



Guia de League of Legends Cómo Subir de **Bronce** a **Diamante** TODO explicado



Introducción:

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

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

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

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

¿Por qué antes jugaba más y no subía, y luego jugando menos subí mucho?

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

Si yo pude subir de bronce a diamante con esta guía, tu también 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.....	14
1.8 Da igual donde quedes.....	14

2-Mentalidad

2.1 Mentalidad correcta vs incorrecta.....	15
2.2 el dilema del prisionero (confianza)	16
2.3 mira las cosas con objetividad.....	17
2.4 flamers, ragers, troles (el bendito boton para mutear)	17
2.5-malas Rachas, afks (frustración)	17
2.6 la clave del éxito.....	19
2.7 deja tu orgullo de lado.....	19
2.8 el sistema es justo.....	19

3-Elementos externos.

3.1 internet.....	20
3.2 revisa tu ping antes de jugar.....	20
3.3 computador.....	20
3.4 distracciones, emociones, cansancio.....	20

4-Mecanicas

4.1 mirar el minimapa como hábito.....	21
4.2 farmear [LO MAS IMPORTANTE DEL JUEGO]	21
4.3 tradear [IMPORTANTE]	23
4.4 skillshots (flash)	28
4.5 zonear.....	28
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.....	31
4.14 smitear.....	32
4.15 split push.....	33
4.16 romear.....	33
4.17 contrajungla - invasión.....	34
4.18 comunicación.....	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)	37
5.1 lista de prioridades.....	37
5.2 respeta a tu oponente.....	37
5.3 control del mapa (wardear) [IMPORTANTE]	38
5.4 itemización [IMPORTANTE]	46
5.5 KDA	48
5.6 composición de equipos.....	52
5.7 rotaciones.....	53
5.8 Matemática.....	56
5.9 triangulos de estilos de juego.....	57
5.10 pequeños trucos estratégicos.....	58
5.11 pickeos y baneos (ranked team).....	59

6-Maestrias y runas

6.1 valor de cada maestria en oro 6.2 valor cada runa en oro	61
--	----

7-Campeones

7.0 conocimiento básico de campeones.....	63
7.1 usa campeones con los que GANES (probabilidades)	75
7.2 campeones OP (o metachampions o campeones sin habilidad)	76
7.3 campeones balanceados.....	77
7.4 campeones de habilidad (castigo-recompensa).....	78
7.5 campeones cheese (queso)	78
7.6 champion pool.....	78
7.7 counterpick.....	78
7.8 cambios de linea (lane swap)	81

8-Duoque

8.1 ventajas 8.2 desventajas.....	82
-----------------------------------	----

9-Roles

9.1 Mid.....	83
9.2 ADC.....	84
9.3 Jungla.....	85
9.4 support.....	86
9.5 top.....	87

10-Errores generales

10.1 todos cometemos errores.	88
10.2 morir por intentar salvar a un compañero que no tenia salvación.....	88
10.3 usar flash,barrier,etc cuando ibas a morir de todas formas.....	89
10.4 ace to base.....	89
10.5 morir por intentar proteger un objetivo que si o si se iba a perder.....	89
10.6 overstay-overextend.....	89
10.7 no terminar una partida ganada por confiarse o por desorden.....	89
10.8 no hacer snowball.....	90
10.9 ir donde no hay visión, estar solo luego de los 30 minutos.....	90
10.10 Rendirse.....	90
10.11 desperdiciar experiencia y oro.....	90
10.12 no ejercer presion.....	91
10.13 no subir la moral.....	91
10.14 no especializarse (“probar” cosas en ranked).....	91
10.15 iniciar 1v2, 1v3, 1v4.. etc.....	92
10.16 no aprovechar auto-ataques para harasear.....	92
10.17 no poner atencion en la pantalla de selección [IMPORTANTISIMO].....	92
10.18 ir por un objetivo en vez de estar en teamfight arriesgando una derrota.....	92
10.19 usar rituales sin sentido.....	92
10.20 ser codicioso (greedy).....	93
10.21 conceptos erróneos.....	93

11-Tips generales

11.1 aprovecha siempre el FREE ELO.....	94
11.2 Eres bueno (si, en serio).....	96
11.3 entrena tus mecanicas y tu toma de decisiones constantemente.....	96
11.4 ve streamers y analiza tus replays.....	97
11.5 informate constantemente sobre el actual estado del meta y la comunidad.....	98
11.6 un ultimo consejo: ENSEÑATE A TI MISMO.....	99

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 mí me tocan trolls y afks”
“la unica forma de ganar es teniendo suerte”

Si quieres subir de liga 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 SIEMPRE TE PONE DONDE TE MERECEES ESTAR. ASI DE SIMPLE.

1.2-factor suerte

debes estar pensando “la única forma de ganar partidas es con suerte. Si tengo la suerte de que me toque el mejor equipo debería de ganar fácilmente”.
siguiendo esa lógica, 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 existen “eloboosters”. Gente que por cierta cantidad de dinero sube cuentas a **diamante en 1 o 2 semanas**.
 - explica por qué hi im gosu (streamer challenger main vayne) pudo subir una cuenta de **unranked a diamante en 24 horas seguidas**.
- >Si realmente la única forma de subir es evitando los “trolls y afks” teniendo “suerte” entonces acaso estos jugadores profesionales fueron bendecidos por el dios del lol que tienen tanta suerte como para subir tantas cuentas a diamante-challenger? Obvio que no, la razon por la cual suben es porque saben carrear.

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

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

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

-**Scarra**: “jugué 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 termino 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 ¿como? 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 carrear”.

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

-**Trick2g**: “ si no puedes carrear en solo quee entonces estás cagado”

-**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 esta en mi control es mejorar mis propias mecánicas y mi toma de decisiones”

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

-**Imaqtpie**: “¿quieres saber cual es el secreto para no frustrarse en solo quee? Simple, cuando entres en cola cierra tus ojos y piensa “todas las personas con las que voy a jugar son pésimas”, 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.

-**Ozrak**: “si ganas o pierdes 10 partidas seguidas ¿cual es la ÚNICA constante de esas 10 partidas? **La ÚNICA constante es que en esas 10 partidas estuviste TU**, por lo tanto TU eres el ÚNICO factor determinante a la hora de subir o bajar de liga”

1.4-ligas

Diferencias de cada liga estadísticamente hablando:

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

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

Pésima toma de decisiones

Casi nulo conocimiento estratégico del juego

nulas mecánicas

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

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

Cs mediocre (55 aprox al minuto 10:30)

Toma de decisiones mediocres

Conocimiento estratégico básico del juego

Mecánicas 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

Mecánicas 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 mecánicas pero no perfeccionadas

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

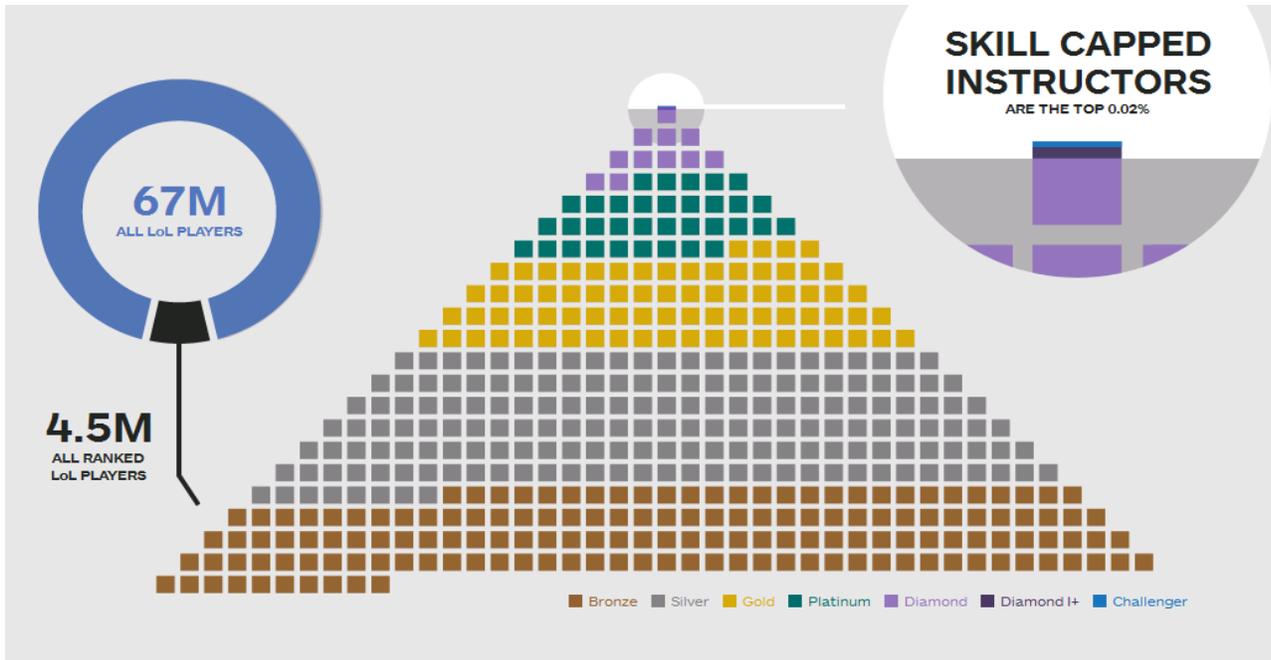
Cs perfecto incluso bajo presión (90 como minimo al minuto 10:30)

Excelente toma de decisiones

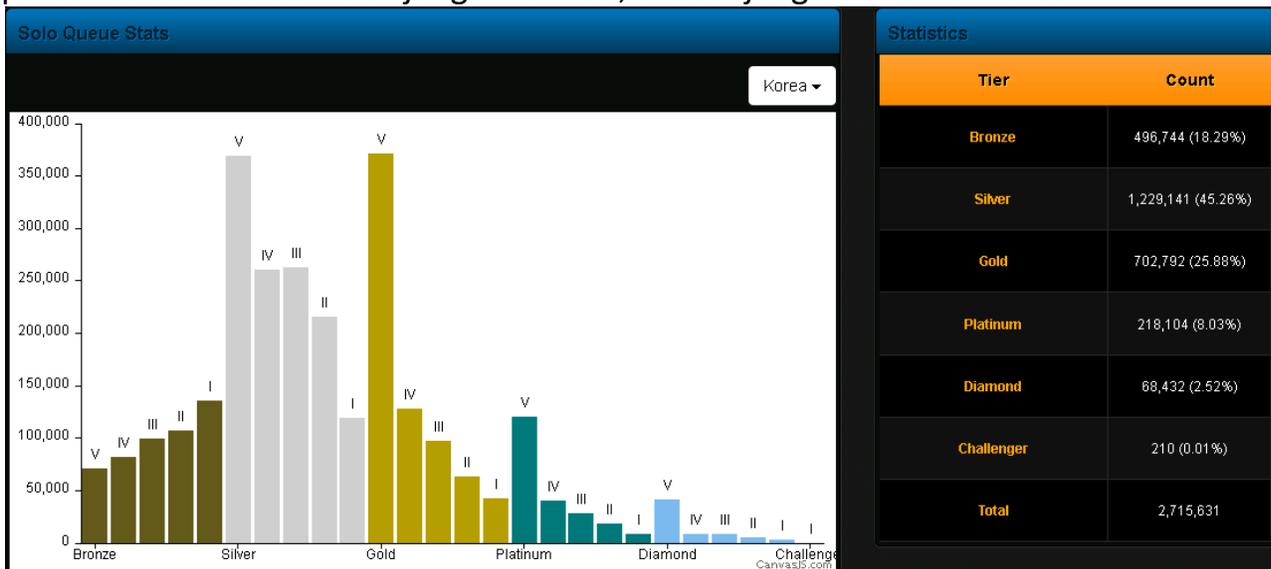
Conocimiento total del juego

Perfeccionamiento de mecánicas (hipertrade, perfect kite, posicionamiento)

Perfeccionamiento de campeones

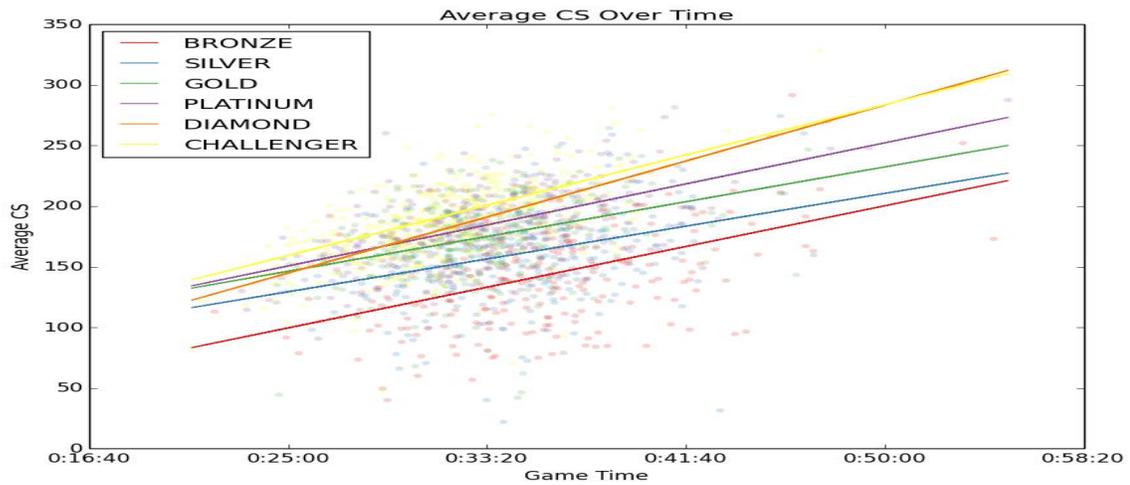


Representación visual con una pirámide de todos los jugadores que rankean en todos los servidores de lol que existen, como norma general solo el 20% de las personas de cada servidor juegan ranked, el 80% juegan solo normales.



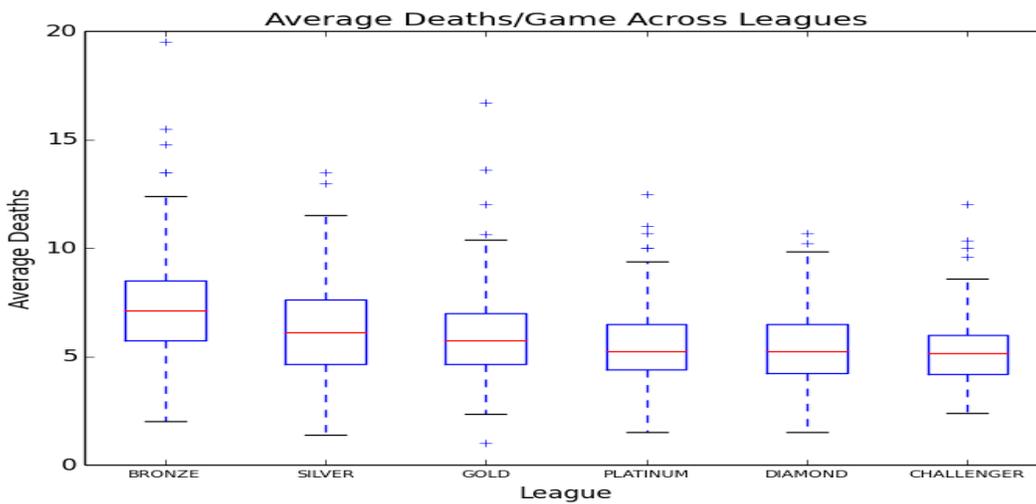
El único servidor que es la excepción a la regla es corea, en donde bronce es solo el 18% y plata es el 45%, es decir, la distribución del server general se encuentra con un nivel superior al promedio de otros servidores, existen varias explicaciones para eso pero la mas aceptada es que corea tiene 15 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 según liga



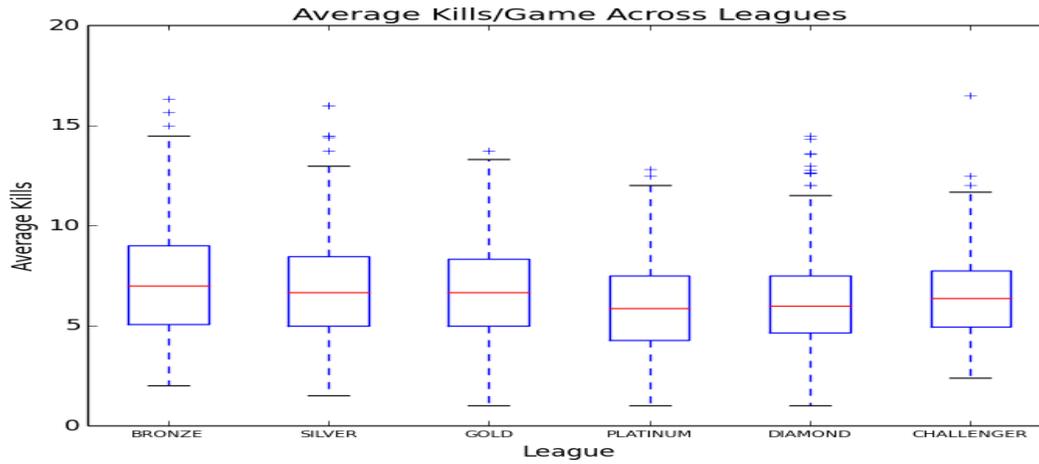
Conclusión: los diamantes y los challenger farmean **toda la partida**. Mientras que de platino para abajo los jugadores pasado x minuto se olvidan de farmear.

Tabla de muertes-promedio según liga



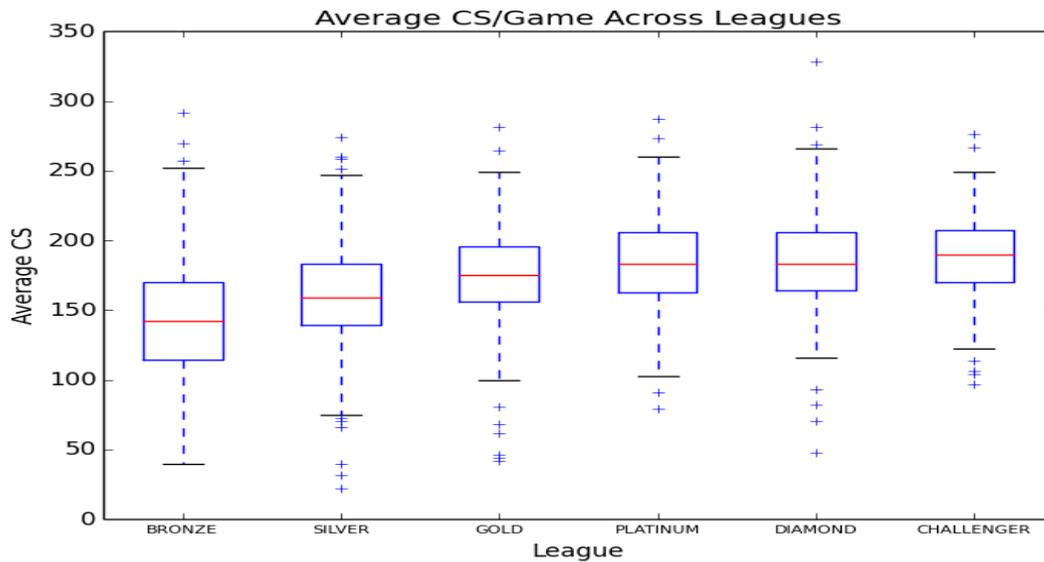
Conclusión: mientras mayor sea la liga, los jugadores mueren menos.

Tabla asesinatos-promedio según liga



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

Tabla CS-promedio según liga



Conclusion: mientras mayor la liga, 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 selección), los castigos son:

-3lp (5 minutos)

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

Si estas en promoción cuenta como derrota

Pero **NO SE PIERDE ELO.** > es preferible perder -3lp o una derrota en promoción 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 saltándote 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 jungla, 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 composición vs composición oponente (no tanke, no cc, no iniciación) (vs team oponente con yasuo-wukong-malphite-janna)

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

4- Composición 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.

	Ezreal	66	48	57.9%		8.9/game	4.8/game	7.8/game	204.1/game
	LeBlanc	39	48	44.8%		10.4/game	6.3/game	4.8/game	152.3/game
	Rengar	4	7	36.4%		4.7/game	7.7/game	6.9/game	99.5/game
	ManuelAlcayaga								

Ejemplo de cuando dodgear:

Luego de revisar a todo mi equipo en lolking, veo que leblanc y rengar son pésimos, solo ezreal es bueno. rengar fue tremendamente toxico, amenazó con que si no lo dejaban jungla feedeaba (forzando así al segundo jugador a pickear gnar por primera vez para ir top sin saber como jugar top). Encima de todo, me veo forzado a jugar support siendo que es mi peor rol junto a adc. ¿que hago? Inmediatamente pickeo teemo con la intención de que alguno de mis compañeros se salga (en caso de que ninguno se salga me salgo yo, de esa forma no le arruino el juego a nadie). Pickear un trollpick para que otros se salgan es una técnica MUY común en Elo alto. **Dodgear es la ÚNICA herramienta que nos da riot para defendernos de personas que nos van a arruinar una partida.** úsala sabiamente.

>Algunos Ejemplos notables de cuando dodgear:

	Jayce	6	15	28.6%		4.7/game	4.9/game	5.4/game	159/game
	Riven	7	16	30.4%		4.5/game	7/game	5.3/game	184.6/game
	Lissandra	7	15	31.8%		4.3/game	5.5/game	6.8/game	160.9/game
	Ezreal	12	40	23.1%		7.1/game	8.8/game	7.2/game	148.2/game

(este último, es el caso mas increíble que me ha tocado ver, el sujeto elige ezreal ap mid, y no, no está troleando, el tipo realmente lo juega pensando que rinde)
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 rápido, pero te das cuenta que no te sirve de nada ser rápido 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 mágicamente 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.



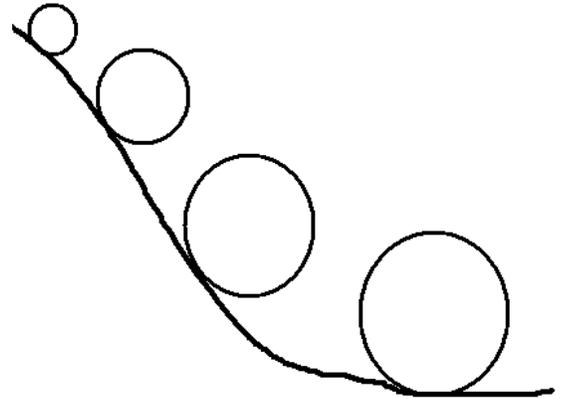
La opción 2 suena extrema, pero si lo piensas bien **es la única solución correcta en ese momento**. De hecho, es la única solución en absoluto.

En el caso de league of legends, hay 3 líneas y un jungla. Algunas veces vas a ganar tu línea pero las otras líneas 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 línea.

¿que hacer? Tienes 2 opciones:

- 1- Insultar al jungla por no gankear, insultar a tu equipo por perder sus líneas, esperar que mágicamente 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 línea, o lo fuerces a volver a base, inmediatamente ayuda alguna línea que necesite ayuda, si eres jungla campea una línea que tenga problemas, cómprales wards para prevenir que los gankeen, organiza a tu equipo para que tomen objetivos.

¿Cual es la decisión 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 más grande.



Si tienes una ventaja en línea **APROVÉCHALA**, transforma esa ventaja en **JUGADAS** que te permitan obtener **ASESINATOS** que te permitan ayudar a tu **EQUIPO** para que puedan tomar **OBJETIVOS** y ejercer **PRESIÓN** en el oponente tomando control del mapa con **VISIÓN** acorralándolos para finalmente destruir su base.

Eso, es 100 veces más 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 **DEFIÉNDELO, EL TE ESTA CARREANDO A TI.**

1.8 Da igual donde quedas

El 90% de la gente luego de sus 10 primeras partidas terminan en plata/bronce, el 70% del servidor se encuentra de plata para abajo.

“quedar” es diferente que “pertenecer”. Tu puedes quedar en bronce 5 pero si realmente mereces pertenecer a “oro” entonces llegaras a oro. Da igual donde quedas, **siempre que te enfoques en mejorar eventualmente vas a subir.**

Si juegas 100 partidas y no subes ni bajas, entonces estas en la liga que mereces.

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 sí no depende 100% de mi, pero mi desempeño depende 100% de mí mismo”

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

-(situación: 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 debería haber visto que iba 4 1, debí haber conocido mis límites y haber calculado la agresión”

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

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

Nótese que en todos los ejemplos anteriores podría 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 **ÚNICA** 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 estas jugando con hipercarrys como jax, vayne, katarina o riven y estas 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 demas.

"" La diferencia entre tu decision y la nuestra es la experiencia.

pero no hace falta que dependas de eso.

DECIDE...

confia en ti mismo, o confia en tus compañeros.

yo no lo se...

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

pero absolutamente nadie conoce el resultado.

entonces, toma la decision de la cual te arrepentiras 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 pesimo cs, pesimo KDA y con el cual tienes menos del 50% de gane en 30 partidas.. mejor cambia de personaje o dedicate 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 haciéndolo.**

Si discutes harás que tus aliados se enfoquen en ganar la discusión en vez de la ganar partida, da igual quien tenga la razón, TODO el equipo pierde al discutir.

Si lo que dicen los demas 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. (puedes escribir primero 7mute all con 7 incluido para que los demas sepan que los muteaste)

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

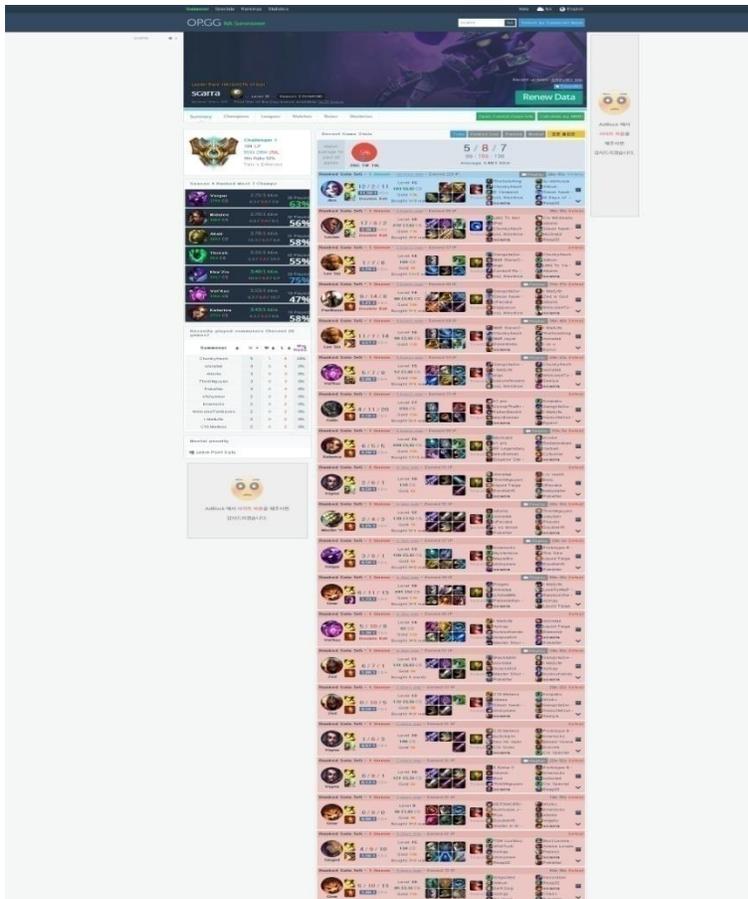
2.5-malas Rachas, afks (frustración)

¿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 prácticamente 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 **perdió 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. Ni siquiera **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 carrear 40**. Si el mejor jugador del mundo no puede, no esperes hacerlo tu.

No tiene nada de malo eso, algunas veces todo tu equipo irá con sus mejores personajes y roles y perderás **por que el equipo oponente era mejor**, o por que tenían mejor teamfight, o por que alguien en tu equipo cometió 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 fríamente 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 frustración y que la racha esta afectando tu juego deja de jugar inmediatamente y distráete. si pierdes 3 seguidas no juegues hasta el otro dia.

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

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

¿como se tiene éxito en un Deporte? practica, habilidad y mecanicas.

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

¿como se tiene éxito en el Arte (ej. Musica)? dedicacion, repeticion y ejecucion

2.7 deja tu orgullo de lado

existe un concepto en economía llamado “**costo hundido**”, se puede resumir como “**no vale la pena perder tiempo en una causa perdida aunque ya hayas invertido**”, muchas personas ocupan personajes con los que claramente no tienen la habilidad para usarlos al 100%, o simplemente no son capaces de obtener resultados mínimos (+50% win y farm decente), pero piensan “ya he invertido demasiado tiempo en el campeón asi que lo voy a seguir jugando”. El tiempo ya lo perdiste en una causa perdida, supéralo y aférrate a lo que SI eres bueno, invierte tu tiempo en un campeón que SI valga la pena tu esfuerzo en vez de jugar una y otra vez con algo con lo que no sirves. Aunque te duela el orgullo.. déjalo ir.

-Emperor Imperial mejor conocido como urgod, tiene mas de 3000 partidas con urgot pero es plata 5 aunque lleva 3 años jugando, este es un claro ejemplo de una persona que solo juega por jugar en vez de mejorar.



2.8 el sistema es justo

Es difícil jugar ranked sin frustrarse, el principal motivo es que uno experimenta un sentimiento de injusticia tremendo, en el fondo cuando “reportamos” a un ragequit, un feed intencional, un afk o un troll. Sabemos que ese reporte no va a hacer absolutamente nada (quizás le baneen el chat), yo en lo personal le he hecho seguimiento a ciertas cuentas de personas que descaradamente me trollearon una partida y jamas ninguno de ellos fue baneado. Sin embargo, **el sistema es justo**. si, leiste bien, aunque esos trolls siguen arruinando partidas, **el sistema es justo**. ¿por qué? Simple, porque todos esos trolls que me arruinaron partidas **NO SUBEN, Y YO SI**. Y ese es el punto. Los trolls que me topé en oro siguen en oro, los trolls que me topé en platino siguen en platino, Mientras que yo subo y subo. yo merezco subir y ellos no. Así de simple, El sistema ranked de league of legends es justo y funciona perfectamente bien, por el hecho de que no permite subir a aquellos que no lo merecen, cada vez que te toque un troll repítete a ti mismo “**Yo subiré y Él no**”. en lo personal esa mentalidad me ha ayudado muchísimo a no frustrarme al toparme con trolls.

3-elementos externos

3.1 internet

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

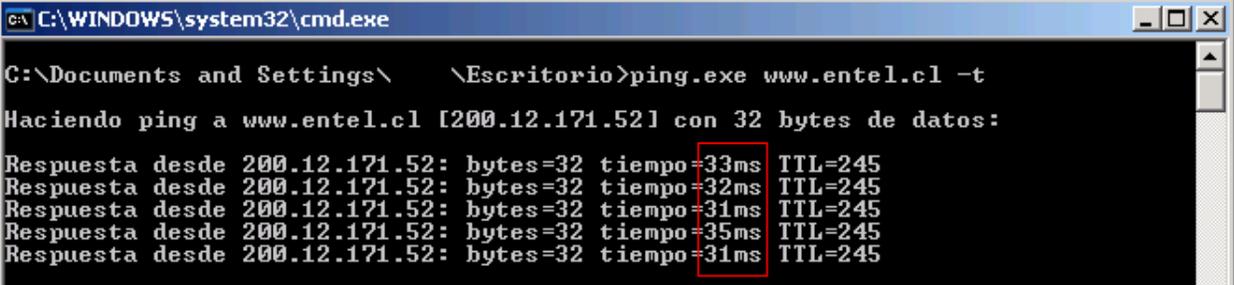
Por ejemplo, si compartes internet en LAN y existe la posibilidad de que justo a la hora en que deseas jugar otra persona use el internet y te genere lag en el juego NO juegues. Es prácticamente una derrota asegurada.

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 interrumpen? Tienes alguna distracción que te molesta? Estas pasando por un mal momento emocionalmente? Estas cansado o con sueño? NO JUEGUES 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, así de simple.

4-mecanicas

4.1 mirar el minimapa como habito

Si bien no es técnicamente una mecánica, 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 atención 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 **hábito**.

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 único 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 ningún bot.

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

Sin usar ningún tipo de habilidad, solo dándole el último golpe a los minions.

(solo puedes usar habilidades si se van a morir 2 minions al mismo tiempo)

Si no eres capaz de llegar fácilmente a 90 cs entonces NO JUEGUES 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 presión de un oponente y un jungla.

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

Todos los profesionales, faker, dyrus, froggen, etc. Practican cs en partidas personalizadas, practican mecánicas 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 ningún tipo de presión, si no eres capaz de encestar solo, no esperes encestar en un partido en que tengas que sumarle la presión de tus oponentes y el público.

La practica hace al maestro, la única forma de mejorar tus mecánicas es practicando una y otra vez hasta que se vuelva como la palabra lo dice **“mecánico”** automático 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:

Minutos	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, jamás tendrás condiciones ideales, puede que tu support te robe farm si vayas adc, a veces pasa, supéralo. Segundo, **fíjate en el daño que tus minions le hacen a los minions de tu oponente, observa las partículas y calcula tu golpe**, fue un consejo de skyshock y creo que fue lo que mas me sirvió para mejorar mi farmeo.

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

Si te toca esa situación debes aferrarte a tu torre, evitar el poke oponente o tratar de estar cerca de los súbditos 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 están libres de presión, 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 forzándote 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 súbditos 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 súbditos 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 créeme 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? Básicamente, dejar los minions entre la mitad de la linea y tu torre, evitando asi que tu torre le pegue a los súbditos del oponente y dejándote a ti en una posición favorable cerca de tu

torre. ¿como se hace? Solo dándole 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 súbditos 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 tiburón, 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 de 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 podrá usar contra ti en una x cantidad de segundos. Es aplicable también al cooldown de los hechizos de invocador, si tienes ignite y tu oponente no y tienes ese conocimiento, entonces deberías 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 golpeándolos).

>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	Talon Ult	1:15 / 1:05 / 0:55
Lux root	15 -- 11	Taric Stun	18 -- 14
Lux Ult	1:20 / 1:05 / 0:50	Taric Ult	1:15
Malphite Passive	10	Thresh Hook	20 -- 12
Malphite Ult	2:10 / 1:55 / 1:40	Thresh Lantern	22 -- 16
Malzahar Ult	2:00 / 1:40 / 1:20	Thresh Ult	2:30 / 2:20 / 2:10
Master Yi Heal	35	Tristana Jump	22 -- 14
Master Yi Ult	1:15	Tristana Ult	1:00
Miss Fortune Ult	2:00 / 1:50 / 1:40	Trundle Ult	1:20 / 1:10 / 1:00
Mordekaiser Ult	2:00 / 1:45 / 1:30	Tryndamere Ult Duration	5
Morgana Binding	11	Tryndamere Ult CD	1:50 / 1:40 / 1:30
Morgana Ult	2:00 / 1:50 / 1:40	Twisted Fate Ult	3:00 / 2:30 / 2:00
Nami Bubble	14 -- 10	Twitch Stealth	16
Nami Ult	2:00 / 1:50 / 1:40	Twitch Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Nasus Ult	2:00	Urgot Corrosive	15 -- 11
Nautilus Ult	2:20 / 1:50 / 1:20	Urgot Ult	2:00
Nidalee Spear	6	Varus Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Nocturne Ult	3:00 / 2:20 / 1:40	Vayne Stun	20 -- 12
Nunu Ult	1:50 / 1:40 / 1:30	Vayne Ult	1:40 / 1:25 / 1:10
Olaf Ult	2:00 / 1:40 / 1:20	Veigar Stun	20 -- 16
Orianna Ult	2:00 / 1:45 / 1:30	Veigar Ult	2:10 / 1:50 / 1:30
Pantheon Ult	2:30 / 2:15 / 2:00	Vi Ult	2:10 / 1:45 / 1:20
Poppy Ult	2:20 / 2:00 / 1:40	Viktor Stun	17 -- 13
Quinn Blind	11 -- 7	Viktor Ult	2:00
Quinn Ult	2:20 / 1:50 / 1:20	Vladimir Pool	26 -- 14
Rammus Ult	1:00	Vladimir Ult	2:30 / 2:15 / 2:00
Renekton SliceDice	18 -- 14	Volibear Passive	120
Renekton Ult	2:00	Volibear Ult	1:40 / 1:30 / 1:20
Rengar Ult	2:20 / 1:45 / 1:10	Warwick Ult	1:30 / 1:20 / 1:10
Riven Q damage	13	Wukong Decoy	18 -- 10
Riven Ult	1:50 / 1:20 / 0:50	Wukong Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Rumble Ult	1:45 / 1:30 / 1:15	Xerath Anchor Form	20 -- 4
Ryze Ult	1:10 / 1:00 / 0:50	Xerath Ult	1:20 / 1:10 / 1:00
Sejuani Ult	2:10 / 1:55 / 1:40	Xin Zhao Ult	2:00 / 1:50 / 1:40
Shaco Ult	1:40 / 1:30 / 1:20	Yasuo Wall	26 -- 18
Shen Ult	3:20 / 3:00 / 2:40	Yasuo Ult	80 / 55 / 30
Singed Ult	1:40	Yorrick Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Sion Ult	1:30	Zac Passive	5:00
Sivir Spell Shield	22 -- 10	Zac Ult	2:10 / 1:55 / 1:40
Sivir Ult	2:00 / 1:40 / 1:20	Zed Shadow	18 -- 14
Skarner Ult	2:10 / 2:00 / 1:50	Zed Ult	2:00 / 1:40 / 1:20
Sona Ult	2:20 / 2:00 / 1:40	Ziggs Satchel Charge	26 -- 18
Soraka Heal	20	Ziggs Ult	2:00 / 1:45 / 1:30
Soraka Ult	2:40 / 2:25 / 2:10	Zyra Root	12
Syndra Ult	1:40 / 1:30 / 1:20	Zyra Ult	2:10 / 2:00 / 1:50

4-Trade por cs



(trade común en adcs de alto nivel) Golpear a tu oponente cuando este va a darle el ultimo golpe a uno de tus súbditos, requiere no solo estar pendiente del oponente y de la vida de los minions oponentes, sino que también **estar pendiente de la vida de tus propios súbditos**. Una técnica común 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 él. (en este ejemplo trist le pega a jayce)

5-Trade con objetivos

El jungla oponente esta rompiendo top? Hagamos dragón!

El equipo oponente esta haciendo dragón? Pushear top!

El equipo oponente esta pusheando bot? Hagamos baron!

Acabamos de perder un miembro de nuestro equipo, nos están 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, respétaselo. Si sabes que el zigs oponente tiene blue no compitas en pokeo por que te va a destrozár.

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 campeón, si sabes que tu campeón es débil en early pero fuerte en late game, no te arriesgues 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 común en adcs de alto nivel ([doublelift](#), [robertxlee](#), [wildturtle](#), etc). Al saber hipertrade puedes ganar tu línea el 90% de las veces y ganar rápidamente el problema? Toma MUCHO trabajo dominarlo.

4.4 skillshots (flash)

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

4.5 zinear

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



Ejemplos de zinear:

-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 ziggs.

-ecualizador ulti de rumble.

< Si tienes una ventaja absoluta en la fase de líneas 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. Parate encima del minion que tu oponente desee farmear (de preferencia el minion del cañon) así fuerzas un tradeo con tu oponente, **si le ganas 1v1 no lo dejes farmear**.

4.6 baitear

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

Ejemplos de baiteo:

1-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 asi



poder iniciar y poder terminar la partida. <en este ejemplo fnatic baitea a roccat en baron, irelia gasta su flash para intentar matar a xpeke pero se encuentra con todo el team de fnatic que le salta en la cara,fnatic termina matando a roccat y sacando el baron.

2-campeón 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.

3-ward carnada



< en este ejemplo, malphite pone el ward con la intención de que fidle se acerque y lo intente romper, luego aprovecha eso para ultearlo desde el otro lado del muro y finalmente matarlo.

4.7 divear

Requiere mucho calculo y experiencia, necesitas saber si realmente seras 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 buenísimos 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 mas importante para iniciar es usar un flash seguido de un gap-closer (una habilidad de acercamiento), eso si 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: ulti de vi, malphite, leona, tresh.

Lo mas importante para frenar o evitar iniciaciones es respetar a tus oponentes y evitar ir donde no tienes visión, si eres debil y ves un campeón como vi siempre súmalo al rango de su ulti 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, ulti de janna, cabezaso de alistar.

4.9 peeling

es básicamente proteger a tu carry (ad o ap) de algún oponente (generalmente tanke) que le esta 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 estén todos juntos. Campear y matar a un oponente solitario es la forma mas fácil de terminar una partida.

El concepto es igualmente aplicable a la fase de líneas, si tienes en mid un asesino como akali o zed que necesitan asesinatos para poder rendir y hacer snowball, campealos, genera frustración en el oponente destrozándolo en su línea. Una akali feed es capaz de ganar una partida por si sola, ayúdala 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 support en soloqueue 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 mínima, 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 fácil de aprender a kitear es entrenando y acostumbrándose a usar **la tecla A**, los golem de la jungla son muy buenos para practicar también.

Cito a unswlolloc: 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**, habrás perfeccionado el kite.



4.13 jukear

si bien en estricto rigor no es una mecánica, 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 el aprende esos pequeños trucos.

4.14 smitear

Mecánica exclusiva del jungla. Contrario a lo que muchos creen, saber cuando y como smitear requiere de mecánicas y entrenamiento. Un mal smite te puede costar una partida fácilmente. 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 según 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 principalmente 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 típico es el de raptors, le saltas en la cara al oponente y smiteas el grande.

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

Este es sin dudas el mas complicado de hacer, este smite no solo requiere de velocidad sino también de calculo de tu daño vs el del oponente. Existen ciertos campeones que son mejores que otros para robar baron (ej. nunu, chogath, 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 rápido posible.** si estas jugando contra campeones favorables a robar baron evita hacer baron si ellos están vivos, lo mismo se aplica a dragón. Cuando desees robar buffs se aplica la misma lógica, 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 comparación al equipo oponente, si ves que por composición 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 prácticamente 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 roamear

¿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 roamear?

- Romea si ves alguna oportunidad de asesinato
- romea líneas que tengan cc, el cc asegura asesinatos en soloqueue
- romea líneas de campeones que puedan llevar la partida
- romea líneas en que el oponente pueda llevar la partida, no les dejes hacer snowball.

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

4.17 contrajungla - invasión

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

¿cómo se hace contrajungla?

- colocando visión en la jungla oponente, de esa forma se sabe la posición 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 comunicación

Tus compañeros no pueden leer tu mente, si tienes alguna idea o algún 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 líder y comunícate 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?"

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

4.19 agresión calculada

Quizás 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 > 5 minutos

Buff azul o rojo > 5 minutos

Dragón > 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 dragón 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 counterganks (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 countergank y destrozarlo. 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 mid).
recomiendo buscar material en youtube para entenderlo con mayor detalle.

Ejemplo de countergank en top. (situación 100% teórica)



Para saber como countergankear, necesitas tener un buen entendimiento de la ruta del jungla oponente. En este caso supongamos que el jungla oponente es débil, típicamente su ruta será: sapo(1) azul (2) lobos (3) escarabajo (4) base, rojo (5) luego de eso el jungla oponente tiene 2 opciones, o gankea mid o gankea top. En este caso su mid tiene la línea pushada, por lo que no puede gankear mid, entonces su única opción es gankear top (la cual esta pushada). Ahora

supongamos que tu estas jugando con un jungla mas fuerte, pudiendo sacar fácilmente tus 2 buffs en tu primera ruta, eso significa que puedes countergankear a amumu tanto en tribush como entrando por detrás de línea.

Nota: es posible saber donde comienza el jg oponente según el leash que le haga su team, si ves que los de bot llegan tarde a línea es porque lo leshearon en sapo.

Ejemplo de countergank en bot (situación 100% teórica)



En esta situación, ezreal y leona están pushando la línea, tanto bot como junglas ya tienen nivel 6 por lo que es momento de pelear dragón, la forma mas facil de asegurar dragón es gankeando bot, rengar anticipa que nautilus va a gankear la línea pushada entrando por detrás, nautilus quiere gankear pero es destrozado por el countergank de rengar quedando en una situación de 1v3.

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 JUEGUES 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 > dragón > 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 teóricamente igual de buenos que tu, RESPÉTALOS. No te confíes NUNCA en una partida. Cuantas partidas he perdido por que alguien de mi equipo se confia o yo me termino confiando y cometo un error tremendamente estúpido pensando "da lo mismo" y nos termina costando la partida. Cuantas veces fui donde no había 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 respetaselas.

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 deberías 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 créeme que no lo es..

-si un objetivo como dragón 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)

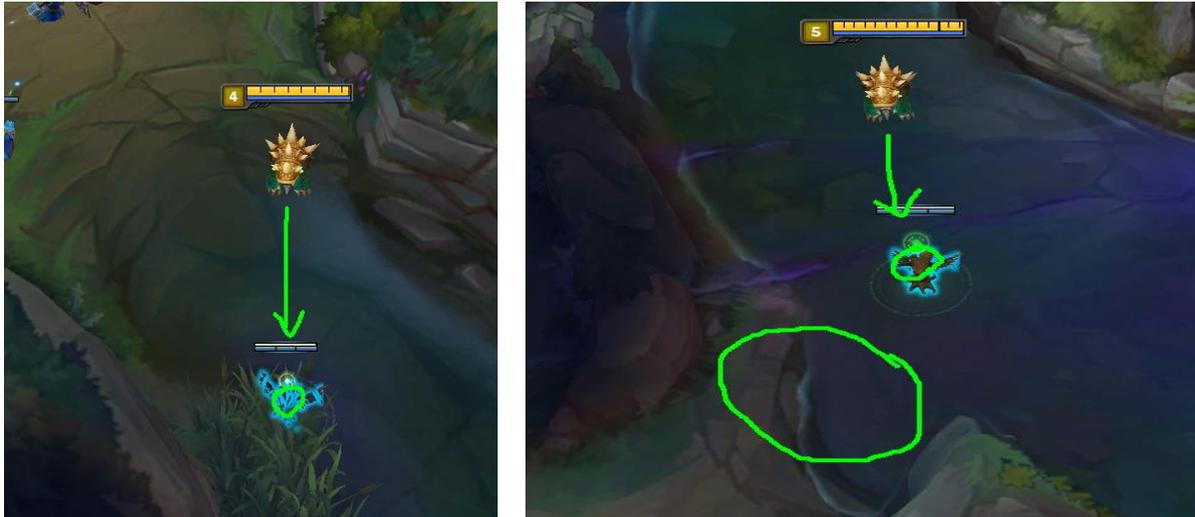


El ward en bush del muro suele ser la baratija, se usa para evitar que algun support oponente te zonee o para evitar gankeos del jungla entrando por linea.

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

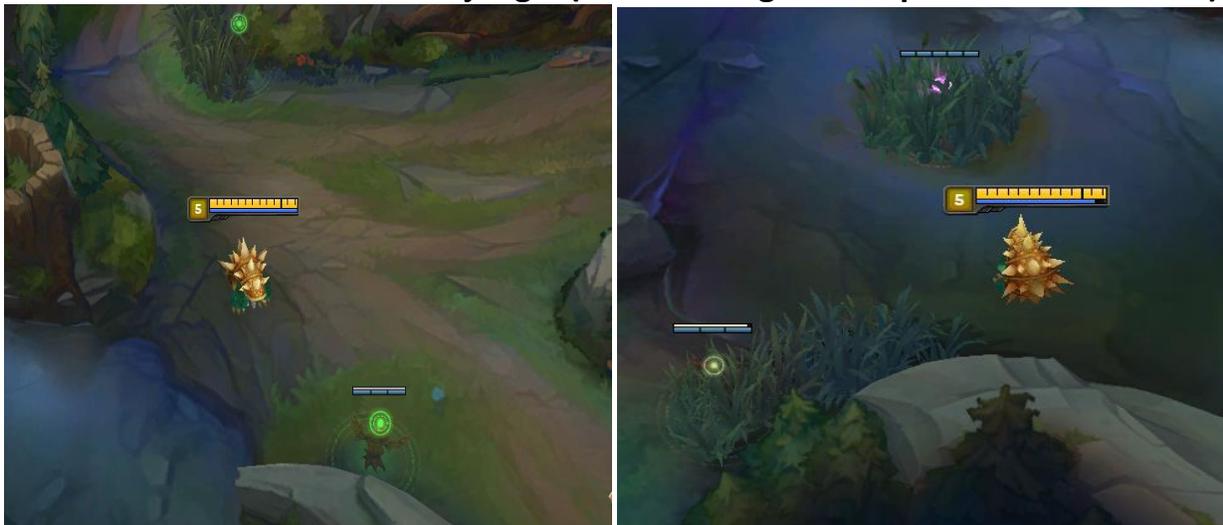
(buff rojo, lado rojo, notese el lugar ideal para poner un ward rosado)



(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 útil para conocer el posicionamiento del oponente, además 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 asi 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 (Dragón/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 dragón/baron aunque es muy complicado, ese ward es llamado "scarra ward".

Debido a que scarra lo fallo 2

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

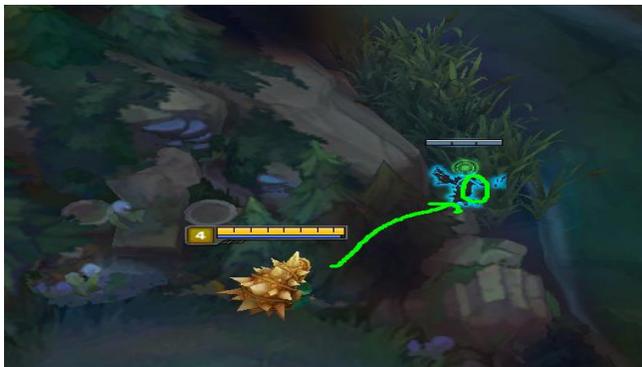
9> wards especiales

Ward lemonation

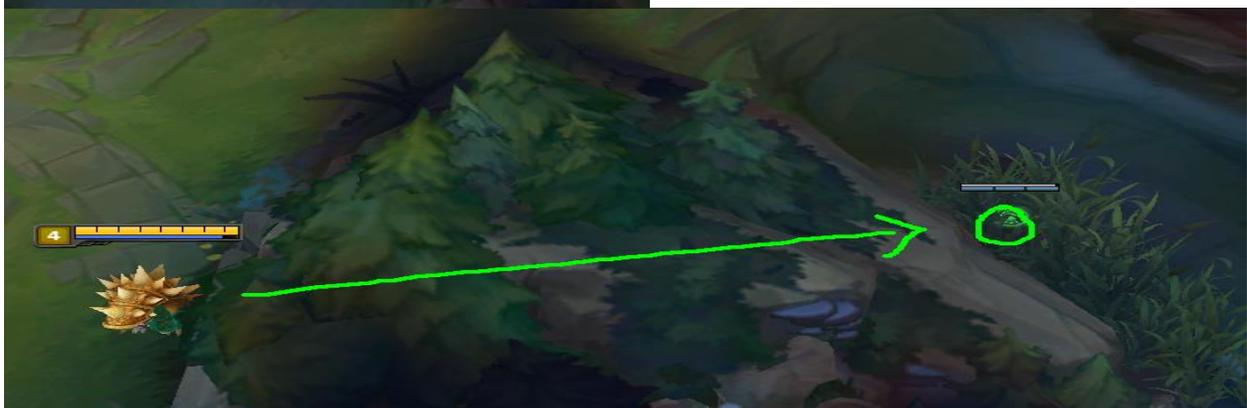


Consiste en wardear de manera segura el bush interior del buff rojo desde los golems, nombrado así en honor al jugador profesional lemonation que fallo miserablemente en ponerlo en un campeonato importantísimo.

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 quizás el ward mas difícil 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. Ejemplo:



si vas a wardear mid desde el lado rojo, wardea el arbusto desde el lugar seguro en vez de acercarte al bush por la línea arriesgándote a que el jungla oponente te salte en la cara.

5.4 itemización [IMPORTANTE]

Puedes ser el invocador mas 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 lineas 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 paginas como probuilds y lolbuilder para ver cuales son las meta build.

Sigue el meta y ganaras. Es asi de simple este juego.

> itemización basica:

1-Si tu oponente usa regeneración de vida:



2-si tu oponente usa hard cc:



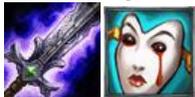
3-si tu oponente arma velocidad de ataque:



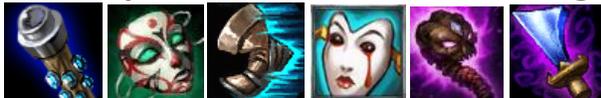
4-si tu oponente arma armadura:



5-si tu oponente arma vida:



6-si tu oponente arma resistencia magica:



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



8-si te encuentras contra una composición full AD:



9-si te encuentras contra una composición full AP:



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



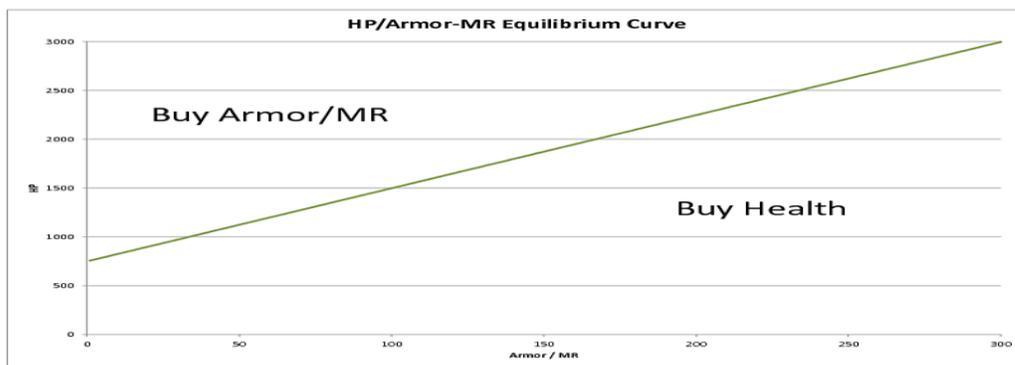
>reglas generales de la itemización:

- algunos champs tienen items "core" o básicos, que debes comprar si o si.
- si vas a armar un item de snowball trata de armarlo lo más rápido posible
- evoluciona las botas a tier 2 cerca del minuto 20, no antes.
- si tienes más de 1600 de oro vuelve a base, No es bueno acumular tanto oro
- si eres support no evolucionas la piedra de rubí, no vale la pena
- si eres melee y te va bien en línea, arma daño. si te va mal, arma tanke.
- si el daño de tu personaje es alto, arma penetración.
- si las habilidades de tu personaje escalan mucho, arma daño plano.
- si estás 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 más vender las botas y comprar otro item, ya sea de daño, un ángel de la guardia, un item defensivo, etc. (situacional)

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

La proporción matemática más 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 métrica que significa:

(asesinatos + asistencias / muertes)

Mientras mas mueres peor es tu kda..

Pésimo KDA (0-1)

mediocre (1-2)

bueno (2-3)

muy bueno (3-4)

profesional (4-..)

Usa esos números como referencia para medir tu rendimiento.

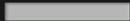
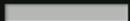
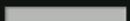
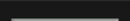
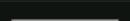
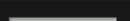
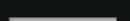
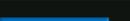
Considera que el valor de cada KDA es relativo a la liga, no es lo mismo tener un KDA de 3 en bronce V que tener un KDA de 3 en challenger.

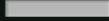
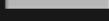
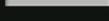
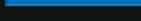
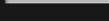
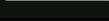
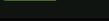
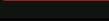
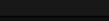
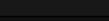
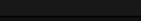
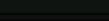
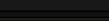
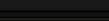
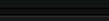
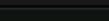
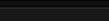
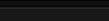
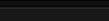
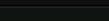
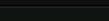
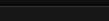
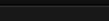
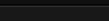
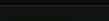
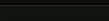
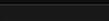
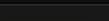
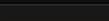
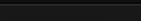
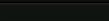
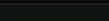
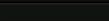
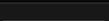
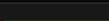
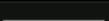
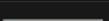
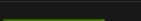
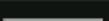
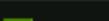
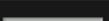
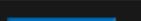
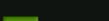
KDA de jugadores profesionales challenger en el siguiente orden (mid-jungla-adc):

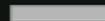
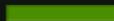
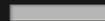
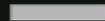
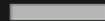
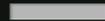
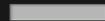
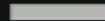
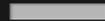
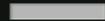
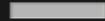
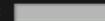
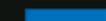
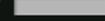
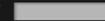
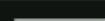
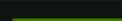
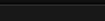
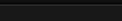
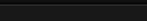
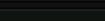
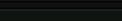
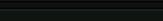
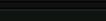
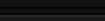
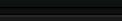
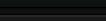
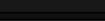
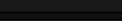
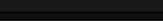
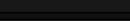
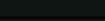
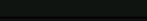
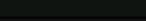


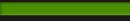
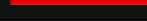
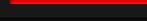
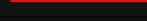
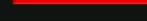
KDA estadístico de cada campeón:

#	Champion	KDA Ratio	Kills	Deaths	Assists
1	Jarvan IV	3.56	5.1	5.1	13.1
2	Sejuani	3.46	4.2	4.6	11.8
3	Zac	3.43	4.7	4.4	10.4
4	Nami	3.19	1.6	5.1	14.8
5	Sona	3.04	2.2	5.5	14.6
6	Malphite	3.04	5.0	5.0	10.3
7	Shen	3.03	3.9	5.0	11.3
8	Maokai	2.99	4.2	5.6	12.6
9	Hecarim	2.96	5.9	5.6	10.7
10	Gallo	2.96	4.7	5.9	12.7

11		Skarner	2.96		5.0		5.2		10.5	
12		Janna	2.91		1.1		5.0		13.3	
13		Nautilus	2.89		3.5		5.3		11.9	
14		Rammus	2.89		4.4		6.0		12.8	
15		Lux	2.82		6.4		6.0		10.5	
16		Amumu	2.81		4.6		5.9		12.0	
17		Kassadin	2.78		8.9		6.0		7.8	
18		Ezreal	2.77		7.6		5.9		8.8	
19		Orianna	2.72		6.1		5.8		9.6	
20		Shyvana	2.72		5.9		5.5		8.9	
21		Morgana	2.71		4.5		5.9		11.4	
22		Ahri	2.69		7.6		6.0		8.4	
23		Graves	2.66		7.7		5.7		7.5	
24		Warwick	2.63		6.1		6.0		9.7	
25		Nasus	2.62		5.2		5.3		8.8	
26		Xerath	2.62		7.6		6.0		8.1	
27		Volibear	2.60		5.7		6.0		9.8	
28		Swain	2.59		7.6		6.2		8.5	
29		Corki	2.57		8.5		6.4		8.0	
30		Udyr	2.56		5.3		5.3		8.4	
31		Cho'Gath	2.56		5.7		5.4		8.1	
32		Trundle	2.56		5.4		5.9		9.7	
33		Lee Sin	2.56		6.5		6.2		9.4	
34		Twitch	2.55		9.1		6.4		7.3	
35		Gangplank	2.55		7.0		7.0		10.9	
36		Wukong	2.54		7.3		6.1		8.1	
37		Evelynn	2.54		7.3		6.4		9.0	

38		Varus	2.54		7.7		6.3		8.4	
39		Brand	2.53		8.4		6.7		8.7	
40		Anivia	2.52		5.7		5.6		8.4	
41		Dr. Mundo	2.52		5.1		6.0		9.9	
42		Viktor	2.51		7.5		6.1		7.9	
43		Renekton	2.51		5.8		5.3		7.6	
44		Soraka	2.50		1.5		6.0		13.4	
45		Miss Fortune	2.50		7.8		6.5		8.4	
46		Karma	2.49		3.8		5.9		10.9	
47		Taric	2.49		1.9		6.0		13.2	
48		Gragas	2.48		6.7		5.7		7.5	
49		Vi	2.47		6.2		6.1		8.8	
50		Garen	2.47		6.7		5.7		7.2	
51		Sivir	2.45		7.2		6.6		9.0	
52		Nidalee	2.45		5.8		5.9		8.7	
53		Rumble	2.44		6.3		6.1		8.6	
54		Tristana	2.44		7.7		6.0		6.8	
55		Caitlyn	2.44		6.8		6.0		7.8	
56		Zyra	2.43		4.8		6.6		11.1	
57		Nocturne	2.43		6.1		6.3		9.1	
58		Ziggs	2.42		7.0		6.5		8.7	
59		Quinn	2.41		8.6		6.6		7.4	
60		Fizz	2.41		10.3		7.0		6.6	
61		Malzahar	2.39		7.2		6.4		8.0	
62		Leona	2.39		2.1		6.3		13.1	
63		Ashe	2.39		7.0		7.0		9.7	
64		Thresh	2.39		2.5		6.5		13.2	
65		Kog'Maw	2.38		8.4		7.0		8.4	

66		Diana	2.38		8.0		6.7		7.9	
67		Lulu	2.37		2.5		6.1		12.0	
68		Talon	2.36		9.0		7.3		8.3	
69		LeBlanc	2.36		8.3		6.4		6.8	
70		Yorick	2.36		5.3		5.8		8.4	
71		Kha'Zix	2.35		8.5		6.5		6.9	
72		Kennen	2.35		6.5		6.0		7.7	
73		Aatrox	2.34		6.6		6.3		8.2	
74		Nunu	2.33		3.4		6.5		11.8	
75		Kayle	2.31		5.5		6.3		9.0	
76		Alistar	2.31		1.9		6.6		13.3	
77		Annie	2.28		7.3		6.9		8.4	
78		Draven	2.28		7.7		6.7		7.6	
79		Cassiopeia	2.28		7.5		7.1		8.6	
80		Katarina	2.28		8.7		7.3		8.0	
81		Blitzcrank	2.28		2.8		6.7		12.4	
82		Jayce	2.27		6.8		6.3		7.5	
83		Karthus	2.27		8.3		8.1		10.0	
84		Veigar	2.27		7.9		6.8		7.6	
85		Vayne	2.27		8.6		6.6		6.3	
86		Shaco	2.24		6.8		6.5		7.7	
87		Fiddlesticks	2.23		5.1		6.8		10.1	
88		Akali	2.21		9.7		7.4		6.8	
89		Irelia	2.21		6.8		6.2		6.9	
90		Darius	2.21		8.3		7.0		7.2	
91		Pantheon	2.21		8.3		7.1		7.4	
92		Xin Zhao	2.19		6.5		7.0		8.9	
93		Zilean	2.19		3.2		6.4		10.8	

94		Singed	2.18		4.9		6.5		9.3	
95		Riven	2.16		7.1		6.2		6.3	
96		Zed	2.13		8.3		6.8		6.3	
97		Master Yi	2.13		9.6		7.5		6.4	
98		Tryndamere	2.11		7.3		6.8		7.0	
99		Poppy	2.11		7.2		6.9		7.2	
100		Lissandra	2.10		6.0		7.3		9.4	
101		Flora	2.07		8.5		7.4		6.9	
102		Teemo	2.07		7.2		7.4		8.3	
103		Vladimir	2.05		6.1		6.5		7.2	
104		Jax	2.04		6.8		6.8		7.0	
105		Syndra	2.04		7.6		7.2		7.1	
106		Rengar	2.04		7.3		6.9		6.8	
107		Elise	2.00		5.8		6.6		7.5	
108		Sion	1.98		5.4		6.8		8.0	
109		Ryze	1.95		6.4		7.1		7.3	
110		Mordekaiser	1.94		7.0		7.5		7.5	
111		Twisted Fate	1.90		6.6		7.6		8.0	
112		Heimerdinger	1.88		4.5		6.8		8.3	
113		Urgot	1.86		6.3		7.4		7.4	
114		Olaf	1.78		5.3		6.8		6.8	

(campeones con poke-AOE suelen tener mayor participación de kills en teamfight)

5.6 composición de equipos

>Sentido común

usa campeones **que sepas usar** y que encajen en la composición 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.

>Composición de Poke

Ezreal adc jayce top lux mid..

>Composición AOE Combo

Oriana mid amumu jungla malphite top thresh support..

>Composicioó Split push

Shen top shaco jungla zed mid...

5.7 rotaciones

Este concepto estratégico (rotations) es muy muy muy importante en la escena competitiva de league of legends. Básicamente, es moverse de manera eficiente en el mapa para sacar los objetivos de la manera mas óptima. **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 soloqueue?

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 perderás objetivos o incluso la partida, es un concepto extremadamente difícil de entender y aplicar porque requiere mucha observación y mucha experiencia.

Ejemplo de rotaciones, Royal Club vs Fnatic (la decisión imposible)



^Royal despues de ganar una tf destruye las 2 torres de mid y el inhibidor.



^Inmediatamente Royal rota a baron / mientras que shen pusha bot ^



< fizz (xpeke) puede tomar 2 decisiones:
1-ir a defender bot.
2-ir a pelear baron



es decir, royal esta presionando a fnatic con 3 objetivos al mismo tiempo (top/bot/baron), si fizz inicia a shen, shen puede ultear a su team y convertir la pelea de baron en un 5v4, pero si fizz no defiende bot entonces shen rompe inhibitor mientras que el resto de royal pueden simplemente irse de baron.

Esa, es la decisión imposible.

No importa que es lo que decida xpeke, Royal por medio de rotaciones crea una situación estratégica en donde es imposible que fnatic pueda ganar.



^ Xpeke decide ir por shen / pero shen logra destruir la torre antes de morir ^



^ La torre de top es destruida por la presión de los minions, mientras que Royal logra fácilmente ganar la tf en baron (debido a que fnatic no tiene a fizz).



Después de sacar baron Royal va a base, Luego rotan a dragón y finalmente rotan a bot para destruir el inhibidor que dejó shen al descubierto.

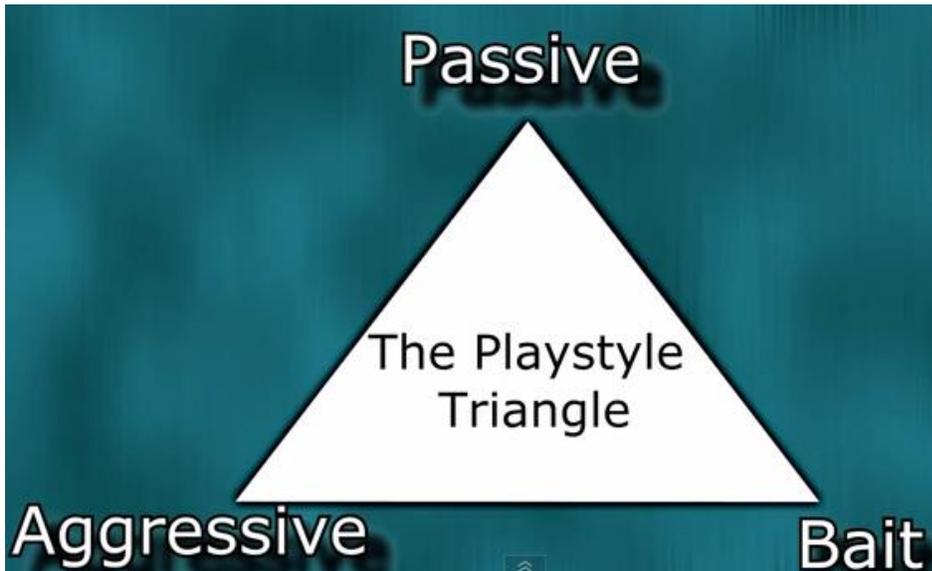


< es decir, al ganar UNA simple teamfight en mid, royal logra capitalizar su victoria obteniendo un baron > dos torres en bot > una torre en top > un dragón y finalmente un inhibidor en bot. Generando suficiente presión como para terminar ganando la partida contra fnatic.

5.8 Matemática

- > 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 matándolos.
- > en igualdad de condiciones, si peleas un 1v2 y matas a un oponente, no es un empate. Ya que el otro que sobrevivió gana oro por la asistencia de matarte. Es decir, aunque ambos ganaron el mismo oro por matarse. El equipo contrario obtiene más oro a nivel global, por lo tanto es una pérdida para tu equipo.
- > Subir 1 nivel es equivalente a ganar =600g (RESPECTA si tu oponente tiene más lvl)
- > Matar un dragón significa en promedio ganar 450g por persona y matar el quinto dragón significa ganar 2800g mientras dure el buff (basado en el parche 5.2)
- > matar baron significa 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 estás en racha de asesinatos tu muerte da más oro al oponente que te mate
- > **los equipos que matan el primer dragón ganan un 74% de las partidas..**
- > **estadísticamente el lado azul gana un 55% más veces que el lado rojo...**

5.9 triángulos de estilos de juego



- Estilo pasivo: efectivo a nivel competitivo o de ranked 5v5.
 - Estilo agresivo: alto riesgo pero alta recompensa, efectivo en soloqueue.
 - 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 composición de poke (ezreal, lux, ziggs) mientras mas se extiendan los trades peor sera para tu equipo. Mientras mas rápido inicies mas posibilidades tienes de ganar la teamfight.

5.10 pequeños trucos estratégicos

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 invasión

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 técnica muy sucia pero muy efectiva, si vez que alguien del equipo oponente se esta quejando mucho mátalos una y otra vez, frústralo mas, quizás se vaya afk. Búrlate de tus oponentes, humíllalos, 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 círculo, idealmente tu oponente se va a querer alejar de esa burbuja para no recibir daño. si te mueves a la derecha de tu línea tu oponente va a moverse a la izquierda, si te mueves a la izquierda tu oponente se moverá a la derecha para estar lo más 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, círculo de habilidades de malzahar)

5.11 pickeos y baneos (ranked team)

Esto solo es aplicable para ranked team 5v5. (en este ejemplo, gambit vs fnatic)



-gambit pickea lee sin al ser el strong pick

-fnatic pickea lucian y nidalee, es decir, jugaran a pokear o split pushear.

-gambit pickea leona y ryze, leona es ideal contra composiciones de pokeo gracias a su iniciacion fuerte. Ryze es ideal contra composiciones de pokeo debido a su fuerte capacidad de teamfight. (las teamfight son el punto debil del pokeo)

Ademas de tener waveclear, lo cual evita las estrategias de split push.

-fnatic pickea elise como comfort pick contra el strong pick de lee sin.

Además de pickear morgana para tener peeling-disengage contra leona.

-gambit pickea zigs, la composición de doble ap es ideal contra morgana ya que con el daño AP destruyen rápidamente su escudo evitando que asi haga peeling.

Finalmente gambit pickea sivr para poder iniciar tf con velocidad evitando asi el pokeo (ademas de que sivr es ideal por su escudo contra teams con hard cc)

-fnatic pickea yorick para evitar farmear a ryze, su ulti es un plan b en caso que alguien muera en una iniciación fuerte de parte de gambit.

 strong pick VS comfort pick  /

   engage-wave clear VS poke-peeling   

Evitar peeling   >  / no dejar farmear a ryze  > 

[este es un ejemplo de como los equipos profesionales deciden que campeones pickear en la pantalla de seleccion, fnatic termino ganando la partida]

>Concepto de “take away” (en este ejemplo, dignitas vs TSM)



Como dignitas sabe que el jungla amazing de TSM solamente juega evelyn, kha zix, elise y lee sin. Le banean 3 picks y finalmente le quitan lee sin, forzandolo a ir volibear jungla (tier 3 jungla). Dignitas termina ganando la partida gracias a eso.

>ejemplo de una mala seleccion en pickeos y baneos (curse vs LMQ)



Akali es un excelente counter para yasuo, pero no rinde contra un equipo que tiene 2 fuertes tanques de frontline (braum-maokai), un campeón que revela champs invisibles (kog maw) y mucho AOE. Esa seleccion les significo perder la partida a curse y la posibilidad de ir al mundial. Perdieron 28/8 contra LMQ

Este fue el score de voyboy con akali en la partida: 156 2/6/5

6-maestrias y runas

6.1 valor de cada maestría en oro (s4):



Usa sitios como **lolbuilder** o **probuilds** para saber cual es el meta en cada maestría para cada campeón y adáptala 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 mágica, 1 quinta de daño y 2 quintas de robo de vida. Entonces usa esas runas y ganaras. Una pagina de runas y maestrías completa puede significar una ventaja de 2000 de oro a nivel 1. Es decir, las runas y las maestrías tienen una **enorme** relevancia.

Las 2 paginas de runas más comunes:

The image displays two screenshots of a game's rune page interface, showing different rune configurations for 'AD*' (Attack Damage) and 'AP*' (Ability Power).

AD* (Top Screenshot):

- Runes:** 15 slots. 3 'Quintas' (red), 6 'Sellos' (yellow), 6 'Glifos' (blue), and 2 'Rojas' (red).
- Estadísticas:**
 - Resistencia Mágica: + 12
 - Daño físico: + 15
 - Armadura: + 9.0

AP* (Bottom Screenshot):

- Runes:** 15 slots. 3 'Quintas' (red), 6 'Sellos' (yellow), 6 'Glifos' (blue), and 2 'Rojas' (red).
- Estadísticas:**
 - Resistencia Mágica: + 12
 - Poder de Habilidad: + 15
 - Armadura: + 9.0
 - Pen. de Magia: + 7.8

Otras runas viables en casos específicos:

Rojas: penetración de armadura, velocidad de ataque, penetración híbrida

Sellos: armadura por nivel, vida, vida por nivel, generación de oro.

Glifos: AP, AP por nivel, reducción de enfriamiento, resistencia mágica por nivel.

Quintas: robo de vida, vida, generación de oro, velocidad de ataque, armadura.

7-Campeones

7.0 conocimiento básico 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 fácil.

>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 consideración)

>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. Gallo	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, Gallo, 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, Volibear, 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 mágica**.
 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 campeón

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

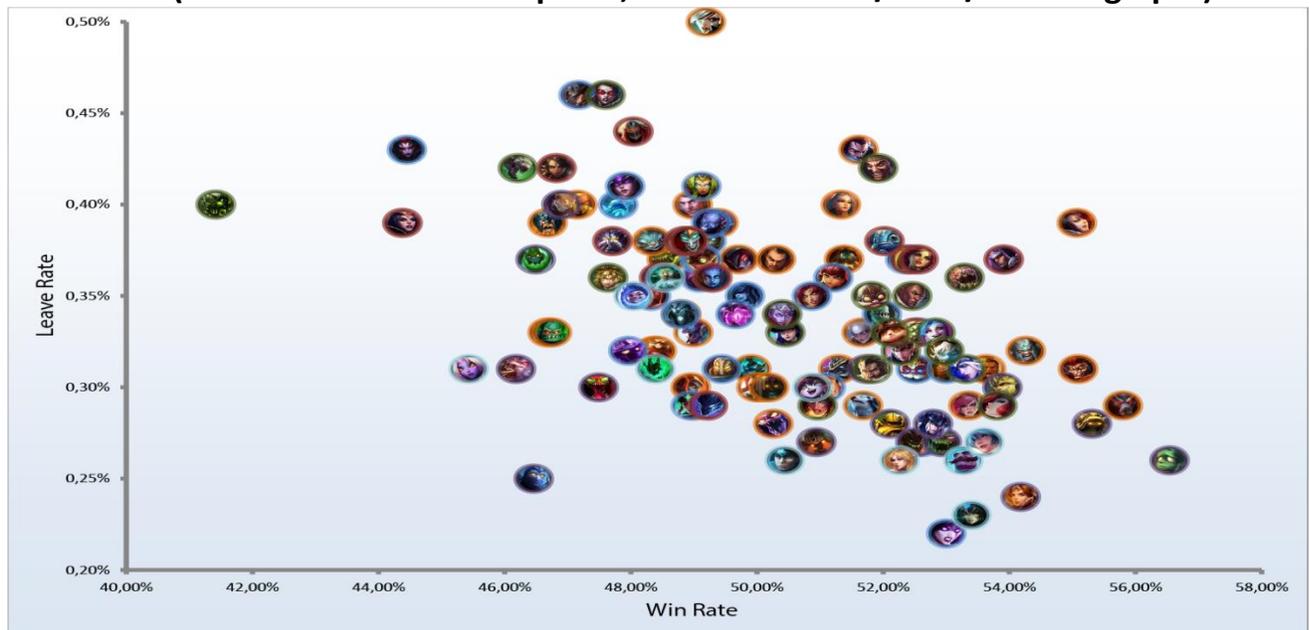
>Formas de control de masas y formas de removerlo
(los levantes y la supresión son los mejores CC del juego)

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	16479	151.8
6	Vayne	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 campéala, 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), katarina (pasiva)

>lista con lo mas fuerte de cada campeón:

Aatrox –pasiva de revivir, ulti aumenta su rango y velocidad de ataque

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

Braum – escudo defiende equipo reduciendo 100>40% de daño

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, puede poner escudo a torres.
Jarvan – 3ccs, buena iniciacion y ganks.
Jax –hypercarry, daño hibrido y mucha vida
Jayce – pokeo y burst
Jinx – pasiva ideal para split push, el adc con el mejor zoneo del juego.
Kalista – kiting, ulti ideal para wombo combo.
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
Lucian – ulti dispara mientras corre
Lulu – slow de 70%, poke, muy buen ulti en teamfights.
Lux – pokeo y burst
Malphite – **ulti ideal para wombo combo**
Malzahar – waveclear, ulti con supresión
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 - supresión

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

Soraka – super sustain

Swain – regeneración 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

Wayne – 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 – supresión, 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 campeón mas aburrido y frustrante del juego (baneado de rotación semanal)

Zac – pasiva de regeneración

Zed – daño asqueroso, mucho potencial de outplay

Ziggs – el pokeador por excelencia

Zilean – guardian angel cada 30 segundos

Zyra – AOE ulti

>Lista de campeones 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
Jayne-6.82	Diana-5.58	Sion-5.00	Sejuani-4.53
Ahri-6.80	Quinn-5.57	Lulu-4.95	Blitzcrank-4.49
	Varus-5.55	Lux-4.91	Graves-4.48
	Kassadin-5.48	Karma-4.91	Skarner-4.47

Elise-6.74	Udyr-3.84	
Riven-6.64	Trundle-3.84	
Singed-4.46	Renekton-3.83	Shyvana-3.85
Zilean-4.42	Maokai-3.81	Malphite-3.30
Wukong-4.23	Fiora-3.79	Tryndamere-3.30
Vi-4.22	Miss Fortune-3.74	Gangplank-3.26
Sivir-4.20	Pantheon-3.72	Annie-3.17
Mordekaiser-4.15	Amumu-3.69	Nasus-3.16
Olaf-4.13	Sona-3.48	Xin Zhao-3.11
Cho'Gath-4.13	Darius-3.46	Dr. Mundo-3.07
Jax-4.09	Volibear-3.45	Ryze-3.05
Shen-4.05	Caitlyn-3.43	Nunu-3.03
Kayle-4.04	Ashe-3.38	Teemo-2.93
Morgana-4.03	Tristana-3.35	Master Yi-2.75
Soraka-3.98	Rammus-3.31	Taric-2.61
Leona-3.95		Warwick-2.23
Yorick-3.91		Garen-1.85

fuente: reddit 12895 encuestados

>lista con los puntos débiles de cada campeón:

Ahri – párate detrás de los minions para evitar su charm

Akali – **colócale un ward rosado si se hace invisible**, usa daño de area.

Alistar – jamas le hagas focus en teamfight.

Amumu – robale el primer buff azul y hazle contrajungla

Anivia –el cc cancela su ulti, evita tf en lugares cerrados.

Annie – sus habilidades tienen muy poco rango, tibers tiene AOE alejate de el, aléjate de ella cuando tenga stun (se puede saber al mirar si tiene aura blanca)

Ashe – no tiene escapes, sus w tiene 16s de cd(cooldown), pelea con ella luego que las use.

Azir- no tiene ningún escape hasta lvl 3 y su E tiene 19s de enfriamiento

Blitzcrank – **párate detrás de los minions para evitar su mano**

Brand – su ulti rebota asi que aléjate de la persona que ultee brand

Caitlyn – párate detrás de los minions asi su q te hará menos daño, su ulti puede ser tapada

Cassiopeia – intenta no mirarla de frente cuando tire su ulti

Chogath – compra vida contra su daño verdadero. esquiva su ruptura caminando para atrás.

Corki – evita su ametralladora (reduce armadura)

Darius – cuando pierde su E darius es increíblemente kiteable

Diana – su escudo no dura casi nada (abusa de ella cuando lo pierda), esquiva su q.

Draven – evita que agarre sus hachas o tírale skillshots y cc cuando las agarre.

Mundo – **tírale prender, reduces toda su curación en un 50%**. Ignóralo en tf.

Elise – párate detrás de los minions así no te puede stunear con su E, su picadura te hace más daño mientras menos vida tengas, respeta eso.

Evelyn -llena el mapa de wards rosados, pone wards en los monstruos de la jungla oponente

Ezreal - evita su Q parándote detrás de los minions

Fiddlesticks – usa CC para cancelar su drenado y su ulti mientras lo carga.

Fiora – **tírale CC y exhaust en TF (igual que a todos los asesinos)**

Fizz – el tridente de Fizz pega más cuando tienes poca vida, considera comprar reloj de arena o Quicksilver para quitarte el tiburón.

Galio – interrumpe el ulti de Galio con CC y evita así su daño

Gangplank – evita desperdiciar hard-CC en el

Garen – púkealo, evita que se active su pasiva de regeneración de vida. si tienes poca vida anda a base. su ulti pega más si tienes poca vida.

Gnar – siempre fíjate en su barra de furia para así evitar que se transforme y te salte en la cara

Gragas – evita estar muy juntos en TF

Graves – tiene poco rango, abusa de eso. evita trades largos por su pasiva.

Hecarim – evita estar muy juntos en TF

Heimerdinger – destruye sus torres inmediatamente cuando las ponga (con púkeo de preferencia), evita hacer TF cerca de sus torres. no tiene escapes.

Irelia –solo te puede stunear si tienes más %vida que ella

Janna – si usa el escudo en ella misma en la fase de línea, su ADC queda vulnerable.

Jarvan – cualquier dash te permite salir de su ulti

Jax - **evita atacarlo mientras tiene activada su E**, evita trades largos, abusa de el pre-lvl6.

Jayce – párate detrás de los minions para evitar su púkeo, Jayce no tiene sustain. cuando Jayce cambia a melee no puede cambiar a rango durante 6 segundos.

Jinx - su rango en minigun es menor, aléjate de los minions ya que sus cohetes hacen AOE

Kalista - usa ADCs de mayor rango, evita usar ADCs basados en skillshots

Karma – evita su púkeo, alejate del círculo, alejate de su cordel para evitar el stun.

Karthus – **usa reloj de arena, hexdrinker o bashee**, alejate de él cuando muera.

Kassadin - usa Mids AD, Kassadin solo tiene escudo contra AP.

Katarina – púsheala haciéndola farmear bajo torre, interrumpe su ulti en TF con CC, tírale exhaust. compra Angel de la Guardia o reloj de arena para impedirle resets.

Kayle – gankeala si púshea la línea con su E, su ulti evita daño pero no evita CC.

Kennen – usa Pokemon de tierra, son super efectivos contra Pokemon de trueno.

Kha zix – **evita andar solo, Kha zix hace más daño si su presa está aislada.**

Kogmaw – no tiene escapes, focúsealo en TF. Evita su pasiva.

Leblanc – compra bashee, tírale CC después de que use su Distortion.

Lee Sin – evita perseguirlo, evita estar muy juntos en TF por su patada.

Leona – si usa su eclipse significa que va a iniciar, castígala cuando falle su E. **solo el centro de su ulti stunea**, El resto del ulti solo aplica slow.

Lissandra – evita pararte detrás de los minions para evitar su hielo fragmentado, usa tu cc mientras carga su sendero.

Lucian - evita pararte detrás de los minions para evitar su q.

Lulu – no tiene sustain de vida ni de mana, se puede evitar el daño de pix con los minions.

Lux – luego de tirar su snare lux queda muy vulnerable, respeta el hecho de que tiene un ulti con mucho rango.

Malphite – su E reduce velocidad de ataque, vayan separados en tf

Malzahar – **compra quicksilver para quitarte su ulti (es la unica manera de quitartelo)**, no tiene escapes, las maldiciones pueden pasar de campeones o minions muertos a ti. sus bichos duran 21 segundos, focusealo en tf.

Maokai – evita sus retoños, su w siempre va a llegar a su objetivo (incluso si este flashea)

Master yi – **tirale todo el cc y exhaust en tf.**

Miss fortune – mientras ultea no se puede mover, abusa de eso.

Mordekaiser – puedes quitarte su ulti con quicksilver

Morgana –párate detrás de los minions para evitar su snare y evita su charco.

Nami – su burbuja y su ulti son lentos y faciles de esquivar con buenas mecánicas

Nasus –**no lo dejes farmear, evita su circulo(E) ya que reduce armadura, considera comprar quicksilver para quitarte su W si eres adc.**

Nautilus –sin escudo no tiene daño, su ulti levanta a todos los campeones que se cruzan

Nidalee – evita sus trampas, esquiva su lanza, no la persigas en la jungla.

Nocturne – es posible saber donde se encuentra gracias a la oscuridad de su Q.

Nunu – usa hard-cc para interrumpir su ulti rápidamente.

Olaf – evita usar cc mientras olaf tenga ulti, su daño es mayor cuando tiene poca vida.

Orianna – aléjate siempre de su esfera (y de su rango)

Pantheon – cuando pantheon ultee sabras su lugar de caida, aprovecha eso para tirarle algun cc (snare, **trampa de caít**, etc), te pega critico si tienes poca vida.

Poppy – solo la persona que ultea poppy es capaz de hacerle daño, evita su stun de los muros.

Quinn – evita tradear contra ella si estas marcado

Rammus – evita golpearlo mientras tenga su W activada, intenta interrumpir la Q de rammus haciéndolo chocar con minions, Hazle contrajungla.

Reksai – destruye sus túneles, a máxima furia su E hace daño verdadero.

Renekton – no gankees a renekton por detrás sino escapara usando doble dash en ti

Rengar - evita pelear contra el si tiene 4 barras de ferocidad, evita pelear contra el cerca de arbustos, compra guardian angel y tirale exhaust cuando ultee a alguien, usa trinckets o ward rosado para evitar que escape con ulti.

Riven – evita pelear 1v1 contra ella si tiene todas sus habilidades.

Rumble – evita pararte en su ulti, si su barra de calor se llena se silencia.

Ryze – evita 1v1 contra el, pusheale la linea pre-lvl6, focusealo en tf por su bajo rango

Sejuani – hazle contrajungla los primeros niveles

Shaco – invádelo al inicio, tirele cc y exhaust en tf, **siempre el clon verdadero tendrá el símbolo de los buffs (azul, rojo, baron).**

Shen - **lleva teleport para responder a su ulti**, intenta interrumpir su ulti con cc, respeta su ulti global al momento de pelear con alguien en el mapa.

Shyvana – si shyvana no tiene su barra completa de furia no puede ultear

Singed – no persigas a singed

Sion – cuando sion muere su pasiva pega muchísimo, aléjate de él.

Sivir – trata de tirarle cc despues de que ella tire su escudo,

Skarner - usa habilidades de disengage para evitar su ulti

Sona –sona es muy débil en early, intenta matarla en fase de lineas.

Soraka –soraka es muy debil considera focusearla si la puedes matar rapido.

Swain –**usa ignite para reducir su curacion a la mitad.**

Syndra – abusa de ella cuando no tenga su stun.

Talon – **usa pink ward para su ulti en tf**, abusa de el cuando no tenga su E.

Taric – castígalo cuando no tenga stun, taric da mucha armadura pero es débil contra el AP.

Teemo – usa trincket y ward rosados para romper sus hongos, respeta el "cegar" de teemo si vas a pelear 1v1 contra el, Focusealo en teamfights.

Thresh – todas sus habilidades tienen alto cd, abusa de eso.

Tristana – es posible interrumpir su salto, aléjate de los minions para evitar el daño de área de su E, pusheale la linea a tristana le cuesta farmear bajo torre.

Trundle – trata de alejarte de su circulo de hielo y de su pilar. usa habilidades de esteroide (aumentar armadura por ej) después de que trundle use su ulti, sino te las robara.

Tryndamere – compra omen y thornmail, **tirale ignite antes de acabar su ulti.**

Twisted fate – abusa de el si falla en tirar una cara amarilla, avisa los MIA.

Twitch – usa trinkets o ward rosados para evitar que se te escape.

Udyr - si se arma daño focusealo en tf

Urgot - si destruyes su escudo evitas que sus ataques y acido generen slow

Varus – no tiene escapes, focusealo en tf, aléjate del objetivo ulteado por varus

Vayne – alejate de los muros para evitar su condena, usa pinkward o trincket contra ella en tf. destuyela en fase de lineas pre-lvl6.

Veigar – **su ulti hace mas daño dependiendo del AP del oponente, juegale con mids AD**

Velkoz – no tiene escapes, no puede moverse mientras ultea, focusealo en tf.

Vi –**no hagas tradeos largos contra ella ya que reduce armadura, vi no puede ser afectada por cc mientras tira su ulti, guarda tu cc para cuando ella caiga.**

Viktor – si caminas sobre su centro de gravedad durante 1.5s quedas stuneado

Vladimir – quicksilver quita su ulti, **tírale ignite,**

Volibear – **tírale ignite, su mordida te hará más daño mientras menos vida tengas**

Warwick – **compra quicksilver (es la unica forma de sacarte su ulti), tirale ignite**

Wukong – evita estar juntos en tf

Xerath – usa campeones con gap-closers para saltarle en la cara a xerath

Xin zhao – evita su tercer golpe, mientras mas enemigos ultee mas armadura/mr gana

Yasuo – su escudo solo dura 2 segundos, **aléjate de los minions ya que los puede usar para acercase a ti.** Su muro de viento tiene 26s de cd.

Yorick – **sus fantasmas no te siguen si entras a un arbusto**

Zac – párate sobre sus restos que caen para destruirlos, **smitea su pasiva.**

Zed – cc, exhaust, quicksilver, **compra reloj de arena como primer item.** abusa de él cuando gaste su sombra para gankearlo.

Ziggs – el centro de su ulti genera mas daño, evitalo.

Zilean – fuérzalo a gastar su ulti en si mismo,

Zyra – párate sobre las semillas para destruirlas, evita el daño de su pasiva.

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 lógico, conviene apostar cierto? Después 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

estadísticamente 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 **estadísticamente 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 **estadísticamente perdiste,** incluso si terminas ganando esa partida.

¿cual es la conclusión?

usa campeones con los que generalmente ganas.. y ganarás

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

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, leíste 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.

Básicamente 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 existirá un nuevo meta, un nuevo campeón para aprender, dominar y ganar.

¿quieres ganar?

Aprende a usar meta campeones, o campeones OP, o campeones que te permitirán 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	 Kha'Zix	 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 conclusión? Si quieres ganar partidas en el actual parche, aprende a usar a kayle, kha zix y fiora. (Nota: este es un ejemplo de s4)

LOSERS [SHOW/HIDE ALL](#)


Urgot
Win Rate 40.0%


Alistar
Win Rate 43.7%


Gragas
Win Rate 44.0%


Cho'Gath
Win Rate 44.6%


Kassadin
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 conclusión?

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

Contras: usualmente los campeones OP se suelen banear.

7.3 campeones balanceados

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

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

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

Anniebot (anie)

Irelia carries u (irelia)

Druidroid (singed)

Froggen (anivia)
Dabox (veigar)
Lastskarnerna(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, leesin, vayne, etc.

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

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 vendría 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 prácticamente**

indispensable que sepas jugar todos los roles a un nivel decente, ademas de tener una noción básica de que hace cada rol. Preferentemente ten 2 o mas campeones para cada rol, en caso de que te baneen tu campeón 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, también 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 mecánicas y buenas decisiones independientemente de si tu

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 linea de todas maneras.

A medida que vas subiendo de liga, 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 mas que los enfrentas, considera dodgear o pickear otro campeón de tu nomina, ir otro rol, o hacer un cambio de linea si tu team es cooperador (opción no realista).

Pagina 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 tambien les hace counter)

-Lee sin < udyr(jg) trundle (top) [**básicamente, la unica 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 súbditos (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 envia 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 [**básicamente, todos los lane bullys de top solo pueden ser derrotados por yorick**] yorick es virtualmente imposible de ganar en linea, es discutiblemente el campeón mas frustrante y aburrido contra el cual jugar, la única manera de ganarle en linea es ser main chogat o dedicarte a farmear, como regla general, si te toca un buen yorick, da tu linea por perdida)

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

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

=específicos de TOP=

-Chogat < warwick
-Jax < malphite < rumble
-Gangplank/kayle/nidalee < pantheon < shen
-Gnar < riven
-Irelia/poppy/shyvana < olaf < kennen
-Maokai < shyvana
-Renekton/riven < garen
-zac < vi

=específicos 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

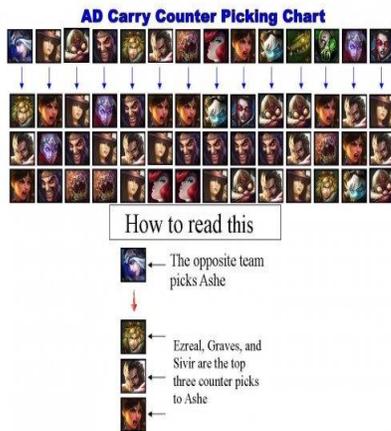
=específicos ADC=

-Ashe/jinx < ezreal < Draven/Graves
-Draven < varus < graves
-sivir < vayne
-Kogmaw < lucian < vayne
-Miss fortune < tristana < corki

=específicos Support=

-Sona < Blitzcrank < Alistar < janna < sona
-Braum/leona/zilean < morgana
-Nami < Lulu < soraka
-Thresh < lulu/alistar/morgana

-imagen de counters de ADC



ekhell.net/chill/199282

- imagen de relación ADC/SUPPORT



7.8 cambios de línea (lane swap)

Es común ver muchas veces en el lol competitivo cambios de líneas, típicamente top-bot o mid-bot. ¿bajo que criterio toman esa decisión? En general, dependiendo del parche existen ciertos campeones que por ser extremadamente OPs La única forma de anularlos es con lane swap, evitándoles de esta manera obtener oro y experiencia, dejándolos inútiles.

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

8-Duoque

8.1 ventajas

- 1- la evidente ventaja de tener un compañero comunicado.
- 2- matemáticamente 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 también tengan otro duo), tendrán un elo promedio mayor a tu equipo (para “compensar” la ventaja que implica el duo). Eso significa que estadísticamente, tus otras lineas van a perder o feedear.
- 4-al hacer duo, ejerces presión 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.. Sentiría que soy incapaz de alcanzar mis metas por mi mismo sin depender de otra persona, es mi opinión personal.

9-Roles

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

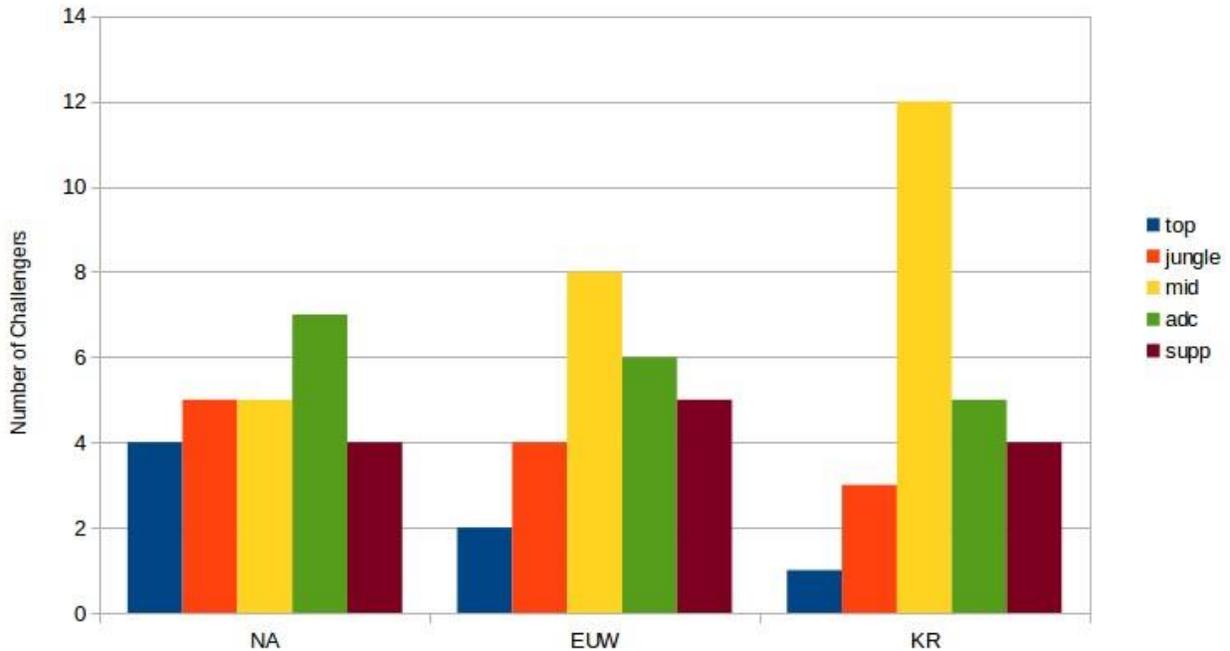


Tabla con el numero de roles principales que juegan los 25 primeros challenger de los servidores NA EUW y KR. ¿conclusión?

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 romear a otras lineas para llevarse asesinatos.

¿que hace en teamfight?

Un asesino debe evitar las teamfight y enfocarse en eliminar objetivos aislados lo mas rápido 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 también 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 también 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 farmeo 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 campeón 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 técnicamente 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 mecánico 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 antes del minuto 15 para luego destrozar en mid-game en las teamfights a tus oponentes, esquivándolos con kite mientras les haces daño si te intentan hacer focus.

>Ejemplos notables: Doublelift, robertxlee, wildturtle.

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

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 dragón y barón.

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 dragón), 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 **tankes**:

-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 línea es tremendamente efectivo en soloqueue, sobretodo porque el oponente piensa "si ya he muerto una vez, es imposible que me vuelva a morir tan rápido al volver a mi línea" o "si ya me gankearon una vez, es imposible que me vuelvan a gankear más rápido" APROVECHA esa mentalidad común a tu favor.

- a nivel 2 gankea mid luego de sacar tu primer buff, gank inesperado y efectivo
- a nivel 6 SIEMPRE gankea bot, trata de sacar doble kill y asegura dragón.

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

9.4 support

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

1-control del mapa

2-utilidad

3-peeling

>al support 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 carrean, funcionan como iniciadores secundarios e igualmente proveen de mucha utilidad y peeling para el equipo.

>support de poke (lulu, lux, nidalee)

Carrean bastante si se saben usar bien, el objetivo del support 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 carrean mucho sino hasta mid-late game.

Nota importante: la fase de lineas en bot es llevada 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.

Nota importante: la gran mayoria de los support main suben haciendo duo, es muy recomendable que si eres main support hagas duo para subir.

>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 dragón 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 destrozarse en teamfights (maokai 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 esta 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 mas de 2 errores en una partida no la mereces ganar
- Si pierdes tu linea no mereces ganar (en caso que te campeen o te hagan counter o te hagan roaming, **ganas la linea 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 preguntate si cometiste algun error, analízalo fríamente.
- no pongas excusas. No culpes a tu equipo de todo, Se objetivo.**
- cada vez que reconozcas un error anótalo y esfuérzate 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 tenia salvación.

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

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 común en plata-bronce. Después 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 dragón, pushea una línea, 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 dragón. 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 perdió ese objetivo, **supéralo.**

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

Lo mismo se aplica a dragón y baron, si ellos son más, están mejor posicionados o tu jungla está muerta y sabes que no hay ninguna forma de sacar ese dragón,

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

10.6 overstay-overextend

Bastante común con ítems 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 línea, tu oponente no es estúpido, puede perfectamente flashear y matarte, ten eso en consideración. El oro que le vas a dar al oponente no compensa el riesgo de quedarte por esa pequeña cantidad de oro que te falta.

>Rompiste 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.**

>Rompiste la torre de tu línea? Genial, mira el mapa, si está todo el equipo oponente mía 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 matemática, el limite de ítems es 6 por campeón. Mientras mas tiempo pase mas posibilidades tiene el equipo de reducir la brecha de ítems entre los equipos. Cuando ambos equipos tienen 6 ítems da exactamente igual la cantidad de asesinatos en el marcador.
¿como terminas una partida?
Juntándose, 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 campeón 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 CASTÍGALO.

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

Siempre compra wards precisamente para evitar ese tipo de situaciones, un error extremadamente común incluso en el 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 línea 3 0 pero en teamfight mueras instantáneamente 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 línea no esta por que fue base o murió, o el adc fue a base o murió, aprovecha el cs de la línea, se que suena algo tremendamente obvio pero la mayoría de la gente no aprovecha esa experiencia y ese oro, la torre termina matando los minions y se desperdicia,

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 presión

League of legends es un juego que se gana principalmente por objetivos y presión, después oro y finalmente asesinatos y teamfights. Si ganaste una teamfight y tienes que decidir entre tomar una torre y sacar un dragón, elije la torre, de esa forma ejerces mas presión 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 PRESIÓN.

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 vayne va 7/1 y que nos puede carrear en late game. ¿que es lo que sucede? Como j4 piensa que ya esta perdida, comienza a cometer errores estúpidos como ir donde no tenemos visión o iniciar 2 v 5 o posicionarse pésimo para que lo inicien 2v5.. por que total “ya se perdio”. Esa es un tipica situacion en donde una persona (o varias) pueden arruinar una partida ganable solo porque piensan que no se puede ganar. Comunícate con tu team para evitar eso, dile “j4 nuestra vayne va 7/1 nos carrea en late si la protegemos, no te rindas porfavor”. O “solo necesitamos que ellos cometan 1 error para darla vuelta, no se rindan”. Etc. Creeme que tiene un tremendo impacto en el juego, de la misma forma cuando alguien haga alguna buena jugada felicítalo explícitamente, “gj, buen trabajo, que buena esa lanza nidalee!”

10.14 no especializarse (“probar” cosas en ranked)

El que agarra mucho aprieta poco. aprende y juega todos los roles y todos los personajes dentro de lo posible. **Pero especialízate en 1 o 2 roles particulares y entrena bien a ciertos campeones fuertes con los que veas que juegues 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 están 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 fíjate si son menores en cuanto a números, esto suena obvio pero es un error EXTREMADAMENTE COMÚN, si vez que un compañero inicia estúpidamente déjalo morir.

10.16 no aprovechar auto-ataques para harassear

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 atención en la pantalla de selección [IMPORTANTÍSIMO]

Si pickeas nidalee y te vas al baño y vuelves para darte cuenta de que todo tu equipo pensó que irías 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 también 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 tenían 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 destrocen la base. Pasado el min 30-35 es mas importante permanecer juntos en vez de ir solitariamente por objetivos, al menos es así 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 están 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 estadística, las posibilidades están 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 NINGÚN HORARIO NI DÍA SEGURO PARA GANAR RANKED.

En este juego lo ÚNICO que te permite subir de liga 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 algun oponente bajo de vida por un kill si este entra a algún lugar donde **no tienes visión**, te van a salir oponentes en la cara y te van a matar.

10.21 conceptos erróneos

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 asi el lo desea (minion tax), si bot o top ganan su linea deben ir a pushear mid para romper la torre, y eso implica también farmear mid. Si un aliado te esta romeando tambien te puede sacar minions, si hay una linea pusheada esos minions son para el primero que llega.

3-si estas 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 esta gankeando en bot y tu mid no tiene manera de bajar a tiempo, lo correcto es que pushee la linea, los MIA la mayoría de las veces 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.



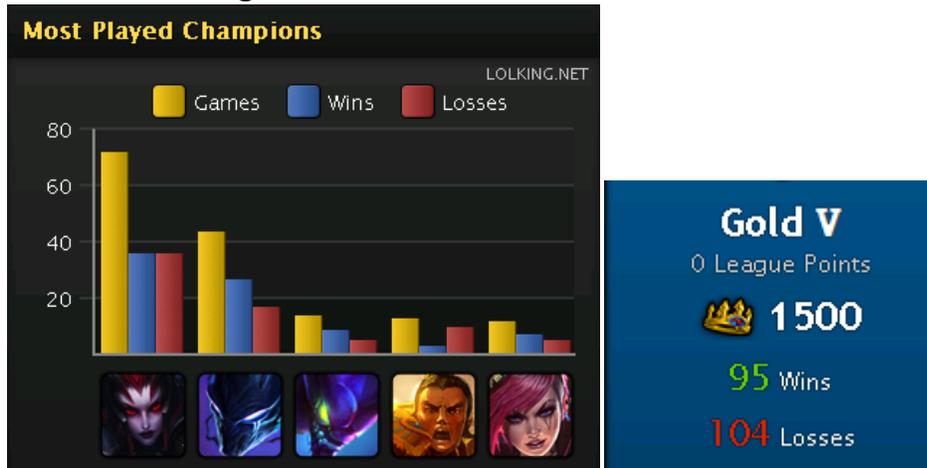
Ejemplo de “league of warmogs”, cuando el item warmog se podia stackear, lo cual te hacia practicamente imposible de matar.

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 estaría 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 preguntándose 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. El "free elo" se puede explicar



perfectamente con **el principio de pareto**: el 80% de tu ELO se lo debes al 20% de los campeones

que juegas.

Así de simple, si quieres subir en ranked no necesitas jugar 1000, mejor juega 200 partidas pero SOLO con los campeones en los que seas buenísimo. **Eso es free elo.**

11.2 Eres bueno (si, en serio)

Imagina que tienes que ir de viaje a cazar un tigre, tienes una escopeta, eres muy bueno con la escopeta, tienes excelente puntería y sabes perfectamente como manejarla. Llegas por fin el día del viaje.. dejas tu escopeta en tu casa y te vas a cazar al tigre con un tenedor.. ¿tiene sentido? Obvio que no ¿por que ir a cazar con un tenedor a un peligroso tigre si tienes una escopeta y eres bueno disparando? Ese es el gran problema que tiene el 90% de la gente, revisa tu lolking y hace clic en la opción de “performance” te ASEGURO que tienes por lo menos 2-3 campeones con los cuales te ha ido muy bien. Sin embargo juegas otros campeones con los cuales claramente no te va bien, eso es equivalente a salir de caza con un tenedor a matar al tigre en vez de ir con tu escopeta.

Champion	Wins	Losses	Win %	Performance ▼	Kills	Deaths	Assists	Creeps
 Master Yi	11	4	73.3%	<div style="width: 73.3%;"><div style="width: 73.3%;"></div></div>	8.7/game	6.2/game	6.3/game	63.1/game
 Volibear	17	9	65.4%	<div style="width: 65.4%;"><div style="width: 65.4%;"></div></div>	7.8/game	6.4/game	10/game	121.3/game
 Shyvana	5	1	83.3%	<div style="width: 83.3%;"><div style="width: 83.3%;"></div></div>	5/game	4.7/game	12/game	72.2/game
 Thresh	9	4	69.2%	<div style="width: 69.2%;"><div style="width: 69.2%;"></div></div>	2.5/game	7.1/game	17.3/game	26.1/game

Este es el lolking de un jugador bronce que me pidió ayuda para mejorar, mi primer consejo fue “juega SOLO con esos 4 campeones”, si bien hay muchas cosas que mejorar estadísticamente (121cs con volibear, 6-7 muertes por partida, etc) el sólo hecho de usar campeones con los que claramente es bueno le ayudará muchísimo a la hora de subir. fíjate en tu lolking con cuales campeones te va bien, aférrate a esos campeones ya que esos campeones serán tus amigos que te llevarán a diamante. júégalos una y otra vez, gana experiencia y entrénalos. Te GARANTIZO que si mejoras en lo que YA eres bueno subirás mucho más rápido. **TODOS somos diferentes, da igual si eres plata-bronce-unranked, SIEMPRE tendrás al menos UN campeón con el que ERES BUENO, aférrate a él y subirás.**

11.3 entrena tus mecánicas y tu toma de decisiones constantemente

Existe un motivo por el cual los coreanos son los campeones en el mundo en league of legends, entrenan 16 horas al día. 5 días a la semana. Bajo horarios estrictos de alimentación. El entrenamiento mecánico 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 teóricas para encontrar la mejor decisión posible, revisan partidas pasadas y analizan que se pudo haber hecho mejor o que no se debió haber hecho en primer lugar.

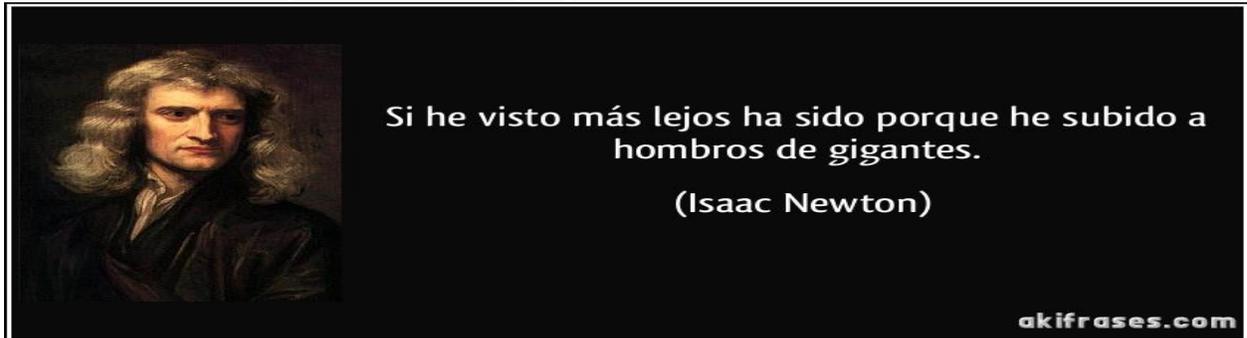
Cuentan con un analista (que puede o no ser el coach) que constantemente revisa partidas de los oponentes, campeonatos, estadísticas del juego, etc. Para siempre encontrar la mejor composición y estrategia posible para ganar.

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 están bien, si existe algún conflicto o problema interno o entre el equipo, para solucionarlo de la mejor manera posible.

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

11.4 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 están 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 información previa, en observaciones previas, en maestros que a su vez tuvieron 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 tu, 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 mas alto, gente que ha inventado sus propias estrategias. Algunos ejemplos:

- proxy farming singed suicida (druidroid)
- malzahar ad jungla (aquadragon33)
- 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 estas leyendo esto posiblemente al igual que yo tu no lo seas. Enfócate en imitar en vez de innovar. Simple consejo personal.

¿que es un streamer?

Un streamer es una persona que se transmite en vivo a si mismo jugando el juego. Con la idea de entretener a su publico 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 fijes en ti mismo, Si en una partida tu oponente salio de linea 5 0, obsérvalo a el también, trata de entender que fue lo que hizo el que tu no.

11.5 infórmate constantemente sobre el actual estado del meta y la comunidad

League of legends tiene el éxito que tiene por que es un juego muy divertido que constantemente cambia, además 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 corea 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 jamas 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 aceleracion de jayce?
Sabias que el pilar de trundle es la única habilidad en el juego que puede cancelar el recall de un aliado? Además 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”,
Además de eso, el pilar hace 1 de daño verdadero si se usa en un oponente.
Sabias que existen pasivas ocultas en varios campeones?
Infórmate sobre el juego, investigalo, actualízate SIEMPRE.

-11.6 un último consejo: ENSÉÑATE 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 séquenla 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 fácil en la vida, encuentra tu propio camino, esfuérzate de manera inteligente y llegaras lejos.

12-fuentes

>Paginas importantes

-reddit.com/r/leagueoflegends , surrenderat20.

-Lolking, lolbuilder, probuilds, league of legends wikia, elophant.

>canales de youtube

Gbay99, foxdrop, pants are dragón, phy, gamingcurious, the valkrin, impakt, UNSWLoLSoc, shakarez, howtotoplane, skywilliams, thetekglow, lolprovods, bingegamingdottv, lastshadow9, ciderhelm.

>agradecimientos especiales

nightblue3, Ozrak, gbay99, foxdrop, CapitanVertigo (gracias por corregir la ortografía) magi (si el no me hubiera mostrado al streamer nightblue3 y su serie de “bronce a challenger en 1 semana” yo aún seguiría en bronce, muchísimas 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 tu tambien puedes. Esta imagen es la garantía de que la guia funciona.

Autor: ManuelAlcayaga - Felipe C