmo, a diferença está apenas na forma em como os dados são exibidos ao player.



Sempre quando você finaliza uma partida ranqueada, aparecem os pontos que você perdeu ou ganhou naquele jogo, esses pontos são somados ao seu mmr. Quanto mais jogos você perde, mais pontos você perderá e consequentemente mais difícil será subir, pois os pontos a cada vitória será menor. O mesmo vale para as vitórias, se você ganha muitos jogos, o seu mmr aumenta, então você passa a ganhar mais pontos e perder menos pelas derrotas, pois o sistema concluiu que você já é bom o bastante para o elo em que está e caso você esteja com um mmr muito maior do que o seu nível atual, você poderá pular de divisões.

Eu passei um bom tempo jogando nesse elo, foram diversas partidas oscilando entre o Bronze I ao Bronze V. Posso dizer que depois de tanto tempo jogando, os erros se tornam muito mais perceptíveis. Então aqui vão algumas dicas que elaborei para você que deseja sair do Bronze:

Farm

Se você quer sair desse elo, pode ter certeza que só com o básico já será o suficiente. E o que seria o básico? Bom, se eu te dissesse que apenas sabendo farmar você já sairia do Bronze ou até mesmo do Prata, você acreditaria? É eu sei, parece difícil acreditar, mas pense bem, o jogo gira em torno de objetivos, e um dos objetivos mais fáceis de se conseguir é o *gold* dado pelos minions, isso mesmo, aquela onda de minions que a todo o momento vem em direção a sua rota, pense neles como dinheiro, e não apenas uns bixinhos que você deve matar e empurrar seu inimigo para de baixo da torre, aliás, eles servem pra muitas coisas, como exercer pressão, fazer jogadas, controlar a rota, mas não vou focar nesse assunto agora, pois aqui sua única intenção é obter o *gold* dado por eles.



O Farm consiste em você dar o último golpe no minion, seja por ataque básico, habilidade ou ativo de itens. É muito importante você saber o quanto de dano

está causando, pois isso evita que você ataque o minion no momento errado e o seus próprios minions acabem finalizando o minion inimigo, fazendo você perder aquele gold. Para saber o seu dano, basta dar ataques básicos em minions com vida cheia, e você terá noção da quantidade de vida que irá remover do minion, esperando assim, o momento certo da vida dele abaixar para dar o último ataque. Farmar requer treino, somente com teoria você não vai se tornar um especialista, até porque existem diversos campeões no LOL, e cada um deles possuem status iniciais diferentes, o que influencia no momento certo de dar o último ataque.

Eu já procurei por muitas dicas que ajudassem a melhorar o meu farm, alguns diziam para entrar em modo treino com o Fiddlesticks, que possui um dos danos de ataque básico mais baixo do jogo, sem comprar nenhum item e treinar *last hit*, aqui você também pode utilizar a Anívia, ela além de possuir um ataque básico fraco, também possui o tempo de animação bem lento, ou seja, seu ataque demora mais para chegar no inimigo. Confesso que esse método é bem chato, mas é algo que você deveria tentar pelo menos uma vez e perceber o quão difícil é farmar sem item algum e com campeões de ataque básico fraco.

Outra maneira é utilizar as habilidades do campeão para farmar. Esse método funciona mas existe momentos certos para se usar, pois na maioria dos campeões, gasta-se mana para usar habilidades, então tem de se tomar cuidado para não ficar sem mana e acontecer uma possível troca na lane. Existem alguns campeões que se beneficiam muito do uso de habilidades para farmar, a Annie é um exemplo disso, pois a Piromania (Habilidade Q), recupera toda a mana gasta caso você acerte o último golpe, além de diminuir o tempo de recarga da própria habilidade. Então nesse caso, é importante você avaliar com qual campeão está jogando e verificar a possibilidade de utilizar habilidades para farmar sem se comprometer.



Existem 3 diferentes tipos de minions, sendo:

- Corpo a corpo: ficam a frente dos demais minions, pois necessitam chegar próximo ao alvo para atacar. São resistentes e, portanto, demoram mais para morrer.
- Magos: Se posicionam na retaguarda de cada *wave*, pois possuem um alcance maior em seus ataques, porém são bem menos resistentes.
- Canhão: Aparecem a cada terceira onda de minions, possuem alta resistência, longo alcance e um ataque muito mais poderoso que os dois anteriores.
- Super-Minions: Aparecem quando um inibidor é destruído. Todas as suas características são extremamente elevadas, portanto possuem o dano, a resistência e a vida muito elevado, comparando-se a um campeão. Sua função é justamente pressionar o jogo e auxiliar o seu time a concluí-lo.

Cada um desses minions possuem recompensas diferentes no ouro. O corpo a corpo concede mais ouro que um mago, e um canhão mais ouro que os dois. Já o super-minion por ser a categoria mais forte, concede mais ouro que as outras 3. Independente do tipo de minion, é importante você finalizá-lo para obter o ouro, esse ouro é utilizado para comprar itens e te deixar mais forte, para que assim possa estar preparado o suficiente para conquistar os objetivos, como dragão, barão e batalhas contra os adversários. Aqui vai uma tabela do farm ideal de acordo com o tempo de partida e sua quantidade em ouro.

Minutos	Onda de minions	Farm	Gold	Passiva	Total
0.0	0	0	0	475	475
0.0	0	0	0	475	475
1.0	0	0	0	475	475
1.5	1	6	114	475	589
2.0	2	12	234	514	748
2.5	3	19	381	553	934
3.0	4	25	501	592	1093
3.5	5	31	621	631	1252
4.0	6	38	768	670	1438
4.5	7	44	888	709	1597
5.0	8	50	1008	748	1756

10.0	18	114	2365	1138	3503
15.0	28	177	3759	1528	5287
20.0	38	240	5219	1918	7137
25.0	48	305	6814	2308	9122

- Minutos: tempo de partida
- Onda de minions: quantidade de waves liberadas até o minuto indicado
- Minions: total de minions liberados até o minuto indicado
- Gold: total de gold que todos aqueles minions farmados fornecem
- Passiva: Refere-se ao gold que o próprio jogo fornece ao passar do tempo
- Total: Soma do gold obtido pelos minions e da passiva do tempo de partida

Nesse elo o que mais acontece são pessoas que correm apenas atrás de *kill*, e desconhecem a fonte de renda proporcionada pelos minions. Você não precisa ter o farm perfeito, mas é preciso lembrar-se da importância dele e focar o máximo possível em consegui-la.

Build

A *build* é um termo que se refere a construção dos seus itens. Cada campeão possui uma característica diferente que exige com que você faça itens específicos para ele. Mesmo que você esteja jogando com um campeão diferente que não havia testado antes, você pode se basear nas recomendações de itens na tela de compras, porém nem sempre o que está sendo recomendado pode ser o melhor para ele, pois a cada duas semanas novas atualizações entram em vigor no LOL e alguns itens acabam tendo seus status alterados, então é sempre bom dar uma lida nas atualizações para ficar por dentro do jogo.

Não entrarei em detalhes sobre qual item é melhor para cada campeão, até porque existem vários campeões e a cada momento um item pode ser bom ou ruim para ele. Há também quem diga que para cada partida é necessário uma build específica para o seu campeão. Isso é verdade, mas não vejo necessidade para focar nisso nesse elo, mas vou explicar como funciona.

Antes de começar a partida, na tela de carregamento, você já pode ir imaginando como será o game, se o adversário possui muito dano mágico, você constrói alguns itens de resistência mágica, se tiver muito dano físico a opção é por itens que fornecem armadura. Se você estiver sendo pressionado no jogo, itens

defensivos poderão ajudar, e caso esteja ganhando mais ataque para pressionar e finalizar. Caso você tenha interesse em aplicar essa estratégia não vejo problema algum, mas o que eu indico é você focar no básico e entender como seu campeão funciona, para que assim você possa ter uma build padrão para cada um dos seus campeões.

A maioria dos Bronzes nem pensam em como buildar, é só consultar seu histórico e ver que alguns players compraram itens que não fazem sentido algum para o campeão, o que dirá então de construir itens de acordo com o jogo. Por isso, o importante aqui é você dar um passo a mais, não adianta farmar bem e ter muito gold se não souber fazer o investimento nos itens certos.

Uma dica que é muito boa é você visitar o site OP.GG e ir em estatísticas, lá você terá a lista dos campeões com as maiores taxas de vitórias, poderá clicar nele e analisar quais são os itens mais comprados, *spells* utilizadas, runas, e se você quer realmente dominar isso, terá uma lista dos players que mais jogam com aquele campeão, você pode entrar no perfil desse player e verificar tudo o que ele escolhe. Meu melhor conselho é você procurar por pessoas que sejam mono-champion, jogam somente com um campeão, você poderá se espelhar e melhorar sua mentalidade, pois são jogadores que já jogaram diversas matchups e entendem como aproveitar 100% do campeão.

Campeões

A escolha do campeão certo pode ser o ponto chave para a sua vitória. O que acontece aqui é que diversos players jogam com campeões aleatórios, alguns viram que em uma partida um campeão ficou muito forte então resolvem testar na próxima também, mas nunca focam no seu próprio estilo de jogo. Até esse momento o LOL possui 141 campeões, então imagine a quantidade de possibilidades que pode ser feita para cada partida, porém aqui está um dos grandes erros, que é você querer jogar com vários campeões.

Apesar dessa grande quantidade, muito jogadores possuem um único estilo de jogo, seja mecanicamente ou em termos de conhecimento do game. Então tentar utilizar um Azir, para quem só jogava de Soraka e Janna, pode ter certeza que não será em seu 100%, pois é um campeão mecanicamente difícil.

Outro fator que só piora a situação é a questão do meta, a cada duas semanas a Riot implementa um patch de atualizações no servidor que alteram o status do jogo, e alguns campeões são incluídos nisso, portanto alguns acabam ficando extremamente fortes e outros muito fracos.

Atualmente, a quantidade de campeões extremamente fortes está muito grande, e isso é muito ruim para as ranqueadas. Imagine que você é muito bom de Xerath, e está contra um Talon, você conseguiu mata-lo 3 vezes e está farmando muito bem, porém em uma rotação dele o bot morreu e acabou deixando uma kill para ele. Quando ele volta na lane para te enfrentar, apesar de você ter mais itens, ele acaba te matando facilmente, e toda aquela vantagem que você conseguiu não serviu de nada e isso só vai diminuindo ao longo do jogo, até que em um momento você não consegue ficar nem mesmo de baixo da sua própria torre.

Isso é o que está acontecendo, muitos campeões extremamente fortes, por mais que tenham perdido a lane, continuam fortes e conseguem evoluir rapidamente ou em alguns casos a situação se inverte, eles por serem muito fortes conseguem te pressionar desde o começo do jogo, e não importa quantas kills você pegue que não conseguirá mata-lo ou ser tão impactante quanto ele. Essa situação normalmente acontece em elos a partir do Platina, então você não deve se preocupar tanto, mas foi importante eu ter explicado porque diversos jogadores no bronze tentam jogar com esses campeões extremamente fortes, porém não conseguem exercer o mínimo do campeão e ficam insistindo mesmo assim.

Jogar com campeões fortes não tem problema algum, mas verifique se seu estilo combina com ele, se combina você deve analisar a sua mecânica, será que você possui uma mecânica boa para aproveitar o campeão? Você pode até achar que sim, mas saiba que se você está no Bronze e não consegue sair é porque o seu nível ainda está igual a maioria dos jogadores desse elo.

A melhor maneira de sair de um elo é fazendo o que os outros jogadores não fazem, sempre ficando um passo à frente deles, e eu já te ensinei duas maneiras: farmando e construindo itens corretamente. O melhor jeito de combinar essas duas maneiras, é jogando com os campeões fáceis, pois eles possuem todo um kit para justamente facilitar ao jogador a atingir os objetivos em jogo de maneira mais fluída.

A Annie entra aqui novamente, pois além do farm ser mais fácil com ela e a build ter mais opções baratas de construção, ela é mecanicamente fácil, o que é

excelente para esse elo. Há outros campeões com características semelhantes, como o Amumu, Ashe, Janna, Karma, Leona, Rammus, Singed e por aí vai, basta escolher de acordo com a lane que você vai jogar. Lembre-se, o importante não é fazer bonito dentro do jogo, seu foco inicial é fazer o básico e conseguir vitórias para te ajudar a subir.



O Prata ainda é um elo muito complicado de se lidar, principalmente por estar próximo ao Bronze, então se você estiver entre o Prata V e III é muito provável que alguns bronzes ainda caiam em suas partidas. Isso não significa que a culpa por você estar nesse elo sejam deles, pelo contrário, existe muito mais em comum entre Bronze e o Prata do que os outros elos, simplesmente por se tratarem de pessoas que ainda estão aprendendo sobre o jogo.

Eu recomendo que você leia sobre as dicas da categoria Bronze, elas são fundamentais para que você tenha uma mentalidade mais elevada sobre o jogo, e a partir daqui irei tratar de outros assuntos, que como um todo fazem parte da evolução do jogador.

Ward

Pode parecer óbvio, mas a grande maioria dos players mal utilizam as wards e dos que utilizam, posicionam em lugares e em tempos errados. A Ward é um item de extrema importância no game, é ela que te concederá visão do mapa e consequentemente irá te fornecer informação daquela área.

Ao começar o game esqueça do Facebook e WhatsApp, se você quer subir aproveite o início do jogo. Em muitas partidas o adversário utiliza do início da partida para tentar invasões, e é nesses momentos que a Ward já pode ser utilizada. Muitos jogadores clicam até a lane ou até na jungle (blue / red) e esquecem desse tempo inicial, isso se torna o momento perfeito para o time adversário conseguir o First Blood, além da vantagem inicial para o inimigo, seu time pode começar com o psicológico abalado, pois lembre-se, esse ainda é um

elo onde se concentram muitos players problemáticos, então você não quer que o jogo comece com um dando rage no outro, trolando e até quitando do game.



Esses são os dois melhores pontos para se wardar no início do jogo. Minha preferência é sempre utilizar a ward na parte de baixo, e com meu campeão ficar posicionado onde está o ponto roxo, pois ele concederá visão suficiente para avistar o inimigo e ao mesmo tempo de uma distância segura para recuar. Então aproveite o tempo inicial da partida para proteger as entradas da jungle, e evitar que o inimigo consiga vantagem.

Outro fator importante é saber quando wardar. Isso é o que mais cometem de errado. Inicialmente, saber a informação do start do jungler inimigo é muito importante, pois alguns campeões já podem utilizar do nível 2 para gankar e estragar seu jogo. Nessa etapa você precisará avaliar se o jungler inimigo tem potencial de gank nível 2, por exemplo, para um twitch é muito fácil chegar invisível na lane e utilizar da passiva do seu E para executar o inimigo, então nesses casos o melhor é jogar recuado ou wardar antes que as tropas cheguem na lane, assim o adversário perderá tempo tentando te gankar.

Se o jungler inimigo apareceu na região do top e você está no bot, não há necessidade de gastar a sua Ward. Só o tempo em que ele vai gastar tentando gankar o top e depois possivelmente indo base, ainda assim ele passaria por

algum campo antes de tentar gankar sua lane, e só isso já gastaria metade ou mais do tempo de sua Ward. Acredite, essa é a forma mais comum das pessoas utilizarem a Ward da maneira errada. Se você tentar simular a trajetória dele poderá aproveitar melhor suas wards.

Após a fase de rotas, a visão torna-se ainda mais importante. Se você está ganhando, aproveite para wardar a jungle inimiga e pegar os inimigos desprevenidos, mas se você está perdendo não saia querendo wardar tudo, você pode morrer e conceder um objetivo ao time inimigo. Analise o mapa primeiro e verifique onde está cada campeão inimigo, se algum deles estiver desaparecido, pode ter certeza que é uma emboscada e ele só está esperando você ir wardar sozinho para te matar.

Só wardar não é o suficiente para se jogar de forma segura. Imagine que o jungler inimigo wardou o seu red e você é pego de surpresa.... Você provavelmente pedirá ajuda ao seu time e talvez eles até podem ir te ajudar, mas isso pode se tornar em uma situação muito pior, pois o inimigo já possuía visão de você e é bem provável que ele já tenha se comunicado com a equipe para auxilia-lo na invasão, isso pode acabar em mais kills para o adversário do que deveria. Então SEMPRE utilize sentinelas detectoras. Só uma por jogo não basta, pois a cada momento o jogo passará por um objetivo diferente, por exemplo, o Dragão e o Barão são dois objetivos que possuem uma característica bastante em comum: ficam em volta a um covil. Sempre que for disputa-lo lembre-se de utilizar uma detectora, isso desativará as wards inimigas.

Minimapa



O minimapa serve basicamente para resumir as informações do jogo em um pequeno quadrado no canto da tela. Se o inimigo passa pelo campo em que você tem visão, ele certamente aparecerá lá em forma de ícone. Você já deve saber disso, mas no que isso vai te ajudar a subir de elo? Isso vai te ajudar em tudo! A sua tela de jogo tem limitações no campo de visão, então imagine esperar o inimigo aparecer no seu campo de visão para aí sim tomar uma atitude... você

com certeza sofrerá consequências, e elas não serão tão boas assim, pois o tempo de reação de um jogador é muito baixo em relação ao fluxo de movimento do jogo. Simplificando, você provavelmente não conseguirá escapar de um gank apenas se concentrando no que acontece na sua tela.

Rage

Essa é uma das coisas mais complicadas de se controlar seja em qual elo for. O Rage está diretamente ligado ao emocional da partida, normalmente em jogos fáceis, dificilmente você verá um player do seu time dando rage em outro jogador, porém quando os jogos são difíceis é aí que situação muda, você tem que se preocupar com o time inimigo e com o seu próprio time que está brigando.

Xingar, discutir, ficar pingando no seu aliado são comportamentos tóxicos que tiram o seu foco de vencer e ainda passível de banimento. Já encontrei diversos jogadores bons, mas que por conta do seu comportamento em jogo acabavam criando um ambiente desagradável de se jogar. Ao xingar um aliado, você estará deixando de focar no seu jogo para discutir com outra pessoa que você provavelmente nunca verá na vida, além de tirar o foco dele para entrar em uma discussão com você.

Eu entendo que no seu time tem troll, outro está com a internet ruim, outro quita da partida, mas saiba que isso acontece em todos os elos, até mesmo no Challenger, exato, até pro-players já trolaram minhas partidas, isso porque possuem todo o tipo de suporte que os times oferecem para o desenvolvimento do jogador, como psicólogos e analistas, então imagine um jogador comum que após um dia cansativo, com problemas no trabalho ou do dia-a-dia, resolve ir jogar ranqueada, certamente ele irá descontar no jogo. Essas pessoas não estão focadas em subir, estão prejudicando o seu próprio mmr, e cada vez mais irão se afundar, não perca o seu tempo os xingando, nem mesmo os incentive a jogar direito, tudo o que eles querem é atenção, se eles estão trolando é porque já não tinham intenções de entrar no jogo para ganhar.

Pense da seguinte maneira, você gostaria de receber rage por cometer um erro? Há alguns rages extremos, e até possuem relatos no YouTube, de pessoas que se sentiram extremamente mal depois do jogo por tanto rage que recebeu. Lembre-

se que você está jogando com outras pessoas e não com bots, você daria esse mesmo rage se estivessem jogando lado a lado?

Sei que no começo é difícil de controlar, já passei por isso, normalmente em minhas partidas ranqueadas eu já início mutando todos e foco apenas no meu jogo, mas se você se sentir estressado não jogue LOL, de um tempo do game, faça outra atividade e volte em outro momento, mas não jogue uma sequência de partidas estando desfocado.



O Ouro é um elo que eu considero uma etapa de testes. Se você está nesse elo, saiba que vários smurfs de elos maiores acabam caindo aqui, ou seja, os jogos podem acabar sendo totalmente desbalanceados. Há uma maneira simples de conseguir identificar se em sua partida possui um smurf: antes do jogo iniciar, na tela de carregamento, acesse o site OP.GG e digite seu nick do LOL para acessar seu perfil, o site está conectado a API da Riot, então quando você joga uma partida ele automaticamente captura essas informações e disponibiliza em seu perfil, clicando no botão Partida ao vivo ele irá exibir os dados dos jogadores e, para identificar o smurf, basta verificar se a taxa de vitória dele está alta (normalmente um smurf nesse elo possui 70% de win rate com pouquíssimos jogos), com essa informação você pode se preparar melhor e caso ele esteja contra, já espere uma partida difícil e tente se dedicar o máximo possível para aprender.

Apesar disso, não é todo jogo que haverá um smurf, até porque se ele é de um elo maior então significa que ele já passou pelo Ouro e sabe do nível dos jogadores desse elo, portanto conseguirá vitórias com mais facilidade. Então nos jogos em que eles não se encontram, a partida tende a ser mais equilibrada, porém os erros continuam sendo os mesmos.

Normalmente, o Ouro é um elo em que os jogadores são mais orgulhosos, talvez por conseguirem se distanciar do Bronze e do Prata, e por ser um elo em que as recompensas de fim de temporada são melhores, acham que as decisões e seu conhecimento de jogo são bons o bastante e que a dificuldade por subir na maioria das vezes é por culpa dos outros. Porém, ao meu ver, as coisas não são bem assim. Se você não consegue carregar o seu time, você não irá subir de elo, não digo em questões de abates, só ficar forte não é o suficiente, você tem que ser a voz ativa do time, e fazer com que os seus aliados realmente trabalhem como uma equipe.

Conhecimento mínimo / Execução

Jogadores desse elo normalmente já sabem o que é farm, entendem sobre os melhores itens para o seu campeão, utilizam bem as wards e possuem um bom conhecimento de jogo... pelo menos isso é o que eu queria que fosse, pois o ego não os permite admitir que precisam melhorar o seu básico. Se um jogador Bronze se dedicar em tudo o que eu o ensinei, e aplicar isso no Prata e aprender com as dicas do Prata, ele chegará ao Ouro com um conhecimento suficiente para jogar no Diamante, e não estou brincando! Isso irei tratar quando chegar o tópico sobre o Diamante, mas tenha em mente aqui, que os outros jogadores podem até saber sobre cada uma dessas coisas, mas a execução é muito inferior ao que se espera, então não foque apenas em entender, coloque a teoria em prática, pois a partir daqui já se espera que você tenha dominado esses conceitos.

Seleção de Campeões

Competitivamente, essa é uma etapa que pode definir a vitória ou a derrota de uma equipe. Simplesmente porque é aqui que são definidas as táticas e decisões baseando-se no que o adversário está escolhendo, e a maioria dessas táticas já são pensadas e acompanhadas de plano B antes mesmo do início do jogo.

As filas ranqueadas funcionam de maneira parecida, porém são muito menos exploradas. Normalmente os jogadores já possuem um campeão em mente para jogar antes mesmo de buscar a partida, e mesmo quando já sabem contra o que vai jogar, acaba escolhendo esse campeão sem pensar na matchup, que pode ser desfavorável.

Escolher o campeão certo para a partida é muito mais difícil do que se imagina, além de se basear no seu estilo de jogo, você deve levar em consideração contra qual campeão está jogando e qual é a composição do seu time. Escolher um campeão bom contra o adversário é bem melhor quando você é um dos últimos a escolher, isso o permite ter tempo para procurar opções que o countere, e ainda possa analisar a composição do time, escolhendo algo que se encaixe nesses dois fatores.

Quando você é um dos primeiros a escolher, a melhor coisa a se fazer é não se expor, pois as chances de você ser counterado são muito grandes, e isso te afeta diretamente dentro de jogo. Pense em picks que não serão muito penalizados,

por exemplo, não escolha um adc sem scape, pois as chances de escolherem um Blitz aumenta, nesse caso, opte por jogar com Ezreal, um campeão que possui mobilidade e consegue farmar de longe com as suas habilidades.

Spells / Tempo de Reação

Escolher as spells pode te ajudar muito naquele momento de aperto ou te ajudar a garantir um abate. Cada rota possui praticamente um padrão, sendo top utilizando teleporte, mid incendiar, jungler smite, adc curar e suporte exaustão/incendiar. O flash é o único feitiço que quase todas as rotas utilizam em comum, pois serve como um modo ofensivo e defensivo e te permite realizar várias jogadas, apenas alguns campeões preferem o uso do fantasma, pois se beneficiam da velocidade em conjunto do dano de suas habilidades, como o Hecarim.

Apesar do padrão existente, você não precisa utilizar sempre a mesma coisa, para cada situação uma spell será melhor que a outra. Vamos supor que você esteja contra um assassino, e você está jogando com um mago, utilizar spells ofensivas, como o incendiar, dificilmente será eficaz, pois o dano dos assassinos é muito alto e aplicado em pouco tempo, nesse caso, o melhor a se escolher é um curar, barreira ou exaustão, até porque sua função no jogo será aplicar dano a partir de uma grande distância em relação ao inimigo, então spells ofensivas dificilmente serão boas, pois o range em que elas são suadas nos inimigos são curtas.

Em relação as spells, outra coisa que me chama muita atenção é o tempo de reação dos jogadores. A maioria deles criam oportunidades imensas de abate, porém demoram muito para fazer o simples, as vezes um flash + auto ataque + ignite seria o suficiente para finalizar o inimigo. Eu já assisti alguns replays em que o jogador inimigo ficou com pouquíssima vida e não retornava a base, ficava na lane tentando farmar como se não tivesse acontecido nada. Você não pode deixar o adversário fazer o que quer no jogo, se ele está com pouca vida, aproveite para pressioná-lo e force as spells dele. Se você for o jungler, campe essa lane, pois as chances de abates serão maiores, não importa se as outras lanes estão sendo pressionadas, a partir do momento em que você mata diversas vezes o mesmo adversário, o time inimigo irá desfocar e gerar um ambiente ruim de se jogar (assim como expliquei no Prata sobre pessoas que dão rage), então as chances de ganhar são bem maiores.

Se a situação se inverter, e for você que está sendo pressionado, não pense duas vezes em gastar as spells, elas possuem tempo de recarga, então voltará para te ajudar em outra oportunidade, além disso, a maioria dos players não sabem aproveitar a falta de feitiços do adversário, então basta você se concentrar e jogar recuado, caso precise de ajuda chame pelo seu jungler, mas sem ficar o pressionando, pois isso pode gerar uma situação pior, lembre-se: eles não possuem esse conhecimento que estou te passando, então a maioria deles irão agir de forma negativa, alguns irão te ignorar, outros podem tentar te ajudar e acabar morrendo, o ponto aqui é você continuar aplicando os conceitos estando focado na vitória.



Esse é um elo em que possui muitos jogadores bons e alguns jogariam facilmente no diamante, mas então o que os prendem a esse elo? Digamos que a partir daqui, só com o básico não será o suficiente para subir, então esperasse que os jogadores sejam dinâmicos em relação ao que fazer no jogo. A parte estratégica de League of Legends passa a ser essencial para contornar os desafios aqui enfrentados.

Em minha escalada até o Challenger, esse foi o primeiro elo que eu realmente encontrei dificuldades, não baseados em minhas habilidades com o campeão, mas sim com a maneira que eu lidava com o jogo. Eu simplesmente fiquei um bom tempo estagnado nesse elo, e não sabia o que fazer para evoluir, eu sempre trocava de lane e mesmo assim não surtia efeito, mesmo em jogos que eu jogava muito bem, acabava terminando em derrota, então resolvi procurar por dicas, passei a acompanhar o competitivo de League of Legends e comecei a assistir várias streams.

Buscar conhecimento, seja para qualquer área, é fundamental para não ficar estagnado e essencial para sempre continuar evoluindo. Como eu não acompanhava nenhum conteúdo externo, apenas entrava no jogo e jogava, eu me limitava a continuar sabendo apenas o que sabia. É como uma competição, enquanto um time está ganhando tudo e permanecendo no topo, os outros irão se espelhar e corrigir seus erros baseado nele, porém quem está no topo não possui essa facilidade, ele não pode apenas olhar para baixo e se comparar com os demais, pois irá apenas encontrar a fragilidade dos outros times e nada que o irá beneficiar, então a partir do topo o objetivo passa a ser se reinventar, fazer coisas diferentes, continuar insistindo em evoluir e criar um estilo único que dificilmente será copiado.

Eu me sentia no topo quando estava no Platina, e da mesma maneira não podia me basear nos elos anteriores para melhorar, então fiquei praticamente 1 mês consumindo conteúdo externo de LOL, e vi que havia uma infinidade de possibilidades além do Platina, quando voltei a jogar eu enxergava os erros tão facilmente que pareciam simples demais para quem ficou tanto tempo preso nesse elo.

Se você também possui esta dificuldade, saiba que hoje o conteúdo sobre o jogo está muito mais acessível, existem diversas maneiras de se reinventar e dar mais um upgrade no seu elo. Aqui irei ensinar o que funcionou comigo e como aproveitar melhor as oportunidades de cada situação em game.

Mecânica / Matchup

A mecânica dos jogadores nesse elo costuma ser bastante razoável, e alguns jogadores conseguem exercer até mesmo com muita maestria. Se você quer subir, terá que dedicar um tempo treinando com seus campeões, seja em normal game ou modo treino, e se tornar bom o suficiente para fazer parte desses que executam as ações com maestria. Mas quando saber que você já está bom? Você já deve ter visto alguém que estava jogando de Janna contra um Alistar, e ela sempre soltava o tornado depois dele aplicar o combo, esse é um péssimo exemplo de jogador, pois todo o objetivo do combo foi aplicado e a Janna como counter não conseguiu ter reação o suficiente para cancelar o combo.

Mecânica é muito além do que ter apenas reação para apertar botões, é conhecer o seu campeão e saber dos seus limites. Normalmente exige bastante treino, e quanto mais você joga contra diferentes campeões, mais você aprende sobre as características deles e consegue obter respostas para suas ações.

Há campeões que exigem muito treino para dominá-los, como por exemplo o Lee Sin com seu insec, e outros que apenas com alguns jogos você já conhece todo o seu potencial, como por exemplo a Soraka. Independente de qual campeão você costuma jogar, sempre há maneiras de melhorar, e quanto mais você joga com diferentes campeões, mais fácil é se adaptar a um novo.

Aliado a isso, também tem o fator de você estar em uma matchup desfavorável. Como eu citei nas dicas sobre o Ouro, as chances de você ser counterado em uma

partida são grandes, principalmente se você não souber aproveitar das escolhas na seleção de campeões. Porém isso não é um sinal de que sua fase de lane será difícil, saiba que a maioria dos jogadores escolhem campeões counters apenas para tentar conseguir vantagem sobre você, mas eles dificilmente dominam aquele campeão, pegam apenas para se sentirem seguros. Então mesmo que você esteja em uma situação desfavorável, se tiver com um campeão que realmente domina, você consegue ignorar essa desvantagem apenas por ter uma mecânica superior.

Rotação / Objetivo

A rotação é uma maneira de exercer pressão pelo mapa para conquistar algum objetivo. Ela vai depender de alguns fatores, principalmente na fase rotas, e vou te explicar como aproveitar melhor de cada situação.

Antes de começar o jogo, analise a sua composição e veja se há oportunidades de kill rota a rota, isso fará você definir um estilo de jogo, podendo ser mais agressivo ou defensivo na lane. Se você é o mid laner, poderá impactar diretamente no resultado das outras lanes, imagine que você está com um campeão bom para limpeza de tropas, como uma Taliyah, a partir do level 3 upando as habilidades q+w+e, ela se torna uma forte campeã com dano e controle de terreno, o que possibilita um forte gank, ainda mais pela passiva dela que permite um aumento na velocidade de movimento enquanto próximo das paredes. Então em vez de ficar no 1x1 na lane, aproveite o kit do seu campeão e ande pelo mapa para ajudar o seu time, basicamente você se torna um segundo jungler.

Quantas vezes você ou alguém do seu time já não disse: O mid veio bot 3 vezes, e você não veio uma vez ajudar, e ainda está com menos farm... Isso acontece com certa frequência aqui, onde jogadores mais experientes aproveitam do seu campeão para exercer funções além da lane.

É importante que você não empurre apenas por empurrar, há momentos certos para isso. Avalie a situação de cada rota, se seu time está pressionando você pode empurrar a lane e tentar um dive junto a eles, porém é uma opção mais arriscada, o mais comum aqui e que eu recomendo é você apenas sair da sua lane se o seu time estiver levando pressão, pois o adversário estará muito avançado, tornando a rota de fuga deles mais difícil. Também é importante você ajudar o jungler,

normalmente a maioria deles tendem a querer invadir o adversário, então se você está pressionando a lane, pode ir dar suporte a ele para conseguir roubar os campos, evitando que ele morra sozinho e fique xingando o time.

No top a rotação é mais difícil, pois é uma lane muito isolada, e normalmente com campeões que precisam farmar para escalar no jogo, porém, em alguns casos, você pode empurrar a rota e ajudar com visão para o seu time, ou ficar preparado para utilizar um teleporte no bot para conseguir abates e levar a torre.

O caçador e o suporte são duas funções que possibilitam uma maior interação no mapa. O suporte não tem a preocupação do farm, então de vez em quando pode sair para wardar o rio, a selva inimiga e até mesmo forçar um gank no mid. O caçador tem a flexibilidade de gankar as 3 lanes, e pode tanto rotacionar junto com seu mid laner quanto com seu suporte, aumentando as chances de contestação ou abate.

Uma outra coisa importante é analisar o grau de recompensa por realizar uma rotação. Para cada rotação você irá abrir mão de alguma coisa, se está no mid pode acabar perdendo a próxima onda de minions para a torre, resultando em perda de gold e experiência, se está no bot como suporte, pode deixar seu atirador vulnerável a um gank ou um dive, se está como caçador e quer gankar o top pode acabar que o jungler inimigo pressione o bot. Então você sempre deve colocar na balança as suas decisões e se abrir mão de uma recompensa o fará conseguir uma melhor.

As melhores recompensas são baseadas nos maiores objetivos do jogo, como levar torres, realizar dragão e barão, levar inibidor e focar o nexus. Sempre que houver oportunidade foque nesses objetivos, pois só pegar kill no adversário não é uma grande condição de vitória. Pegar kill é sim importante, pois você acelera a evolução do seu campeão e tira a experiência e ouro ganho do adversário, mas se não conseguir rotacionar e transferir essa sua vantagem para os demais membros do seu time, as chances de você perder é maior do que o inimigo que mesmo morrendo auxilia seu time nas rotações. Já ganhei diversas partidas em que um único inimigo estava forte demais, ele provavelmente achou melhor continuar jogando sozinho do que trabalhar em equipe para conquistar vantagem em grupo.



De todos os elos que eu já passei, esse é sem dúvida o pior elo do LOL. Durante duas seasons eu fiquei preso no Diamante, não conseguia evoluir, e comecei a achar que aquele era o meu limite. Havia jogos que eu jogava tão mal, que eu achava não ser mais bom o suficiente naquela minha main lane, então passava a jogar em outra, e depois em outra, até isso se tornar um ciclo e ver que nada mudava. Também havia jogos praticamente ganhos, sendo apenas necessário criar pressão no mapa e partir para a vitória, mas até esses eu acabava perdendo. Quando você consegue sair desse ciclo e subir, você enxerga os erros com muita facilidade, e descobre que tudo depende da sua força de vontade em continuar vencendo e aprendendo.

Alguns elos atrás, eu disse que se você chegar no Ouro com o básico que eu ensinei no Bronze e no Prata, você com certeza conseguiria jogar no Diamante, e isso é verdade. Eu classificaria as divisões do Diamante do servidor brasileiro como os outros demais elos, ou seja, o D5 seria o Bronze, o D4 o Prata, o D3 o Ouro, o D2 como Platina e o D1 como realmente um Diamante. A diferença de habilidades de uma divisão para outra é extremamente desproporcional, e a maior consequência disso é que o nível do servidor brasileiro se torna baixo.

Há vários motivos para o Diamante ser um elo tão ruim, e qualquer um com treino consegue chegar facilmente. Um dos motivos é que no servidor brasileiro existem poucos players que realmente são bons, um exemplo é o bootcamp feito por algumas equipes do competitivo no servidor da Coreia, onde um Challenger daqui se equipara a um Diamante 1 de lá. Com poucos jogadores bons, o nível para se ter acesso aos elos maiores é menos difícil, e quem já está entre os melhores acaba ficando estagnado.

Outro fator impactante é a quantidade de players tóxicos e inexperientes. Muitos chegam a esse elo sendo carregado, seja jogando duo com um “amiguinho” ou jogando com campeões extremamente fortes que independente do que aconteça na fase de rotas, conseguem impactar no resultado do jogo. Um exemplo disso é a Janna, por muito tempo ela ficou extremamente forte, e continuava recebendo buffs a cada atualização, a maioria dos jogadores começou a largar suas main lanes para jogar de suporte. Com ela bastava ficar o jogo todo ao lado do atirador apertando apenas um botão que dava escudo a ele, e esse escudo além da sua função defensiva também aumentava os status ofensivos do atirador, tornando-se equivalente a um grande item no jogo. Muitos subiam de elo através do desbalanceamento criado pela própria Riot, porém, mesmo estando em um elo maior, continuavam com uma mentalidade inferior, e na maioria dos casos, perdiam as partidas se ela fosse banida na seleção de campeões ou se caíssem em uma lane diferente.

O auto-fill, ou preenchimento automático, também é algo bastante chato, já que a maioria dos players jogam apenas em uma lane. A Riot decidiu implementar esse sistema para diminuir o tempo de fila nos elos mais altos, porém mais uma vez, acabou criando um problema que impacta diretamente no resultado do jogo. Nesse caso, eu culpo os dois lados, a Riot por criar um sistema sabendo que a qualidade do jogo iria diminuir consideravelmente, e aos jogadores que jogam apenas em uma lane. É obrigação sua se adaptar as mudanças do jogo, principalmente quando se trata de jogar em outra lane, se você realmente quer subir, saiba o básico de TODAS as lanes. Você não precisa ser bom em todas, mas precisa ter em mente que uma hora ou outra você vai cair em uma posição que não está habituado a jogar, então se quer continuar a subir, treine em normal game ou crie uma conta smurf para praticar nessas posições.

Até agora eu falei sobre os problemas que encontrei de se jogar no Diamante, então se você se identificou em uma delas, não adianta seguir as dicas que passarei a seguir, pois você continuará tendo uma mentalidade abaixo do seu elo e isso continuará te puxando para baixo.

Horário

A primeira coisa que eu gostaria de compartilhar é sobre a minha experiência nos horários para se jogar. Na parte da manhã, é o período que possui o maior nível

de desbalanceamento, imagine um Challenger jogar contra um Diamante 3... normalmente é isso que acontece, são poucos jogadores no mestre e Challenger se comparado com os demais elos, e principalmente na parte da manhã a maioria ficam inativos. Desses que se aventuram a jogar, acabam ficando em um tempo de fila muito maior, e como consequência a Riot preenche com jogadores de nível inferior para completar o time. Da mesma maneira, você como diamante, também tem chances de cair com jogadores de nível mais baixo, eu diria que são bem maiores do que cair com um Challenger no time. Então acaba sendo uma faca de dois gumes, por um lado você pode cair com jogadores muito bons mas sentir muita dificuldade em acompanhá-los e por outro você pode cair com jogadores com nível mais baixo e passar raiva durante os jogos.

De tarde os jogos costumam ser "ok" para se jogar, porém é de noite que a maioria dos jogadores estão online, então as chances de se obter uma partida mais equilibrada aumentam.

Eu joguei muito pouco durante a madrugada, então não posso determinar se é um período bom ou não, mas já escutei de outros jogadores que é o melhor horário, pois é muito difícil as crianças ficarem online nesse período e as pessoas tendem a ser mais maduras, é um ambiente mais agradável.

Essa avaliação foi baseada na minha experiência de jogo, então pode ser que você tenha uma visão diferente, mas é inegável que os jogos no período da manhã são muito mais desbalanceados, então cabe a você planejar o tempo que possui para ter uma experiência melhor de jogo.

Controle de wave

Essa é uma coisa que é muito ignorada nesse elo. A maioria dos players não se preocupam em controlar a wave para obter vantagem no jogo, principalmente quando estão na fase de rotas e necessitam ir para a base, o que mais acontece é que deixam a wave puxar a favor do inimigo, e ele pode acabar congelando a onda perto da torre, fazendo você perder farm e o colocando em uma posição arriscada na lane.

A primeira maneira de controlar a lane é fazendo os minions inimigos puxarem a seu favor, isso é bom para o início do game, pois normalmente no level 3 dos

junglers as chances de gank são maiores, então até lá você estará bem recuado devido a esse puxe dos minions. Para fazer isso, basta chegar cedo na lane, e perto da torre inimiga já puxar o agro dos minions, ou seja, os minions corpo a corpo irão se juntar para te atacar, quando sua wave estiver se aproximando basta ir para o mato. Esses minions ficarão juntos e atacam o mesmo alvo, fazendo com que o puxe fique a seu favor. Aqui vai um aviso importante, para farmar de apenas o last hit, atacar o inimigo também pode fazer os minions te focarem e isso pode acabar desestabilizando esse controle.

Para retornar a base você pode limpar os minions inimigos, a sua onda chegará até a torre inimiga e fará o adversário perder ouro e experiência, além de resetar a wave, é importante que a limpeza da onda seja feita de forma rápida, caso contrário a próxima wave irá chocar com essa sua onda perto da torre inimiga, o fazendo ficar em uma posição ruim ao retornar para a lane, também é preciso ficar atento ao inimigo, faça isso apenas se ele não estiver na lane, pois ele pode tankar esses minions e utilizar o freeze contra você. Na wave com minion canhão, mesmo que você limpe rapidamente, a onda ficará tempo o suficiente para a próxima wave inimiga chegar. Isso não é um problema muito grande, pois os minions inimigos irão puxar a lane novamente para você, porém esse puxe iniciará a partir da torre inimiga, então dependendo da matchup pode ser um problema você ficar exposto na lane. Por último, se você ver que a lane está a seu favor, também pode aproveitar para retornar a base, pois até você chegar na lane essa wave estará em uma posição segura para farmar.

Outra maneira de se manter seguro ou simplesmente colocar pressão no inimigo é o freeze de lane. Esse método consiste em você deixar a wave de minions em uma posição favorável para a sua intenção de jogo, basta que a wave inimiga tenha mais minions vivos do que a sua, e a quantidade de minions dependerá da posição que você quer que a wave fique. Para ter a onda ao meio da lane, basta ter um minion inimigo a mais, para ter um pouco mais recuado, serão necessários dois, e para deixar próximo a torre serão três. Saiba que o minion canhão pode desestabilizar a onda, ele pode equivaler a 2 minions, então é necessário ficar atento ao puxe.

O slow push é outro método que serve basicamente para acumular uma grande quantidade de minions em direção a torre inimiga, para fazer isso basta você eliminar os minions magos. Você pode utilizá-la como distração ao inimigo para ir a um grande objetivo, como por exemplo o barão. Se o inimigo não farmar

esses minions o quanto antes, eles poderão até mesmo levar a torre, ou se transformar em uma maneira do seu time usar o barão para pressionar a lane. Saiba que caso esse slow push chegue a torre inimiga, seus minions poderão morrer sem leva-la e inverter a situação, criando um slow push para o time inimigo, então é importante você ficar atento.

Tomada de decisão

A tomada de decisão está diretamente ligada nas informações que você possui no jogo e o que se deve fazer com elas. Se o time adversário decidiu iniciar o barão, quais são os fatores de risco que eu devo analisar antes de poder contestar? Se a sua bot lane está sendo pressionada, qual a melhor decisão a se tomar para reverter a situação? No competitivo, normalmente existe uma pessoa no time centrada apenas para realizar essas decisões, e por mais que a decisão seja errada, todos do time executam, pois, as chances de sucesso são maiores quando se há uma sincronia.

Na Solo Queue dificilmente isso vai acontecer, cada pessoa possui uma visão de jogo diferente, então se você decide que é a melhor hora de fazer o barão, outros podem achar que não e nem ao menos te seguir. Realmente é uma situação complicada, e a maioria acaba seguindo aquele que está melhor em kills na partida, isso demonstra um ato de superioridade e qualidade, por mais que ele não seja bom em decisões de jogo, a habilidade com o campeão acaba chamando mais atenção.

O melhor a se fazer é dar suas chamadas para o time, mas sem os comprometer, por exemplo, se você arrisca um barão com todo o time inimigo vivo, e eles acabam roubando, com certeza o seu time não irá mais te ouvir, e ainda vai tornar a dificuldade do jogo muito maior. Tente começar por decisões pequenas, logo ao iniciar o jogo peça para os outros controlarem as entradas da selva, se o seu jungler está invadindo a selva inimiga e você está avançado, pingue que está a caminho e vá auxiliá-lo, essas pequenas decisões aumentam a confiança do time em você, o que o faz ser um ponto de referência para objetivos maiores.

Eu falei um pouco sobre decisões que envolvem a equipe, mas também é importante você avalie sua própria performance. Nem todo mundo possui as características de um líder, mas com certeza você deve saber o que está fazendo

no seu próprio jogo. Suas decisões são importantes para que o controle do jogo ainda esteja nas suas mãos, se você decide gankar uma lane, quais as chances daquilo dar certo? Se der errado, eles podem levar uma torre, ou dragão? Tudo depende das recompensas que você irá receber, quanto maior a recompensa maior será o risco, um aronguejo pode ser facilmente feito sem contestação inimiga, porém um Barão com certeza resultará em uma Team Fight.

Se coloque no lugar do adversário, e imagine o que ele faria em cada situação, use suas sentinelas para obter informação e aprenda sobre os momentos de realizar rotações. Essa etapa exige bastante treino, pois é através de erros que você consegue enxergar cada ponto falho e corrigi-los posteriormente, portanto, treine bastante e acompanhe streams e o competitivo para entender melhor sobre as decisões de jogo.

MESTRE



DESAFIANTE

Embora o Mestre seja muito comparável ao Diamante, eu resolvi colocá-lo junto ao Challenger por serem os elos mais almejados. Eu havia dito que o nível do servidor brasileiro era baixo e que isso afetava diretamente os elos maiores, o Mestre é um reflexo disso. Ele está entre o Diamante que é um dos piores elos que já passei, e entre o Challenger, onde se concentram poucos jogadores realmente excepcionais, tornando-se muito fácil chegar a esse elo sem grandes dificuldades. O Challenger não foge muito disso, quando é uma partida equilibrada em nível, os erros são perceptíveis dentro de jogo através de decisões, portanto nenhum elo no Brasil é sinônimo de qualidade.

A maneira mais fácil de você conseguir enxergar isso é se dedicar a masterizar um campeão. Eu passei a me dedicar com 3 campeões, Heimerdinger, Ziggs e Teemo. Desses 3, o Heimer foi meu principal campeão, pois com ele eu conseguia me virar no 2x1 na lane, conseguia colocar pressão e era muito bom para Team Fights e controle de objetivo. O Ziggs normalmente eu jogava quando sentia que a fase de rotas seria muito difícil, então era um campeão seguro para se farmar. O Teemo era o único campeão que eu pegava quando não sabia o que escolher, então não tinha muito motivo em minha escolha. Esses 3 campeões se encaixavam muito bem no meu estilo de jogo, todos escalam muito bem na partida, possuem um ótimo dano, controle de objetivo e pressão de lane. Quando você joga sempre com o mesmo campeão, você além de aprender matchups diferentes, consegue enxergar melhor o jogo, pois aquela atenção que você deveria ter com seu campeão para jogar bem a rota passa a ser automático, permitindo redirecioná-la para o jogo. Dedique-se a aprender com um campeão que seja do seu estilo, torne-se bom o bastante com ele para punir seus adversários em mecânica e decisões do jogo.



CONCLUSÃO

Esse E-Book teve como foco o desenvolvimento do jogador, e apesar de estar dividido em elos, é necessário a leitura completa dele para um melhor aproveitamento. Se você é um jogador Ouro, por exemplo, pode ser que as dicas que passei nessa etapa não sejam o suficiente para você subir de elo, isso porque muitos jogadores chegam até onde estão sem os requisitos mínimos, pode ser que conseguiram explorar uma maneira diferente de subir, mas quando estão com dificuldades e se sentem estagnados, a culpa pode ser justamente por não terem passado pelos processos anteriores, então recomendo que sempre leia sobre as dicas antecedente a seu elo.

O intuito não é apenas mostrar os problemas e soluções de cada elo, é fazer você se tornar um grande jogador através de toda a minha experiência durante anos. Existem outras coisas que não citei nesse e-book que poderiam te auxiliar, como por exemplo a escolha das runas, elas são importantes para se ter um início de game equilibrado, porém em sua maioria, existe um padrão a ser escolhido, e independente das suas escolhas é seu conhecimento e decisão dentro de jogo que o encaminhará para a vitória.

Outros jogadores podem ter uma visão diferente da minha, mas isso foi o que funcionou comigo e me possibilitou a chegar ao Challenger, então de maneira resumida, o mínimo que você deve saber para chegar ao topo é:

- Farm
- Build
- Escolha de Campeões
- Visão
- Controle Emocional
- Mecânica

- Matchup
- Rotação
- Objetivos
- Controle de wave
- Tomada de decisão

Lembre-se que a cada fim de Season novos recursos são implementados no LOL que podem mudar drasticamente a maneira de se jogar, mas saiba que essas coisas que falei sempre serão a essência de League of Legends. Domina-las irá te permitir se adaptar com maior facilidade independente dos novos desafios que surgirão nos campos da justiça!



RUMO AO CHALLENGER

DICAS PARA TODOS OS ELOS



Nível 1



ALEXANDRE MARQUES