

ATUALIZADO

GUIA DEFINITIVO

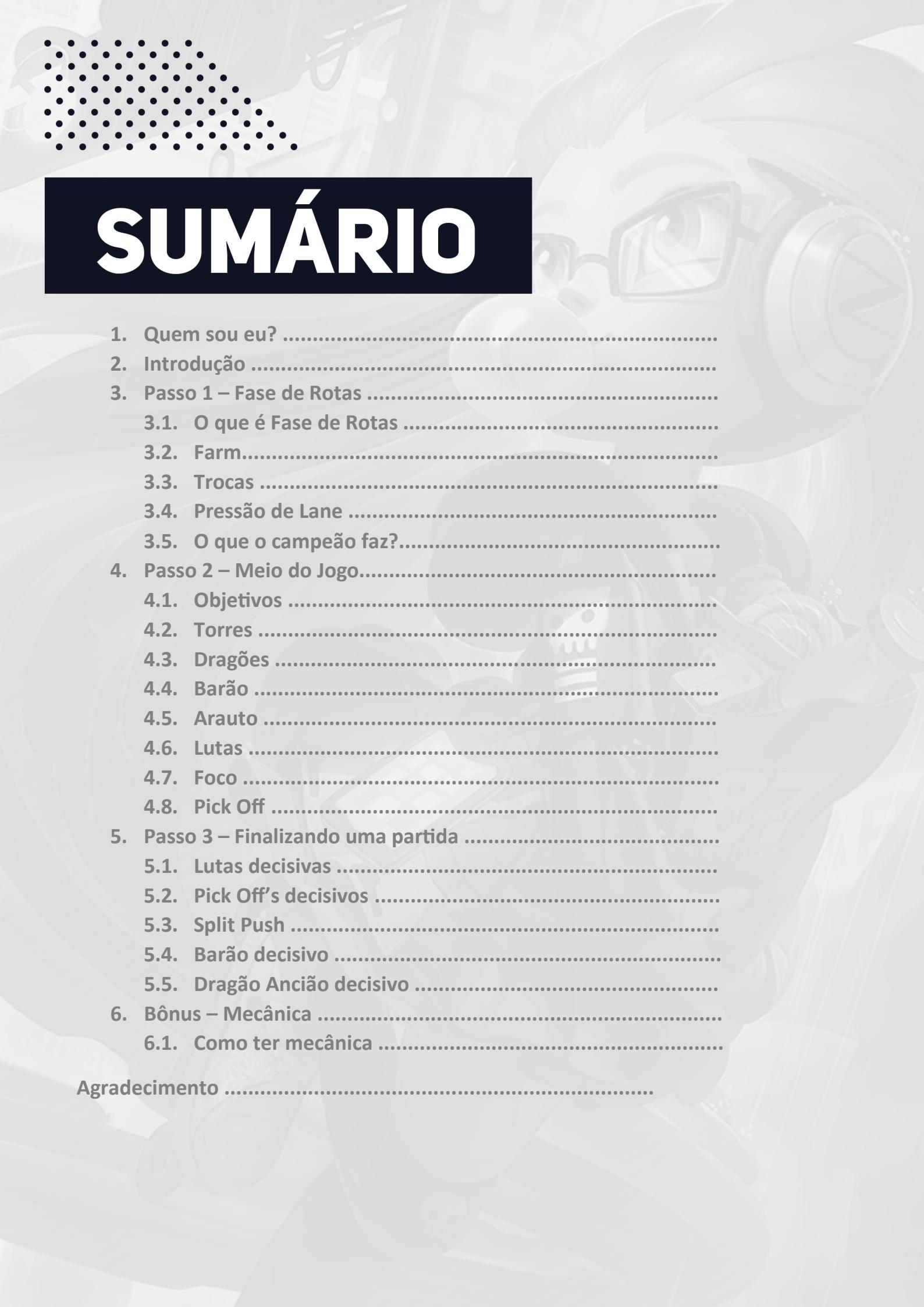
3 PASSOS PARA SUBIR DE ELO!

SIGA OS PASSOS PARA ATINGIR
O SEU ELO DESEJADO!



GUIA FEITO PELO CANAL





SUMÁRIO

1.	Quem sou eu?
2.	Introdução
3.	Passo 1 – Fase de Rotas
3.1.	O que é Fase de Rotas
3.2.	Farm.....
3.3.	Trocas
3.4.	Pressão de Lane
3.5.	O que o campeão faz?.....
4.	Passo 2 – Meio do Jogo.....
4.1.	Objetivos
4.2.	Torres
4.3.	Dragões
4.4.	Barão
4.5.	Arauto
4.6.	Lutas
4.7.	Foco
4.8.	Pick Off
5.	Passo 3 – Finalizando uma partida
5.1.	Lutas decisivas
5.2.	Pick Off's decisivos
5.3.	Split Push
5.4.	Barão decisivo
5.5.	Dragão Ancião decisivo
6.	Bônus – Mecânica
6.1.	Como ter mecânica
	Agradecimento

Quem sou eu?

Para quem não me conhece, sou Diogo Ramalho, e jogo League of Legends desde setembro de 2013. Sou dono do canal zRepolhO, que hoje passa de 100 mil inscritos, já dei aula para mais de 1000 alunos através da zRepolhO Academy que é o melhor curso de como subir de elo rapidamente nas filas ranqueadas! Cheguei ao Grão-Mestre jogando até mesmo contra jogadores profissionais, e sou uma pessoa comum, apenas tive foco e treinei, assim como você também pode fazer.

Vale ressaltar, que nem todos atingem os mesmos resultados, mas seguindo e aplicando esses 3 passos, você terá um ótimo desempenho.

Introdução

Nesse **e-book** vou te mostrar o **passo a passo** de como qualquer jogador pode subir de elo, de uma maneira mais fácil, **se aplicado de forma correta**.

Esse guia será responsável por diversas pessoas satisfeitas com sua conduta e resultados dentro de jogo. Mas antes de continuarmos, eu gostaria que você se inscrevesse no meu **canal do YouTube**, e me seguisse lá no **Instagram** para ficar atualizado sobre os próximos conteúdos que eu lançar! **zRepolhO** (YouTube) e **@zrepolho** (Instagram).

Agora, bora ao que interessa!

Detalhei esse passo a passo para que todos consigam entender e aplicar em suas partidas. O League of Legends é um jogo de estratégias e mecânicas, e se você possuir ambos conhecimentos, com esse conteúdo exclusivo que estou passando, acredito que você obterá ótimos resultados em seus jogos.

Lembre-se

Tudo o que você fizer, será sempre corpo e mente, e nunca só corpo, ou só mente.

“ Comece acreditando que é possível! ”

Passo 1 Fase de Rotas

O que é “Fase de Rotas”?

Fase de rotas é o período que você permanece na rota *farmando*, fazendo pequenas trocas, controlando visão para não sofrer *ganks* e para também ter informações do time inimigo. Essa é a fase onde você acumulará dinheiro para construir seus primeiros itens, e vai durar, geralmente, até a primeira torre do jogo cair.

Agora, sabendo o que é fase de rotas, precisamos saber o que é **importante** para ter uma **boa** fase de rotas!

A coisa mais importante durante a fase de rotas são os *creeps* (*minions*). Eles serão sua maior fonte de ouro no jogo! Então é superimportante que você treine bastante o seu *farm*! Para se ter noção da importância do *farm*, 15 *minions* equivalem a uma eliminação! Então pense bem antes de deixar aquela *wave* morrer para a torre. Quando comecei a treinar e melhorar o meu *farm*, minha *gameplay* melhorou, no mínimo, em 50%.

A segunda coisa mais importante que define vantagens no início de jogo, e que pode mudar muito sua fase de rotas, é a troca. As trocas são as lutas rápidas entre você e o seu adversário da *lane*. Sua importância está em retirar recursos do inimigo, seja poções de vida ou *farm*, e conseguir pressão na sua rota. Então é necessário identificar o quanto de dano você causa e recebe, para entender se vale a pena ou não, trocar com o adversário.

A terceira coisa mais importante da fase de rotas, é o controle de visão. Ele te dará informações do time inimigo, e, consequentemente, definirá seu estilo de jogo. O qual pode ser agressivo com *wards* avançadas ou defensivo com *wards* recuadas.

E, por último, temos a pressão de *lane*. Possuir pressão de *lane* é um indicativo de estar ganhando a rota!

Mas vamos com calma! Você já conhecia todos esses tópicos? Ainda não? Então vem comigo que vou explicar cada um detalhadamente! :D

Farm

Farm são aqueles *minions* (crepes) que saem da base a cada 30 segundos mais ou menos, e quando eliminados, concedem *gold* para construção da sua *build*, e, também, uma quantia de experiência. Até aí tudo bem?

Treine bastante seu *farm*! Tanto *last hit* (dano necessário para finalizar o *minion*), quanto bater frequentemente no *minion* até mata-lo. É com esse *gold* a mais que você vai conseguir impactar no jogo, pois seu *gold* e experiência podem ser sua maior vantagem sobre o adversário. E aqui vai uma dica bônus: Os *minions* da fase de rotas são os mais importantes! Aproveite seu início de jogo para ter um *farm* impecável, deixando o seu inimigo atrás, tendo mais itens, e, consequentemente, maior vantagem para trocas.

Lembre-se do dano que você causa, e preste atenção se o *minion* que você está focando, também está sendo focado pelos *minions* aliados, pois você pode acabar errando o *farm* por causa disso. Para treinar *farm*, sugiro que pegue um campeão, com o qual você quer aprender a *farmar*, e pratique apenas com ele! Caso você queira treinar em partidas normais, tente se superar em todos os jogos, e sempre tente *farmar* mais do que todos os outros jogadores. Conforme seu progresso, você verá ótimos resultados, tanto na sua *build*, quanto no seu dano!

Trocas

Trocas ocorrem ao longo de toda a partida, mas são essenciais na fase de rotas devido às vantagens que você pode adquirir logo no começo do jogo. Existem algumas dicas e macetes para você ganhar praticamente todas as trocas que fizer, mas antes, é preciso analisar algumas coisas.

Primeiro, você precisa analisar o *match up*, que é basicamente os campeões que vão se enfrentar na *lane*. Ex: Gnar vs Fiora.

Qualquer luta entre campeões simboliza um *match up*, e para tal, é preciso citar tópicos importantes que podem ser decisivos na troca:

Tempo de recarga: É uma parte essencial das trocas, pois é a partir dele que você saberá quando deverá atacar ou ficar recuado. Tente memorizar o tempo de recarga da maioria dos campeões que você joga contra, pois quanto mais você souber, mais fáceis serão seus *match ups*! Sei que existem muitos campeões no LoL, mas se você souber disso (ou pelo menos dos que você mais enfrenta), sua vida se tornará muito mais fácil no jogo.

Controle de Wave: Aqui só vou dar uma rápida dica sobre controle de wave em *match up* específica, pois voltarei nesse assunto mais para frente.

Um tipo de *match up* que muita gente pergunta como enfrentar é *melee x ranged*, ou seja, campeões corpo a corpo x campeões de dano à distância. Para esse tipo de situação, o controle de wave é muito importante. Caso você seja corpo a corpo, e esteja em desvantagem, o melhor a fazer é deixar com que seu adversário empurre (*pushe*) a wave de *minions*, pois isso pode acarretar em 2 situações:

- O inimigo ficará vulnerável a *ganks* do seu *jungler*;
- Seu adversário pode receber hits da torre por tentar te atacar.

Se algum desses cenários acontecer, a chance da *lane* virar a seu favor, e você conseguir eliminar seu adversário, aumenta consideravelmente.

Poções: Podem parecer simples, mas são fundamentais na hora de trocar com o oponente. Ao decidir trocar, sempre veja primeiro se o inimigo tem poções, pois caso só você a tenha, isso gerará grande vantagem, pelo fato da poção poder recuperar sua vida após os ataques. Mas fique atento, pois o contrário também acontece!

E uma dica para ganhar trocas longas é usar a poção no meio dos ataques. Isso pode ser o diferencial para te manter vivo!

Dano causado x Dano recebido: Isso é algo também que exige muita atenção, pois se você for receber mais dano do que pode causar, não será uma troca favorável, concorda?

Faça uma análise geral de passiva, itens, quantidade de *minions*... tudo o que pode ser vantajoso ou não para você, sem falar nas suas próprias habilidades. Quanto mais fizer isso, mais se acostumará com seu campeão, e, consequentemente, com os *match ups* mais comuns, possibilitando muito mais vantagens na sua partida.

Wards: As *wards* são as **sentinelas!** Use e abuse das suas sentinelas o jogo todo, mas na fase de rotas elas são essenciais para você, pois impedem *ganks*, além de dar a informação para o seu time onde o *jungler* inimigo está indo.

Pressão de Lane

Talvez você não saiba e/ou entenda o que significa a pressão de *lane*, então vou explicar de uma maneira bem didática para ficar simples: Pressão de *lane* é a vantagem sobre oponente!

Aposto que você já passou pela situação de ficar tão pressionado pelo oponente, que não conseguia nem ao menos *farmar*!

“Então como eu consigo ter pressão de *lane* ao meu favor?”
É simples! Você precisa controlar as ondas de *minions*.

Tendo pressão: Se você tiver vantagem nas trocas com seu oponente ou no *farm*, busque deixar a onda de *minions* avançada, pois seu adversário ficará embaixo da torre. Nessa situação, você abrirá uma vantagem maior ainda, pois seu adversário pode perder *farm* embaixo da torre, e, possivelmente você conquistará barricadas.

Sendo pressionado: Se você estiver numa situação desfavorável, seu objetivo será *freezar* a onda de *minions* perto da sua torre, mas fora do alcance de tiros dela, para que se adversário fique exposto a *ganks* do seu *jungler*!

Para *freezar* a *lane*, é necessário que haja 4 *minions* magos a mais na onda de *minions* inimiga. Dessa maneira você escolherá exatamente onde os *minions* ficarão *freezados*, ocasionando cenários vantajosos. Caso queira retirar o *freeze*, basta matar todos os *minions* inimigos, e jogar sua *wave* na torre adversária.

É possível afirmar que quem tem a pressão da *lane*, está dominando a mesma. Isso ocorre, pois tal cenário permite que a pessoa com pressão dê *roaming*, pressione outras *lanes* em prováveis 2x1 ou até mesmo amplie ainda mais a vantagem sobre o *laner* adversário, devido a sua vantagem, em *farm*, experiência ou ouro.

Contudo, para fazer o que foi explicado, com excelência, é preciso treinar muito. Então além de jogar, assista os replays de sua partida para entender o que você fez de certo, para ter pressão, e de errado para, ser pressionado.

O que meu campeão faz?

Esse tema é muito importante para *microplays* na fase de rotas! Ter o conhecimento de como os campeões funcionam é muito importante por dois motivos: Extrair o máximo possível das habilidades, para *outplays* e para enfrenta-los!

É preciso entender que cada campeão no jogo é único! Cada um tem um estilo de jogo, um kit próprio e um pico de poder. Para entender a função de um campeão dentro do jogo, é preciso entender suas habilidades; se tem muito controle de grupo; se escalam com dano; se escalam com resistência e etc.

Para te ajudar nessa situação, existem sites muito bons para te guiar nas suas *builds* e habilidades que devem ser priorizadas.

Outra ferramenta que pode lhe ajudar a *masterizar* os campeões do jogo, são os *VODs*. Os *VODs* são replays de partidas de jogadores profissionais, *streamers* ou jogadores *high elo*. Procure jogos nos quais esses atletas usam o campeão com o qual você quer aprender a jogar, e estude o que pode ser feito com o mesmo, seja mecanicamente, ou para estratégias de posicionamento no uso de habilidades.

Lembre-se que toda partida é importante! Analise tudo o que você fez e o que poderia ter feito melhor. Anote pontos relevantes de cada *match up*, para identificar se o campeão que você usou era mais forte que o do oponente, e se vale a pena repetir esse *match up* futuramente. Resumindo: Pense em tudo o que foi feito ao longo da partida, para que assim você possa aprender com os erros cometidos e/ou melhore ainda mais onde já está tendo resultados positivos.

Se possível, revise seus replays também, mas com um olhar crítico! Caso seja uma partida que você perdeu, não assista pensando em achar erros que o seu time cometeu, mas sim, o que **você** poderia ter feito de melhor e o que não deveria ter feito! Só assim você conseguirá se desenvolver, tanto na tomada de decisões, quanto na maestria com determinados campeões.

Passo 2

Mid Game

Objetivos

Os objetivos são estruturas e monstros dentro de jogo que permitem e/ou facilitam a vitória de um time no jogo.

Esse costuma ser o principal erro de jogadores *low elo*, pois os mesmos focam em conseguir *kills* ou assistências e acabam deixando torres/dragões de lado. São esses jogadores que, ao perderem um jogo, saem xingando o time e colocando a culpa da derrota em seus companheiros! Acho que todos já vimos alguém assim, não é mesmo?

Por que você acha que os jogadores de *high elo* não ficam muito tempo nos elos mais baixos? A resposta é simples: Eles possuem ótima fase de rotas e em seguida focam em objetivos para gerar ouro para toda sua equipe.

Por experiência própria, eu sei o quanto isso é frequente. Já subi conta do bronze ao diamante, e em todos esses elos existe muita dificuldade em coordenar o time para realizar objetivos. E como já foi citado anteriormente, são os objetivos que levam um time à vitória!

Chega de enrolar, vamos aos objetivos!

Torres

Esse é o objetivo mais importante para alcançar Inibidores e o próprio *Nexus!* Além de mais espaço no mapa, ao destruir torre você garante pressão naquela rota e ouro para todo seu time! Então quanto maior o número de torres destruídas, maior será a vantagem sobre o time inimigo, não concorda?

Maior quantidade de ouro, experiência, possibilidades de *roaming* e controle de visão... você acha que está dando o devido valor às torres?

Dragões

Dragão Infernal

+ 4/8/12/16% (baseado na quantidade de dragões pego) de dano de ataque e poder de habilidade

É um bom dragão para criar uma bola de neve com a quantidade adicional de dano.

Alma do Dragão Infernal

Habilidades que causam dano e ataques básicos criam uma explosão em volta do alvo, causando 80 (+22.5% bônus AD) (+13.5% AP) (+2.75% bônus de vida) dano adaptativo ao alvo e inimigos próximos (3 segundos tempo de recarga)

Dragão do Oceano

Restaura 2.5/5/7.5/10% (baseado na quantidade de dragões pego) na quantidade restante de vida a cada 5 segundos.

Alma do Dragão do Oceano

Causar dano a inimigos restaura 160 (+36% bônus AD) (+22.5% AP) (+9% bônus de vida) vida e 80 (+3.5% mana máxima) mana por 4 segundos. Causar dano a minions e monstros regenera com 30% mais eficácia.

Dragão da Montanha

+6/12/18/24% (baseado na quantidade de dragões pego) de armadura e resistência mágica

Alma Dragão da Montanha

Após 5 segundo sem tomar dano de campeões, ganha um escudo de 200(+18% bônus AD) (+13.5% AP) (+13.5% bônus de vida).

Dragão de Vento

+10/20/30/40% (baseado na quantidade de dragões pego) redução do tempo de recarga da sua ultimate, ignorando o limite de tempo de recarga.

Alma do Dragão de Vento

Ganha 10% de bônus na velocidade de movimento, aumentada para 50% quando usada a sua ultimate (30 segundos tempo de recarga).

Efeito do Dragão Ancião

Para mim esse é o melhor efeito do jogo, e pode ser que futuramente mude, mas por enquanto eu recomendo que você aproveite.

Causar dano a inimigos fazem com que eles queimem em 75 – 225 (baseado por minutos) de dano verdadeiro durante 2.25 segundos, com o primeiro tick ocorrendo depois de 0.25 segundos e os outros após 1 segundos cada.

Causar dano um campeão inimigo abaixo de 20% da vida máxima explodem eles com o cuspe do Elder depois de 0.5 segundos, causando 100% da vida atual como dano verdadeiro, que penetra escudos.

Barão

Aqui está outro objetivo que é muito bom para finalizar partidas, tome cuidado para fazer esse objetivo em partidas ranqueadas onde todos estão vivo evitando que o seu jungle perca esse objetivo.

Arauto

Agora com o arauto nascendo duas vezes fica mais fácil de você acelerar o jogo, é importante que você controle o tempo que o segundo vá nascer para que você consiga pegar os dois.

Você conseguir pegar o arauto garanti que você tenha vantagem em pressão no mapa.

Lutas

No mid game é onde as lutas vão começar a estourar. Na fase de rotas é muito difícil acontecer uma luta 5x5, pois essa só acontece quando ocorre um *invade* no começo do jogo.

Independentemente da rota em que você esteja (*top, jungle, mid, adc ou suporte*), é necessário conhecer seu kit de habilidades e como utilizá-lo para ajudar seu time a realizar uma boa luta.

Os campeões mais **tanks** fazem uma linha de frente *tankando* o dano vindo do time inimigo e, além desse posicionamento, eles tentam chegar na linha de trás do adversário, onde encontram-se os carregadores. Nesse momento do jogo é importante ter cuidado, pois *tanks* não têm muito dano, portanto aproveite as brechas para dar *engages* perfeitos!

Com **assassinos**, os quais têm o papel de causar muito dano em pouco tempo, seu posicionamento em lutas deve ter como objetivo chegar na linha de trás, eliminar e sair sem sofrer muito dano, para assim voltar a luta com mais vida e recursos

(habilidades de volta do *cooldown*). Na minha opinião, esses são os melhores tipos de campeões para subir de elo!

Jogando com os **atiradores**, sua função é ficar ao lado do suporte e ter um bom posicionamento, para que você entre na luta sem tomar nenhum tipo de *stun*, evitando sua morte. Para isso, o ideal é esperar o time inimigo usar todos os controles de grupo e então entrar para causar todo o dano possível. Portanto, assista replays e analise seu posicionamento, pois esse é o ponto mais importante ao utilizar um atirador.

Como **suporte**, seja *tank* ou curador, o objetivo é dar proteção para o time inteiro, mas em especial para o atirador. Faça itens que irão segurar o dano do inimigo, seja qual for a partida, contudo sua *build* pode mudar dependendo do jogo (armadura ou resistência mágica). Então, preste bastante atenção na composição inimiga!

No geral, as lutas são de extrema importância, já que através delas seu time pode ganhar uma enorme vantagem sobre o oponente, seja em *gold*, eliminações ou/ e pressão de mapa. Se lutado corretamente, esse é mais um passo para vitória.

Quando lutar e quando não lutar

Geralmente, nós lutamos quando temos vantagem e pressão ou quando alguém do time adversário fica fora de posição. Mas a pergunta é: quando lutar e quando não lutar?

Existem vários fatores a serem considerados ao começar uma luta. Caso os carregadores não possuam feitiços de invocadores (*flash*, *heal* e *exhaust*), já existe uma grande vantagem, pois se houver um bom *engage* não há como eles fugirem. Se houver mau posicionamento de qualquer um do time adversário, principalmente dos carregadores, isso acarretará numa grande vantagem para o seu time, portanto seria recomendado começar uma luta. Além desses dois fatores, se a luta envolver grandes objetivos, como dragões anciões, barões ou *inibidores*, os quais podem causar grande impacto no jogo, deve-se optar por lutar, desde que a situação seja favorável.

E quando não lutar? A resposta é simples! Quando não houver pressão de mapa; visão; dano suficiente ou *spells*; temos que adotar um estilo de jogo mais defensivo, tentando ganhar o mapa aos poucos, até surgir uma nova oportunidade. Isso se chama **jogar no erro do adversário** e pode apostar que na soloQ isso é muito frequente. Porém é necessário prestar muita atenção e ter visão de jogo, para aproveitar todas as oportunidades e assim executar uma boa luta.

Foco

O que eu quero dizer com foco? O que eu pretendo dizer é que como estamos no mid-late game, é preciso ter foco, ou seja, temos que saber qual será o alvo, antes mesmo de dar início a uma luta, além de analisar tudo. Sabe aquele adc ou mid super forte, que se deixado livre faz você perder a luta? Então...

São nessas horas que o foco deve estar em cima deles! Se souber que eles não possuem *flash*, *heal* ou *exhaust*, já será uma boa vantagem, então pense em todas as possibilidades que podem acontecer, ou será inútil tentar chegar até eles. Já vi muitos *top laners* e *junglers tankers* que queriam chegar na *backline*, mas não sabiam como agir, então iam até ela e morriam. Logo, para evitar que isso ocorra, é fundamental ter foco e planejamento. Veja o quanto de dano conseguirá causar, o tanto que irá aguentar e se o seu time estará perto para conseguir te dar *follow up*.

Por esse motivo foi dito anteriormente, que os assassinos são os melhores tipos de campeões para subir de elo, já que é muito fácil eliminar esses carregadores. Se possuir uma boa fase de rotas e ter o dano necessário, só basta ter foco e planejar os seus movimentos. Seguindo essas dicas, garanto que o jogo vai mudar muito quando você planejar e tiver foco nas lutas, pois vai saber o que usar e o que guardar, caso o seu inimigo fuja. Sendo assim, é muito importante saber quais são seus focos na partida e como alterná-los, caso seja necessário.

Nem sempre o adc ou o mid laner vão ficar expostos, mas se o *jungler* estiver, mude o foco rapidamente para ele e elimine-o. Isso pode ser uma boa janela para alcançar um objetivo maior, como dragões, barões ou torres. É importante prever toda jogada antes dela acontecer e tudo aquilo que pode te parar, além de achar soluções para isso. Viu como LoL não é apenas um jogo de matar? Rrs

Pick Off

Talvez você não saiba o que isso significa ou só tenha ouvido falar, mas esse é um termo bem conhecido lá fora, que foi trazido para cá. *Pick off* ocorre quando o time consegue eliminar um jogador fora de posição, o que é muito importante, por isso estou citando nesse ebook. Eles podem ser decisivos, pois imagine o quanto vai custar ao time adversário pegar um adc fora de posição aos 40 minutos de jogo.

Sendo assim, o que é preciso para fazer um *pick off*? O primeiro ponto importante é visão, tanto da sua *jungle* quanto da adversária, pois controlando-a você obtém muita informação do mapa e, consequentemente, é possível ver pessoas caminhando pela *jungle* sozinhas. É nesse momento que seu time se posiciona para uma emboscada a fim de pegar alguém fora de posição, podendo assim *startar* uma luta 5x4, a qual pode ser bem favorável, dependendo de qual jogador foi pego fora de posição.

Nesse ebook estou passando tudo que sei e tudo que uso para subir de elo. Normalmente corro de 2 a 5 partidas do bronze ao platina, pois aplico todas essas técnicas que estou passando para vocês, entretanto é essencial querer se diferenciar, ou seja, é preciso mudar seu mindset e se dedicar. Para rotações mais intensas busque por *pick'offs*, já que terá um a menos para proteger alguma torre ou objetivo. Além disso, é importante ter rotações para objetivos também, como dragões e barões. Se você assiste bastante streamers ou youtubers que jogam bem, já deve ter percebido que quando eles estão no mid game e conseguem *pick off*, eles rotacionam direto para

o barão e não para as torres. Eles fazem isso, pois no LoL existem algumas prioridades, que ao longo do tempo você vai aprender, fique tranquilo!

Passo 3

Finalizando uma Partida

Lutas decisivas

Uma das maneiras mais fáceis de finalizar um jogo é lutando! Entretanto, não pense que é apenas lutar 5x5, como sugeri anteriormente no tópico de lutas do mid game, pois agora é ainda mais complexo. Agora é preciso ter a certeza de que irá ganhar, já que ao fim do jogo, o tempo para o jogador renascer é muito maior, portanto, ao fazer uma luta ruim, o jogo pode virar contra você.

Aproveite as oportunidades de *pick off* para começar lutas favoráveis e assim conseguir finalizar o jogo. É bem importante ter muita visão de jogo para conseguir lutar ou pegar algum adversário fora de posição, sem que o oponente esteja junto ou chegando.

Outro tipo de luta decisiva acontece quando é necessário contestar um objetivo forte, como dragão ancião ou barão, caso contrário o time adversário obtém uma grande vantagem ao conquistá-lo. Lutas por tais objetivos normalmente começam por erros de algum time. Um bom momento para começar uma luta favorável, é esperar que o adversário fique com pouca vida, por ter *tankado* o objetivo.

Por último temos as lutas 5x5, nas quais todos se enfrentam, seja por uma torre; seja no meio do mapa, por nenhum motivo ou; por brigas de visão. Nesse tipo de luta é preciso um bom posicionamento, além de saber em quem focar e quando alternar o foco, para assim conseguir aplicar o máximo de dano possível. Em lutas como essa, para um melhor posicionamento e dano por segundo, é imprescindível não morrer, pois se isso acontecer a luta ficará na mão do seu time, e isso é contar com a sorte.

Pick Off's decisivos

Para ter a certeza de que irá finalizar a partida, de um jeito simples, invista em visão de jogo e pressão de mapa. Quando houver inimigos mal posicionados ou que gostam de farmar a *jungle*, é a hora perfeita para iniciar uma luta no meio desta, conquistando assim muita vantagem.

Ao conseguir as *kills*, é muito difícil o adversário segurar a base com dois ou até mesmo um inimigo, tornando o *pick off* um fator decisivo. Aposto que isso já aconteceu em alguma partida que você jogou! Muitos chamam isso de “entregar” e é uma das formas mais simples de finalizar a partida, pois pegando um jogador fora de posição, que esteja forte a ponto de virar a *teamfight*, você obtém a vantagem que faltava para alcançar a vitória.

Da mesma forma que o seu time consegue finalizar um jogo por *pick off*, o time inimigo também consegue! Portanto, tome cuidado com as *wards*, para assim jogar mais *safe*. Se estiver sobre pressão, caso seu oponente faça uso de *pick off*, tente fazer com que o seu time rotacione para uma luta mais justa.

Split Push

Split push é basicamente ficar puxando as rotas laterais. Existem alguns campeões muito fortes e que têm um ótimo *split*, como é o caso dos assassinos e dos lutadores, que possuem dano para matar quem tentar para-lo, além de conseguirem levar as torres facilmente. Normalmente, quem *splita* ganha tempo e vantagem, já que um ou dois jogadores do outro time terão que sair de suas respectivas rotas para defender seu *split*. Provavelmente, o *laner* que fica *splitando* possui algumas eliminações, então pode ser difícil para-lo, tendo assim que descer até três *laners*, o que deixa outras rotas disponíveis para seu time *pushar* (empurrar). Porém, é de extrema importância não morrer nesse processo, já que seu time precisa de você para continuar fazendo pressão.

Uma maneira errada de splitar é ficar o tempo todo numa mesma *lane*, como alguns players fazem, os quais simplesmente splitam o jogo todo e acabam perdendo. Isso acontece, pois ao sair da rota você fica imerso ao que ocorre no restante do mapa, só ficando top. Normalmente, quem joga dessa forma acaba morrendo diversas vezes, por tentar splitar sem informações do mapa, pois como você estará avançado, será um *gank* fácil e, caso não tenha nenhuma vantagem, provavelmente morrerá.

Para finalizar o seu jogo é necessário um *split* efetivo e, para tal, além de visão, é necessário comunicação com seu time. Existem duas possibilidades para realizar um bom *split*: o *splitter* aplicar muita pressão em uma rota lateral ou seu time aplicar muita pressão num só lado do mapa. No primeiro caso, a pressão que o *splitter* causa faz com que o time inimigo tente neutralizá-lo, enquanto o seu time leva objetivos no mapa. Na segunda possibilidade, ao aplicar muita pressão em um lado do mapa, seu time impossibilita que qualquer jogador do time adversário vá defender o objetivo que está destruindo pelo *splitter*. Em ambas as situações, tanto o *splitter* quanto o time, vão precisar de muita comunicação para aplicar a pressão coordenadamente. Recomendo que quem estiver splitando possua teleporte, para facilitar reposicionamento para as lutas, mantendo sua vantagem.

Caso um único inimigo esteja protegendo a torre e você consiga eliminá-lo, é só partir pro abraço, já que o time terá que descer para defender a torre, garantindo que seu time conquiste o objetivo. Uma outra opção é utilizar o teleporte e começar uma luta 5x4.

Barão decisivo

Sabe aqueles minions bufados pelo barão? Agora imagine aqueles **super** minions buffados entrando na base inimiga! Eu sei... não existe sensação melhor! Quando isso acontece, a sensação é de que o jogo está ganho ao finalizar o objetivo.

O objetivo mais decisivo em um jogo é o barão. Ele pode virar qualquer tipo de jogo, seja a seu favor ou não, logo, a partir dos 20 minutos preste mais atenção, já que seu *buff* é muito forte. Além dos minions ficarem muito fortes, você adquire outros benefícios, que te ajudarão em lutas futuras.

O melhor momento para começar um barão é quando o *jungler* inimigo estiver morto e seu time conseguir ganhar uma luta 5x4, caso o time adversário tente contestar. Outra opção é começar o barão, se o time inimigo estiver na base e/ou muito longe do objetivo.

Agora, darei dicas de momentos em que não se deve dar uma call de barão. Ao perceber que seu time perderá uma luta 5x5, não inicie uma call de barão, para não correr o risco de perdê-lo. Outra situação, na qual se deve evitar iniciar o barão, é quando seu time não tem dano suficiente para finalizar o barão de forma rápida. O último cenário a ser evitado, é quando o *jungler* inimigo está perto do *pit*, pois quando isso ocorre é possível que o barão seja roubado na disputa de *smite*. Como o barão é um objetivo decisivo, ao iniciar uma call em uma dessas situações, seu time pode entregar o jogo para o adversário.

Dragão Ancião decisivo

Bônus Como ter mecânica

Mecânica é basicamente sua coordenação motora, somada aos seus raciocínios durante o jogo. Já se perguntou o motivo do *Faker* ser tão bom? Então, ele passa várias horas do seu dia jogando jogos de estratégia ou jogos que exigem pensamentos rápidos, o que é fundamental no League of Legends. Esses fatores são fundamentais, pois no jogo é necessário desviar de habilidades; acertar campeões no momento certo; ter precisão no *smite*, caso seja *jungler* e, acertar todo seu combo, que pode exigir muitos botões ao mesmo tempo. Seguir essas dicas pode te tornar um jogador diferenciado!

E como bônus, vou sugerir alguns jogos que, tanto eu quanto os melhores jogadores costumam jogar, com o intuito de melhorar seus reflexos e jogabilidade. Jogar entre 10 e 15 minutos, antes de começar a sua SoloQ, já vai te ajudar!

Os jogos que eu recomendo são:

1. *Osu*: trata-se de um jogo de música, no qual é preciso acertar os círculos de acordo com o ritmo. Após um tempo, você notará uma mudança na sua mecânica e nas suas reações diante de certas situações dentro do LoL.
2. *I wanna be the boshy*: esse é um jogo sinistro, que exige um pouco de tempo e concentração, pois é um jogo um pouco “*troll*”, na minha opinião, já que possui vários desafios imprevisíveis. Esse é o jogo, no qual o *Faker* é muito bom, mas não é por acaso, já que ao jogá-lo, sua mecânica e reflexo ficam em dia.



Esse é o final da minha lista de jogos! Espero que tenham gostado!

OBRIGADO

FIM!



PARA MAIS CONTEÚDO VISITE O CANAL NO YOUTUBE
O INSTAGRAM OU ENTRE NA ZREPOLHO ACADEMY

GUIA FEITO PELO CANAL

