



Guia de League of Legends



Introducción:

En la season 3 jugué aproximadamente **700 partidas y no pude salir de bronce.**

En la season 4 Sali de bronce 4 a platino 5 en 2 semanas.

Luego de estar en platino 5 durante 6 meses logre llegar a diamante.

¿que hice diferente en la s4 que no hice en la s3?

¿Por qué antes jugaba mas y no subia, y luego jugando menos subi mucho?

Simple, porque me dedique a mejorar y entender el juego. Esta es una guia recopilatoria de todo el conocimiento que he adquirido en 2 años jugando.

Si yo pude subir de bronce a diamante con esta guia, tu tambien puedes.

INDICE

1-ELO MMR

1.1 Elo hell (entender que el sistema SI funciona).....	5
1.2 Factor suerte.....	5
1.3 Algunas frases notables.....	6
1.4 Ligas.....	7
1.5 Dodgear/kitear.....	11
1.6 Carrear (concepto de snowball)	14
1.7 Ser carreado.....	15

2-Mentalidad

2.1 Mentalidad correcta vs incorrecta.....	16
2.2 el dilema del prisionero (confianza)	17
2.3 mira las cosas con objetividad.....	18
2.4 flamers, ragers, troles (el bendito boton para mutear)	18
2.5-malas Rachas, afks (frustracion)	18
2.6 consistencia.....	20
2.7 la clave del exito.....	20

3-Elementos externos.

3.1 internet.....	21
3.2 revisa tu ping antes de jugar.....	21
3.3 computador.....	21
3.4 distracciones, emociones, cansancio.....	21

4-Mecanicas

4.1 mirar el minimapa como habito.....	22
4.2 farmear [LO MAS IMPORTANTE DEL JUEGO]	22
4.3 tradear [IMPORTANTE]	24
4.4 skillshots (flash)	29
4.5 zonear.....	29
4.6 baitear.....	29
4.7 divear.....	30
4.8 engage (iniciar) y disengage (frenar)	30
4.9 peeling.....	30
4.10 focus.....	30
4.11 campear.....	31
4.12 kitear (attack move) (posicionamiento)	31
4.13 jukear.....	32

4.14 smitear.....	32
4.15 split push.....	33
4.16 romeo.....	34
4.17 contrajungla - invasión.....	34
4.18 comunicacion.....	34
4.19 agresión calculada.....	35
4.20 timers.....	35
4.21 control.....	35
4.22 counterganks (anticipar el movimiento del oponente).....	35

5-Estrategia

5.0 conocimiento general del juego (habilidades, roles, etc)	36
5.1 lista de prioridades.....	36
5.2 respeta a tu oponente.....	36
5.3 control del mapa (wardear) [IMPORTANTE]	37
5.4 itemizacion [IMPORTANTE]	44
5.5 KDA	47
5.6 composicion de equipos.....	47
5.7 rotaciones.....	48
5.8 Matematica.....	48
5.9 triangulos de estilos de juego.....	49
5.10 pequeños trucos estrategicos.....	50

6-Maestrias y runas

6.1 valor de cada maestria en oro (s4):	51
6.2 valor de cada runa en oro:	51

7-Campeones

7.0 conocimiento basico de campeones.....	52
7.1 usa campeones con los que GANES (probabilidades)	60
7.2 campeones OP (o metachampions o campeones sin habilidad)	61
7.3 campeones balanceados.....	62
7.4 campeones de habilidad (castigo-recompensa).....	63
7.5 campeones cheese (queso)	63
7.6 champion pool.....	63
7.7 counterpick.....	63
7.8 cambios de linea (lane swap)	66

8-Duoque

8.1 ventajas.....	67
8.2 desventajas.....	67

9-Roles

9.1 Mid.....	68
9.2 ADC.....	69
9.3 Jungla.....	70
9.4 support.....	71
9.5 top.....	72

10-Errores generales

10.1 todos cometemos errores.	73
10.2 morir por intentar salvar a un compañero que no tenia salvación.....	73
10.3 usar flash,barrier,etc cuando ibas a morir de todas formas.....	74
10.4 ace to base.....	74
10.5 morir por intentar proteger un objetivo que si o si se iba a perder.....	74
10.6 overstay-overextend.....	74
10.7 no terminar una partida ganada por confiarse o por desorden.....	74
10.8 no hacer snowball.....	75
10.9 ir donde no hay vision, estar solo luego de los 30 minutos.....	75
10.10 Rendirse.....	75
10.11 desperdiciar experiencia y oro.....	75
10.12 no ejercer presion.....	76
10.13 no subir la moral.....	76
10.14 no especializarse ("probar" cosas en ranked).....	76
10.15 iniciar 1v2, 1v3, 1v4.. etc.....	77
10.16 no aprovechar auto-ataques para harasear.....	77
10.17 no poner atencion en la pantalla de seleccion [IMPORTANTISIMO].....	77
10.18 ir por un objetivo en vez de estar en teamfight arriesgando una derrota.....	77
10.19 usar rituales sin sentido.....	77
10.20 ser codicioso (greedy).....	78
10.21 conceptos erroneos.....	78

11-Tips generales

11.1 aprovecha siempre el FREE ELO.....	79
11.2 entrena tus mecanicas y tu toma de decisiones constantemente.....	81
11.3 ve streamers y analiza tus replays.....	81
11.4 informate constantemente sobre el actual estado del meta y la comunidad.....	83
11.5 un ultimo consejo: ENSEÑATE A TI MISMO.....	84

12-Fuentes

1-ELO MMR

1.1- "Elo Hell" (entender que el sistema SI funciona)

"yo soy bueno, pero en mi equipo siempre me toca gente mala y por eso pierdo"
"siempre a mi me tocan trolls y afks"
"la unica forma de ganar es teniendo suerte"

Si quieres subir de division debes entender una cosa: el sistema SI funciona.
NO hay jugadores de bronce 5 que llegaron a challenger por "suerte" y NO hay jugadores de challenger que no puedan salir de bronce V por "mala suerte".
EL SISTEMA TE PONE DONDE TE MERECEES ESTAR. PUNTO Y FINAL.

1.2-factor suerte

debes estar pensando "la unica forma de ganar partidas es con suerte. Si tengo la suerte de que me toque el mejor equipo deberia de ganar facilmente".
siguiendo esa logica, todas las personas que han llegado a challenger estan por "suerte" ¿cierto?

Si eso es cierto:

-explica por qué wildturtle tiene 3 cuentas en challenger en NA. -Explica por qué robertxlee tiene 8 cuentas en challenger en diferentes servidores.

-Explica por qué nightblue3 llego de **bronce 3 a challenger en 1 semana** en su smurf nighthwhite (jungla) y todo registrado en su stream. (subio de bronce a oro en 1 dia **ganando 12 partidas seguidas**)

-Explica por qué goodguygarry se dedica en su canal de twitch a subir cuentas de **bronce a diamante 1 y sube por lo menos 3 cuentas al mes**.

-explica por qué existen "eloboosters". Gente que por cierta cantidad de dinero sube cuentas a **diamante en 1 o 2 semanas**.

Todas las evidencias nos llevan a la siguiente conclusión:

El ELO-MMR no se gana por suerte, se gana por habilidad.

1.3-Algunas frases notables

Nighthblue3: “no existe ninguna formula para ganar elo, debes enfocarte en mejorar como jugador y el elo llega solo, no existe tal cosa como el elo hell”

Scarra: “juge dota durante 5 años, pero solo en los últimos 2 meses fue cuando dije “soy pésimo, debo enfocarme en mejorar aquí, aquí y aquí” y solo en ese momento comencé a ser un mejor jugador”

Imaqtpie: “si yo terminé 20/0 y pierdo la partida no es por que mi equipo era un asco, **es por que yo no fui lo suficientemente bueno para poder ganar la partida**”

Nighthblue3: “me da igual perder si gracias a eso puedo aprender algo que me ayude a ser mejor jugador”

Gbay99: “hay jugadores que juegan cientos de partidas durante años y no logran salir de bronce, en cambio otros juegan unas pocas partidas y llegan a diamante ¿cómo? Simple, ellos se enfocan en mejorar”

Athene: “mi vecino me decía que no podía salir del elo hell, jugamos duo y ganamos 5 partidas seguidas, lo deje en plata 5.. y sigue en plata 5. Mientras yo sigo subiendo y subiendo, si quieres ganar tienes que saber llevar”.

Trick2g: “ si no puedes llevar en soloque entonces estás cagado”

Doublelift: “no entiendo la forma en que la gente afronta soloque diciendo “mi team es un asco”, **tu no juegas para que tus compañeros mejoren, tu juegas para mejorar tu mismo**”.

Ozrak: “si un compañero comete un error hay 2 opciones:

1-es lo suficientemente inteligente como para darse cuenta que cometió un error y lo corrige. 2- tiene retraso mental y cualquier cosa que yo le diga no va a cambiar absolutamente nada. Es decir, está fuera de mi control, lo que si está en mi control es mejorar mis propias mecánicas y mi toma de decisiones”

Skywilliams: “si eres realmente bueno y siempre terminas 66/0/99 (sarcasmo) pero pierdes por que las otras líneas feedearon, **donde estabas tu para ayudarlos cuando te necesitaban**, si realmente eres tan bueno deja de ser una puta y AYUDALOS. Las partidas **NO** se ganan por asesinatos, se ganan por objetivos, presión, momentum, comunicación y moral.”

Jeremy gaming curious: “league of legends es un juego en EQUIPO, no sirve de nada que ganes tu línea si tu EQUIPO pierde.ayuda a tu EQUIPO y ganaras partidas.”

Imaqtpie “¿quieres saber cual es el secreto para no frustrarte en soloque? Simple, cuando entres en cola cierra tus ojos y piensa “todas las personas con las que voy a jugar son pesimas”, listo, **no te puedes frustrar de los demás teniendo 0 expectativas**.

Tu no te frustras si tu hijo de 2 años no te puede resolver un problema de álgebra porque desde un principio tu jamás esperaste que lo pudiera resolver.

1.4-ligas

Diferencias de cada liga estadisticamente hablando:

>Bronce [30% del server] [ranking 70 al 100%]

Pesimo cs (40 al minuto 10:30 con suerte)

Pesima toma de decisiones

Casi nulo conocimiento estrategico del juego

nulas mecanicas

(0 entendimiento de conceptos como zonear, congelar la linea, tradear, kitear, focusear, romeo, posicionamiento, etc)

>Plata [40% del server] [ranking 30 al 70%]

Cs mediocre (55 aprox al minuto 10:30)

Toma de decisiones mediocres

Conocimiento estrategico basico del juego

Mecanicas mediocres

>oro [20% del server] [ranking 10 al 30%]

Cs decente (70 aprox al minuto 10:30)

Toma de decisiones decente pero mejorable

Conocimiento decente del juego

Mecanicas decentes

>platino [8% del server] [ranking 2-10%]

Buen cs (de 80 para arriba al minuto 10:30)

Buena toma de decisiones pero problemas de constancia

Muy buen conocimiento del juego

Buenas mecanicas pero no perfeccionadas

>diamante [2% del server] (0.05% = challenger)

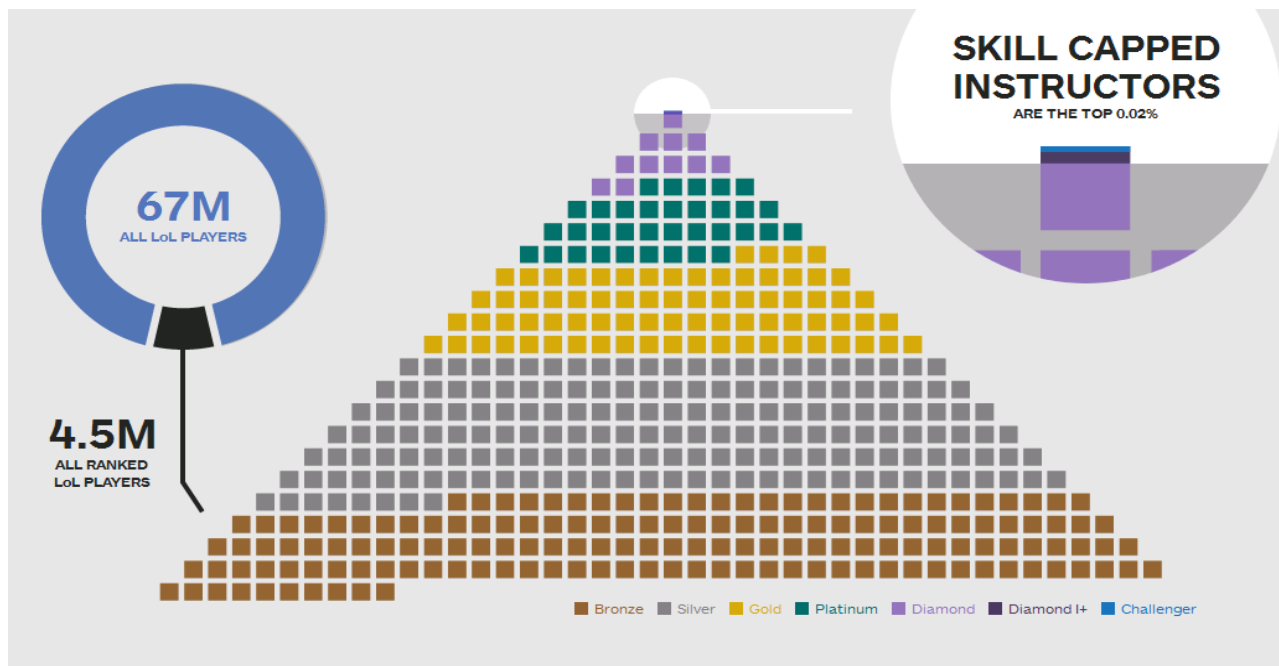
Cs perfecto incluso bajo presion (90 como minimo al minuto 10:30)

Excelente toma de decisiones

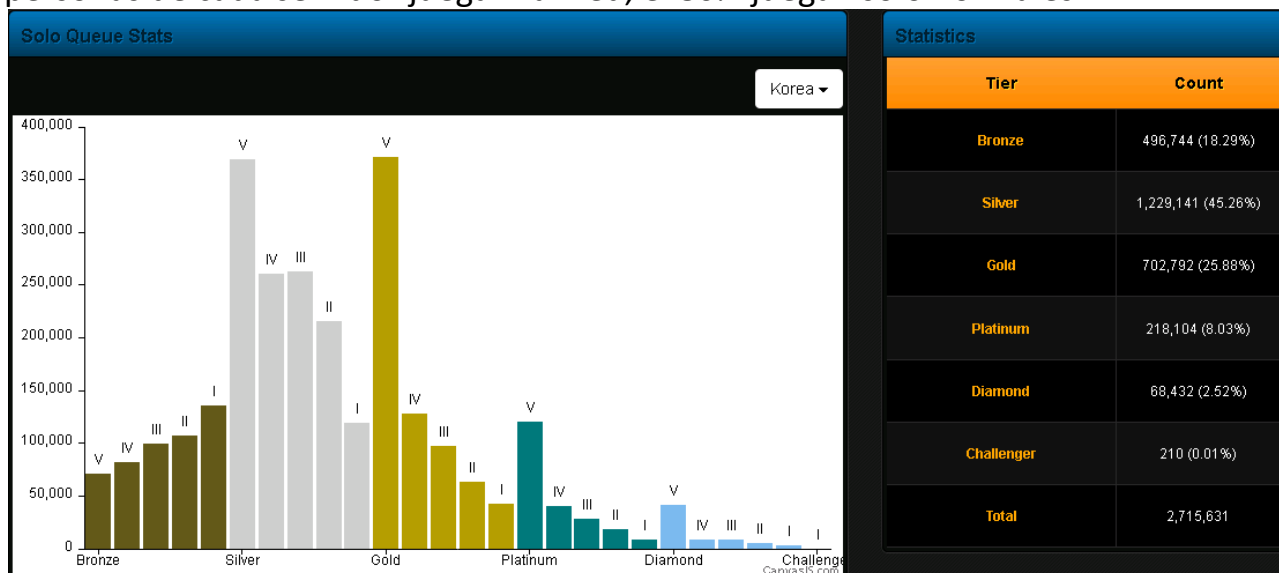
Conocimiento total del juego

Perfeccionamiento de mecanicas (hipertrade, perfect kite, posicionamiento)

Perfeccionamiento de campeones

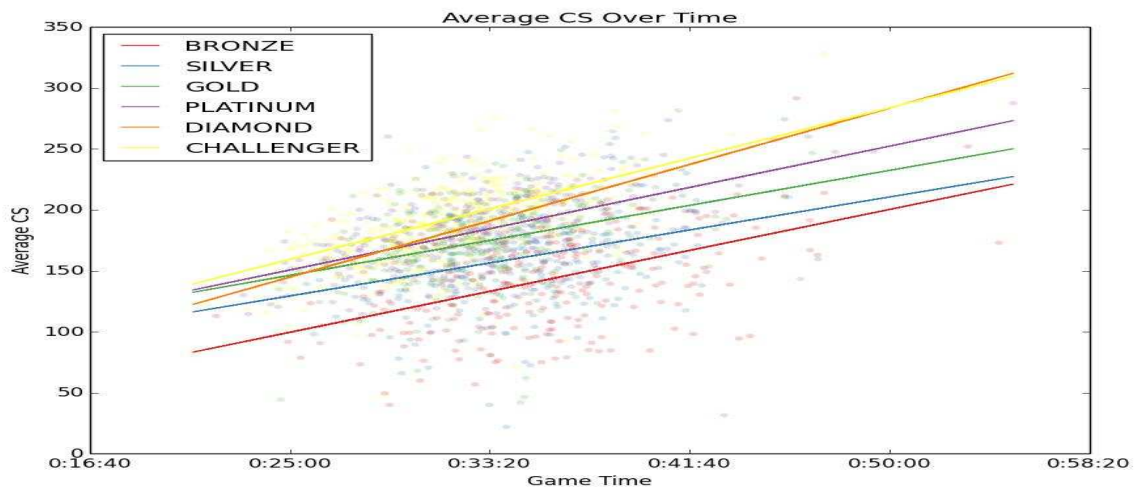


Representación visual con una pirámide de todos los jugadores que rankean en todos los servidores de lol que existen, como norma general solo el 20% de las personas de cada servidor juegan ranked, el 80% juegan solo normales.



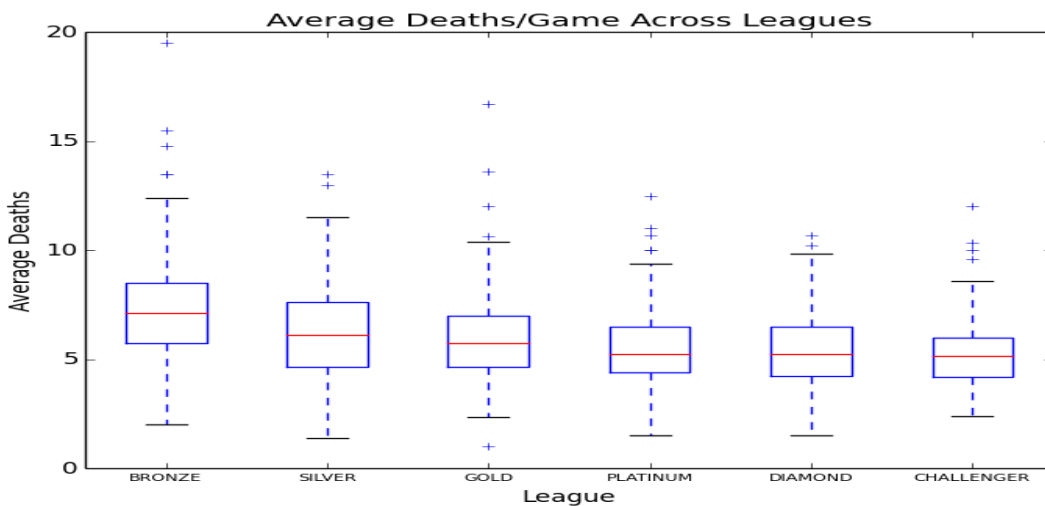
El único servidor que es la excepción a la regla es Korea, en donde bronce es solo el 18% y plata es el 45%, es decir, la distribución del servidor general se encuentra con un nivel superior al promedio de otros servidores, existen varias explicaciones para eso pero la más aceptada es que Korea tiene 15 años de infraestructura de esports además de transmisión por TV abierta de torneos. El ver constantemente profesionales les permite tener buenos puntos de comparación y eso les ayuda a entender el juego y mejorar más rápidamente.

Tabla CS vs Tiempo segun liga



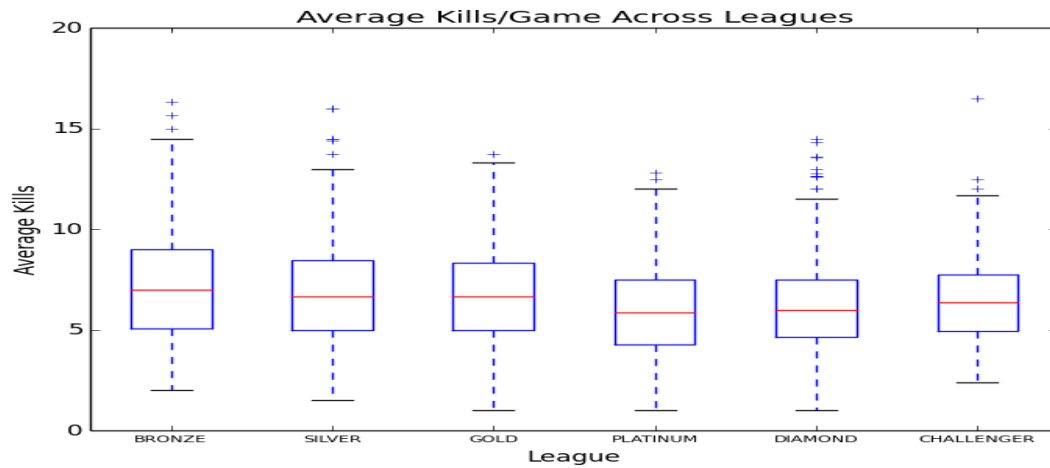
Conclusion: los diamantes y los challenger farmean **toda la partida**.
Mientras que de platino para abajo los jugadores pasado x minuto se olvidan de farmear.

Tabla de muertes-promedio segun liga



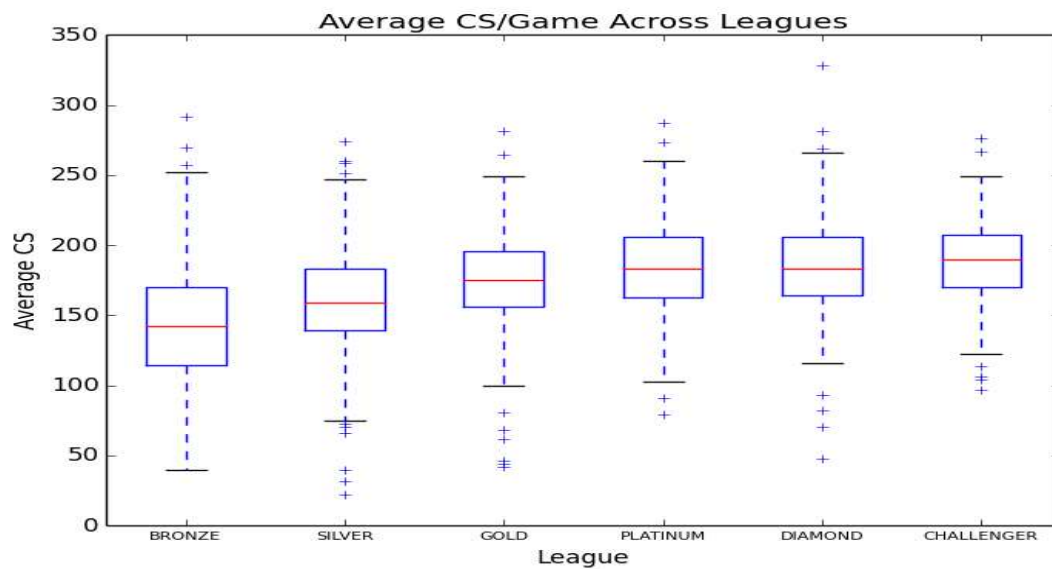
Conclusion: mientras mayor sea la division, los jugadores mueren menos.

Tabla asesinatos-promedio segun liga



Conclusión: mientras mayor sea la division. Los jugadores se centran menos en asesinatos y mas en objetivos y farmear.

Tabla CS-promedio segun liga



Conclusion: mientras mayor la division, mejor se farmea.

1.5-dodgear / kitear

Una de las cosas mas importantes que aprender para ganar elo-mmr

Es entender que Muchas veces existen partidas que se pierden desde la pantalla de la seleccion, no tiene sentido jugar un juego en que tienes 95% de probabilidades de perder. en esos casos es mejor dodgear/kitear (salirse de pantalla de seleccion), los castigos son:

-3lp (5 minutos)

Luego -10lp (30 minutos) [el reseteo del castigo se hace cada 12 horas]

Si estas en promocion cuenta como derrota

Pero **NO SE PIERDE ELO.** > es preferible perder -3lp o una derrota en promocion que perder 15 lp Y ELO.

El lp no tiene ninguna importancia en lo absoluto, si tu elo es alto ganaras mas lp al ganar y perderas menos al perder. Si tu elo es lo suficientemente alto puedes saltar divisiones saltandote las promociones. **Si no te sientes seguro de ganar no juegues.**

<aunque es tedioso, es aconsejable siempre revisar a tu equipo en lolking antes de jugar para poder determinarlo de la forma correcta>

Bajo que criterios dodgear?

Trollpick (sion ap mid, urgot adc, amumu top, soraka mid, popy sup, etc)

-salvo que en su historial tenga una excelente racha con el personaje (lo cual no pasa casi nunca)

1- No respetar el meta (kenen adc, teemo adc, twisted fate adc, etc)

2- Mala composicion vs composicon oponente (no tanke, no cc, no iniciacion) (vs team oponente con yasuo-wukong-malphite-janna)

3- compañero extremadamente toxico, que amenaze con troleear o con irse afk.

4- Composicion troll (doble adc, doble jungla, etc)

5- Compañero que quiere “probar un campeón” o simplemente usar un campeón con el que no tiene experiencia o tiene un desempeño mediocre. Solo si sientes que tu equipo y tu eres capaz de carrearlo en caso que pierda la linea (90% de las veces) no salgas.

6- Solo juega como suport o en un rol que no juegas bien si todo el resto de tu equipo juega en sus mejores roles y con sus mejores personajes, **si no sientes que tu equipo te pueda carrear mejor no juegues.**

7- Persona que esta en una mala racha extrema.

Organiza y comunica con tu equipo.

La frase que mas me ha funcionado es “**si todos jugamos lo que mejor sabemos jugar ganar sera facil**”, si ves que en tu equipo tienes un main adc que tiene 16 gandas con lucian y 2 perdidas en su historial DILO, pidele a tu equipo que porfavor le dejen adc que nos va a carrear la partida. Trata de adaptar tu equipo a sus mejores posiciones y tendras mas probabilidades de ganar por simple sentido comun y estadistica.

Resultados:

Chat del equipo									
ManuelAlcayaga: yo jg cepita mid jangi top naldak sup neel adc									
neel: xD									
Cepita GG: que hACEEEEEEEEE TL									
ManuelAlcayaga: SI TODOS VAMOS CON LO QUE MEJOR SABEMOS JUGAR GANAR SERA FACIL									
ManuelAlcayaga: cepita mid jangi top naldak sup neel adc									
Naldak: very easy									
18/6/22 ✖ 6/18/9									
13	ManuelAlcayaga	5/0/3						8.4k	102
14	Cepita GG	9/1/3						10.2k	166
13	Jangirobe	1/2/5						7.5k	132
11	Naldak	1/1/6						6.1k	14
11	neel	2/2/5						8k	155

Si otra persona es realmente buena no dudes en dejarle ese rol a esa persona, inclusive anda suport si todo tu team va con lo que mejor saben jugar, es preferible eso a que tu compañero vaya popy suport y termine feedeando en bot (y costandote la partida), lol es un juego en equipo, te guste o no estaras los proximos 40 minutos con esas 4 personas, en pantalla de seleccion trata de generar un buen ambiente con tu equipo, usa frases amigables, si ves que 2 personas pelean trata de tirar algun chiste o tratar de evitar peleas.

Nunca me deja de sorprender la estupidez humana. Instant dodge

1.6-carrear (concepto de snowball)

Que es carrear? El concepto se puede explicar de la siguiente forma:

Estas en una carrera en equipo junto a otras 4 personas vs otro equipo de 5 personas, debes cruzar la meta pero solo ganas si TODOS llegan a la meta. Tu eres rapido, pero te das cuenta que no te sirve de nada ser rapido si tienes un compañero que no avanza casi nada por estar agotado (es un peso muerto) ¿que hacer? Tienes 2 opciones:

- 1- Lo insultas y criticas pensando que magicamente va a mejorar en 1 segundo su cansancio, esperando que su actitud cambie y que comience repentinamente a tener un super rendimiento para ganar.
- 2- Lo tomas en brazos (carrear) y lo llevas a la meta.

La opcion 2 suena extrema, pero si lo piensas bien **es la unica solucion correcta en ese momento**. De hecho, es la unica solucion en absoluto.

En el caso de league of legends, hay 3 lineas y un jungla.

Algunas veces vas a ganar tu linea pero las otras lineas van a perder, y en algunos casos van a perder y van a dejar a tu oponente tan fuerte que no vas a ser capaz de ganar la partida incluso si ganaste tu propia linea.

¿que hacer? Tienes 2 opciones:

- 1- Insultar al jungla por no gankear, insultar a tu equipo por perder sus lineas, esperar que magicamente por insultarlos comiencen a jugar mejor y que te ayuden a tomar objetivos para ganar la partida.
- 2- AYUDARLOS, una vez que mates a tu oponente en linea, o lo fuerces a volver a base, inmediatamente ayuda alguna linea que necesite ayuda, si eres jungla campea una linea que tenga problemas, compraes wards para prevenir que los gankeen, organiza a tu equipo para que tomen objetivos.

Cual es la decision correcta? Ese concepto se conoce en league of legends como SNOWBALL o bola de nieve, es como una bola de nieve que cae de una montaña, al principio es pequeña pero cada vez se va haciendo mas y mas grande.

Si tienes una ventaja en línea **APROVECHALA** y transforma esa ventaja en **JUGADAS** que te permitan obtener **ASESINATOS** que te permitan ayudar a tu **EQUIPO** para que puedan tomar **OBJETIVOS** y ejercer **PRESION** en el oponente tomando control del mapa con **VISION** acorralandolos para finalmente destruir su base. Eso, es 100 veces mas inteligente que insultar a tu equipo.

1.7-ser carreado

Algunas veces vas a perder tu línea por que te van a campear, algunas veces vas a perder por que el oponente fue mejor que tu o por que abusó sacandote un counter que usaba bien.

Que hacer en ese caso?

No rendirte, seguir dando tu mejor esfuerzo, **ayudando a que tu equipo te carree**. Si diste la primera sangre o tu oponente te gano la línea NO es el fin del juego. Juega pasivo y espera que tu equipo te ayude.

Si saliste mal de tu línea pero en bot tienes un draven 8 2 entonces cuando comiencen las teamfight **DEFIENDELO, EL TE ESTA CARREANDO A TI.**

2-mentalidad (mindset)

2.1- mentalidad correcta vs incorrecta

A estas alturas ya debes de tener mas o menos clara como es la mentalidad de una persona que realmente mejora como jugador. Algunos ejemplos

Mentalidad correcta:

-“yo juego para mejorar, no para ganar, ganar en si no depende 100% de mi, pero mi desempeño depende 100% de mi mismo”

-“insultar a mi compañero por que murio solo lo hara jugar peor, mejor intentare ayudarlo mas para que así se recupere y podamos tomar algun objetivo”

-(situacion: intentaste pelear 1v1 contra una leblanc y te mato por que estaba 4 1 y no te diste cuenta que se habia feedeado en su linea)

“antes de haber iniciado deberia haber visto que iba 4 1, debi haber conocido mis limites y haber calculado la agresion”

-(situacion: el mid oponente te acaba de matar en tu linea y tu compañero no aviso el mia)

“fue culpa mia haber pusheado tanto sin tener wards, debo estar mas atento al mini mapa”

Notese que en todos los ejemplos anteriores podria perfectamente haber culpado e insultado a mi equipo, pero eso NO me va a ayudar a crecer como jugador.

Culpar a otros es la mentalidad incorrecta, si quieres ganar debes hacerte responsable de TODO lo que este bajo tu control, es la **UNICA** forma de subir.



2.2 el dilema del prisionero (confianza)

	Prisionero B Coopera	Prisionero B Traiciona
Prisionero A Coopera	Cada uno sirve 6 meses	Prisionero A: 10 años Prisionero B: Sale libre
Prisionero A Traiciona	Prisionero A: Sale libre Prisionero B: 10 años	Cada uno sirve 5 años

Hay 2 prisioneros encerrados, pero están en distintas celdas y no se pueden comunicar entre ellos. Fueron atrapados por cometer un crimen pero la justicia no tiene suficientes pruebas para condenarlos por todos sus crímenes, se les pide que cooperen y delaten a su compañero, si lo hacen reducen su condena y aumentan la condena de su compañero. Si ninguno de los 2 no habla cada uno obtiene una condena mediana.

Hay 2 opciones

- 1- Eres egoísta y traicionas a tu compañero por beneficio propio
- 2- Confías en tu compañero

En league of legends muchas veces va a ocurrir eso, algunas veces vas a tener que decidir si vale la pena perder cs para ayudar alguna línea o si es preferible ser egoísta y dejar a tu equipo de lado para “ganar la partida solo”. **No existe una decisión correcta o incorrecta**, debes decidir según tu experiencia y según lo que te funcione. Como caso específico, Si estás jugando con hipercarrys como Jax, Vayne, Katarina o Riven y estás jugando en elo bajo. Es preferible intentar ganar 1v5 si te toca un team malo. Si no eres bueno usando hipercarrys es preferible dedicarte a ayudar a tu equipo romeando y dejar kills a los demás.

“La diferencia entre tu decisión y la nuestra es la experiencia.

pero no hace falta que dependas de eso.

DECIDE...

confía en ti mismo, o confía en tus compañeros.

yo no lo sé...

nunca lo he sabido, puedo confiar en mis propias habilidades o en las de mis compañeros en los que confío.

pero absolutamente nadie conoce el resultado.

entonces, toma la decisión de la cual te arrepentirás menos."



-Levi (shingeki no kyojin)

2.3 mira las cosas con OBJETIVIDAD

<ten expectativas realistas y enfocarte en lo que SI puedes hacer>

Una persona puede opinar de ti que eres malo, o que el campeón que eliges no sirve. la realidad objetiva es: **si te enfocas en mejorar tus numeros, los hechos hablaran por si mismos.**

Si ganas 70% de las veces con ashe adc, **entonces anda ashe adc.**

Si sacas 90 cs al minuto 10:30 y tienes un KDA de 5.3 con ashe entonces la estas jugando bien, incluso si esa partida que jugaste con ashe era inganable no te debe importar lo que sea que te digan, mejora tus numeros y el elo llegara solo.

De la misma forma, si juegas con un campeón con el que sacas pésimo cs, pésimo KDA y con el cual tienes menos del 50% de gane en 30 partidas.. mejor cambia de personaje o dedícate a entrenarlo mas.

2.4 flamers, ragers, troles (el bendito boton para mutear)

Tienes un rager, flamer, trol en tu equipo? Mutealo inmediatamente y punto, **jamás discutas en un juego, no ganas absolutamente nada haciendolo.**

Si lo que dicen los demás te afecta demasiado o te encuentras en un momento complicado en tu vida es aconsejable que cuando comience la partida mutees a todos (incluyendo al team oponente) el comando en el chat es **/mute all**, es muy aconsejable hacer eso para poder enfocarte en tu propio juego.

La moral también es importante en la partida, si es posible intenta comunicarte para subir los ánimos o para organizar objetivos (no hace falta ver lo que responden, es preferible no ver nada que arriesgarse a ver insultos)

2.5-malas Rachas, afks (frustracion)

¿has escuchado de scarra alguna vez?

Scarra es un jugador profesional, jugo dota desde que salio, juega lol desde el beta. Llego a ser el n1 de challenger en NA, es un jugador profesional-coach-streamer. Gana 200 mil dolares al año, incluso algunos estiman que gana mucho mas. Sabe todo del juego, ha visto practicamente todo juego competitivo de toda escena competitiva en lo que se refiere a league of legends.

¿por que te estoy contando esto? Simple, scarra el 25 de agosto **perdio 19 partidas seguidas** en challenger mientras jugaba transmitiendo en vivo.

Imagen del historial:

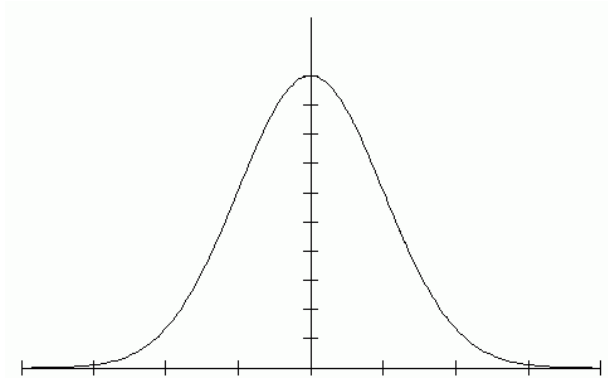


Incluso los pros mas grandes de league of legends tienen como maximo un 65-70% de victorias smurfeando, es decir, **HAY PARTIDAS INGANABLES**. NADIE gana el 100% de partidas en league of legends, nadie se salva de tener una mala racha de vez en cuando. nisiquiera **faker** (el mejor jugador del mundo, con contratos por 1 millon de dolares, con 60% de gane en challenger kr y el puesto numero 1), **de 100 partidas faker NO PUEDE llevar 40**. Si el mejor jugador del mundo no puede, no esperes hacerlo tu.

No tiene nada de malo eso, algunas veces todo tu equipo ira con sus mejores personajes y roles y perderas **por que el equipo oponente era mejor**, o por que tenian mejor teamfight, o por que alguien en tu equipo cometio un error estúpido y se dejo atrapar, o por que te robaron un baron, o por afks, o por ragequitters. en muchas ocasiones te va a tocar perder muchas partidas seguidas ¿que hacer en ese caso? Analizar friamente si es por que tu estas jugando mal o si es tu equipo el que esta jugando mal y cometiendo errores. Si notas que estas jugando mal por la frustracion y que la racha esta afectando tu jugabilidad deja de jugar inmediatamente y distraete. si pierdes 3 seguidas no juegues hasta el otro dia.

Asume y entiende que en este juego NO se puede ganar siempre.

2.6 consistencia



Todos tenemos juegos muy malos y juegos muy buenos, pero la mayoría de nuestras partidas se representan con la distribución normal, es decir, valga la redundancia, la mayoría de nuestras partidas serán “normales”. Por lo tanto enfócate en mejorar en tu juego normal, juega consistentemente bien en tus juegos normales, evita cometer errores y ganarás partidas. muchas partidas se pierden por confiarse, por errores tontos, por mala suerte. Y muchas partidas se ganan por pura suerte, enfócate en tu consistencia más que en tu suerte.

2.7 la clave del éxito (considera a league of legends como un deporte o un arte)

¿cómo se tiene éxito en un Deporte? práctica, habilidad y mecánicas.

¿cómo se tiene éxito en artes marciales? disciplina y respeto al oponente.

¿cómo se tiene éxito en el Arte (ej. Música)? dedicación, repetición y ejecución

3-elementos externos

3.1 internet

Si no tienes un internet decente y estable NO juegues ranked.

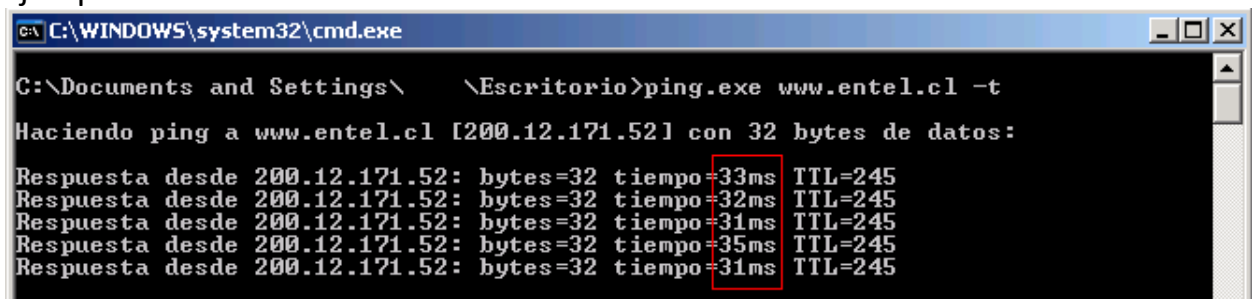
Por ejemplo, si compartes internet en LAN y existe la posibilidad de que justo a la hora en que desees jugar otra persona use el internet y te genere lag en el juego NO juegues. Es practicamente una derrota asegurada.

3.2 revisa tu ping antes de jugar

Algunas veces, las propias compañías de internet tienen problemas de lag, como se revisa el ping? Simple, en la consola de windows (cmd) escribe

ping.exe www.paginadelpaisdondeseencuentreleserver.x -t

ejemplo:



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Documents and Settings\ \Escritorio>ping.exe www.entel.cl -t
Haciendo ping a www.entel.cl [200.12.171.52] con 32 bytes de datos:
Respuesta desde 200.12.171.52: bytes=32 tiempo=33ms TTL=245
Respuesta desde 200.12.171.52: bytes=32 tiempo=32ms TTL=245
Respuesta desde 200.12.171.52: bytes=32 tiempo=31ms TTL=245
Respuesta desde 200.12.171.52: bytes=32 tiempo=35ms TTL=245
Respuesta desde 200.12.171.52: bytes=32 tiempo=31ms TTL=245
```

El numero que aparece en ms es tu ping. De 150 para arriba es injugable.

El ping debe ser constante, si tiene cambios muy bruscos significa lag.

3.3 computador

Si no tienes un computador decente NO juegues ranked. No sirve de nada que saques cs perfecto en tu linea si en las teamfight tienes 2fps y no puedes hacer absolutamente nada por que se te congela la pantalla, para qué hablar de usar campeones que requieren cierta habilidad y reflejos (zed por ejemplo). No podras sacarle el 100% de provecho a tu juego incluso si fueras el mejor zed del mundo.

3.4 distracciones, emociones, cansancio

Hay ruido cerca de donde juegas? Existe la posibilidad de que te interrumpan? Tienes alguna distraccion que te molesta? Estas pasando por un mal momento emocionalmente? Estas cansado o con sueño? NO JUEGES RANKED. Los juegos de ranked son para dar el 100% de tu capacidad para ganar, si no puedes dar el 100% entonces incluso si ganas no te mereces haber ganado, asi de simple.

4-mecanicas

4.1 mirar el minimapa como habito

Si bien no es tecnicamente una mecanica, tener conciencia del mapa es algo básico para ganar partidas, **la pregunta es:**

¿si estoy concentrado en farmear o en mi oponente, como lo hago para poner atencion al mapa al mismo tiempo?

Respuesta: no se puede, **obviamente** no puedes mirar 2 cosas al mismo tiempo. ¿que hacer entonces? Simple, hacer que mirar el minimapa sea un **habito**.

Por ejemplo:

- cada vez que mi oponente me golpee mirar el minimapa.
- Cada vez que farmee 3 minions mirar el minimapa
- cada vez que subo de nivel mirar el minimapa
- cada vez que ocurre un asesinato mirar el minimapa
- ETC

usa cualquier regla o habito que te funcione.

En el caso del jungla, como es el unico rol que no tiene que estar pendiente de un oponente de manera directa, debe ser el rol que más este pendiente del minimapa, es deber del jungla el informar y alertar a sus compañeros en caso que vea cualquier cosa.

4.2 farmear [LO MAS IMPORTANTE DEL JUEGO]

Inicia un juego personalizado (custom) completamente solo, sin ningun bot.

Ahora intenta farmear lo mas que puedas hasta el minuto 10:30. (wave del cañon)

Sin usar ningun tipo de habilidad, solo dandole el último golpe a los minions.

Si no eres capaz de llegar facilmente a 90 cs entonces NO JUEGES RANKED.

Un cs perfecto seria **114** cs al minuto 10:30, si no eres capaz de llegar **por lo menos a 90 cs tu sólo sin ninguna clase de presion** NO esperes sacar mayor cs con la presion de un oponente y un jungla.

“pero jugar “solo” no me sirve de nada por que no es una situacion realista”

Todos los profesionales, faker, dyrus, froggen, etc. Practican cs en partidas personalizadas, practican mecanicas y trade contra bots. Si ellos lo hacen por qué tu no? Por alguna parte tienes que empezar, si quieres ser por ejemplo un buen basquetbolista debes empezar por aprender a encestar tu solo sin ningun tipo de presion, si no eres capaz de encestar solo, no esperes encestar en un partido en que tengas que sumarle la presion de tus oponentes y el publico.

La practica hace al maestro, la unica forma de mejorar tus mecanicas es practicando una y otra vez hasta que se vuelva como la palabra lo dice **“mecánico”** automatico y te puedas enfocar en otras cosas mas importantes.

Algunos jugadores aconsejan usar a anivia o vladimir para practicar cs (por su autoataque lento) yo en lo personal no lo recomiendo pero si te funciona hazlo.

Tabla de cs respecto al tiempo:

Minutes	Creep Wave	Max Creep Score	Max Creep Gold	Passive Gold	Max Gold
0.0	0	0	0	475	475
0.5	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
5.5	9	57	1156	787	1943
6.0	10	63	1276	826	2102
6.5	11	69	1396	865	2261
7.0	12	76	1550	904	2454
7.5	13	82	1676	943	2619
8.0	14	88	1802	982	2784
8.5	15	95	1957	1021	2978
9.0	16	101	2083	1060	3143
9.5	17	107	2209	1099	3308
10.0	18	114	2365	1138	3503

Nota importante: 12 cs = 1 asesinato

El cs SIEMPRE es mas importante que matar.

Si jugaras tu linea con cs perfecto incluso sin sacar ninguna muerte serias capaz de comprar un rabadon en tu primera compra en la tienda. Y ESO tendria un impacto significativo en el juego.

CONSEJO PERSONAL DEL AUTOR PARA FARMEAR MEJOR:

Primero que todo, jamas tendras condiciones ideales, puede que tu support te robe farm si vayas adc, a veces pasa, superalo. Segundo, **fijate en el daño que tus minions le hacen a los minions de tu oponente, observa las particulas y calcula tu golpe**, fue un consejo de skysrock y creo que fue lo que mas me ayudo a calcular.

¿que hago si me toca en top o mid un 1v2?

Si te toca esa situacion debes aferrarte a tu torre, evitar el poke oponente o tratar de estar cerca de los subditos enemigos cuando mueran para al menos obtener la experiencia, no existe un cs como meta en este caso, ganas la linea si no mueres y logras resistir lo mas posible. Si en tu carril te tocan 2 oponentes eso significa que las otras lineas estan libres de presion, en ese caso tus compañeros **deben** ganar sus lineas, si no las ganan no hay mucho que puedas hacer al respecto..

¿Si el jungla me campea?

¿Si me sacan hard counter?

No sirve de nada enfocarte en golpear a un minion si gracias a eso el oponente te baja la mitad de la vida o si el jungla constantemente te gankea forzandote a volver a base o bajo tu torre. **No siempre se puede ganar la linea**, en esos casos debes enfocarte en no morir y luego en mid-late game recuperarte y proteger a tus compañeros que ganaron sus lineas ya que estan carreando la partida

¿como farmeo bajo torre?

Los subditos melee mueren con 3 golpes de la torre, por lo tanto una vez que la torre les pega **2 veces** los tienes que golpear tu. Con los subitos de rango mueren con 2 golpes de la torre, tienes que ver si tienes suficiente daño para matarlos **luego de que la torre los golpea**. si no puedes, golpealos primero > espera que la torre los golpee > y finalmente pegas tu el ultimo golpe.

4.3 tradear [IMPORTANTE]

¿que es tradear? Tradear es intercambiar daño con tu oponente y salir beneficiado de ese intercambio. Si tu recibes 50 de daño y tu oponente 100, entonces tu ganaste el trade.

Formas de trade y cosas que debes saber:

1-Control de la linea (trade con minions)

RESPETA A LOS MINIONS, sobretodo en los niveles mas bajos, cuando golpeas a tu oponente todos los minions cercanos a él te comenzaran a golpear a ti, y creeme que es mucho el daño que puedes recibir si tu oponente esta cerca de una wave grande de minions, SIEMPRE calcula el daño y el efecto que pueden tener los minions en ti antes de lanzarte encima de tu oponente. por el contrario, si tu estas rodeado de tus minions no dudes en golpear a tu oponente y usar eso como ventaja. A eso se le llama **“trade con minions”**.

Si tu oponente es mas fuerte que tu entonces la forma correcta de reaccionar es **congelando la linea** ¿que es eso? Basicamente, dejar los minions entre la mitad de la linea y tu torre, evitando asi que tu torre le pege a los subditos del oponente y dejandote a ti en una posicion favorable cerca de tu torre. ¿como se hace? Solo dandole el ultimo golpe a los minions.

Si ves que el jungla oponente se encuentra en otra linea y tienes ventaja, o si tu oponente fue a comprar a base y puedes escapar o hacerle frente al jungla oponente, la forma correcta de reaccionar es **pusheando la linea**. De esa forma la torre enemiga golpeará tus subditos y el perderá esa experiencia, una vez que pusheas la linea puedes ir a ayudar otras lineas, puedes farmear la jungla o puedes ir a base.

2-Trade por nivel (all in)

Ciertos campeones como riven, fizz, syndra obtienen una tremenda ventaja 1v1 cuando inmediatamente suben de nivel y poseen una habilidad extra que el campeón oponente, en esos casos lo recomendable es hacer all in (tirarse con todo) ya que la mayoría de las veces o lograras un asesinato, o un trade que te beneficiara mucho, o por lo menos obligaras a tu oponente a volver a base.

Ejemplo: (fiz sube a nivel 6, inmediatamente lanzar el tiburon, salta con el tridente hacia su oponente, tira ignite y golpea con el tridente) el oponente no puede ganar el trade incluso si lo golpea de vuelta por que carece de su ulti para hacerle un daño equivalente. (ya que el es lvl 5 y fiz es lvl 6)

El mismo ejemplo se puede aplicar con otros campeones a lvl 2 o lvl 3, Generalmente si obtienen alguna habilidad de cc.

3-Trade por cooldown

Esto es como su nombre indica, abusar de tu oponente cuando acaba de usar una habilidad (usualmente para farmear) y sabes que no la podra usar contra ti en una x cantidad de segundos. Es aplicable tambien al cooldown de los hechizos de invocador, si tienes ignite y tu oponente no y tienes ese conocimiento, entonces deberias tener una ventaja significativa al momento de tradear o hacer all in.

Ejemplo: (estas jugando como adc, blitz tira un gancho pero lo falla, como sabes que el enfriamiento del gancho es de 20 segundos, eso significa que tienes 20 segundos para abusar de tus oponentes golpeandolos sin que ellos puedan hacer absolutamente nada).

>Lista de cooldowns importantes (para fijarse en pantalla de carga):

Aatrox Passive	3:45	Gangplank Ult	2:00 / 1:55 / 1:50
Aatrox Jump	16 -- 12	Garen Ult	2:40 / 2:00 / 1:20
Aatrox Ult	1:40 / 1:25 / 1:10	Gragas Jump	12 (half if hits)
Ahri Charm	12	Gragas Ult	1:40 / 1:30 / 1:20
Ahri Ultimate	1:50 / 1:35 / 1:20	Graves Ult	1:40 / 1:30 / 1:20
Akali Shroud	20	Hecarim Ult	2:20 / 2:00 / 1:40
Akali Ult recharge	30 / 22.5 / 15	Heimerdinger Stun	18 -- 10
Alistar Pulverize	17 -- 13	Heimerdinger Ult	1:40 / 1:25 / 1:10
Alistar Headbutt	14 -- 10	Irelia Stun	8
Alistar Ult	2:00 / 1:40 / 1:20	Irelia Ult	1:10 / 1:00 / 0:50
Amumu Ult	2:30 / 2:10 / 1:50	Janna Tornado	14 -- 10
Anivia Passive	4:00	Janna Slow	12 -- 8
Anivia Wall	25	Janna Shield	10
Annie Ult	2:00 / 1:40 / 1:20	Janna Ult	2:30 / 2:15 / 2:00
Ashe Hawk	1:00	Jarvan IV Banner	13
Ashe Ult	1:40 / 1:30 / 1:20	Jarvan IV Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Blitzcrank Passive	1:30	Jax Stun	18 -- 10
Blitzcrank Grab	20 -- 15	Jax Ult	1:20
Blitzcrank Ult	30	Jayce Gate	14 -- 10
Brand Ult	1:45 / 1:30 / 1:15	Jayce Poke	8
Caitlyn Net	18 -- 10	Jinx Zap	10 -- 6
Caitlyn Ult	1:30 / 1:15 / 1:00	Jinx Root	24 -- 16
Cassiopeia Ult	2:10 / 2:00 / 1:50	Jinx Ult	1:30 / 1:15 / 1:00
Cho'Gath Ult	1:00	Karma Mantra	45 / 42 / 39 / 36
Corki Jump	26 -- 14	Karthus Wall	18
Darius Pull	24 -- 12	Karthus Ult	3:20 / 3:00 / 2:40
Darius Ult	2:00 / 1:40 / 1:20	Kassadin Harass/Q	9
Diana Ult	25 / 20 / 15	Kassadin Ult	7 -- 5
Mundo Ult	1:15	Katarina Jump	12 -- 6
Draven Slow/CC	18 -- 14	Katarina Ult	60 / 52.5 / 45
Draven Ult	1:50 / 1:40 / 1:30	Kayle (10sec) Ranged	16
Elise Stun	14 -- 10	Kayle Ult	1:30 / 1:15 / 1:00
Elise Rappel	26 -- 18	Kennen Ult	2:00
Evelynn Passive	6	Kha'zix Ult	1:40 / 1:30 / 1:20
Evelynn Ult	2:30 / 2:00 / 1:30	Kog'Maw (8sec) +range	17
Ezreal Shift	19 -- 11	LeBlanc Passive	1:00
Ezreal Ult	1:20	LeBlanc Ult	40 / 32 / 24
Fiddlesticks Fear	15 -- 11	Lee Sin Safeguard	9
Fiddlesticks Ult	2:30 / 2:20 / 2:10	Lee Sin Ult	1:30 / 1:15 / 1:00
Fiora Riposte	10 -- 6	Leona Jump	13 -- 9
Fiora Ult	2:10 / 2:00 / 1:50	Leona Ult	1:30 / 1:15 / 1:00
Fizz Evade	16 -- 8	Lissandra Jump	24 -- 12
Fizz Ult	1:40 / 1:25 / 1:10	Lissandra Ult	2:10 / 1:45 / 1:20
Galio Ult	2:30 / 2:15 / 2:00	Lucian Ult	1:40 / 1:15 / 0:50
Gangplank Anti-CC	22 -- 18	Lulu Morph	18 -- 12

Lulu Ult	1:50 / 1:35 / 1:20
Lux root	15 -- 11
Lux Ult	1:20 / 1:05 / 0:50
Malphite Passive	10
Malphite Ult	2:10 / 1:55 / 1:40
Malzahar Ult	2:00 / 1:40 / 1:20
Master Yi Heal	35
Master Yi Ult	1:15
Miss Fortune Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Mordekaiser Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Morgana Binding	11
Morgana Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Nami Bubble	14 -- 10
Nami Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Nasus Ult	2:00
Nautilus Ult	2:20 / 1:50 / 1:20
Nidalee Spear	6
Nocturne Ult	3:00 / 2:20 / 1:40
Nunu Ult	1:50 / 1:40 / 1:30
Olaf Ult	2:00 / 1:40 / 1:20
Orianna Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Pantheon Ult	2:30 / 2:15 / 2:00
Poppy Ult	2:20 / 2:00 / 1:40
Quinn Blind	11 -- 7
Quinn Ult	2:20 / 1:50 / 1:20
Rammus Ult	1:00
Renekton SliceDice	18 -- 14
Renekton Ult	2:00
Rengar Ult	2:20 / 1:45 / 1:10
Riven Q damage	13
Riven Ult	1:50 / 1:20 / 0:50
Rumble Ult	1:45 / 1:30 / 1:15
Ryze Ult	1:10 / 1:00 / 0:50
Sejuani Ult	2:10 / 1:55 / 1:40
Shaco Ult	1:40 / 1:30 / 1:20
Shen Ult	3:20 / 3:00 / 2:40
Singed Ult	1:40
Sion Ult	1:30
Sivir Spell Shield	22 -- 10
Sivir Ult	2:00 / 1:40 / 1:20
Skarner Ult	2:10 / 2:00 / 1:50
Sona Ult	2:20 / 2:00 / 1:40
Soraka Heal	20
Soraka Ult	2:40 / 2:25 / 2:10
Syndra Ult	1:40 / 1:30 / 1:20

Talon Ult	1:15 / 1:05 / 0:55
Taric Stun	18 -- 14
Taric Ult	1:15
Thresh Hook	20 -- 12
Thresh Lantern	22 -- 16
Thresh Ult	2:30 / 2:20 / 2:10
Tristana Jump	22 -- 14
Tristana Ult	1:00
Trundle Ult	1:20 / 1:10 / 1:00
Tryndamere Ult Duration	5
Tryndamere Ult CD	1:50 / 1:40 / 1:30
Twisted Fate Ult	3:00 / 2:30 / 2:00
Twitch Stealth	16
Twitch Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Urgot Corrosive	15 -- 11
Urgot Ult	2:00
Varus Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Vayne Stun	20 -- 12
Vayne Ult	1:40 / 1:25 / 1:10
Veigar Stun	20 -- 16
Veigar Ult	2:10 / 1:50 / 1:30
Vi Ult	2:10 / 1:45 / 1:20
Viktor Stun	17 -- 13
Viktor Ult	2:00
Vladimir Pool	26 -- 14
Vladimir Ult	2:30 / 2:15 / 2:00
Volibear Passive	120
Volibear Ult	1:40 / 1:30 / 1:20
Warwick Ult	1:30 / 1:20 / 1:10
Wukong Decoy	18 -- 10
Wukong Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Xerath Anchor Form	20 -- 4
Xerath Ult	1:20 / 1:10 / 1:00
Xin Zhao Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Yasuo Wall	26 -- 18
Yasuo Ult	80 / 55 / 30
Yorrick Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Zac Passive	5:00
Zac Ult	2:10 / 1:55 / 1:40
Zed Shadow	18 -- 14
Zed Ult	2:00 / 1:40 / 1:20
Ziggs Satchel Charge	26 -- 18
Ziggs Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Zyra Root	12
Zyra Ult	2:10 / 2:00 / 1:50

4-Trade por cs

(trade comun en adcs de alto nivel) Golpear a tu oponente cuando este va a darle el ultimo golpe a uno de tus subditos, requiere no solo estar pendiente del oponente y de la vida de los minions oponentes, sino que tambien **estar pendiente de la vida de tus propios subditos**. Una tecnica comun es pararte encima del minion que tu crees que tu oponente va a golpear y en el momento en que lo golpea inmediatamente lo golpeas a el.

5-Trade con objetivos

El jungla oponente esta rompiendo top? Hagamos dragon!

El equipo oponente esta haciendo dragon? Pushear top!

El equipo oponente esta pusheando bot? Hagamos baron!

Acabamos de perder un miembro de nuestro equipo, nos estan pusheando los 5 oponentes en mid y no tenemos ninguna oportunidad de ganar 4v5?

Hace un split push! Fuerza a tu oponente a volver a base!

Tu jungla oponente gankea bot? Roba el buff rojo!

Eso se conoce como trade con objetivos, trata dentro de lo posible de que esos trades te beneficien a ti, o que al menos, intenten compensar el precio de haber perdido un objetivo mas valioso. (baron por torre por ejemplo)

6-consideraciones finales

-buffs, daño de trade inicial vs late, etc.

League of legends es un juego muy complejo con muchas variables que pueden influir en los tradeos. Si tu oponente tiene algun buff, respetaselo. Si sabes que el zigs oponente tiene blue no compitas en pokeo por que te va a destrozar.

Si sabes que el adc oponente acaba de obtener rojo, no hagas tradeos 1v1.

Si sabes que tu oponente acaba de hacer baron, juega pasivo y evita peleas durante 4 minutos (que es lo que dura el buff de baron).

Conoce los limites y el funcionamiento de tu campeon, si sabes que tu campeon es debil en early pero fuerte en late game, no te arriesges y juega pasivo al inicio. Ese criterio solo se obtiene mediante la experiencia.

7-no subestimes las pociones de vida

Una poción de vida otorga 150 de vida en 10 segundos, esos 150 de hp HACEN la diferencia en un tradeo parejo y ayudan muchas veces a sobrevivir ignites.

8-hipertrade

la suma de todos los conceptos antes nombrados llevados a su perfeccionamiento se conoce como “hipertrade” algo muy comun en adcs de alto nivel (doublelift, robertxlee, wildturtle, etc). Al saber hipertrade puedes ganar tu linea el 90% de las veces y ganar rapidamente elo ¿el problema? Toma MUCHO trabajo dominarlo.

4.4 skillshots (flash)

Como norma general, te recomendaria no usar campeones que dependan de demasiada habilidad o factores mecanicos como los skillshots (tiros de habilidad), sin embargo si te gustan esa clase de campeones es estrictamente necesario que entrenes y aprendas a usar **smartcast**, 1 segundo puede hacer la diferencia entre ganar o perder una partida. Tambien practica el flash siempre que te sea posible, sobretodo en las paredes anchas. (**pegate a la pared y luego flashea**, sino no sale)

4.5 zonear

Zonear es restringir el espacio en el que se puede mover el oponente, o que al menos, si desea entrar a esa zona, corra el riesgo de sufrir daño o morir.

Ejemplos de zoneo:

- blitz/leona/tresh escondido en un arbusto impidiendo que el adc oponente pueda farmear. Existe un video en youtube que lo explica muy bien llamado “aphromoo best support NA”.
- mini bombas de zigs
- ecualizador ulti de rumble

Si tienes una ventaja absoluta en la fase de lineas y siempre ganas los tradeos, **posicionate entre tus minions y el oponente**, de esa forma si el oponente desea farmear si o si se va a tener que enfrentar contigo.

4.6 baitear

Baitear es bastante arriesgado en soloque, ya que no existe una buena comunicacion entre los compañeros (skype, ts3, etc). Basicamente, es provocar a tu oponente para que caiga en tu trampa.

Ejemplos de baiteo:

- El mas notable es el fake baron o falso baron.

Sabes que tienes ventaja en tf, van todos a baron para hacerlo pero en realidad el objetivo no es hacerlo, el objetivo es que los oponentes se acerquen para así poder iniciar y poder terminar la partida

-carnada.

Te posicionas con baja vida e intentas hacer que tu oponente te siga, para que luego tu equipo que estaba escondido en algún arbusto lo sorprendan y lo maten.

4.7 divear

Requiere mucho cálculo y experiencia, necesitas saber si realmente serás capaz de sobrevivir al tankear la torre. En algunas ocasiones en que tienes una ventaja significativa sobre tu oponente, puedes usar el dive para terminar una partida. Ejemplos de campeones buenisimos para divear: malphite, zac, amumu.

4.8 engage (iniciar) y disengage (frenar)

Iniciar cuando tienes ventaja es algo clave para poder terminar una partida y evitar las iniciaciones o evitar pelear cuando te inician es también clave para remontar una partida difícil.

Lo más importante para iniciar es usar un flash seguido de un gap-closer (una habilidad de acercamiento), eso sí o si forzara una teamfight. Asegurate que tu equipo tenga forma de seguirte con la iniciación y de que seas capaz de soportar el daño de tus oponentes sin morir en 2 segundos.

Ejemplos: ult de vi, malphite, leona, tresh.

Lo más importante para frenar o evitar iniciaciones es respetar a tus oponentes y evitar ir donde no tienes vision, si eres débil y ves un campeón como vi siempre sumale al rango de su ult un flash, imagina que te puede iniciar en cualquier momento. Imagina que los oponentes pueden estar campeando un bush.

Ejemplos de disengages: e de tresh, ult de janna, cabezas de alistar.

4.9 peeling

es básicamente proteger a tu carry (ad o ap) de algún oponente (generalmente tanke) que le está haciendo focus, generalmente es trabajo del suport.

4.10 focus

El adc focusea al tanke, si, leiste bien, el adc focusea al tanke.

Un adc es diferente que un asesino, un adc tiene **daño por segundo, NO burst.**

Un adc debe aprovechar cada segundo para hacer el mayor daño posible a quien sea que le pueda pegar (generalmente el tanke), los asesinos y los luchadores son los que deben hacer focus a quien sea que haga daño.

Si ves que la oriana del equipo oponente va 9 0 y el graves del equipo oponente va 0 9 enfoca tus golpes en oriana.. no en graves. Suena obvio pero muuucha gente no entiende ese concepto (sobretudo en bronce-plata)

4.11 campear

Pasando los 35-40 minutos cualquier ace o exterminio puede significar perder la partida. Por lo tanto lo aconsejable es que siempre esten todos juntos. Campear y matar a un oponente solitario es la forma mas facil de terminar una partida.

El concepto es igualmente aplicable a la fase de lineas, si tienes en mid un asesino como akali o zed que necesitan asesinatos para poder rendir y hacer snowball, campealos, genera frustracion en el oponente destrozandolo en su linea. Una akali feed es capaz de ganar una partida por si sola, ayudala y ganaras.

4.12 kitear (attack move) (posicionamiento)

Casi exclusivo de los adc, si deseas ganar elo con un adc es **indispensable** aprender a kitear, ya que no puedes contar con que tu suport en soloque te haga siempre el favor de hacerte peeling.

¿que es kitear? Un adc tiene 3 fases de ataque:

- disparo
- recarga
- segundo disparo

¿cual es la magia aqui? **Mientras “recargas” te puedes mover.**

Es una distancia minima, pero significa la diferencia entre morir explotando en 1 segundo o en destrozar a tu oponente luego de esquivarlo durante 7 segundos.

Es la diferencia entre un adc de bronce y un adc de challenger.

La forma mas facil de aprender a kitear es entrenando y acostumbrandose a usar **la tecla A**, los golem de la jungla son muy buenos para practicar tambien.

Cito a unswlolsoc: La mejor forma de entender el kite es que debes imaginar una cuerda imaginaria entre tu y tu oponente del tamaño de tu rango, cuando logres que esa cuerda este **siempre tensa sin romperse**, habras perfeccionado el kite.



4.13 jukear

si bien en estricto rigor no es una mecanica, aprender a jukear puede salvarte la vida en muchas ocasiones. ¿que es jukear? Engañar a tu oponente, hacerlo ver como un idiota.

Algunos ejemplos de juke:

- juegas con shaco y te persigue un oponente, entras a un arbusto y activas tu invisibilidad, pero corres en sentido contrario, es decir, hacia donde se encuentra tu oponente, de esa forma lo vas a perder y no va a saber donde encontrarte.
- simular estar usando la invisibilidad con wukong cuando en realidad estas simplemente quieto, usar la invisibilidad en arbustos para escapar.
- aprender a usar el clon de leblanc de manera efectiva para engañar a tu oponente.

En resumen: algunos campeones tienen formas de jukear, si quieres ganar elo aprende esos pequeños trucos.

4.14 smitear

Mecanica exclusiva del jungla. Contrario a lo que muchos creen, saber cuando y como smitear requiere de mecanicas y entrenamiento. Un mal smite te puede costar una partida facilmente. Sin ir mas lejos, el equipo mexicano Lyon gaming perdio en argentina contra PEX debido a un mal smite de parte de su jungla (thyak) lo cual les significo un robo de baron **y perder la posibilidad de ir al mundial de la season 4.**

¿como se smitea correctamente?

Primero, existen 3 cosas que debes dominar si o si.

- 1-fijarte SIEMPRE en el daño de tu smite (el cual aumenta segun el nivel)
- 2-fijarte SIEMPRE en el daño del objetivo que deseas smitear
- 3-fijarte en el daño de la habilidad que piensas usar si deseas robarlo

Segundo, existen 2 tipos de smite

-1 countersmite (velocidad)

El countersmite es hecho al momento de invadir la jungla oponente, se usa principalemnte para robar monstruos, la clave esta en robar rapidamente el monstruo que esta haciendo el jungla oponente antes de que el lo pueda smitear. El mas tipico es el de wraits, le saltas en la cara al oponente y le smiteas el grande.

-2 smite de dragon-baron (velocidad + calculo)

Este es sin dudas el mas complicado de hacer, este smite no solo requiere de velocidad sino tambien de calculo de tu daño vs el del oponente. Existen ciertos campeones que son mejores que otros para robar baron (ej. nunu, chogat, elise) ¿por que? Simple, por que tienen un alto daño PREVIO al smite.

Supongamos que estas jugando con nunu, tu Q quita 800 de daño y Tu smite quita 1000 de daño. Eso significa que cuando el baron tengo 1799 de vida, puedes flashear, usar q+smite y robarlo con un 90% de seguridad. **La clave esta en sumar los daños lo mas rapido posible.** si estas jugando contra campeones favorables a robar baron evita hacer baron si ellos estan vivos, lo mismo se aplica a dragon. Cuando desees robar buffs se aplica la misma logica, si ambos tienen un daño de 420 de smite, entonces usa una habilidad de daño y luego usa el smite (una q de leesin desde el otro lado del muro por ejemplo, es una de las mas comunes)

4.15 split push

Saber cuando hacer split push es sumamente importante, existen ciertos campeones como tryndamere, yi, shaco, shen, etc. Que te pueden ganar casi completamente una partida si se sabe hacer bien un split push (pushear por separado).

¿cuando hacer split push? Hay 2 situaciones generales:

1-si tu equipo es completamente asqueroso en comparacion al equipo oponente, si ves que por composicion y por habilidad no existe ninguna posibilidad de ganar teamfight entonces enfocate en pushear una linea e intenta sacar un inhibidor. Si tienes suerte tu equipo **puede** que gane una teamfight por algun error estúpido del oponente y puedes sacar un inhibidor y dar vuelta la partida. Existe un video en youtube que explica muy bien esta forma de ganar llamado:

“how to carry an unwinnable game” (como ganar un juego inganable)

2-Si crees que tu equipo puede ganar un 4v5. Comienza a pushear una linea, hacer eso es practicamente tener un free inhibidor o algun free kill en la teamfight que ocurre mientras pusheas la linea, ¿por que? porque algunos van a querer pelear y otros van a querer volver a base para defenderla ¿resultado? Ellos se van a separar y los que se quedan van a morir. Incluso si todos se quedan y ellos ganan la teamfight igualmente sacaste un inhibidor, es decir, ganas o ganas.

4.16 romeo

¿que es roaming? Roaming es ayudar otras lineas que necesiten ayuda, idealmente se hace luego de pushear la linea del oponente o luego de haberlo asesinado o haberlo forzado a volver a base.

Bajo que criterios romeo?

- Romeo si ves alguna oportunidad de asesinato
- romeo lineas que tengan cc, el cc asegura asesinatos en soloque
- romeo lineas de campeones que puedan carrear la partida
- romeo lineas en que el oponente pueda carrear la partida, no les dejes hacer snowball.

Considera siempre que hacer roaming implica un sacrificio personal de tiempo y oro, si la inversion no va a valer la pena mejor no vayas.

4.17 contrajungla - invasion

90% de las veces lo hace el jungla pero en estricto rigor lo puede hacer cualquiera.

¿como se hace contrajungla?

- colocando vision en la jungla oponente, de esa forma se sabe la posicion del jungla oponente y anulas su potencial de ganqueo
- robando buffs y matando sus monstruos dejando siempre uno pequeño (generalmente el segundo buff azul aparece en el minuto 7:10 aproximadamente, si eres un mid como nidalee puedes colocar un ward en el buff y cuando el jungla oponente lo este haciendo se lo robas con una lanza, este es solo un ejemplo de contrajungla pero se pueden hacer muchas cosas mas que puedes coordinar mejor a tu equipo, como es el caso de las invasiones. (early-mid game)

4.18 comunicacion

Tus compañeros no pueden leer tu mente, si tienes alguna idea o algun punto importante DILO, pero dilo de manera educada.

Cosas tan simples como escribir: "focus ahri" pueden hacer una TREMENDA diferencia en una teamfight, toma siempre el rol de lider y comunicate con tu equipo para tomar OBJETIVOS.

Ejemplo: (acaban de ganar una teamfight y rompieron el inhibidor de mid)

Sorprendentemente el 75% de los jugadores NO sabe que hacer despues de eso.

Escribir en el chat:

"equipo, ya rompimos mid, ya no tenemos nada que hacer en mid.

Ahora que OBJETIVO tomaremos? Bot, top, o baron?"

Creeme cuando te digo que con tan solo decir frases como esas, aumentas **considerablemente** tus probabilidades de ganar una partida en soloque.

4.19 agresión calculada

Quizas el concepto que mas se aprende con la experiencia.

Si vas a pelear 1v1 con alguien, o quieres iniciar una teamfight.

Necesitas saber si tu o tu equipo van a ser capaces de ganarla.

¿como saber eso? Mira la pantalla de puntajes. Si vas a pelear 1v1 contra un zed que va 5 1 0 con 230 de farm al minuto 20 probablemente sea mejor intentar agarrarlo de a varios...

4.20 timers

Inhibidor > 4 minutos

Buff azul o rojo > 5 minutos

Dragon > 6 minutos

Baron > 7 minutos

Flash/teleport > 5 minutos

Exhaust/Barrier/Ghost/Ignite > 3.5 minutos

Heal > 4 minutos

4.21 control

cuando tomas algun objetivo tienes que mantener el CONTROL sobre el, por ejemplo, si robas un buff o sacas un dragon o un baron, es indispensable que los vuelvas a sacar apenas salgan, para eso necesitas saber cuando estar en el lugar correcto y en el momento correcto ademas de usar vision.

4.22 counterjanks (anticipar el movimiento del oponente)

Concepto complicado de utilizar y de enseñar. Se usa principalmente en mid y en jungla, consiste en anticipar donde tu oponente va a gankear para hacer un counterjank y destruirlo. En el caso del mid, se puede saber segun las lineas que se encuentren pusheadas (usualmente es bot), y en el caso del jungla, se puede saber principalmente por su ruta (usualmente es top o bot).

Es un concepto bastante complicado y es difícil aplicarlos sin ejemplos, por suerte existe mucho material en youtube sobre counterjanks con ejemplos claros.

5-estrategia

5.0 conocimiento general del juego (habilidades, roles, etc)

Si no tienes un conocimiento claro de que hace cada campeón, cada pasiva, cada habilidad, cada ulti, cada buff, cada hechizo de invocador, cada rol, su cooldown, su daño, composiciones optimas, etc.. NO JUEGES RANKED HASTA SABERLO.

5.1 lista de prioridades

En este orden:

1-no morir

2-obtener oro

3-obtener experiencia

4-objetivos

(inhibidores > baron > torres > dragon > buffs)

5-asesinar

>ESE ES EL ORDEN DE LAS PRIORIDADES, NO AL REVES.<

En challenger todos juegan del 1 al 5 y en bronce V solo existe el 5..

5.2 respeta a tu oponente

El sistema esta diseñado para emparejarte con personas de tu mismo elo, ellos estan donde tu estan por que se lo merecen.. son teoricamente igual de buenos que tu, RESPETALOS. No te confies NUNCA en una partida. Cuantas partidas he perdido por que alguien de mi equipo se confia o yo me confio y cometo un error tremendamente estúpido pensando “da lo mismo” y nos termina costando la partida. Cuantas veces fui donde no habia vision pensando “no pasa nada” para terminar muriendo o gastando flash y nos termina costando la partida (o por lo menos una torre o un baron).

RESPETA A TU Oponente.

Respetar su daño, respetar su iniciación, respetar su pokeo, respetar sus items, etc.

Ejemplo: si estas jugando mid contra una anie, y te acaba de sacar lvl 6. Respetar el hecho de que puede facilmente flashear + tibers + ignite + q + e +autoattack y matarte en 2 segundos. Tu oponente no es tonto, anticipa sus posibles jugadas y respetalas.

5.3 control del mapa (wardear) [IMPORTANTE]

La regla mas importante: cada vez que vayas a base y te sobre oro, **sea cual sea tu rol**, compra al menos 1 ward. Y ten siempre 1 ward rosado en el mapa.

>¿cuando poner wards?

-El primer gank de los junglas suele ser al minuto 3:30, con que pongas tu ward cerca del minuto 3:15 deberias estar protegido del primer gank

-si estas jugando en mid, y ves que el jungla oponente gankeo bot, pone tu ward en el bush de abajo, no arriba. Se que suena obvio pero creeme que no lo es..

-si un objetivo como dragon va a ser disputado, llena la zona cercana de wards antes de que el objetivo salga

>¿donde poner wards?

1>Bush del muro (el mas evidente)

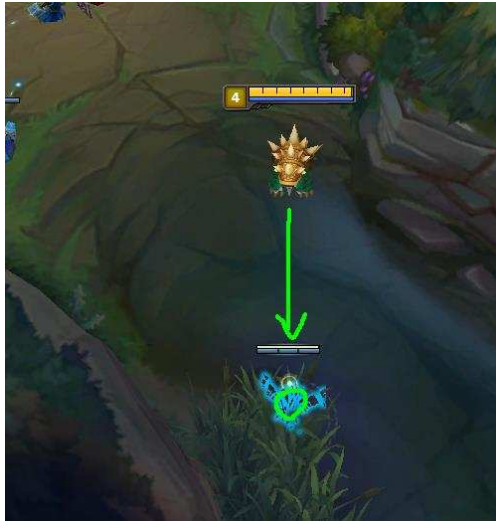


El ward en bush del muro suele ser la baratija, se usa para evitar que algun support oponente te zonee o para evitar gankeos del jungla entrando por linea.

2> wards de top/bot



Si juegas del lado azul, el bush mas importante es el tribush, a la izquierda se ve la forma segura de wardear: del punto mas lejano clickeando la izquierda del bush. A la derecha se ve la forma equivocada de wardear: acercandose al bush ¿por qué? Simple, mientras mas te acerques al bush corres mas peligro que el jungla te salte en la cara y te mate si te esta esperando (es mas común de lo que uno cree)



si juegas del lado rojo y no te sientes seguro en top puedes wardear la parte superior del bush de top, si conoces la posicion del jungla puedes wardear la entrada directamente, de esa manera tienes mas tiempo de reaccion para ganks.

4> wards profundos

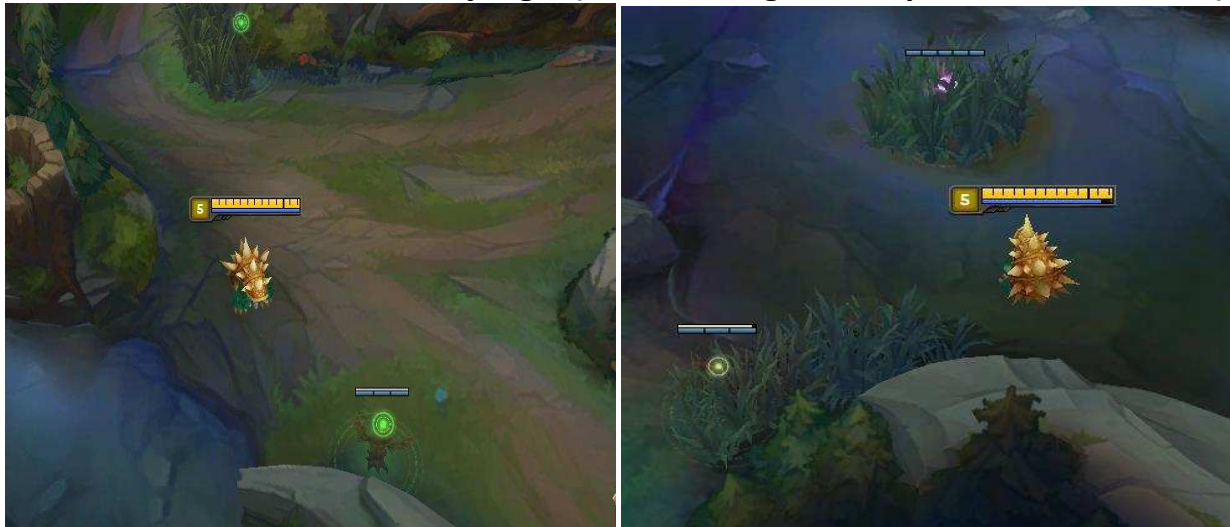
(buff rojo, lado rojo, notese el lugar ideal para poner un ward rosado)



(buff azul, lado azul, notese el lugar ideal para poner el ward rosado)



5>wards en las entradas de la jungla (notese el lugar ideal para el ward rosado)



NOTA IMPORTANTE: Como el mapa es simetrico, los wards se ponen igual en el otro lado del mapa. Es decir, top/bot. Buff rojo/buff rojo. Buff azul/buff azul etc

6>wards defensivos (ward desde buff rojo)



Si hay un enemigo en el bush exterior del buff rojo, o sientes que te pueden invadir, puedes poner un ward defensivo en ese bush desde dentro del buff rojo, evitando así correr peligro al wardear esa zona. (puede ser rosado también)

(ward en base)



Se estas defendiendo la base se pone para evitar alguna habilidad de cc (gancho de blitz por ejemplo) o daño. Si estas atacando se pone al interior del muro para poder atrapar o dañar a los enemigos que esten defendiendo la torre. poner un ward en la entrada de la base (luego de romper la torre) es MUY util para conocer el posicionamiento del oponente, ademas de ser util para usar teleport y hacer splitpush

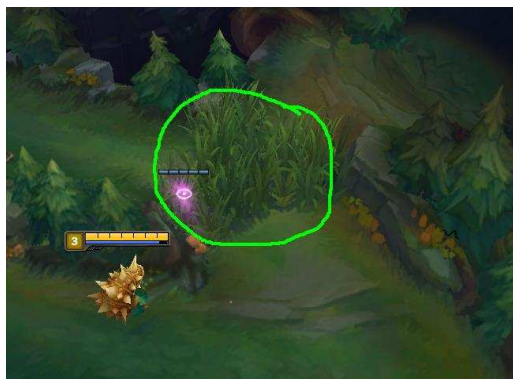
(ward anti-dive)



Usualmente los dive se suelen hacer cuando 2 o mas oponentes gankean entrando por el bush interior de la torre para luego divearte. En el caso de top se muestra la forma correcta de wardearlo (zona ideal para ward rosado)
En el caso de bot:



7> control de tribush



se aplica para bot (lado azul) y top (lado rojo). El tribush es ideal para poner un ward rosado, ya que así mantienes control de la visión del oponente, si tu oponente te wardea tribush inmediatamente vas y le destruyes su ward. Técnica común en supports y tops de elo alto.

8> wards de objetivos (Dragon/Baron)



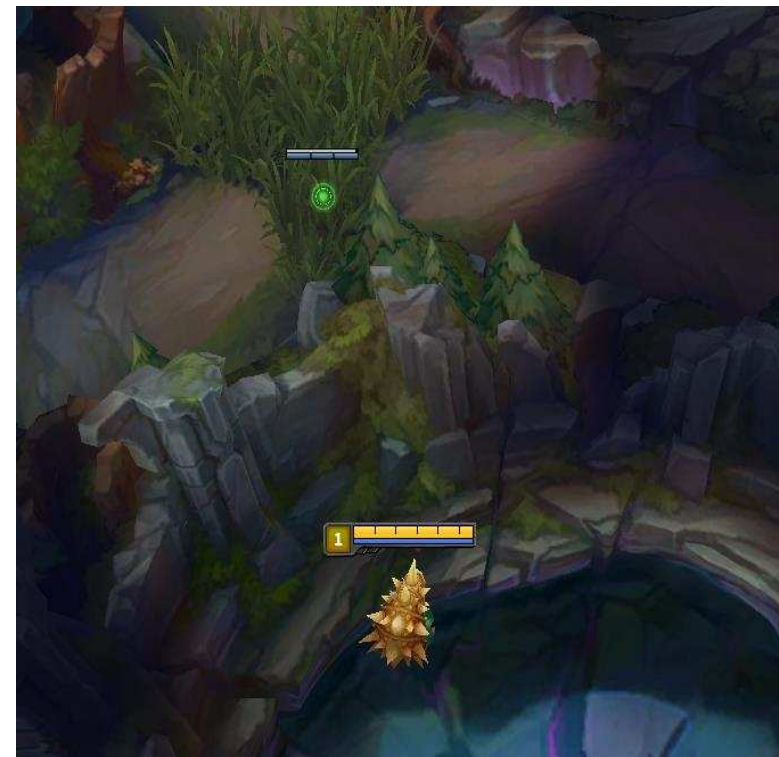
Al momento de tomar un objetivo, es absolutamente necesario tener un total control de toda la zona que rodea el objetivo, entradas del jungla, lugares desde

donde el jungla oponente podría saltar y robarlo, etc. Idealmente debe haber un ward rosado adentro para evitar vision enemiga.

uno de los bush mas importantes a la hora de sacar objetivos es el tribush, usualmente no se wardea y muchos junglas de nivel alto aprovechan eso para robar objetivos.

Nota: Es posible wardear ese bush desde dentro de la zona de dragon/baron aunque es muy complicado, ese ward es llamado “scarra ward”.

Debido a que scarra lo fallo 3



Veces en pleno stream, desperdiciando asi todos sus wards comprados..

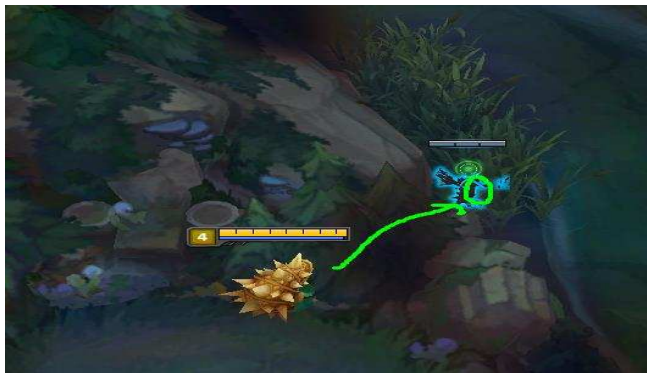
9> wards especiales

Ward lemonation

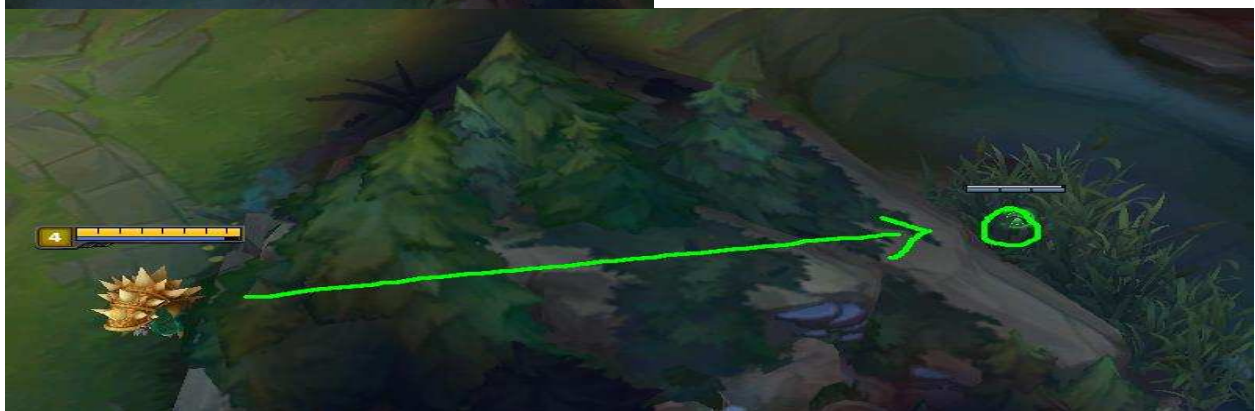


Consiste en wardear de manera segura el bush interior del buff rojo desde los golems, nombrado asi en honor al jugador profesional lemonation que fallo miserablemente en ponerlo en un campeonato importantisimo.

Ward araneae



usado principalmente en top. La manera mas segura de wardear rio desde la linea es la que se ve en la imagen izquierda. Pero existe otra manera mas complicada que se puede hacer desde la misma linea:



es quizas el ward mas dificil de poner en todo el juego, existe un video en youtube del ex jugador profesional araneae que lo explica en detalle

Mid ledge ward



Este ward es de altísimo nivel, solo se ve de diamante para arriba, es tremendamente común verlo en streamers de elo alto (reginald en la imagen). Básicamente, pones un ward cerca de la torre de mid, ese ward te da toda la información sobre el posicionamiento del mid oponente (evitando así que haga roaming, además de saber cuando va a base) la razón por la cual no se ve de diamante para abajo es porque la mayoría de la gente no tiene la suficiente habilidad para sacarle el 100% de provecho a ese ward.

CONSEJO FINAL: siempre existe una forma segura de wardear y una forma estúpida y arriesgada, intenta SIEMPRE wardear de manera SEGURA.

5.4 itemización [IMPORTANTE]

Puedes ser el invocador más feedeado de la partida, pero si no te sabes armar ese oro no va a rendir absolutamente nada. He visto un garen saliendo de la fase de líneas 3 0 para comprarse hydra.. y terminar la partida 3 6.

He visto un tryndamere feedeado 6 0 para armarse tanke.. y terminar la partida 6 13.

He visto un shen con 400 de armadura cuando el único del equipo oponente que era una amenaza era una oriana que iba 8 1. y shen con 50 de resistencia mágica.. Aprende como itemizar a cada campeón y en cada situación posible.

Usa páginas como probuilds y lolbuilder para ver cuáles son las meta build.

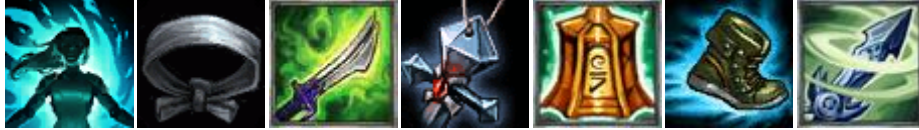
Sigue el meta y ganarás. Es así de simple este juego.

> itemizacion basica:

1-Si tu oponente usa regeneracion de vida:



2-si tu oponente usa hard cc:



3-si tu oponente arma velocidad de ataque:



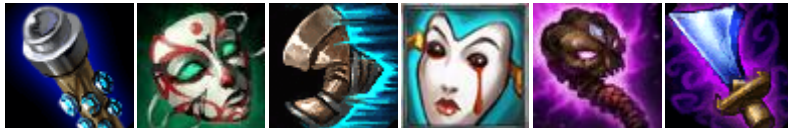
4-si tu oponente arma armadura:



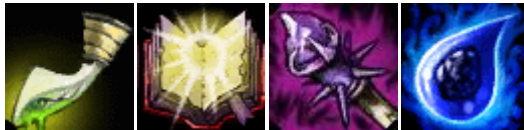
5-si tu oponente arma vida:



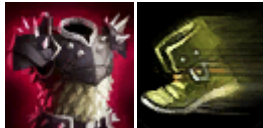
6-si tu oponente arma resistencia magica:



7-si estas haciendo snowball o usas campeones que dificilmente mueren:



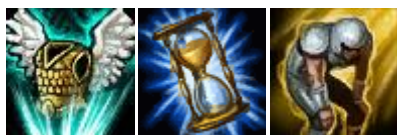
8-si te encuentras contra una composicion full AD:



9-si te encuentras contra una composicion full AP:



10-si te encuentras contra una composicion de asesinos o champs con resets:



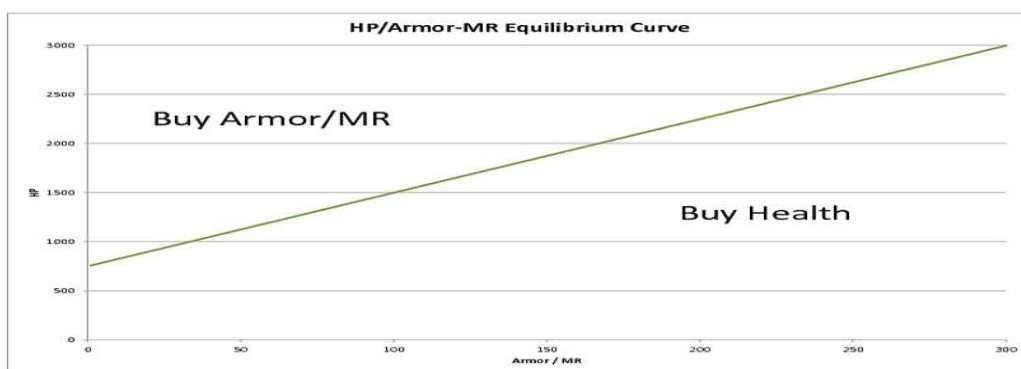
>reglas generales de la itemizacion:

- algunos champs tienen items "core" o basicos, que debes comprar si o si.
- si vas a armar un item de snowball trata de armarlo lo mas rapido posible
- evoluciona las botas a tier 2 cerca del minuto 20, no antes.
- si tienes mas de 1600 de oro vuelve a base, No es bueno acumular tanto oro
- si eres support no evoluciones la piedra de ruby, no vale la pena
- si eres melee y te va bien en linea, arma daño. si te va mal, arma tanke.
- si el daño de tu personaje es alto, arma penetracion.
- si las habilidades de tu personaje escalan mucho, arma daño plano.
- si estas full build, compra un elixir o considera vender las botas, pasado el minuto 40-45 todos suelen estar full build y todo se resume en una sola teamfight
- usualmente 5v5 en mid, rinde mas vender las botas y comprar otro item, ya sea de daño, un angel de la guardia, un item defensivo, etc. (situacional)

Una de las preguntas mas frecuentes es **¿que debo comprar, resistencias o vida?**

La proporcion matematica mas eficiente es:

- Si tienes 1100 de HP debes tener 50 de armadura
- Si tienes 1500 de HP debes tener 100 de armadura
- Si tienes 1900 de HP debes de tener 150 de armadura



5.5 KDA

Salvo que sea para asegurar un objetivo o en casos muy particulares, no-morir debe ser tu prioridad numero 1. El KDA es una metrica que significa:

(asesinatos + asistencias / muertes)

Mientras mas mueres peor es tu kda..

Pesimo KDA (0-1)

mediocre (1-2)

bueno (2-3)

muy bueno (3-4)

profesional (4-..)

Usa esos numeros como referencia para medir tu rendimiento.

Considera que el valor de cada KDA es relativo a la liga, no es lo mismo tener un KDA de 3 en bronce V que tener un KDA de 3 en challenger.

KDA de jugadores profesionales challenger en el siguiente orden (mid-jungla-adc)

North America			North America			North America		
	Pobelter	 2964		C9 Meteos	 2940		Turtle the Cat	 2964
Level 30		Challenger I	Level 30		Challenger I	Level 30		Challenger I
456	323	7.8/5.1/7.5	178	131	6.9/4/7.8	219	140	9.1/5.3/7.4
Wins	Losses	Average KDA	Wins	Losses	Average KDA	Wins	Losses	Average KDA
KDA = 3			KDA = 3.7			KDA = 3.2		

5.6 composicion de equipos

Sentido comun

usa campeones **que sepas usar** y que encajen en la composicion del equipo, por ejemplo, si tienes en tu equipo un xerath no vayas con sivr.. si tienes un yasuo mid anda con wukong jungla en vez de udyr.

Composicion de Poke

Ezreal adc jayce top lux mid..

Composicion AOE Combo

Oriana mid amumu jungla malphite top thresh support..

Composicion Split push

Shen top shaco jungla zed mid...

5.7 rotaciones

Este concepto estrategico (rotations) es muy muy muy importante en la escena competitiva de league of legends. Basicamente, es moverse de manera eficiente en el mapa para sacar los objetivos de la manera mas optima. **La mejor manera de entenderlo es simplemente ver una partida de 2 equipos profesionales de alto nivel y fijarse como rotan en el mapa y que decisiones toman.**

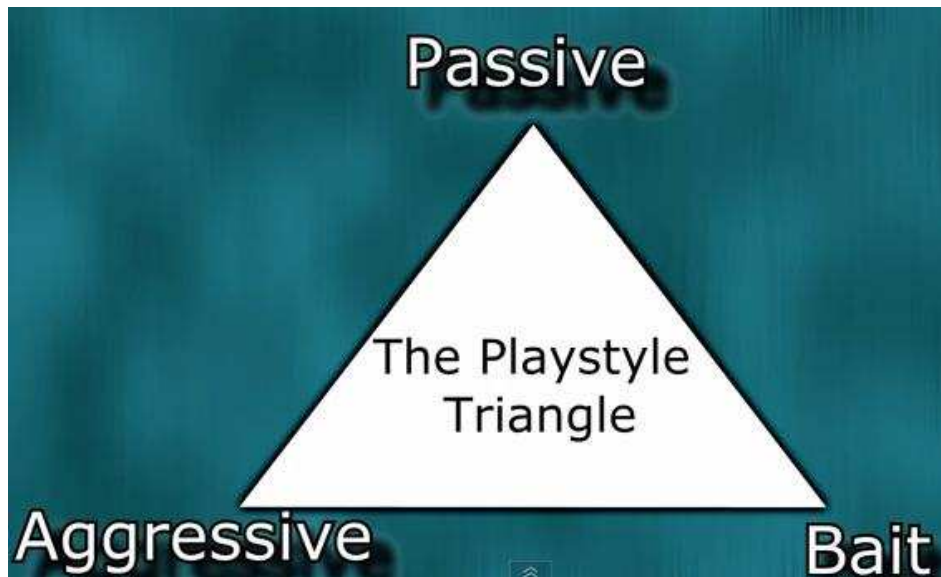
¿como se aplica esto a soloque?

Se aplica en tu criterio personal para moverte en el mapa, por ejemplo: si todo tu equipo se juntó en mid para romper la torre de mid, no te puedes poner a hacer lobos, o ir a comprar a base, o farmear top. Debes entender de que tu equipo tiene cierto momentum y tienes que adaptarte a eso para sacarle partido. Si no aprovechas el momentum tu equipo se va a desorganizar y perderas objetivos o incluso la partida, es un concepto extremadamente dificil de entender y aplicar porque requiere mucha observacion y mucha experiencia.

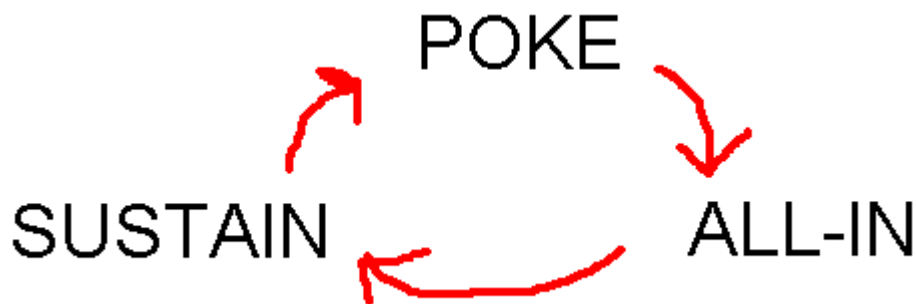
5.8 Matematica

- > 1 minuto de partida equivale a ganar 400 de oro (pasivo + cs)
- > 1 muerte por partida equivale a 40 segundos muerto
- > cada muerte significa perder 265 de oro
- > si matas 10 veces y mueres 10 veces en una partida, le entregaste al equipo oponente la misma cantidad de oro que obtuviste matandolos.
- > en igualdad de condiciones, si peleas un 1v2 y matas a un oponente, no es un empate. Ya que el otro que sobrevivio gano oro por la asistencia de matarte. Es decir, aunque ambos ganaron el mismo oro por matarse. El equipo contrario obtiene mas oro a nivel global, por lo tanto es una perdida para tu equipo.
- > Subir 1 nivel es equivalente a ganar =600g (RESPETA si tu oponente tiene mas lvl)
- > Matar un dragon significa en promedio ganar 450g por persona y matar el quinto dragon significa ganar 2800g mientras dure el buff (basado en el parche 5.2)
- > matar baron signifca ganar 4500g por persona mientras dure el buff (**si, en serio**)
- > usar flash es equivalente a gastar 307g
- > usar prender es equivalente a ganar 1078g mientras dure el efecto
- > usar extenuar equivale a que el oponente pierda 5491g mientras dure el debuff
- > un buff azul equivale a ganar 2000-3200g mientras dure el buff
- > un buff rojo equivale a ganar 337-1400g mientras dure el buff
- > si estas en racha de asesinatos tu muerte dara mas oro al oponente que te mate
- > **los equipos que matan el primer dragon ganan un 74% de las partidas..**
- > **estadisticamente el lado azul gana un 55% mas veces que el lado rojo...**

5.9 triangulos de estilos de juego



- Estilo pasivo: efectivo a nivel competitivo o de ranked 5v5.
 - Estilo agresivo: alto riesgo pero alta recompensa, efectivo en soloque.
 - Estilo ofensivo: aprovechar los errores del oponente. Igualmente efectivo.
- ¿Quién gana a quién?
Agresivo vence a > pasivo vence a > ofensivo vence a > agresivo



El poke vence al all-in, el all-in vence al sustain y el sustain vence al poke por simple lógica. Si estas contra una composicion de poke (ezreal, lux, ziggs) mientras mas se extiendan los trades peor sera para tu equipo. Mientras mas rapido inicies mas posibilidades tienes de ganar la teamfight.

5.10 pequeños trucos estrategicos

1>las torres dan 150 de oro.

Algo poco conocido, aparte de dar 125 de oro global cuando una torre es destruida. Si te encuentras en el rango de la torre cuando este se destruye, recibes 125 de oro, Es oro gratis, aprovéchalo!

2>a lvl 1 no subas ninguna habilidad en caso de que ocurra una invasion

Nunca sabes si tu habilidad de cc te puede ayudar a sacar un free kill al inicio

3>falso roaming

descaradamente te vas a “romear” a una linea que necesite ayuda, pero en realidad lo que haces es esperar en un arbusto a que tu oponente te siga para finalmente atacarlo y destruirlo. ejemplo de un falso roaming de una anie a bot, yasuo baja para ayudar pero en vez de eso muere:



4>metete en la cabeza de tu oponente

Es una tecnica muy sucia pero muy efectiva, si vez que alguien del equipo oponente se esta quejando mucho matalo una y otra vez, frustralo mas, quizas se vaya afk. Burlate de tus oponentes, humillalos, etc. La gente enojada juega mal.

5>aprovecha el zoneo para ayudar a tu jungla en los gankeos

los campeones tienen un rango de habilidades, se puede visualizar como un circulo, idealmente tu oponente se va a querer alejar de esa burbuja para no recibir daño. si te mueves a la derecha de tu linea tu oponente va a moverse a la izquierda, si te mueves a la izquierda tu oponente se movera a la derecha para estar lo mas alejado posible de ti. Es decir, si tu jungla quiere gankear por la izquierda.. muevete a la derecha y acerca a tu oponente al arbusto izquierdo.



(ejemplo, circulo de habilidades de malzahar)

6-maestrias y runas

6.1 valor de cada maestria en oro (s4):



Usa sitios como lolbuilder para saber cual es el meta en cada maestria para cada campeón y adaptala a tu estilo de juego, es decir, si el 95% de los jugadores profesionales van 21/9/0 con zed.. no vayas 9/21/0.

6.2 valor de cada runa en oro:

Stat	Stat Cost	Mark		Seal		Glyph		Quint	
		Stats	Value	Stats	Value	Stats	Value	Stats	Value
AP	20.0	0.6	11.8	0.6	11.8	1.2	23.8	5.0	99.0
Ap/lvl	20.0	1.8	36.0	1.8	36.0	3.1	61.2	7.7	154.8
Armor	15.6	0.9	14.2	1.4	21.9	0.7	10.9	4.3	66.3
Armor Pen	28.0	1.7	46.5					3.3	93.3
Armor/lvl	15.6			2.7	42.0			6.8	106.4
AS	26.3	1.7	44.6	0.8	20.0	0.6	16.8	3.4	89.3
CDR	33.4	0.2	5.3	0.3	9.7	0.7	21.7	1.6	54.7
CDR/lvl	33.4					0.9	30.0	2.3	78.1
Crit Dmg	14.1	2.2	31.4	0.8	11.0	0.6	7.9	4.5	62.9
Crit Strike	46.1	0.9	42.9	0.4	19.4	0.3	12.9	1.9	85.8
Damage	36.7	1.0	34.8	0.4	15.8	0.3	10.3	2.3	82.5
Damage/lvl	36.7	2.3	85.8	0.9	33.0	0.7	26.4	4.5	165.0
Gold per 30	180.0			0.3	45.0			1.0	180.0
Health	2.6	3.5	9.0	5.4	13.8	2.7	6.9	26.0	67.1
Health Regen	29.0			0.4	12.5	0.3	7.8	2.7	78.3
Health Regen/lvl	29.0			2.0	57.4			5.0	146.2
Health/lvl	2.6	9.7	25.1	19.4	50.2	9.7	25.1	48.6	125.4
Lifesteal	45.0							2.0	90.0
Mana	2.0	5.9	11.8	6.9	13.8	11.3	22.5	37.5	75.0
Mana regen	55.7	0.3	14.5	0.4	22.8	0.3	17.3	1.3	69.6
Mana regen/lvl	55.7			1.2	65.2	1.0	55.2	4.3	240.7
Mana/lvl	2.0	21.1	42.1	21.1	42.1	25.6	51.1	75.1	150.1
Mpen	23.5	1.0	22.3			0.7	15.9	1.9	44.3
MR	15.4	0.8	11.9	0.7	11.4	1.3	20.7	4.5	69.4
MR/lvl	15.4	1.3	19.4	1.8	27.8	2.7	41.6	6.7	102.7
MS	34.8							1.5	52.2
Spell Vamp	33.3							2.0	66.7

Nuevamente el consejo es el mismo, usa las runas que usan los profesionales, sigue el meta y ganaras. Si el 95% de los jugadores profesionales que usan jinx van con rojas de daño, sellos de armadura, glifos de resistencia magica, 1 quinta de daño y 2 quintas de robo de vida. Entonces usa esas runas y ganaras. Una pagina de runas y maestrias completa puede significar una ventaja de 2000 de oro a nivel 1. Es decir, las runas y las maestrias tienen una **enorme** relevancia.

7-Campeones

7.0 conocimiento basico de campeones

Es indispensable conocer todas las habilidades y pasivas de todos los personajes del juego, lo cual se aprende principalmente con experiencia. sin embargo, existen ciertos datos que te van a hacer la vida mucho mas facil.

>Vida

Champion Level	Top 5 Champions		Bottom 5 Champions	
Level 1	1. Gangplank	(576 hp)	1. Anivia	(420 hp)
	2. Tryndamere	(559 hp)	2. Lux	(424 hp)
	3. Taric	(558 hp)	3. Heimerdinger	(425 hp)
	4. Amumu	(556 hp)	4. Zyra	(429 hp)
	5. Garen	(551 hp)	5. Ezreal	(430 hp)
Level 18	1. Alistar	(2278 hp)	1. Gnar	(1600 hp)
	2. Tryndamere	(2225 hp)	2. Anivia	(1610 hp)
	3. Udyr	(2209 hp)	3. Zilean	(1658 hp)
	4. Warwick	(2192 hp)	4. Sion	(1658 hp)
	5. Garen	(2183 hp)	5. Zyra	(1687 hp)

>Campeones que hacen daño verdadero:

Corki, irelia, twitch, ahri, velkoz,zyra, olaf, **vayne, master yi, darius, kogmaw, chogat.** (los que estan en negrita son los que mas hay que tener en consideracion)

>Daño de ataque

Champion Level	Top 5 champions		Bottom 5 champions	
Level 1	1. Maokai	61.3 dmg	1. Orianna	40.6 dmg
	2. Warwick	60.135 dmg	2. Karthus	45.45 dmg
	3. Singed	60.025 dmg	3. Lulu	46.6 dmg
	4. Galio	59.675 dmg	4. Teemo	47.5 dmg
	4. Jax		4. Nidalee	47.5 dmg
	4. Malphite			
	4. Poppy			
Level 18	1. Cho'Gath	129.7 dmg	1. Orianna	84.8 dmg
	1. Skarner		2. Thresh	85.6 dmg
	3. Sion	125 dmg	3. Lulu	90.8 dmg
	4. Kassadin	122.5 dmg	4. Fiddlesticks	93.2 dmg
	5. Alistar	120.19 dmg	5. Annie	95.25 dmg

>Rango

Champion	Range
 Twitch (with  Rat-Ta-Tat-Tat)	850
 Kog'Maw (with rank 5  Bio-Arcane Barrage)	710
 Tristana (with  Draw a Bead at level 18)	703
 Jinx (with rank 5  Switcheroo! while using  Fishbones)	700
 Caitlyn	650
 Annie	625
 Anivia,  Ashe,  Zilean	600
 Varus,  Zyra	575
 Ahri,  Brand,  Cassiopeia,  Corki,  Draven,  Elise (with  Human Form),  Ezreal,  Heimerdinger,  Kennen,  Lissandra,  Lulu,  Lux,  Malzahar,  Miss Fortune,  Nami,  Ryze,  Sona,  Soraka,  Syndra,  Tristana (with  Draw a Bead at level 1),  Twitch,  Vayne,  Ziggs	550
 Graves,  Jinx,  Karma,  Kayle (with  Righteous Fury),  LeBlanc,  Nidalee,  Orianna,  Quinn,  Twisted Fate,  Veigar,  Viktor,  Vel'Koz,  Xerath	525
 Jayce (with  Transform: Mercury Cannon),  Kog'Maw,  Lucian,  Sivir,  Swain,  Teemo	500
 Mini Gnar (with  Rage Gene at level 18)	485
 Fiddlesticks	480
 Janna	475
 Karthus,  Vladimir,  Morgana,  Thresh	450
 Urgot	425
 Mini Gnar (with  Rage Gene at level 1)	400







>Velocidad de movimiento

Champion	Movement Speed
 Anivia,  Ashe,  Blitzcrank,  Caitlyn,  Corki,  Ezreal,  Mega Gnar,  Jinx,  Kog'Maw,  Lissandra,  Lulu,  Miss Fortune,  Nautilus,  Orianna,  Soraka,  Tristana,  Ziggs,  Zyra	325
 Ahri,  Alistar,  Draven,  Graves,  Lux,  Sona,  Syndra,  Teemo,  Twisted Fate,  Twitch,  Varus,  Vayne	330
 Amumu,  Annie,  Azir,  Braum,  Cassiopeia,  Elise,  Fiddlesticks,  Fizz,  Galio,  Mini Gnar (at lvl 1),  Janna,  Jayce,  Karma,  Karthus,  Kayle,  Kennen,  LeBlanc,  Leona,  Lucian,  Malphite,  Maokai,  Morgana,  Nidalee,  Quinn,  Rammus,  Shen,  Sivir,  Swain,  Thresh,  Urgot,  Viktor,  Vladimir,  Zac,  Zilean	335
 Brand,  Darius,  Evelynn,  Gragas,  Heimerdinger,  Jarvan IV,  Kassadin,  Malzahar,  Mordekaiser,  Nami,  Ryze,  Sejuani,  Taric,  Veigar,  Vel'Koz,  Yasuo,  Xerath	340
 Aatrox,  Diana,  Dr. Mundo,  Elise (Spider Form),  Gangplank,  Garen,  Hecarim,  Irelia,  Katarina,  Nocturne,  Poppy,  Renekton,  Rengar,  Riven,  Rumble,  Singed,  Slon,  Skarner,  Tryndamere,  Vollbear,  Warwick,  Wukong,  Xin Zhao,  Yorick,  Zed	345
 Akali,  Flora,  Mini Gnar (at lvl 18),  Jax,  Kha'Zix,  Lee Sin,  Nasus,  Nunu,  Olaf,  Shaco,  Shyvana,  Talon,  Trundle,  Vi,  Udyr,  Cho'Gath	350
 Master Yi,  Pantheon	355



>todos los campeones del juego empiezan con 30-31 de **resistencia magica**.
Luego solamente los melee escalan y llegan a 52 a lvl 18.

>**Armadura**

Menor a lvl 1 y mayor a lvl 1

Champion↕	Base↕	Increase per lvl↕	Value at 1↕	Champion↕	Base↕	Increase per lvl↕	Value at 1↕
 Zilean	10.75	+3.8	14.55	 Rammus	25	+3.8	28.8
 Orianna	12	+3	15	 Darius	24	+3.5	27.5
 Lux	12	+4	16	 Sejuani	24.5	+3	27.5
 Thresh	16	+0	16	 Skarner	23	+3.8	26.8
 Annie	12.5	+4	16.5	 Cho'Gath	23	+3.5	26.5

Menor a lvl 18 y mayor a lvl 18 (lo de tresh se explica por su pasiva)

Champion↕	Base↕	Increase per lvl↕	Value at 1↕	Value at 18↕	Champion↕	Base↕	Increase per lvl↕	Value at 1↕	Value at 18↕
 Thresh	16	+0	16	16	 Maokai	22	+4	26	94
 Gnar	19	+2.5	21.5	64	 Poppy	22	+4	26	94
 Orianna	12	+3	15	66	 Rammus	25	+3.8	28.8	93.4
 Heimerdinger	14	+3	17	68	 Hecarim	20	+4	24	92
 Azir	14	+3	17	68	 Braum	20	+4	24	92

>**cantidad de control de masas por campeon**

No CC



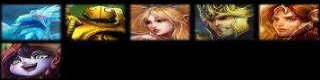
1 CC



2 CC



3 CC



4 CC



Multiple ways of applying the same CC




2 CC, one cooldown



Annie - 3 different ways to stun with her passive
Ashe - Q and W apply the same slow, R stuns
GP - autoattacks and Q apply the same slow, R AoE slows
Kennen - 5 different ways to stun with his passive

Sejuani - autoattacks and Q apply the same slow, E makes this slow stronger, R stuns
Shaco - W AoE fears, E can be applied with autoattacks or by casting the ability

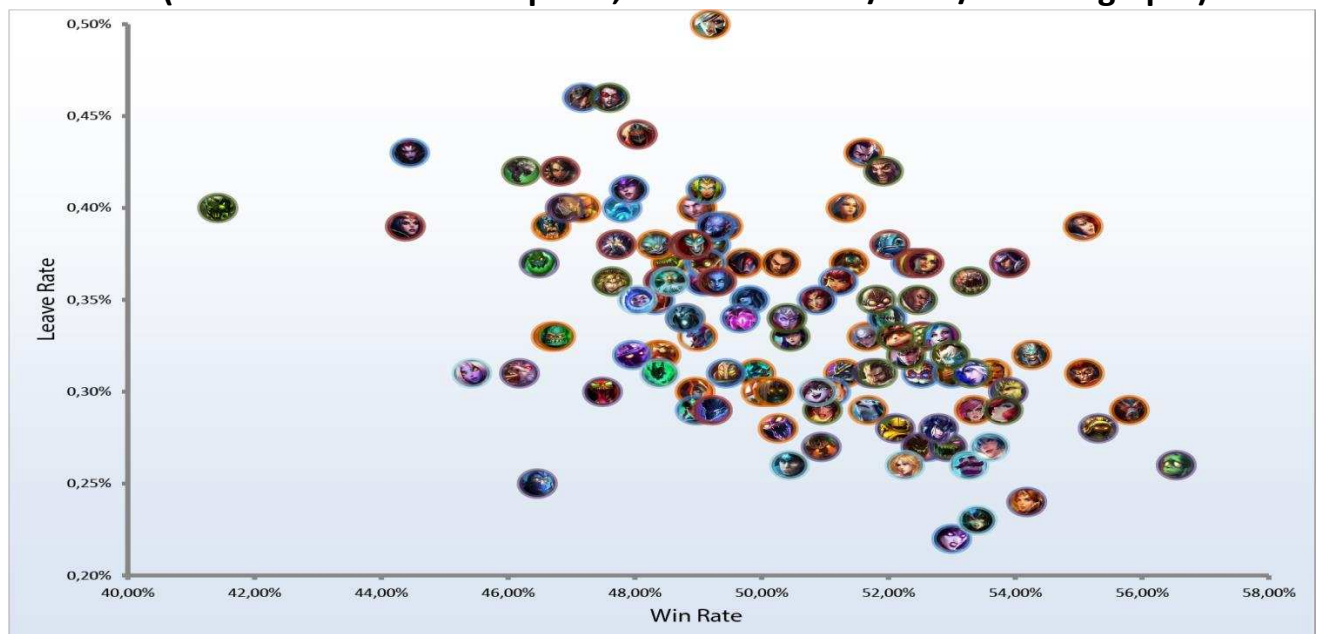
>Formas de control de masas y formas de removerlo
(los levantes y la supresion son los mejores CC del juego)

Crowd Control	Movement	Attacking	Abilities	Interrupt	Spells	Reduction	Removal
Airborne	Blocked	Blocked	Blocked	Yes		No	
Blind	Allowed	Miss	Allowed	No	Allowed	Yes	
Entangle	Blocked	Blocked	Allowed	See notes		Yes	
Forced Action	Blocked	Blocked	Blocked	Yes		Yes	
Polymorph	Reduced	Blocked	Blocked	Yes		Yes	
Root	Blocked	Allowed	Allowed	See notes		Yes	
Silence	Allowed	Allowed	Blocked	Yes		Yes	
Slow	Reduced	Allowed	Allowed	No	Allowed	Yes	
Stun	Blocked	Blocked	Blocked	Yes		Yes	
Suppression	Blocked	Blocked	Blocked	Yes	Blocked	No	

>pentakill ratio, los 10 mejores campeones para hacer pentakill

	CHAMPION	MATCHES	PENTAKILLS	PK RATIO
1	Katarina	5369970	63706	84.29
2	Master Yi	4933713	50372	97.95
3	Draven	3430554	32791	104.62
4	Akali	2994750	20717	144.56
5	Fiora	2501572	18479	151.8
6	Wayne	6655053	40549	164.12
7	Jinx	5699639	33162	171.87
8	Yasuo	6312637	32623	193.5
9	Tristana	5722844	27306	209.58
10	Graves	1991648	8180	243.48

>afk ratio (si tienes una riven campeala, riven termina 8/0 o 0/8 con ragequit)



>Campeones intargeteables/invulnerables

Shaco (r), atrox (pasiva), zilean (r), lissandra (r), elise (e), fizz (w), vladimir (w), fiora (r), maokai (w), master yi (q), zed (r), kayle (r), tryndamere (r), poppy (r).

>Campeones que escalan infinito

Nasus (q), veigar (q), sion (w), thresh (pasiva)

>habilidades que mas hacen daño a lvl 1

Caja de shaco (315) y drenar de fiddle (300) [evita recibir el daño completo]

>campeones con resets al obtener asesinatos o asistencias

Evelyn (w), fiora (e), irelia (q), kha zix (e), tristana (w).

>lista con lo mas fuerte de cada campeon:

Ahri – ulti con 3 dash y bajo cd

Akali – triple salto, invisibilidad

Alistar – 70% reduccion de daño y CC

Amumu – el mejor AOE stun del juego (2 seg)

Anivia – su pasiva la hace revivir, muralla

Annie – free stuns, burst

Ashe – kite, **tiene la peor pasiva del juego**

Blitzcrank – un buen gancho = muerte

Brand – daño AOE

Caitlyn – mayor rango lvl 1

Cassiopeia – el mayor DPS del juego en late game

Chogath – daño verdadero en su ulti y CC

Corki – daño triple (AD, AP y Verdadero)

Darius – daño verdadero en su ulti y sangrado

Diana – gap closers infinitos con su ulti

Draven – daño brutal si agarra las hachas

Mundo – el tanke por excelencia

Elise – hace todo lo que hace leasin pero siendo AP

Evelyn - invisible

Ezreal - pokeo

Fiddlesticks – ulti con mucho daño y cc

Fiora – muy buen duelista 1v1

Fizz – intargeteable con w, mucha movilidad, ulti iniciador

Galio – AOE ulti, gana AP con MR.

Gangplank – criticos

Garen – sustain

Gnar – rango y melee

Gragas – muy tanke, AOE ulti

Graves –adc con mayor burst del juego

Hecarim – velocidad de movimiento le da AD

Heimerdinger – 4 torres de puro DPS en teamfight

Irelia – 67% de tenacidad en teamfight

Janna – el mejor disengage y peeling del juego

Jarvan – 3ccs, buena iniciacion y ganks.

Jax -hypercarry

Jayce – pokeo y burst

Karma – mucho daño en early

Karthus – ulti global

Kassadin - teletransportacion

Katarina – mucho AOE y resets.

Kayle – ulti de invulnerabilidad

Kennen – AOE stun ulti

Kha zix – daño de isolacion, pokeo y resets (el personaje mas versatil del juego)

Kogmaw – daño porcentual, segundo mayor rango del juego

Leblanc – jukes y burst

Lee sin – todo lo que hace elise pero siendo AD

Leona – cc y tanke

Lissandra – intargeteable en su ulti

Lulu – slow de 70%, poke, muy buen ulti en teamfights.

Lux – pokeo y burst

Malphite – **ulti ideal para wombo combo**

Malzahar – waveclear, ulti con supresion

Maokai – tanke y peeling

Master yi – DPS y daño verdadero

Miss fortune – ulti golpea a todos en teamfight

Mordekaiser – **ulti 6v4**

Morgana – 3 segundos de snare, escudo inmune al cc

Nami – full utility

Nasus – q escala infinito

Nautilus – mayor cantidad de CC en el juego (4)

Nidalee – lane bully

Nocturne – ulti te salta en la cara

Nunu – mucho daño de ulti si no es detenido, contrajungla

Olaf – inmune al cc, daño verdadero

Orianna – escudo, **ulti ideal para wombo combo**

Pantheon – bloquea autoataques, **ulti semi-global**

Poppy – la mejor pasiva del juego

Quinn – buen chaseo

Rammus – taunt 2.25 segundos, ulti daña torretas

Reksai – presencia global

Renekton – el lane bully por excelencia

Rengar - burst

Riven – la mayor movilidad del juego, hypercarry, buen duelista 1v1

Rumble – un buen ulti puede dar vuelta una partida, zoneo y lane bully

Ryze – monstruo de DPS en late game

Sejuani – ulti AOE stun

Shaco – el contrajungla por excelencia

Shen - **presencia global**

Shyvana – tanke iniciador

Singed – proxy farming

Sion – escala infinito en vida por su w

Sivir – buff grupal de velocidad de movimiento

Skarner - supresion

Sona – el support por excelencia, sustain, poke, y AOE cc

Soraka – super sustain

Swain – regeneracion de vida en su ulti

Syndra – stun de area por 1.5 segundos, burst ridiculo

Talon – burst e invisibilidad

Taric – stun y tanke

Teemo – hongos y ceguera

Thresh – linterna, iniciacion y cc

Tristana – el adc mas seguro del juego: alto rango y doble escape (w y r)

Trundle – uno de los mejores duelistas del juego 1v1 por su ulti

Tryndamere – splitpush, **ulti de inmortalidad**

Twisted fate – movilidad, **presencia global**

Twitch – ulti con el mayor rango del juego

Udyr - godyr

Urgot - pokeo

Varus – pokeo y cc

Vayne – hypercarry, daño verdadero, buen duelista 1v1

Veigar – escala infinito con su q, el mayor burst del juego vs AP oponente.

Velkoz – pokeo y AOE ulti

Vi – el iniciador por excelencia

Viktor – stun y AOE

Vladimir – intargeteable y sustain

Volibear – supertanke

Warwick – supresion, buff grupal de velocidad de ataque

Wukong – jukeo, AOE ulti

Xerath – pokeo, ulti con rango ridiculo

Xin zhao – el bruiser por excelencia

Yasuo – ulti ideal para wombo combo, muro de viento

Yorick – el campeon mas aburrido y frustrante del juego, imposible ganarle lane.

Zac – pasiva de regeneracion

Zed – daño asqueroso, mucho potencial de outplay

Ziggs – el pokeador por excelencia

Zilean – guardian angel cada 30 segundos

Zyra – AOE ulti

>Lista de campeonos segun su dificultad del 1 al 10

Azir-8.43	Gnar-6.62	Brand-5.43	Aatrox-4.86
Zed-8.03	Xerath-6.49	Alistar-5.43	Fiddlesticks-4.83
Lee Sin-7.88	Vel'Koz-6.33	Karthus-5.42	Lucian-4.82
Draven-7.74	Nami-6.22	Janna-5.41	Jarvan IV-4.80
Orianna-7.70	Kog'Maw-6.17	Gragas-5.33	Galio-4.80
Yasuo-7.45	Viktor-6.12	Irelia-5.27	Veigar-4.77
Cassiopeia-7.41	Rengar-6.12	Swain-5.21	Evelynn-4.77
Vayne-7.41	Zyra-6.08	Kennen-5.18	Akali-4.66
Thresh-7.34	Nidalee-5.96	Katarina-5.18	Nautilus-4.65
Rumble-7.26	Urgot-5.80	Heimerdinger-5.13	Hecarim-4.65
Syndra-7.23	Twitch-5.78	Kha'Zix-5.11	Vladimir-4.65
Anivia-7.19	Ezreal-5.73	Ziggs-5.10	Nocturne-4.62
Twisted Fate-7.01	Lissandra-5.71	Poppy-5.08	Malzahar-4.61
LeBlanc-6.95	Talon-5.66	Corki-5.07	Zac-4.59
Shaco-6.86	Fizz-5.62	Jinx-5.04	Braum-4.58
Jayce-6.82	Diana-5.58	Sion-5.00	Sejuani-4.53
Ahri-6.80	Quinn-5.57	Lulu-4.95	Blitzcrank-4.49
Elise-6.74	Varus-5.55	Lux-4.91	Graves-4.48
	Kassadin-5.48	Karma-4.91	Skarner-4.47

Riven-6.64		
Singed-4.46	Udyr-3.84	Shyvana-3.85
Zilean-4.42	Trundle-3.84	Malphite-3.30
Wukong-4.23	Renekton-3.83	Tryndamere-3.30
Vi-4.22	Maokai-3.81	Gangplank-3.26
Sivir-4.20	Fiora-3.79	Annie-3.17
Mordekaiser-4.15	Miss Fortune-3.74	Nasus-3.16
Olaf-4.13	Pantheon-3.72	Xin Zhao-3.11
Cho'Gath-4.13	Amumu-3.69	Dr. Mundo-3.07
Jax-4.09	Sona-3.48	Ryze-3.05
Shen-4.05	Darius-3.46	Nunu-3.03
Kayle-4.04	Volibear-3.45	Teemo-2.93
Morgana-4.03	Caitlyn-3.43	Master Yi-2.75
Soraka-3.98	Ashe-3.38	Taric-2.61
Leona-3.95	Tristana-3.35	Warwick-2.23
Yorick-3.91		Garen-1.85

fuelle: reddit 12895 encuestados

7.1 usa campeones con los que GANES (probabilidades)

Imagina que tu y un amigo van a apostar con una moneda.

Si sale cara tu amigo te paga 10\$, si sale sello tu le pagas 2\$.

Desde el punto de vista logico, conviene apostar cierto? Despues de todo, tienes 50% de ganar y encima si pierdes pagas menos.

Tiran la moneda... y pierdes.

Si, perdiste, pero en el momento en que aceptaste el juego

estadisticamente lo ganaste.

En el caso de league of legends. Si de cada 100 partidas que juegas con amumu ganas 80, desde el momento en que pickeas amumu **estadisticamente ganaste**, incluso si te toca con un equipo encarreable.

De la misma manera, si de cada 100 partidas que juegas con urgot ganas 20, desde el momento en que pickeas urgot **estadisticamente perdiste**, incluso si terminas ganando esa partida.

¿cual es la conclusión?

usa campeones con los que generalmente ganas.. y ganaras

usa campeones con los que generalmente pierdes... y perderas.

7.2 campeones OP (o metachampions o campeones sin habilidad)

League of legends tiene el éxito que tiene precisamente por que sus diseñadores crean el juego para que intencionalmente sea desbalanceado. Si, leiste bien, league of legends es un juego que esta pensado para ser desbalanceado y los diseñadores lo hacen intencionalmente.

El concepto en ingles se llama **“perfect imbalance”**

Hay un video en youtube (en ingles) muy bueno que lo explica.

Basicamente league of legends funciona asi:

- en cada parche se cambian aspectos del juego, items, habilidades, hechizos, etc.
- en cada parche se establece un metajuego, es decir, un grupo de items campeones y estrategias que son las mas fuertes (y que en consecuencia te hacen ganar mas de lo que pierdes)
- una vez que la gente se comienza a frustrar de esos campeones e items, los nerfean, entonces otros campeones se vuelven mas fuertes y la gente comienza a utilizar esos campeones
- de esa forma la gente nunca se aburre, siempre existira un nuevo meta, un nuevo campeon para aprender, dominar y ganar.

¿quieres ganar?


Aprende a usar meta campeones, o campeones OP, o campeones que te permitan ganar sin ningun tipo de habilidad especial.

¿como se cuales campeones son OP?

Existen sitios como lolking o lolbuilder que te indican que campeones son los que tienen la mayor cantidad de % de victoria respecto al promedio:

Champion	RP Cost	IP Cost	Popularity	Win Rate ▼	Ban Rate
 Kayle	260	450	9.08%	54.68%	3.77%
 Fiora	975	6300	4.96%	53.87%	0.19%
 Amumu	585	1350	11.75%	53.84%	0.26%

WINNERS SHOW/HIDE ALL					
					
Kayle	KhaZix	Morgana	Fiora	Talon	
Win Rate 58.0%	Win Rate 54.9%	Win Rate 54.8%	Win Rate 54.8%	Win Rate 54.7%	

Champion	RP Cost	IP Cost	Popularity	Win Rate	Ban Rate ▼
 Kha'Zix	975	6300	17.36%	51.14%	81.84%
 LeBlanc	790	3150	12.12%	45.91%	57.09%
 Vi	975	6300	15.14%	50.01%	54.86%

¿cual es la conclusion? Si quieres ganar partidas en el actual parche, aprende a usar a kayle, kha zix y fiora.

LOSERS SHOW/HIDE ALL				
 Urgot	 Alistar	 Gragas	 Cho'Gath	 Kassadin
Win Rate 40.0%	Win Rate 43.7%	Win Rate 44.0%	Win Rate 44.6%	Win Rate 44.9%
Champion	RP Cost	IP Cost	Popularity	Win Rate ▲
 Gragas	790	3150	7.32%	41.03%
 Urgot	790	3150	0.42%	41.16%

¿cual es la conclusion?

Si quieres ganar partidas, NO juegues con urgot y gragas en el actual parche.

Contras: usalmente esos campeones se suelen banear.

7.3 campeones balanceados

Otra opcion para ganar elo es aprender a usar muy bien a un campeon balanceado (50% de gane).

Contras: que te toque contra un campeon OP, counterpick, mayor esfuerzo y mayor cantidad de partidas jugadas para subir.

Ejemplos de personas que han llegado a diamante jugando practicamente un solo personaje balanceado:

Anniebot (anie)

Irelia carries u (irelia)

Druidroid (singed)

Froggen (anivia)
Daboo (veigar)
Lastskarnern (skarner)

7.4 campeones de habilidad (castigo-recompensa)

Estos campeones son muy comunes en elo alto (diamante para arriba) y a nivel competitivo, existen campeones que pueden ganar una partida por si solos si se perfeccionan, algunos ejemplos:

zed, yasuo, leezin, vayne, etc.

Contras: si no logras hacer snowball o te quedas atras, es muy dificil recuperarte. Requiere mucho tiempo de entrenamiento y aun asi muchas veces no podras contra otros campeones op-rotos. Incluso el mas minimo lag o problema de FPS puede significar perder una partida si dependes demasiado de tus mecanicas.

7.5 campeones cheese (queso)

Concepto en ingles que se aplica a una estrategia de alto riesgo pero que ofrece una gran recompensa. Dicho de otra forma, o sales 8/0 o 0/8.

Riven, shaco, rengar y fiddlesticks son los ejemplos mas claros.

7.6 champion pool

Concepto en ingles que vendria a significar en español “nomina de campeones”, Es decir, tu lista de campeones de cada rol con los cuales disfrutas jugar y ganas mas del 50% de las veces. Si quieres subir en ranked, **es practicamente**

indispensable que sepas jugar todos los roles a un nivel decente, ademas de tener una nocion basica de que hace cada rol. Preferentemente ten 2 o mas campeones para cada rol, en caso de que te baneen tu campeon principal.

Igualmente, si no sientes que tu equipo te pueda carrear, o realmente por mas que lo intentas no eres bueno en cierto rol, o simplemente no te sientes seguro.

SIEMPRE es preferible dodgear. Al hacer eso no solo le haces un favor a los otros 4 jugadores con los que te emparejan, tambien le haces un favor a tu MMR.

Creeme, es preferible dodgear que terminar jugando support sin saber como hacerlo, feedear al adc oponente y terminar perdiendo pudiendo haberlo evitado.

7.7 counterpick

Como norma general, el concepto de counterpick no tiene importancia de platino-diamante para abajo. Es decir, si quieres salir de bronce o plata basta con que tengas buenas mecanicas y buenas decisiones independientemente de si el

oponente te saca un counterpick. Generalmente es por que el oponente pickea al campeón sin saberlo usar, lo que permite abusar de su falta de experiencia y finalmente ganar la línea de todas maneras.

A medida que vas subiendo de división, la gente empieza a ser mejor, por lo que el counterpick (y las composiciones) comienzan a tener mayor importancia.

Si te das cuenta de que ciertos campeones te son imposibles de ganar por más que los enfrentas, considera dodgear o pickear otro campeón de tu nomina, ir otro rol, o hacer un cambio de línea si tu team es cooperador (opción no realista).

Página para ver counters: www.championselect.com .

COSAS IMPORTANTES DE COUNTERS QUE DEBES SABER:

-Akali/ kha zix/wukong/talon/twitch/shaco/rengar < leesin [**los hace visibles**]

(hasta cierto punto, twisted fate también les hace counter)

-Lee sin < udyr(jg) trundle (top) [**basicamente, la única forma de ganarle a un leesin en la jungla es pickear udyr o un personaje que se encuentre OP**]

-Amumu/nautilus > [**hard contrajungla**] (lee, shaco, udyr, etc)

-Fiddlesticks/kennen < janna [**disengage**]

-Dr mundo < kogmaw/olaf [**daño verdadero**] + [**heridas graves**]

-Galio < udyr [**cancela ulti**]

-zed < kayle [**invulnerable al daño con su ulti, pokeo y sustain**]

Heimerdinger < syndra [**mover subditos (torres)**]

-Hecarim < nasus [**reduce velocidad**]

-Malzahar < gangplank [**quita cc**]

-ziggs/lux/nidalee/ VELKOZ < yasuo [**muro**]

-blitzcrank < alistar [**blitz atrae a alistar y este lo pulveriza y lo envía de vuelta**]

[TOP]-Atrox/fiora/yasuo/yi /rengar/xin zhao/tryndamere/vi < jax [**dodge**]

[MID]-Anivia/gragas/lux/syndra/twistedf/veigar/karthus/zyra < fizz [**movilidad**]

[TOP]-Darius/garen/nasus/singed/tryndamere/volibear/aatrox < teemo [**blind**]

[ADC]-Corki/graves/quinn/twitch/draven/ VAYNE< Cait [**rango**]

-Skarner + iniciadores < morgana [**escudo**]

-Campeones con heal < fizz/katarina/miss fortune/tristana/varus [**heridas graves**]

-Jayce/rumble /shen/teemo/warwick < Yorick < chogat [**basicamente, todos los lane bullies de top solo pueden ser derrotados por yorick**] yorick es virtualmente imposible de ganar en línea, es discutiblemente el campeón más frustrante y aburrido contra el cual jugar, la única manera de ganarle en línea es ser main chogat o dedicarte a farmear, como regla general, si te toca un buen yorick, da tu línea por pérdida)

=campeones neutros (no hacen ni tienen hard counter)=

-Nocturne, nunu, rammus, sejuani, sion, taric, urgot

=especificos de TOP=

-Chogath < warwick

-Jax < malphite < rumble

-Gangplank/kayle/nidalee < pantheon < shen

-Gnar < riven

-Irelia/poppy/shyvana < olaf < kennen

-Maokai < shyvana

-Renekton/riven < garen

-zac < vi

=especificos de MID=

-Ahri/orianna/ziggs < leblanc

-Annie < brand

-Azir < ziggs

-Brand/karthus/lissandra < kassadin < talon

-Morgana < talon

-Ryze < Cassiopeia < galio

-Katarina < Diana < mordekaiser < garen

-Leblanc < galio

-Fizz/kennen < ryze

-vladimir < Swain < viktor < syndra

-xerath < ahri

=especificos ADC=

-Ashe/jinx < ezreal < Draven/Graves

-Draven < varus < graves

-sivir < vayne

-Kogmaw < lucian < vayne

-Miss fortune < tristana < corki

=especificos Support=

-Sona < Blitzcrank < Alistar < janna < sona

-Braum/leona/zilean < morgana

-Nami < Lulu < soraka

-Thresh < lulu/alistar/morgana

-imagen de counters de ADC



- imagen de relacion ADC/SUPPORT



7.8 cambios de linea (lane swap)

Es comun ver muchas veces en el lol competitivo cambios de lineas, tipicamente top-bot o mid-bot. ¿bajo que criterio toman esa decision? En general, dependiendo del parche existen ciertos campeones que por ser extremadamente OPs La unica forma de anularlos es con lane swap, evitandoles de esta manera obtener oro y experiencia, dejandolos inutil.

Los 2 ejemplos mas claros son nidalee y kassadin, en su momento fueron quizas los personajes mas rotos del juego, al punto de que si no eran baneados era practicamente indispensable cambiar de linea y dejarlos 1v2 para combatirlos. En soloque es una tecnica valida si tienes un team cooperador.

8-Duoque

8.1 ventajas

- 1- la evidente ventaja de tener un compañero comunicado.
- 2- matematicamente reduces la posibilidad de que en tu equipo te toque un troll o un afk.
- 3-si tu compañero y tu son lo suficientemente buenos y logran hacer buenas jugadas, pueden ganar la partida por si solos.

8.2 desventajas

Un video que lo explica muy bien (ingles) “why you shouldn't duo que”
<https://www.youtube.com/watch?v=6IKihzPey20>

- 1- si ganas, ganas menos elo y menos LP
- 2-si pierdes, pierdes mas elo y mas LP
- 3-el equipo oponente (salvo que tambien tengan otro duo), tendran un elo promedio mayor a tu equipo (para “compensar” la ventaja que implica el duo). Eso significa que estadisticamente, tus otras lineas van a perder o feedear.
- 4-al hacer duo, ejerces presion en tu compañero para que juegue bien y viceversa. Esto depende de cada persona, pero yo al menos en lo personal, cuando estoy bajo presion juego considerablemente peor.
- 5-si tu compañero pierde su linea, o feedea, o se desconecta, o juega mal y te hace perder un par de partidas seguidas.. eventualmente te enojaras con el. Si es un amigo o alguien que conoces en la vida real puede ser muy incomodo.
- 7-orgullo, al menos en lo personal, al subir ligas no me gusta pensar que el 50% de ese mérito le pertenece a otra persona.. Sentiria que soy incapaz de alcanzar mis metas por mi mismo sin depender de otra persona, es mi opinion personal.

9-Roles

Number of Challengers in each role: Top 25 of each Region

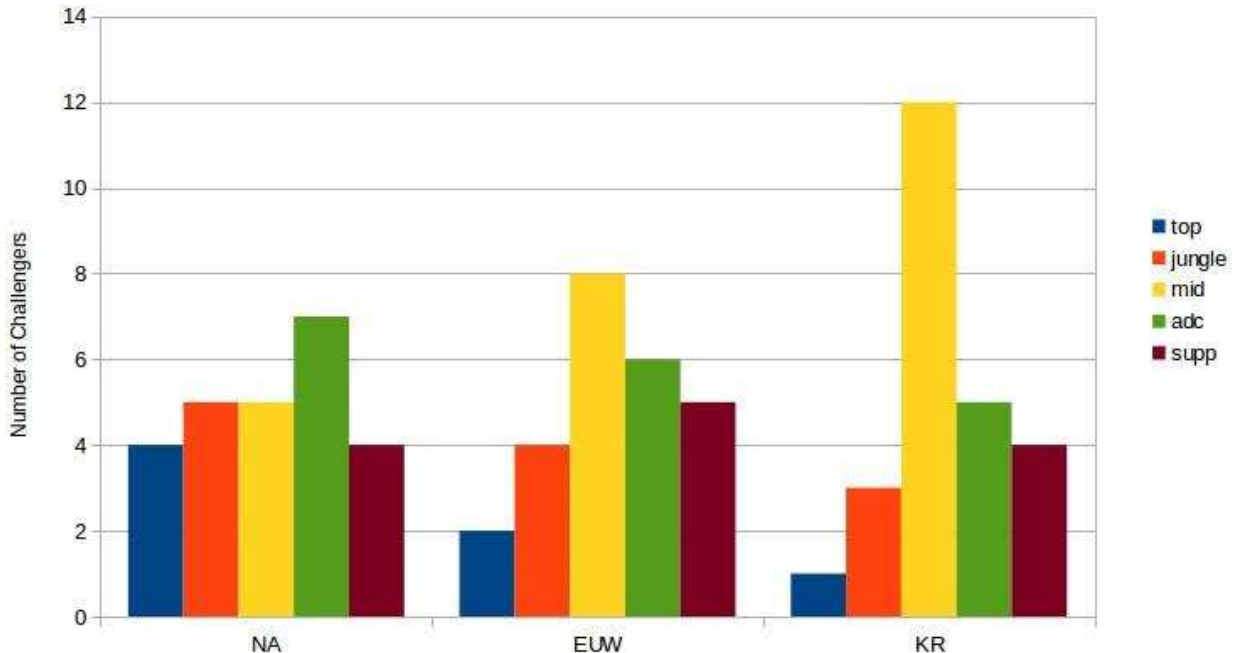


Tabla con el numero de roles principales que juegan los 25 primeros challenger de los servidores NA EUW y KR. ¿conclusion?

En el actual meta, carrean principalmente los roles en el siguiente orden:

1-mid, 2-adc, 3-jungla, 4-support, 5-top.

Por lo tanto, ese sera el orden en que explicare como carrea cada rol.

9.1 Mid

Existen 2 clases de mid y ambos carrean de formas completamente diferentes

1- Mid movil. Hay 2 tipos:

1- Mid asesino (ap o ad) > zed, akali, leblanc, fizz, katarina, etc.

¿como funciona? Un asesino debe hacer snowball para poder ganar la partida, usualmente son muy buenos al inicio del juego y como norma general alcanzan su maximo potencial de asesinato a nivel 6 respecto del oponente en fase de lineas. ¿que hace en la fase de lineas?

La fase de lineas debe ser donde domine, luego de matar al oponente o forzarlo a ir a base inmediatamente romea a otras lineas para llevarse asesinatos.

¿que hace en teamfight?

Un asesino debe evitar las teamfight y enfocarse en eliminar objetivos aislados lo mas rapido posible, sin embargo a medida que la partida avanza es inevitable que ocurran teamfights, que hacer entonces? Simple, esperar a que tu oponente gaste todo su cc y luego entrar y matar a objetivos mal posicionados.

(y rezar paraque el support oponente no use exhaust en ti, **exhaust es la pesadilla de los asesinos ya que reduce 40% de dato TOTAL, TANTO AP COMO AD**)

2- Poke ap mid pusher > ziggs, heimerdinger, kayle.

Los mid de poke se juegan completamente contrario a los asesinos, debes evitar toparte con objetivos aislados y debes enfocarte en forzar peleas de equipo para debilitar a tu oponente por medio de poke. En la fase de lineas tambien se romea pero el objetivo es ayudar a otras lineas mas que llevarte tu mismo el asesinato.

>Ejemplos notables: faker, reginald, bjergsen, scarra, ocelote.

2- Mid inmovil. > kartus, anivia, ryze, etc.

el mid inmovil o tambien llamado mid farmer o mid de late game.

Es un tipo de mid que solo se debe jugar si se tiene un dominio perfecto del farreo y la fase de lienas. la forma de carrear es quedarse en la linea y farmear lo mas posible (si es posible la jungla tambien) hasta llegar a mid-late game. En donde se demuestra la superioridad del campeon en late game y la ventaja de oro destrozando al equipo oponente en teamfights.

>Ejemplos notables: phantomlord, athene, froggen.

9.2 ADC

El adc hoy en dia tecnicamente ya no es un “carry”, es solo un tirador.

En la temporada 2 el adc era el rol que mejor carreaba por lejos, hasta que en la temporada 3 aumentaron los campeones con gap-closers (vi, tresh, zac, etc). Ser adc y evitar que algun oponente te salte en la cara y te mate en 1 segundo es 10 veces mas complicado ahora que como lo era en la temporada 2. Por lo mismo es un rol tremendamente mecanico y que requiere de mucho esfuerzo, pero al mismo tiempo ofrece una gran recompensa.

¿cómo carrea un adc?

Un adc para carrear de manera brutal necesita de 3 mecánicas:

1-perfect cs (jamás perder ningún cs posible)

2-hipertrade (golpear al oponente en cada ventana de oportunidad posible)

3-super kite (posicionamiento y attack-move perfecto en teamfights).

Solo con dominar eso deberías de salir por lo menos 3/0 en tu fase de líneas, para luego rushear items fuertes como infinity o sanguinaria antes del minuto 15 para luego destrozar en mid-game en las teamfights a tus oponentes, esquivándolos y haciéndoles daño si te intentan hacer focus.

>Ejemplos notables: Doublelift, robertxlee, wildturtle.

El mejor canal de youtube para aprender adc: [youtube.com/unswlolol](https://www.youtube.com/unswlolol)

9.3 Jungla

En la actual temporada 4, el rol del jungla es controlar el snowball y la visión del mapa, anulando al jungla oponente (contrajungla y **counterganks**) y tomando control de objetivos como dragon y baron.

Como el rol del jungla no está directamente pendiente de un oponente, puede estar más pendiente del mapa, alertando a sus compañeros de posibles gankeos.

¿cómo carrea un jungla?

Para carrear como jungla es prácticamente indispensable usar un campeón desbalanceado o de habilidad, ya que un jungla si no tiene velocidad para hacer la jungla (indispensable para asegurar dragon), o sustain, o buenos gankeos, o capacidad de snowball, es prácticamente inútil, o al menos, no lo suficientemente bueno para carrear.

Los junglas débiles actualmente son principalmente los **tanks**:

“malphite, nautilus, maokai, skarner, etc”

Los junglas fuertes son los luchadores y los asesinos.

-Si vas a ir a la jungla oponente siempre usa wards para saber si el jungla oponente va a aparecer, o al menos, asegurarte de que puedes 1v1 contra él.

-Siempre que puedas hacer contrajungla y no tengas nada mejor que hacer hazlo.

-**De preferencia, gankear líneas con cc o con capacidad de snowball.**

-**aprovecha el slow del rojo**, usa tu gap-closer después del flash oponente.

-campear una linea es tremendamente efectivo en soloque, sobretodo porque el oponente piensa “si ya he muerto una vez, es imposible que me vuelva a morir tan rapido al volver a mi linea” o “si ya me gankearon una vez, es imposible que me vuelvan a gankear mas rapido” APROVECHA esa mentalidad comun a tu favor.

Mejor canal de youtube para aprender jungla: youtube.com/foxdrop

9.4 support

El suport al no tener ninguna fuente directa de oro como el cs o la jungla o asesinatos (idealmente), debe usar items-runas y maestrias de generacion de oro para no quedarse atras. El support tiene 3 objetivos principales:

1-control del mapa

2-utilidad

3-peeling

>al suport no se le arma daño por que no rinde, solo rinde con utilidad>

Existen 3 tipos de support:

>support all in (tresh, leona, annie)

Actualmente son los que mas carrear, funcionan como iniciadores secundarios e igualmente proveen de mucha utilidad y peeling para el equipo.

>support de poke (lulu, lux, nidalee)

Carrear bastante si se saben usar bien, el objetivo del suport de poke es hacerle el farmeo imposible al adc oponente.

>support de sustain (sona, soraka, nami)

El mas pasivo de todos, su objetivo es asegurar que pase lo que pase no muera tu adc, no carrear mucho sino hasta mid-late game.

Nota importante: la fase de lineas en bot es carreada principalmente por el support, un buen support puede feedear facilmente a su adc, zoneando al adc oponente y desgastandolo. Muchos adc cometen el error de subestimar el daño del support en los primeros niveles. Como norma general, un buen support pre lvl 6 hace mas daño que un adc.

>Ejemplos notables: aphromoo, krepo, lemonnation, madlife.

Mejor canal de youtube para aprender support: youtube.com/impaktlol

9.5 top

Actualmente el rol que menos carrea.

El rol del top como normal general es de ser el tanke, al estar lejos de objetivos como dragon y ya que es muy difícil hacer un roaming a mid salvo que tengas una tremenda ventaja en línea (en cuyo caso probablemente te vaya el jungla) es muy difícil tener un impacto temprano en el juego.

En mid-late game es cuando top empieza a brillar, al hacer buenas iniciaciones o soportar enormes cantidades de daño (mundo por ejemplo). Al estar en la línea delantera su trabajo es tratar de llegar al adc y generarle el mayor daño posible o matarlo directamente.

Top es la línea que mayor conocimiento del control de la línea necesita. Por el simple hecho de estar aislado en el mapa peleando constantemente 1v1 mano a mano contra el otro top. Usualmente requiere mucha mecánica y conciencia del mapa para jugar el rol al 100%.

Existen 2 formas de carrear en top

1-aplastar en línea con un hipercarry o un lane-bully (renekton, tryndamere, riven). Luego de salir feedeado de la fase de líneas, rolear en el mapa y matar a cuanto oponente se te cruce.

2-ir con teleport, jugar pasivo y farmear mucho. Usar los teleport de manera inteligente para gankear líneas (preferentemente bot) y asegurar dragones. Luego en late game destrozar en teamfights (ryze es el ejemplo más notable)

>ejemplos notables: dyrus, zionspartan, boxbox.

Mejor canal de youtube para aprender top: [youtube.com/howtotoplane](https://www.youtube.com/howtotoplane)

10-Errores generales

10.1 todos cometemos errores.

Así de simple, todos cometemos errores. desde un bronce con 200 de mmr hasta faker. Todos tenemos malas partidas, todos tomamos malas decisiones.

La clave está en reducir esos errores al mínimo, aprender de ellos, anotarlos, entenderlos y corregirlos, es decir, tener expectativas realistas. Jugar un ranked y pensar “no voy a cometer ningún error y voy a ganar 10 partidas seguidas” es una expectativa poco realista, lo único que vas a conseguir es frustrarte por que puede que pierdas 3 partidas seguidas por que algún compañero tuyo cometió un error tremendamente estúpido o 5 partidas seguidas por afks o 10 seguidas por equipos peores en relación al equipo oponente, esas cosas pueden pasar.

Las reglas son las siguientes:

- Si cometes más de 2 errores en una partida no la mereces ganar
- Si pierdes tu línea no mereces ganar (en caso que te campeen o te hagan counter o te hagan roaming, **ganas la línea al no-morir**).
- si cometes 1 error pasado los 30 minutos de juego no mereces ganar (los errores de early se pueden compensar con el tiempo, los errores de late se pagan CARO).
- cada vez que mueras pregúntate si cometiste algún error, analízalo fríamente.
- no pongas excusas. No culpes a tu equipo de todo, Se objetivo.**
- cada vez que reconozcas un error anótalo y esfuerzate en no volver a cometerlo

Siguiendo esas simples reglas, tu mentalidad va a cambiar notablemente:

- no importa perder si gracias a eso aprendiste algo que te ayudara a ser mejor
- no importa perder si lograste cumplir o superar tus metas (kda, cs, objetivos, decisiones, etc) incluso si en tu equipo perdieron por ser peores respecto al oponente igual sentirás una victoria por que fuiste consistente y correcto en tu propio juego (que finalmente es lo único que importa).

10.2 morir por intentar salvar a un compañero que no tenía salvación.

Si ves que un compañero va a morir si o si, **DEJALO MORIR**. No ganas nada muriendo junto a él.

10.3 usar flash,barrier,etc cuando ibas a morir de todas formas.

Requiere de experiencia y criterio, pero ese flash que no usaste te puede significar ganar la siguiente teamfight y ganar la partida, no es un error menor.

10.4 ace to base

Extremadamente comun en plata-bronce. Despues de ganar una teamfight TOMA OBJETIVOS, LOS OBJETIVOS GANAN PARTIDAS. **Si haces un ace (exterminio) NO vayas a la base**, toma una torre, roba un buff, hace un dragon, pushea una linea, etc. **NO HAY NADIE QUE TE PUEDA HACER NADA.**

10.5 morir por intentar proteger un objetivo que si o si se iba a perder

Comun en torres y dragon. Si ves que a tu torre le queda 100 de vida y ellos son mas. **RETROCEDE**. La torre va a caer si o si, se perdio ese objetivo, **superalo**.

No ganas **NADA** con que ellos saquen la torre y **ADEMAS** te maten.

Lo mismo se aplica a dragon y baron, si ellos son mas, estan mejor posicionados o tu jungla esta muerto y sabes que no hay ninguna forma de sacar ese dragon,

DEJA QUE LO SAQUEN ELLOS, no te tires estupidamente 2v5 para intentar “ganar” un objetivo que ya estaba perdido.

10.6 overstay-overextend

Bastante comun con items caros, torres o inhibidores.

>te faltan 100 de oro para la BF sword pero te quedan 30 de vida **ANDA A BASE**.

Es demasiado el riesgo de quedarte en linea, tu oponente no es estúpido, puede perfectamente flashear y matarte, ten eso en consideracion. El oro que le vas a dar al oponente no compensa el riesgo de quedarte por esa pequeña cantidad de oro que te falta.

>Rompieste inhibidor de mid? Genial, ahora **RETROCEDE** y ve por otro objetivo (top, bot, baron, etc) o anda a base , **no te quedes en mid dando vueltas como estúpido esperando que el equipo oponente aparezca corriendo para matarte.**

>Rompieste la torre de tu linea? Genial, mira el mapa, si esta todo el equipo oponente mia entonces **RETROCEDE**, no avances hasta la segunda torre esperando que te vayan 3 enemigos a matarte como pasa el 99% de las veces.

10.7 no terminar una partida ganada por confiarse o por desorden.

Tienes ventaja absoluta respecto del oponente? Ganas todas las teamfights?

ENTONCES VAYAN TODOS MID, FUERCEN TEAMFIGHT Y GANEN LA PARTIDA.

Mientras mas tiempo pase mas posibilidades tiene el equipo oponente de hacer un comeback, por simple matematica, el limite de items es 6 por campeon. Mientras mas tiempo pase mas posibilidades tiene el equipo de reducir la brecha de items entre los equipos. Cuando ambos equipos tienen 6 items da exactamente igual la cantidad de asesinatos en el marcador.
¿como terminas una partida?
Juntandose, forzando teamfight (usando flash para iniciar si es necesario).

10.8 no hacer snowball

Conseguiste un asesinato triple debido a un mal gank del oponente? COMPRA DAÑO (salvo que tu campeon sea exclusivamente tanke), el daño es lo que te permite hacer snowball (aseguras asesinatos, objetivos, etc). Si obtuviste la primera sangre o tienes una ventaja respecto a tu oponente ABUSA de esa ventaja, no juegues pasivo, si ves que tu oponente comete un error CASTIGALO.

10.9 ir donde no hay vision, estar solo luego de los 30 minutos.

Siempre compra wards precisamente para evitar ese tipo de situaciones, un error extremadamente comun incluso en elo alto es que luego de los 30 minutos alguien va solo a mid a farmear los minions, para luego ser iniciado por los oponentes, usualmente muriendo o gastando flash o ambas.. para luego perder un inhibidor o un baron e incluso la partida. Mientras mas tiempo pase mas necesario es permanecer juntos como equipo, ya que cualquier muerte aislada significa 4v5 que implica un 80% de las veces perder la partida.

10.10 Rendirse

Entiendo lo frustrante que es que tu equipo este 20 asesinatos-3dragones abajo, o que hayas ganado tu linea 3 0 pero en teamfight mueras instantaneamente por que la katarina oponente que se feedeo 8 0 en mid te mate en un segundo. Entiendo lo frustrante que es, pero siempre existe la posibilidad de que ocurra un afk oponente, o que cometan un error tremendamente estúpido, o que te carreen, **no por que sea un mal juego para ti significa que no se puede ganar.**

10.11 desperdiciar experiencia y oro

Especialmente en support y jungla. Si la persona de la linea no esta por que fue base o murio, o el adc fue a base o murio, aprovecha el cs de la linea, se que suena algo tremendamente obvio pero la mayoría de la gente no aprovecha esa experiencia y ese oro, usualmente se lo lleva la torre desperdiciandose

completamente, si eres eficiente en cuanto a oro y experiencia puedes facilmente ser 2 niveles superior a tu team, y creeme que esa diferencia se nota.

10.12 no ejercer presion

League of legends es un juego que se gana principalmente por objetivos y presion, despues oro y finalmente asesinatos y teamfights. Si ganaste una teamfight y tienes que decidir entre tomar una torre y sacar un dragon, elije la torre, de esa forma ejerces mas presion en el equipo oponente. Si ves que top/bot estan pusheados VE Y DESPUSHEA las lineas, en vez de quedarte en mid dando vueltas y compartiendo experiencia con 1 o 2 idiotas que lo unico que estan haciendo es esperando a que alguien los inicie 2v5 para morir y perder. COMPRAR WARDS ES UNA EXCELENTE MANERA DE EJERCER PRESION.

10.13 no subir la moral

Esto es algo MUY importante, lo voy a ejemplificar para que se entienda: Tenemos un j4 que le fue mal en su juego, va 1/4, hemos perdido 2 teamfight seguidas y esta spameando surrender, el piensa que esto ya esta perdido. Pero es incapaz de ver que nuestra wayne va 7/1 y que nos puede llevar en late game. ¿que es lo que sucede? Como j4 piensa que ya esta perdido, comienza a cometer errores estupidos como ir donde no tenemos vision o iniciar 2 v 5 o posicionarse pesimo para que lo inicien 2v5.. por que total “ya se perdio”. Esa es una tipica situacion en donde una persona (o varias) pueden arruinar una partida ganable solo porque piensan que no se puede ganar. Comunica con tu team para evitar eso, dile “j4 nuestra wayne va 7/1 nos lleva en late si la protegemos, no te rindas porfavor”. O “solo necesitamos que ellos cometan 1 error para darle vuelta, no se rindan”. Etc. Creeme que tiene un tremendo impacto en el juego, de la misma forma cuando alguien haga alguna buena jugada felicitalo explicitamente, “gj, buen trabajo, nida esa lanza cura mi cancer, etc”

10.14 no especializarse (“probar” cosas en ranked)

El que agarra mucho apreta poco. aprende y juega todos los roles y todos los personajes dentro de lo posible. **Pero especializate en 1 o 2 roles particulares y entrena bien a ciertos campeones fuertes con los que veas que juegas bien.**

El 99.9% de las personas que llegan a challenger no llegan por jugar todo mediocre, llegan por jugar una sola cosa pero jugarla como un maestro.

No pruebes personajes en ranked, para probar cosas estan las normales y las partidas personalizadas o contra bots. No instalockees malph solo por ser “op”.

10.15 iniciar 1v2, 1v3, 1v4.. etc.

Antes de iniciar fijate si son menores en cuanto a numeros, esto suena obvio pero es un error EXTREMADAMENTE COMÚN, si vez que un compañero inicia estupidamente dejalo morir.

10.16 no aprovechar auto-ataques para harasear

Error de alto nivel, si estas usando un personaje de rango vs uno de melee aprovecha cada instante posible para lanzarle un autoataque, no uses solamente habilidades para dañarlo, creeme que este tip te ayudara facil en un 80% mas a ganar lineas complicadas o a ganar tu linea en general vs campeones melee.

10.17 no poner atencion en la pantalla de seleccion [IMPORTANTISIMO]

Si pickeas nidalee y te vas al baño y vuelves para darte cuenta de que todo tu equipo pensó que irias nidalee support y te fuerzan a ir a ese rol. Es TU culpa por no comunicarte. De la misma manera, si alguien pickea nidalee suport y tu no te das cuenta y pickeas sona pensando que nidalee va mid, entonces es TU culpa por no ver lo que escribieron tus compañeros. Esto tambien se aplica para los dodgeos/kiteos, me paso muchas veces que 2 compañeros o yo y un compañero quedaban en tradear un personaje.. y se les olvidaba o resulta que no tenian x personaje, eso destruye completamente al equipo, dejando a 2 jugadores jugando campeones en los que son malos. Fijate en eso siempre para dodgear.

10.18 ir por un objetivo en vez de estar en teamfight arriesgando una derrota.

El titulo lo explica por si mismo, en ciertas situaciones si tu oponente inicia a tu equipo 5v4 y los matan, es muy posible que te quedes 1v4 y te destrozen la base. Pasado el min 30-35 es mas importante permanecer juntos en vez de ir solitariamente por objetivos, al menos es asi como norma general.

10.19 usar rituales sin sentido

-“solo juego en la semana, por que el fin de semana juegan todos los niños ratas ya que no estan en el colegio”

-“solo juego en la madrugada porque a esa hora los troles se acostaron”

¿quien no ha escuchado a alguien hacer comentarios de ese estilo?

La realidad es:

Por estadistica, las posibilidades estan a tu favor siempre.

El sistema te empareja con 4 personas aliadas y 5 oponentes.

Considerando de que TU no eres ni un troll ni un afk ni un feeder, la posibilidad de que toque un afk o un troll en el equipo oponente sera mayor, dicho de otra manera, mientras TU no seas la causa de perder partidas, por simple estadística deberías de ganar mas de lo que pierdes.

Siempre va a existir la posibilidad de que te toque un niño que se tenga que ir al colegio, o de que te toque un drogado a las 3 de la mañana. Así como te puede tocar a ti les puede tocar a ellos también

y por estadística, es mas probable que les toque a ellos.

NO EXISTE NINGUN HORARIO NI DIA SEGURO PARA GANAR RANKED.

En este juego lo UNICO que te permite subir de divisiones de manera consistente es la HABILIDAD.

Los que merecen ganar ganarán el día y a la hora que sea.

10.20 ser codicioso (greedy)

La codicia no es buena, al menos no en este juego. Por ejemplo, Si saliste de una teamfight con 20 de vida y puedes irte a base, anda a base. No te quedes con la intención de sacar algún kill o mas asistencias si corres el riesgo de morir.

JAMAS persigas a algún oponente bajo de vida por un kill si este entra a algún lugar donde **no tienes vision**, te van a salir oponentes en la cara y te van a matar.

10.21 conceptos erroneos

1-**NO existe el KS** “kill steal” (robo de asesinato). si tu quieres asesinatos

APRENDE A SACARLOS, es el deber del equipo **asegurar** asesinatos siempre que sea posible, si tu support o tu jungla o quien sea se lleva un asesinato que querías llevarte tú, no tiene nada de malo, **NADIE ES DUEÑO DE LOS KILLS.**

2-**NADIE** es dueño del farm. Si tu jungla te gankea es libre de sacarte 2 o 3 minions si así el lo desea (minion tax), si bot o top ganan su línea deben ir a pushear mid para romper la torre, y eso implica también farmear mid. Si un oponente está romeando también te puede sacar minions, si hay una línea pushada esos minions son para el primero que llega.

3-si estás en una situación difícil en el mapa y es **IMPOSIBLE** que tus aliados lleguen a tiempo, no es culpa de ellos si mueres. Por ejemplo, si mid oponente te está gankeando en bot y tu mid no tiene manera de bajar a tiempo, lo correcto es que pushee la línea, los mías la mayor parte del tiempo no vale la pena “seguirlos”.

11- tips generales

11.1 aprovecha siempre el FREE ELO

El concepto de “free elo” se aplica cuando una estrategia, campeón, o item, es considerado muy OP, por lo que con simplemente usarla es casi fijo que ganas.



Ejemplo de “league of cleavers” cuando el item black cleaver estaba roto y te aseguraba casi completamente la victoria en una partida.



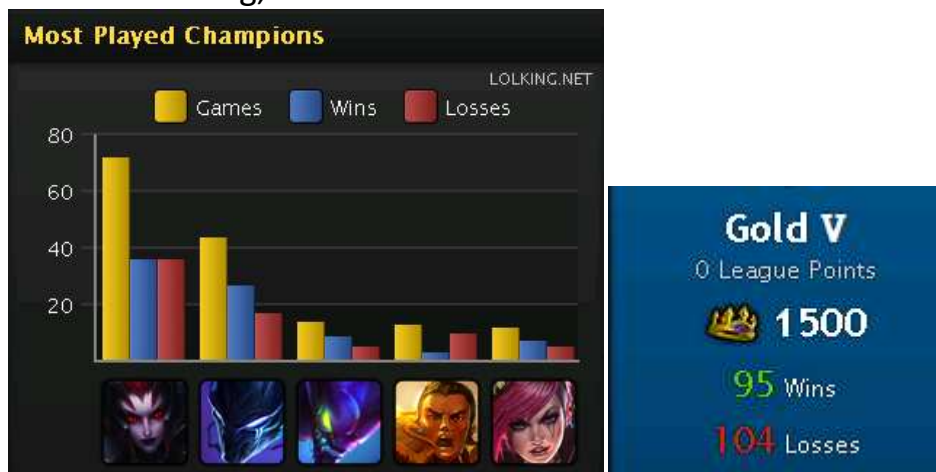
Ejemplo de “league of warmogs”, cuando el item warmog se podia stackear, lo cual te hacia practicamente imposible de matar.

A medida que league of legends ha ido evolucionando, es cada vez mas raro encontrar ese tipo de “free elo”, ya que el juego cada vez se vuelve mas y mas balanceado. Y si es que llega a existir, es casi inmediatamente baneado.

	Kassadin	790	3150	3.95%	48.81%	95.3%	Middle Lane	8/7/2009
--	----------	-----	------	-------	--------	-------	-------------	----------

Sin embargo, existe un “FREE ELO” que es **CONSTANTE**, en **TODAS** las seasons, El cual puede ser usando por **TODOS** y es **IMPOSIBLE** de evitar.

¿quieres saber cual es? Para explicarlo, voy a tomar como ejemplo a una persona al azar en lolking, en este caso salio un oro 5.



En total, tiene un **47.7%** de gane.

Sin embargo, si consideramos solamente sus 3 champs mas usados,

El total seria 72 victorias y 58 derrotas.

Es decir, si **SOLAMENTE** hubiese jugado con esos 3 champs, su porcentaje de gane seria del **55.3%** y estaria mas alto que oro 5.

>EL SOLO HECHO DE JUGAR LO QUE SABES JUGAR ES FREE ELO<

Puede que el invocador este en oro 5 preguntandose por qué no logra subir, la respuesta es muy sencilla. Es por esto:

Pantheon	2	6
Xin Zhao	3	10
Nunu	1	2
Evelynn	1	1
Morgana	1	1
Trundle	1	1
Udyr	1	1
Blitzcrank	1	0
Master Yi	1	0
Zed	0	3
Lee Sin	0	6
Thresh	0	2
Vayne	0	2
Dr. Mundo	0	1
Kayle	0	1
Sivir	0	1

28 derrotas que no deberian de existir en primer lugar.

11.2 entrena tus mecanicas y tu toma de decisiones constantemente

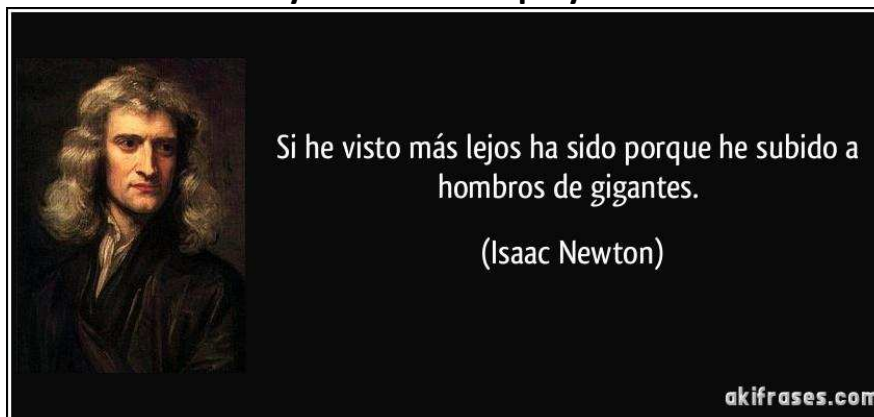
Existe un motivo por el cual los koreanos son los campeones en el mundo en league of legends, entrenan 16 horas al dia. 5 dias a la semana. Bajo horarios estrictos de alimentacion. El entrenamiento mecanico consiste principalmente en farmear, tradear, farmear bajo torre, posicionamiento, perfeccionamiento de campeones, etc. Seguido de entrenamientos por parte del coach (el cual es tanto o mejor pegado que los jugadores) en el cual analizan situaciones teoricas para encontrar la mejor decision posible, revisan partidas pasadas y analizan que se pudo haber hecho mejor o que no se debio haber hecho en primer lugar. Cuentan con un analista (que puede o no ser el coach) que constantemente revisa partidas de los oponentes, campeonatos, estadisticas del juego, etc. Para siempre encontrar la mejor composicion y estrategia posible para ganar.

Seguido de entrenamientos para mejorar su fase de pickeos y baneos. (el cual, por cierto, determina por lo menos el 80% del resultado de la partida).

Y finalmente, pero no menos importante, el coach habla constantemente con los jugadores para ver si emocionalmente estan bien, si existe algun conflicto o problema interno o entre el equipo, para solucionarlo de la mejor manera posible.

¿en conclusion? Si quieres tener exito en league of legends o en cualquier aspecto en la vida. Alimentate bien, duerme bien, se disciplinado, ten estabilidad emocional, entrena, piensa en como mejorar, entrena, estudia, entrena y cuando termines de entrenar vuelve a entrenar de nuevo.

11.3 ve streamers y analiza tus replays



Todo ser humano que existe en este planeta, desde deportistas profesionales hasta genios como nicola tesla han llegado a donde estan gracias a que otras personas los cuidaron, guiaron y enseñaron. todo conocimiento que existe, todo descubrimiento o invento que se ha hecho. Se basa en informacion previa, en observaciones previas, en maestros que a su vez tubieron otros maestros.

¿quieres ser exitoso en algo?

Observa a la gente que tiene éxito y cópialos, trata de entender que es lo que hacen ellos que no haces tú, escucha sus explicaciones, entiende sus argumentos y tendrás éxito. Así de simple.

Es cierto que existe gente con una capacidad creativa impresionante que sin copiar a nadie ha llegado a lo más alto, gente que ha inventado sus propias estrategias. Algunos ejemplos:

- proxy farming singed (druidroid)
- malzahar ad jungla (aquadrakon33)
- ap mid sejuani (mister_oink)
- ryze gp10, happy elf teemo carry support (athene)

Y la lista puede seguir...

Si bien ese tipo de gente es admirable, no es algo en lo que deberías enfocarte, los prodigios existen, pero si estás leyendo esto posiblemente al igual que yo tú no lo seas. Enfócate en imitar en vez de innovar. Simple consejo personal.

¿qué es un streamer?

Un streamer es una persona que se transmite en vivo a sí mismo jugando el juego. Con la idea de entretener a su público y enseñar a los demás como jugar, es decir, la idea principal del streaming es aprender a ser pro viendo a otros pros jugando. La gran mayoría de los streamers reconoce ver a otros streamers también.

-Algunos streamers notables:

TOP Dyrus, zionspartan, boxbox, wingsofdeath.

JUNGLA Nightblue3 (en lo personal mi favorito) ,TheOddone, Trick2g

MID bjergsen, scarra, hotshotgg

SUPPORT aphromoo, krepo, impakt.

AD CARRY. Robertxlee, imaqtpie, wildturtle

<Canales de youtube en donde se suben videos de partidas de streamers:

Youtube.com/thetekglow

Youtube.com/lolprovods

Usa programas como baronreplay, op.gg o lolrecorder para mirar tus partidas y analizar tus errores o ver que cosas pudiste haber hecho de manera diferente. No solo te fijas en ti mismo, Si en una partida tu oponente salió de línea 5 0, observalo a él también, trata de entender que fue lo que hizo él que tú no.

11.4 informate constantemente sobre el actual estado del meta y la comunidad
League of legends tiene el exito que tiene por que es un juego muy divertido que constantemente cambia, ademas de que tiene una escena de esports que lo hace bastante divertido de observar a nivel competitivo. Tiene una comunidad llena de personas interesantes y divertidas que le dan vida y sentido al juego.

La comunidad latinoamericana no seria lo que es ahora sin skyshock, no tendríamos idea de como funciona lol en korea de no ser por montecristo, no existirían los streamers como trabajo viable de vida de no ser por hotshotgg, no existirían las hinchadas de equipos profesionales de no ser por visionaros como reginald con TSM. El rol de support jamás habría tenido el interés de la comunidad de no ser por gente como aphromoo.. la lista puede seguir.
lol es un juego que tiene un mundo enorme por descubrir, llevo 2 años jugando lol y cada día aprendo algo nuevo del juego.

Por ejemplo, sabias que cuando aparece la imagen [victoria] o [derrota] igual puedes mover el mapa con las flechas del teclado?
Sabias que cuando zed ultea a un campeón, y el daño ya es suficiente para matarlo con la marca, le aparece un shuriken en la cabeza del campeón?
Sabias que si tristana salta por encima de una trampa de cait, igualmente atrapa a tristana por que el salto es considerado un dash?
Sabias que fiddlestick puede drenar a elise cuando se encuentra intargeteable luego de usar su rapel? Sabias que elise puede caer en wards oponentes?
O que gnar puede saltar doble en la aceleración de jayce?
Sabias que el pilar de trundle es la única habilidad en el juego que puede cancelar el recall de un aliado? Ademas de servir como iniciador para el ulti de yasuo.
Si, si un trundle aliado te tira su pilar, eso puede servir para que un yasuo oponente te ultee y te mate. Porque el pilar cuenta como un “levante”,
Ademas de eso, el pilar hace 1 de daño verdadero si se usa en un oponente.
Sabias que existen pasivas ocultas en varios campeones?

Existen ciertas jugadas que tienen el nombre de los jugadores que las hicieron.
-hacer un xpeke (hacer un backdoor)
-hacer un insec (jugada con leesin en donde te posicionas detras del oponente con un ward para luego patearlo hacia tu equipo)
-hacer un madlife (lanzar un gancho con tresh anticipando el flash oponente)
-ward scarra (fallar en poner el ward en tri bush desde el dragon en bot)

- “too tanky” (fallar todos los skillshots y decir que el oponente “es muy tanke” original de xpeke)
- hacer un misaya (teletransportarse en medio de todos los oponentes con twisted fate para luego usar inmediatamente el reloj de arena haciendo que los oponentes desperdicien 5 ultis en un objetivo intargeteable, en honor a una jugada hecha por misaya, conocido por ser el mejor twisted fate del mundo)
- hacer un saintvicious (fallar el smite en baron)
- hacer un doublelift (entrar a un bush sin vision y toparse con 5 oponentes)
- hacer un yellowstar (flashear para agarrar a alguien y fallar absolutamente todo)
- hacer un reginald (tirar carta azul en vez de carta amarilla con twisted fate, o mejor dicho, jugar pesimo con twisted fate fallando todo)

¿quieres saber que estrategias usan los pros? Como se arman? Cuales seran los proximos campeones que seran nerfeados en el PBE? Cuales seran los nuevos items que vendran? Te interesa ver jugadas interesantes o divertidas? Saber Que pickear y que banear? Entonces usa las paginas que pondre en las fuentes.

-11.5 un ultimo consejo: ENSEÑATE A TI MISMO.

Mucha gente tiene el mal habito de no investigar ni pensar por si mismos, esta bien consultar o depender de otras personas si quieres aprender o mejorar en algo particular. Pero eso no te va a llevar a mejorar en el largo plazo, si quieres mejorar puedes crear 20 temas en los foros preguntando “como mejoro mi cs” o “como evitar los troles” o crear temas esperando cambiar las cosas como por ejemplo “riven esta op pls riot saquenla del juego me quita ¾ de la vida en lvl2”. Si tienes cualquier clase de problema, o frustracion, o pregunta..

INTENTA PRIMERO RESOLVERLO POR TI MISMO, PERO INTENTALO DE VERDAD.

Todos funcionamos de maneras diferentes, quizas algunos mejoren su cs farmeando con vladimir o anivia, quizas otros mejoren cs escuchando musica, quizas otros mejoren entrenando 3 horas seguidas, quizas otros mejoren entrenando 10 min al dia. Resuelve por ti mismo tus problemas, no esperes que nadie te entregue una formula perfecta de como salir de bronce 5 a challenger ganando 100 partidas seguidas en 7 dias, o que riot va a escuchar tus peticiones y va a cambiar el meta del juego para dejar todo perfectamente balanceado y convertir lol en un juego aburrido. Nada es facil en la vida, encuentra tu propio camino, esfuerzate de manera inteligente y llegaras lejos.

12-fuentes

>Paginas importantes

-reddit.com/r/leagueoflegends , surrenderat20.

-Lolking, lolbuilder, probuils.

>canales de youtube

Gbay99, foxdrop, pants are dragon, phy, gamingcurious, the valkrin, impakt, UNSWLoLSoc, shakarez, howtotoplane, skywilliams, thetekglow, lolprovods, bingegamingdottv.

>agradecimientos especiales

nightblue3, Ozrak, gbay99, foxdrop.

magi (si el no me hubiera mostrado al streamer nightblue3 y su serie de “bronce a challenger en 1 semana” yo aun seguiria en bronce, muchisimas gracias)

>Nota final:



Luego de 6 meses pegado en platino V, logre salir y subir a diamante en 9 dias

simplemente jugando solo con campeones con los que gano mas del 50%, dodgeando cuando me tocaba un rol que no sabia jugar bien o cuando me tocaban equipos malos.

Todo lo que sé esta escrito aqui, si yo llegue a diamante solo con esto, entonces en teoria tu tambien puedes. Esta imagen es la garantia de que la guia funciona.