

SURPREENDA-SE!

# GUIA LEAGUE OF LEGENDS

Do Bronze ao Diamante



*"Com grandes poderes vêm grandes  
responsabilidades!"  
-Stan Lee*



## Introdução

### Um pouco de história

Na season 6 joguei aproximadamente 700 partidas e não consegui sair do bronze. Na season 7 eu passei de bronze 4 para platina 5 em 2 semanas. Depois de estar na platina 5 por 6 meses, consegui chegar ao diamante. O que eu fiz de forma diferente na s7 que eu não fiz no s6? Por que antes eu jogava mais e não subi, e depois jogando menos eu subi muito? Simples, porque me dediquei a melhorar e entender o jogo.

Este é um guia de compilação de todos os conhecimentos que adquiri em 2 anos jogando. Se eu pude subir de bronze a diamante com este guia, você também pode. Não tente ser o Faker, ele treina 16hrs por dia de segunda a sexta e tem coach e equipe analítica, e assim como eu você não possui esse tempo e nem uma equipe com técnico e analistas de partida.

Mas isso não quer dizer que você não pode chegar a Diamante. VOCÊ PODE!!! Qualquer dica, atualização ou críticas construtivas para incrementar esse e-book por favor, mande no e-mail: alexangelo.insp007@gmail.com

É um prazer ter você conosco!

Não seja um hater desse conteúdo, saiba que sou Diamante e lutei muito para chegar nesse elo, então estou qualificado a te ensinar a chegar também, pois já cheguei! Se você esta lendo este conteúdo é porque está na luta também, como esse é um trabalho, por favor não compartilhe esse e-book de graça, pois você pagou o preço do conhecimento e pessoas que não pagaram, não é justo que tenham essas informações de graça. Se elas quiserem pagar o preço para mudar de elo e jogar melhor, em vez de passar de graça, posso fazer uma parceria com você. Para todos que comprarem este eBook com sua indicação, te darei parte do valor da venda e se você se interessar por essa proposta entre no link abaixo e deixe seu e-mail que te explicarei como ganhar dinheiro com esse e-book lucrando muito mais que o valor que você pagou por ele.

Link: <http://www.aprendadigital.com.br/quero-ser-um-revendedor-guia-lol>

Obrigado!





# ÍNDICE

## **1 - ELO MMR**

1.1 Elo hell (entende que o sistema SI funciona) .....	5
1.2 Fator sorte.....	5
1.3 Algumas frases notáveis.....	6
1.4 Ligas.....	7
1.5 Dodgear/kitar.....	11
1.6 Carregar (conceito de snowball) .....	14
1.7 Ser carregado.....	14
1.8 Não importa onde você fica.....	14

## **2-Mentalidade**

2.1 Mentalidade correta vs incorreta.....	15
2.2 O dilema do prisioneiro (confiança) .....	16
2.3 Olhe as coisas com objetividade.....	17
2.4 Toxicos, ragers, trolls (o bendito botão para mutar) .....	17
2.5 Noobs, afks (frustração) .....	17
2.6 A chave de éxito.....	19
2.7 Deixe seu orgulho de lado.....	19
2.8 O sistema é justo.....	19

## **3-Elementos externos.**

3.1 internet.....	20
3.2 revise seu ping antes de jogar.....	20
3.3 computador.....	20
3.4 distrações, emoções, cansaço.....	20

## **4-Mecânicas**

4.1 Olhar o minimapa todo instante.....	21
4.2 Farmar [O MAIS IMPORTANTE DO JOGO] .....	21
4.3 trader [IMPORTANTE] .....	23
4.4 skillshots (flash) .....	28
4.5 zonear.....	28
4.6 baitar.....	29
4.7 divar.....	30
4.8 Engage (iniciar) e disengage (parar) .....	30
4.9 peeling.....	30
4.10 foco.....	30
4.11 campar.....	31



4.12 caitar (attack move) (posicionamento) .....	31
4.13 jukar.....	31
4.14 smitar.....	32
4.15 split push.....	33
4.16 roming.....	33
4.17 counter-jungle - invasão.....	34
4.18 comunicação.....	34
4.19 agressão calculada.....	35
4.20 timers.....	35
4.21 controle.....	35
4.22 counter-ganks (anticipar o movimento do oponente).....	35

## **5-Estratégia**

5.0 conhecimento geral do jogo (habilidades, roles, etc) .....	37
5.1 lista de prioridades.....	37
5.2 respeite seu oponente.....	37
5.3 controle de mapa (wardar) [IMPORTANTE] .....	38
5.4 itemização [IMPORTANTE] .....	46
5.5 KDA .....	48
5.6 composição de Times.....	52
5.7 rotações.....	53
5.8 Matemática.....	56
5.9 triangulos de estilos de jogo.....	57
5.10 pequenos truques estratégicos.....	58
5.11 picks e bans (ranked team).....	59

## **6-Runas reforçadas**

6.1 novas runas .....	61
6.2 como funciona o novo sistema .....	61

## **7-Campeões**

7.0 conhecimento básico dos campeões.....	63
7.1 Use campeões com que você mais GANHA (probabilidades) .....	74
7.2 campeões OP (ou metachampions ou campeões sem habilidade) .....	76
7.3 campeões balanceados.....	77
7.4 campeões de habilidade (castigo-recompensa).....	78
7.5 campeões cheese (queijo) .....	78
7.6 champion pool.....	78
7.7 counterpick.....	78
7.8 Inversão de lane (lane swap) .....	81

## **8-Duo**

8.1 vantagens 8.2 desvantagens.....	82
-------------------------------------	----



## **9-Lanes**

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

## **10-Erros gerais**

10.1 todos cometem erros. ....	88
10.2 morrer por tentar salvar um companheiro que não tinha salvação.....	88
10.3 usar flash,barreira,etc quando ia morrer de qualquer jeito.....	89
10.4 ace to base.....	89
10.5 morrer por tentar proteger um objetivo que provavelmente iria perder...89	
10.6 overstay-overextend.....	89
10.7 não terminar( dar GG) numa partida ganha por confiar ou por desordem..89	
10.8 não fazer snowball.....	90
10.9 ir onde não ha visão, ficar sozinho logo após os 30 minutos.....	90
10.10 Render-se.....	90
10.11 desperdiçar experiência e ouro.....	90
10.12 não exercer pressão.....	91
10.13 não subir a moral.....	91
10.14 não especializar-se (“testar” coisas nas rankeds).....	91
10.15 iniciar 1v2, 1v3, 1v4.. etc.....	92
10.16 não aproveitar auto-ataques .....	92
10.17 não prestar atenção na tela de seleção [IMPORTANTÍSSIMO].....	92
10.18 ir para um objetivo em vez de estar na teamfight arriscando uma derrota.....	92
10.19 usar rituais sem sentido.....	92
10.20 ser ganancioso (greedy).....	93
10.21 conceitos errados.....	93

## **11-Tipos gerais**

11.1 aproveite sempre o FREE ELO.....	94
11.2 Você é bom (sim, é serio).....	96
11.3 Treina suas mecânicas e você toma decisões constantemente.....	96
11.4 Assista streamers e analize seus replays.....	97
11.5 informe constantemente sobre o atual estado do meta e a comunidade.....	98
11.6 Um último conselho: ENSINE A VC MESMO.....	99

## **12-Fontes**



# 1-ELO MMR

## 1.1- "Elo Hell" (entender que o sistema SIM funciona)

"eu sou bom, mas no meu time só cai gente ruim e por isso sempre perco"

"sempre caio com trolls e afks"

"a unica forma de ganhar é ter sorte"

Se quer subir de elo deve entender uma coisa: o sistema SIM funciona.

**Não ha jogadores do bronze 5 que chegaram a challenger por "sorte" e NÃO há jogadores do challenger que não podem cair para o bronze V por "má sorte". O SISTEMA SEMPRE TE COLOCA ONDE VOCÊ MERECE ESTAR. SIMPLES ASSIM!**

## 1.2-fator sorte

deve estar pensando: "a única forma de ganhar partidas é tendo sorte. Se tiver a sorte de que me coloquem no melhor time vou ganhar facilmente". seguindo essa lógica, todas as pessoas que já chegaram a challenger estão lá por "sorte" certo?

Se isso estiver certo:

-Explique por que wildturtle tem 3 contas no challenger em NA.

-Explique por que robertxlee tem 8 contas no challenger em diferentes servidores.

-Explique por que nightblue3 foi de **bronze 3 a challenger em 1 semana** na sua smurf nighthwhite (jungler) e tudo registrado em sua stream. (subiu de bronze a ouro em 1 dia **ganhando 12 partidas seguidas**)

-Explique por que existem "eloboosters". Gente que por certa quantia de dinheiro sobe contas a **diamante em 1 ou 2 semanas.**

-Explique por que hi im gosu (streamer challenger main vayne) pode subir uma conta de **unranked a diamante em 24 horas seguidas.**

>Se realmente a única forma de subir é evitando os "trolls e afks" tendo "sorte" então por acaso estes jogadores profissionais foram beneficiados pelo deus do lol que tem tanta sorte para subir tantas contas a diamante-challenger? Obvio que não, a razão pela qual sobem é porque sabem carregar.

**Todas as evidências nos levam a seguinte conclusão: O ELO-MMR não se ganha por sorte, se ganha por habilidade.**



### 1.3-Algu as frases not e s

-Doublelift: “- . . . . .”  
u “”, . . . . . , **j g para me orar m smo**”.

-Nighthblue3: “n existe nin u a fórmula para gan ar elo, de focar e me orar como jogador elo ega so , n existe tal co sa como elo hell”

-Scarra: “j gu dota durante 5 a os, s últimos 2 meses f  
“so pés imo, de o focar e me orar aqui, aqui aqui” s e se momento começ a ser u jogador”

-Imaqtpie: “si termin 20/0 perd a partida n e por que m era u  
, **por que n fui o suficientemente bo para poder gan r a partida**”

-Nighthblue3: “O  
”

-Gbay99: “  
”

-Athene: “  
”

-Skywilliams: “  
”

. . . . . , **onde esta**  
° Ky) - \ o \ Vi \ , O  
”

-Trick2g: “  
”

-Ozrak: “O  
”

-Jeremy gaming curious: “league of legends é um jogo em EQUIPE, não serve de nada ganhar sua lane se seu TIME perde. Ajude seu TIME e ganhará”

-Imaqtpie: “quer saber qual é o segredo para não se frustrar na fila solo? Simples, quando entrar feche seus olhos e pense “todas as pessoas com que vou jogar são péssimas”, pronto, **não pode se frustrar mais porque tem 0 expectativas**. Você não fica frustrado se um menino de 2 anos não puder resolver um problema de álgebra, porque desde o início, você nunca esperava que isso fosse possível.

-Ozrak: “se ganha ou se perde 10 partidas seguidas. Qual é a ÚNICA constante dessas 10 partidas? **A ÚNICA constante é que nessas 10 partidas você estava lá**, por tanto VC é o ÚNICO fator determinante na hora de subir o cair de elo”



## 1.4-Elos

Diferenças de cada elo estatisticamente falando:

### >Bronze [30% do servidor] [ranking 70 a 100%]

Péssimo cs (40 no minuto 10:30 com sorte)

Péssima tomada de decisões

Quase nenhum conhecimento estratégico do jogo  
mecânicas nulas

(0 compreensão de conceitos como zonear, frizar a lane, inverter, desengage, focar, roming, posicionar, etc.)

### >Prata [40% do servidor] [ranking 30 a 70%]

Cs medíocre (55 aprox no minuto 10:30)

Tomada de decisões medíocres

Conhecimento estratégico básico do jogo

Mecânicas medíocres

### >Ouro [20% do servidor] [ranking 10 a 30%]

Cs decente (70 aprox no minuto 10:30) Toma

da de decisões decentes mas a melhorar

Conhecimento decente do jogo Mecânicas

decentes

### >Platina [8% do servidor] [ranking 2 a 10%]

Bom cs (de 80 para cima no minuto 10:30)

Boa tomada de decisões mas problemas de constância

Muito bom conhecimento do jogo

Boas mecânicas mas não aperfeiçoadas

### >Diamante [2% do servidor] (0.05% = challenger)

Cs perfeito inclusive baixa pressão (90 no mínimo no minuto 10:30)

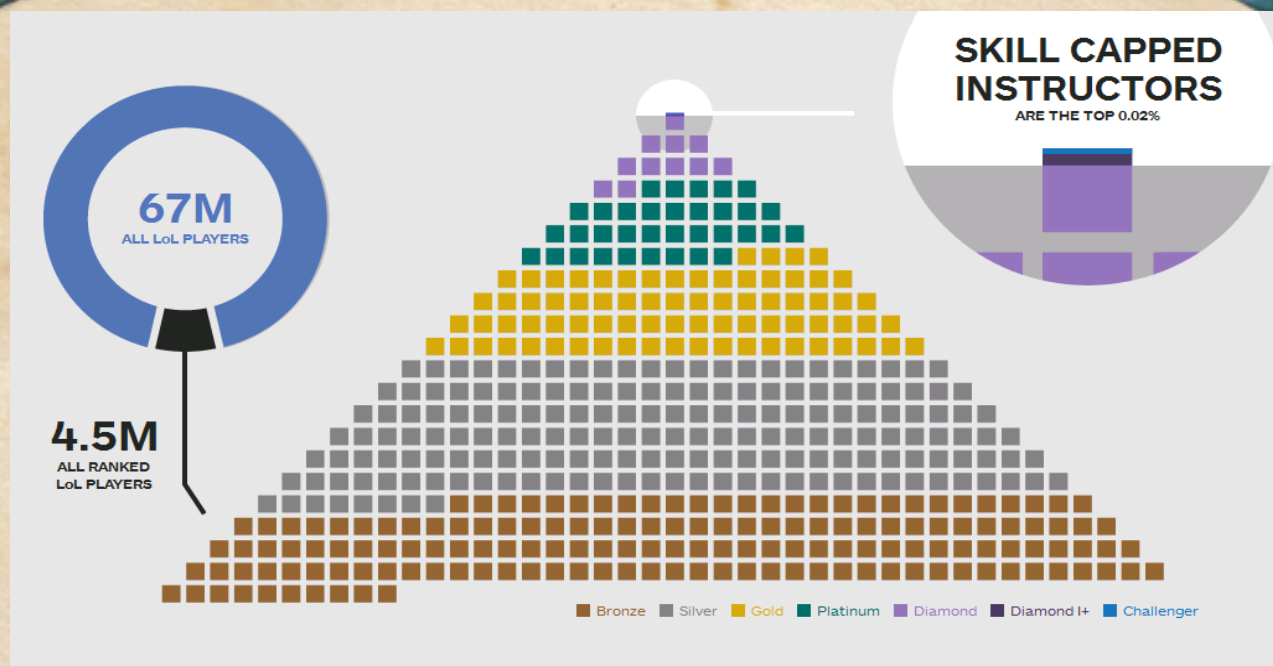
Excelente tomada de decisões

Conhecimento total do jogo

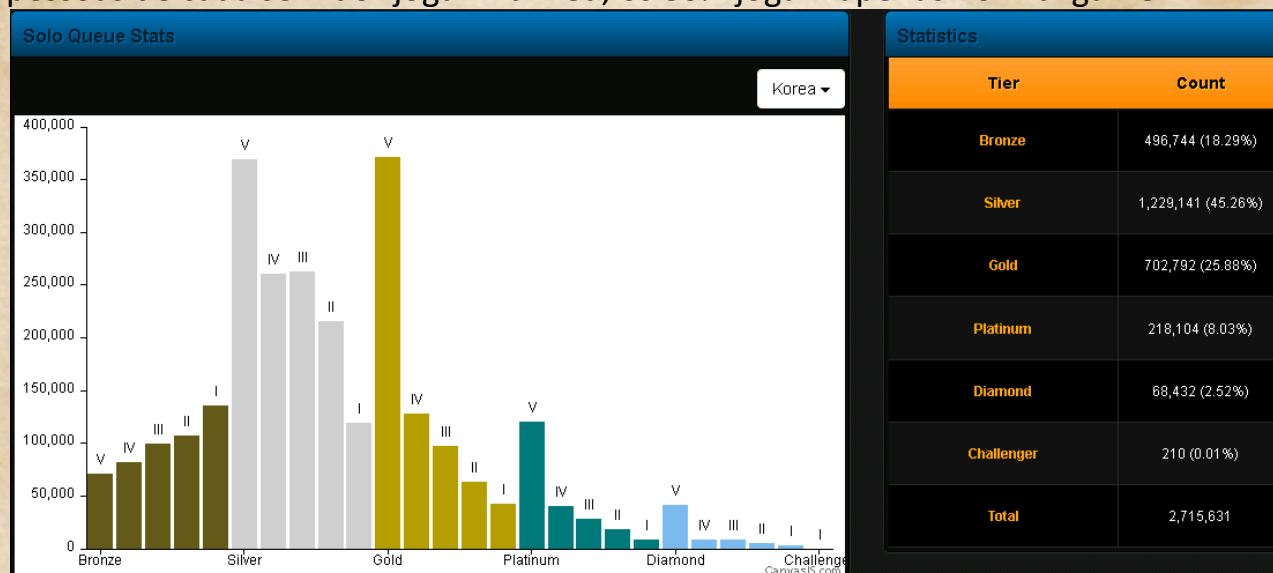
Perfeitas mecânicas (hipertrade, perfect kite, posicionamento)

Aperfeiçoamento de campeões





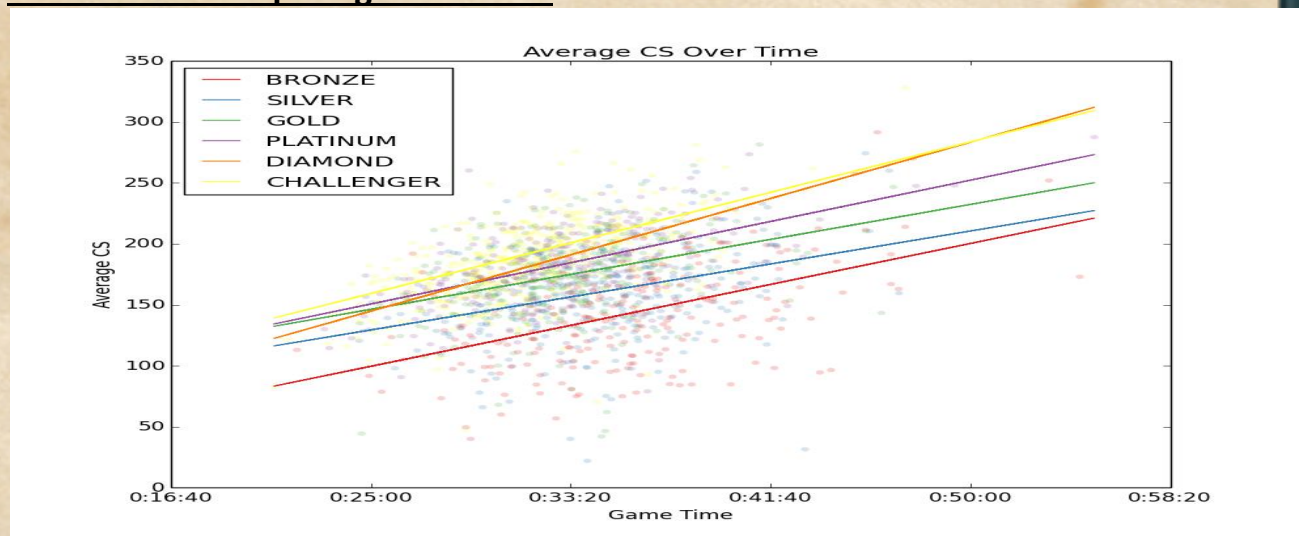
Representação visual com uma pirâmide de todos os jogadores que rankeiam em todos os servidores de lol que existem, como norma geral solo os 20% das pessoas de cada servidor jogam ranked, os 80% jogam apenas normal game.



O único servidor que é a exceção à regra é a Coréia, onde o bronze é de apenas 18% e prata é de 45%, ou seja, a distribuição do servidor geral é maior do que a média de outros servidores, existem várias explicações para isso, mas o mais aceito é que a Coréia possui 15 anos de infraestrutura esports, além da transmissão de TV aberta de torneios. Ver constantemente profissionais permite que eles tenham bons pontos de comparação e que os ajude a entender o jogo e a melhorar mais rapidamente.

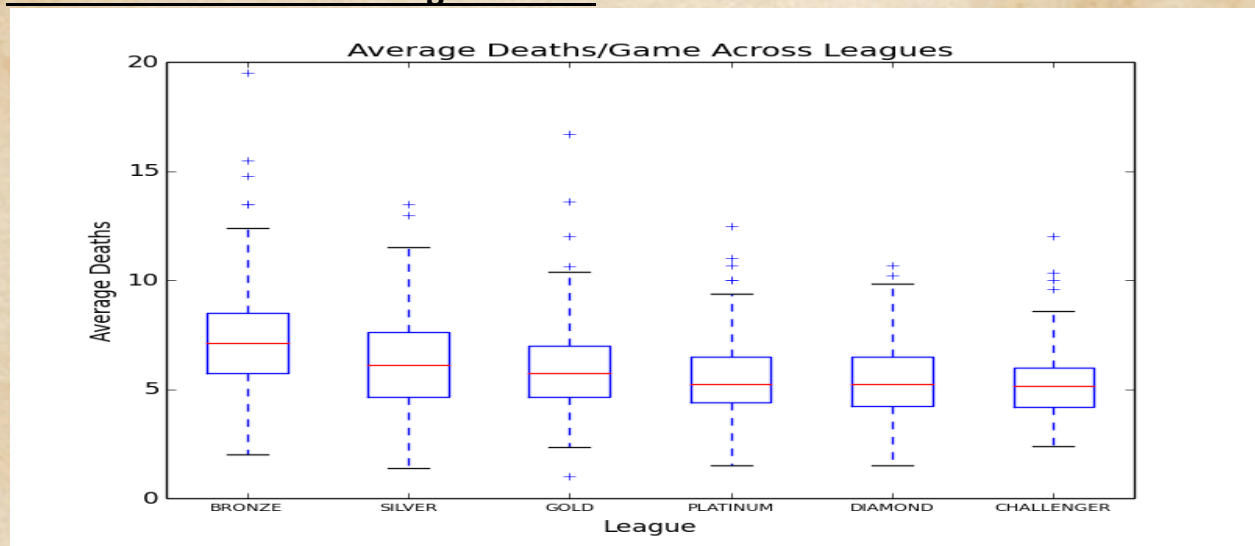


### Tabela CS vs Tempo segundo o elos



Conclusão: Os diamantes e challengers farmam **toda partida**. Enquanto os jogadores de platina para baixo após o minuto x, eles esquecem de farmar.

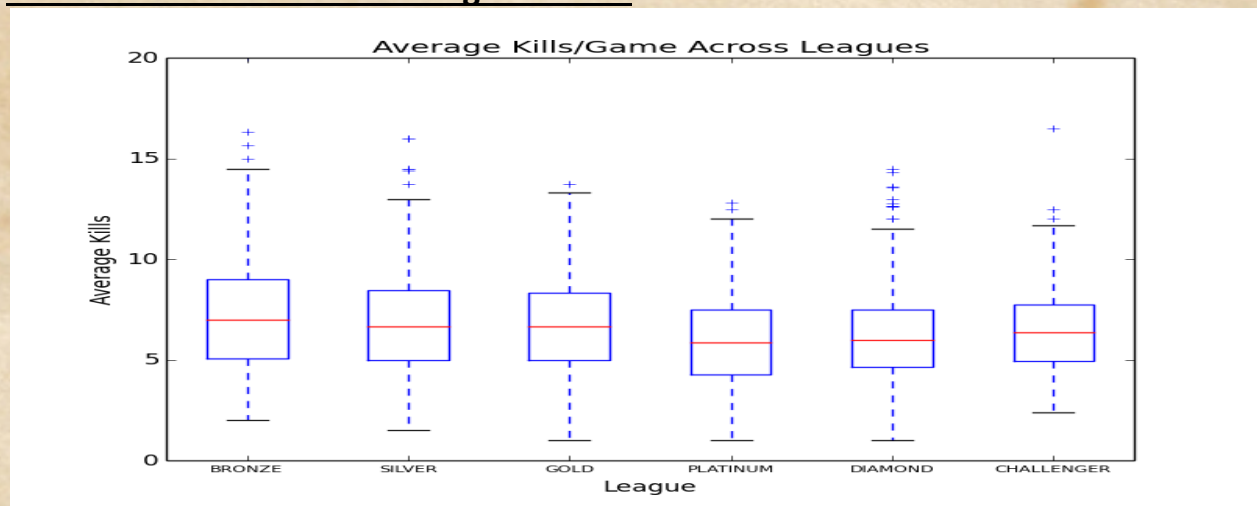
### Tabela de mortes-media segundo elos



Conclusão: quanto maior o elo, os jogadores morrem menos.

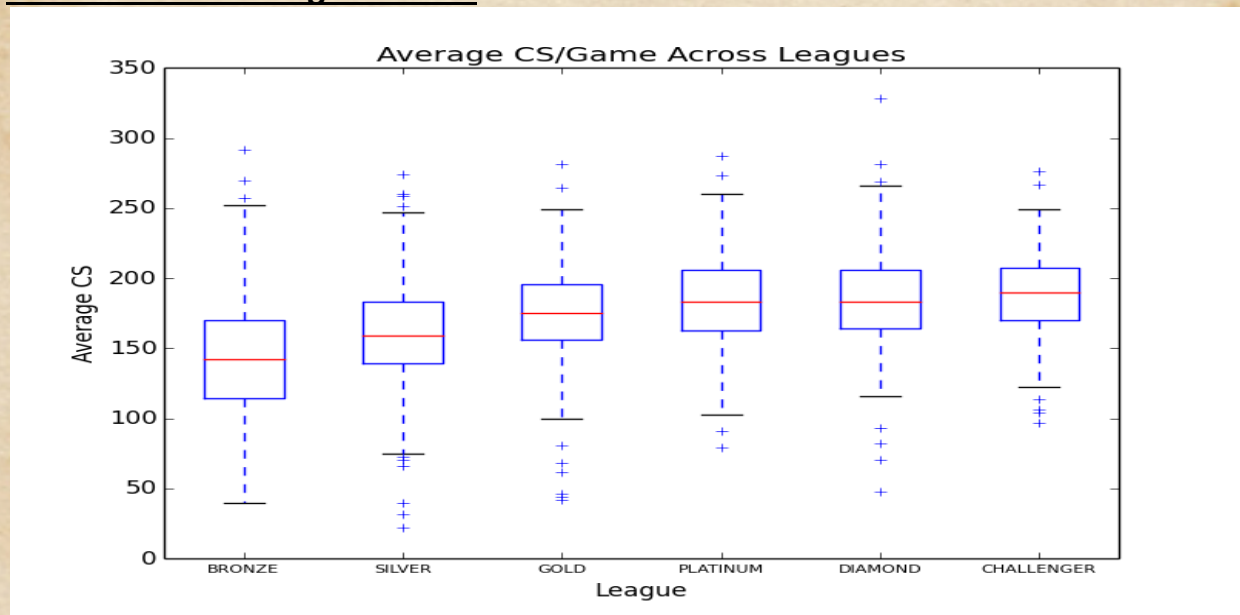


### Tabela assassinatos-medio segundo elos



Conclusão: quanto maior o elo. Os jogadores se concentram menos em assassinatos e mais em objetivos e farme.

### Tabela CS-medio segundo elos



Conclusão: quanto maior o elo, melhor se farma.



### 1.5-Dodgegear / kitar

Uma das coisas mais importantes para aprender a ganhar elo-mmr É para entender que muitas vezes há jogos perdidos na tela de seleção, não faz sentido jogar um jogo no qual você tenha 95% de chances de perder. Nesses casos, é melhor esquivar / kitar (sair da tela de seleção), as punições são:

-3lp (5 minutos)

Então -10lp (30 minutos) [a reinicialização da punição é feita a cada 12 horas]

Se você estiver em promoção, conte com a derrota

Mas **NÃO PERDE ELO.** > É preferível perder -3lp ou uma perda na promoção do que perder 15 lp e ELO.

O lp não importa, se o seu elo for alto, você ganhará mais lp ao vencer e você perderá menos ao perder. Se o seu elo for alto o suficiente, você pode pular divisões ignorando as promoções. **Se você não tiver certeza de ganhar, não jogue.**

<embora seja tedioso, é aconselhável verificar sempre a sua equipe em lolking antes de jogar para poder determinar de maneira correta>

#### Sob qual critério dodgegear?

Trollpick (sion ap mid, urgot jungle, amumu top, soraka mid, poppy sup, etc.)

- exceto que em seu registro ele tem uma excelente corrida com o personagem (o que quase nunca acontece)

1- Não respeitando o objetivo (kenen adc, teemo adc, twisted fate adc, etc.)

2- Composição ruim versus composição adversária (sem tanke, sem cc, sem iniciação) (equipe adversária com yasuo-wukong-malphite-janna)

3- Parceiro extremamente tóxico, que ameaça tropeçar ou sair afk.





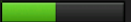



4- Composição Troll (double adc, selva dupla, etc.)

5- Companheiro que quer "provar um campeão" ou simplesmente usar um campeão com quem ele não tem experiência ou tem uma performance medíocre. Somente se você sentir que sua equipe e você são capazes de montá-la no caso de você perder a linha (90% do tempo) não sair.

6- Apenas jogue como suporte ou em um papel que você não jogue bem se o resto do sua equipe joga em seus melhores papéis e com seus melhores personagens, **se não sente que sua equipe pode levá-lo melhor, não jogue.**

7- Pessoa que está em uma série de derrotas extremas.



	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
									

### Exemplo de quando esquivar:

Depois de revisar toda a minha equipe em lolking, vejo que leblanc e rengar são terríveis, só o ezreal é bom. Rengar foi tremendamente tóxico, ele ameaçou que se eles não o deixassem ir na selva feederia (forçando assim o segundo jogador a escolher Gnar pela primeira vez sem saber como jogar no topo). Acima de tudo, eu sou forçado a desempenhar o papel de ser meu pior papel como adc. que faço? De imediato, pickei o teemo com a intenção de fazer alguém do meu time kitar (no caso de nenhum deles sair, eu mesmo saio, dessa forma não arruino o jogo de ninguém). Pickei um trollpick para que outros saiam. É uma técnica muito comum no alto Elo. **Dodgear é a ÚNICA ferramenta que nos confunde para nos defender de pessoas que vão arruinar um jogo.** Use-a sabiamente.

### >Alguns Exemplos notávies de quando 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



(O último, é o caso mais incrível que eu tive que ver, o cara escolhe o ezreal Ap mid, e não, não é trollando, o cara realmente joga isso pensando que é bom). Nunca deixam de me surpreender, estupidez humana. Dodge instantâneo

### 1.6-Carregar (conceito de snowball)

O que é carregar? O conceito pode ser explicado da seguinte forma:

Você está em uma corrida de equipe com 4 outras pessoas e a outra equipe de 5 pessoas, você deve cruzar a linha de chegada, mas você só ganha se TODOS chegarem à linha de chegada. Você é rápido, mas você percebe que não faz nenhum bem ser rápido se você tem um parceiro que avança quase nada porque ele está exausto (é um peso morto)

O que fazer? Tem 2 opções:

- 1- Você o insulta e critica pensando que ele irá melhorar magicamente em 1 segundo melhorar sua partida, esperando que sua atitude mude e que comece de repente ter um super desempenho para ganhar.
- 2- Você o pega em seus braços (carrega) e leva-o ao objetivo.



A opção 2 soa extrema, mas se você pensar bem **é a única solução correta nesse momento**. Na verdade, é a única solução.

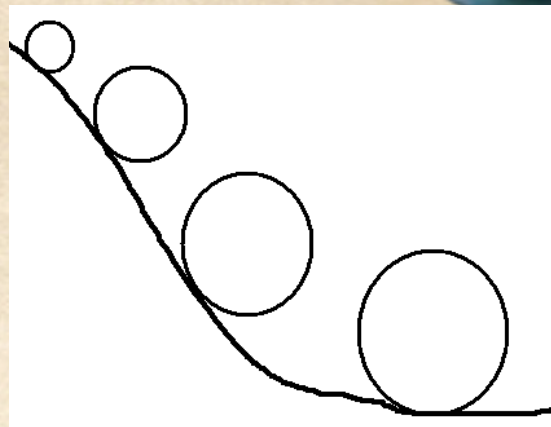
No caso de league of legends, existem 3 lanes e 1 selva. Às vezes, você ganhará sua lane, mas as outras lanes perderão e, em alguns casos, elas perderão e deixarão seu oponente tão forte que você não poderá vencer o jogo, mesmo que ganhasse sua própria lane.

O que fazer? Você tem 2 opções:

- 1- Insultar o jungler por não gankar, insultando sua equipe por perder a sua lane, esperar que magicamente por insulta-los comecem a jogar melhor e te ajudem a tomar objetivos para ganhar a partida.
- 2- AJUDA-LOS, uma vez que mate seu oponente na lane, ou o force a voltar base, imediatamente ajude alguma lane que precise de ajuda, se é o jungler que tem problemas, compre wards para prevenir os ganks, organize a sua equipe para que tomem os objetivos.



Qual é a decisão correta? Este conceito é conhecido em league of legends como **SNOWBALL** ou bola de neve, é como uma bola de neve caindo de uma montanha, no início é pequena, mas cada vez que ela fica maior.



Se você tiver uma vantagem na lane **APROVEITE-A**, transforme essa vantagem em **PLAYS** que você permita obter **KILLS** que lhe permita ajudar sua **EQUIPE** para que eles possam tomar **OBJETIVOS** e exerça **PRESSÃO** no oponente assumindo o controle do mapa com **VISÃO** encurralando-os para finalmente destruir sua base.

**Isso é 100 vezes mais inteligente do que insultar sua equipe.**

### 1.7-Ser carregado

Às vezes, você perderá sua lane porque irão te campar, às vezes você perderá porque o oponente era melhor do que você ou porque ele abusou de você tomando um contador que ele usou bem.

O que fazer nesse caso?

Não desista, continue dando seu melhor, ajudando sua equipe a cobrar você.

Se você tomou o first Blood ou seu oponente ganhou a lane, não é o fim do jogo. Jogue passivamente e espere que sua equipe o ajude.

Se deu errado com a sua lane, mas no bot você tem um **Draven 8/2**, quando a timefight começar, **DEFENDA-O**, ele está te **CARREGANDO**.

### 1.8 Não importa onde você vai cair

90% das pessoas após os primeiros 10 jogos acabam em prata / bronze, 70% do servidor é prateado para baixo. "Cair" é diferente de "pertencer". Você pode ficar em bronze 5, mas se você realmente merece pertencer no "ouro" então chegara a ouro. Não importa onde cair, **sempre que você se concentrar em melhorar, eventualmente você vai subir.**

Se jogar 100 partidas e não subir ou cair, então você está no elo que merece.



## 2-Mentalidade (mindset)

### 2.1- Mentalidade correta vs incorreta

Até agora você deve ter mais ou menos claro, como é a mentalidade de uma pessoa que realmente melhora como jogador. Alguns exemplos

#### **Mentalidade correta:**

-“Eu jogo para melhorar, não para vencer, ganhar em si não depende 100% de mim, mas meu desempenho depende de mim mesmo”

-“insultar o meu parceiro porque ele morreu só o fará piorar, melhor tentar ajudá-lo mais para que ele se recupere e nós podemos levar algum objetivo”

-(situação: você tentou lutar 1v1 contra uma leblanc e ela te matou porque era 4/1 e você não percebeu que tinha feedado em sua lane)

“Antes de eu começar, eu deveria ter visto que eu tinha 4/1, eu deveria ter conhecido os meus limites e calculado a agressão”

-(Situação: o oponente da mid lane te matou na sua lane(BOT) e seu mid Laner não "MIOU")

“Foi minha culpa! Eu não deveria ter empurrado tanto a lane sem ter Wards, devo estar mais atento ao mini mapa”

Note que, em todos os exemplos anteriores, eu poderia ter culpado e insultado minha equipe, mas isso NÃO me ajudará a crescer como jogador. **Culpar os outros é a mentalidade incorreta**, se quer ganhar deve ser responsável por TUDO o que esta sob seu controle, esta é a **ÚNICA** forma de subir.





## 2.2 O dilema do prisioneiro (confiança)

	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

Há 2 prisioneiros encarcerados, mas estão em células diferentes e não podem se comunicar entre si. Eles foram pegos por cometer um crime, mas a justiça não tem evidências suficientes para condená-los por todos os seus crimes, eles são convidados a cooperar e desistir de seu parceiro, se o fizerem, reduzem a sentença e aumentam a sentença do parceiro. Se nenhum dos 2 não fala, cada um recebe uma frase média.

Existem 2 opções

- 1- Você é egoísta e trai seu parceiro para seu próprio benefício
- 2- Você confia em seu parceiro

Em league of legends muitas vezes isso acontecerá, às vezes você terá que decidir se vale a pena perder farm para ajudar alguma linha ou se é preferível ser egoísta e deixe sua equipe de lado para “ganhar a partida sozinho”. **Não existe uma decisão correta ou incorreta**, deve decidir segundo sua experiencia e segundo o que te funciona. Como caso específico, Se esta jogando com hipercarrys como jax, vayne, katarina ou riven e esta jogando em um elo baixo. É preferível tentar ganhar 1v5 se tem um time todo ruim. Se não é bom usando hipercarrys é preferível dedicar-se a ajudar sua equipe romeando e dextr as kills para eles.

“” A diferença entre a sua decisão e a nossa é a experiência.

mas você não precisa depender disso.

DECIDA ...

Confie em si mesmo, ou confie em seus parceiros.

eu não sei...

Nunca soube, posso confiar nas minhas próprias habilidades ou nas minhas colegas em quem confio.

Mas absolutamente ninguém sabe o resultado.

então, tome a decisão de que você se arrependerá menos.”



**-Levi (shingeki no kyojin)**



### 2.3 Olhe as coisas com OBJETIVIDADE

<tenha expectativas realistas e se concentre no que você pode fazer>

Uma pessoa pode pensar que você é ruim, ou que o campeão que você escolhe não funciona. A realidade objetiva é: **Se você se concentrar em melhorar seus números, os fatos falarão por si mesmos.**

Se você ganhar 70% do tempo com ashe adc, **então jogue com Ashe adc.**

Se você recebe 90 cs aos 10:30 e tem um KDA de 5,3 com ashe, então você está jogando bem, mesmo que o jogo que você jogou com ashe fosse inatingível, você não deveria se importar com o que dizem, melhore seus números e elo virá sozinho.

Da mesma forma, se você jogar com um campeão com o qual você obtém pessimo cs, e KDA com o qual você tem menos de 50% da vitória em 30 jogos. Melhor mudar de campeão ou dedicar-se a treinar mais.

### 2.4 Toxicos, ragers, trolls (o bendito botão de mutar)

Tem um rager, tóxico, troll em sua equipe? Mute-o imediatamente e ponto,

**Nunca discuta em um jogo, você não ganha absolutamente nada fazendo isso.**

**Se você discutir fará com que seus aliados se concentrem em ganhar a discursão em vez de ganhar a partida, não importa quem esta certo, TODAS as equipes perdem ao discutir.** Se o que outros dizem afeta você demais ou você se encontra em um momento complicado na sua vida, é aconselhável que, **quando o jogo comece, mute a todos** (incluindo o time adversário) o comando no chat é **/mute all**, é muito aconselhavel fazer isso para que seja capaz de se concentrar em seu próprio jogo. (Você pode escrever primeiro 7mute all com 7 incluso para que os outros saibam que você os silenciou) A moral também é importante no jogo, se possível tentar se comunicar para criar espíritos ou organizar objetivos (não é necessário ver o que eles respondem, é preferível não ver nada e não arriscar a ser insultado)

### 2.5 Ruins, quedas, afks (frustração)

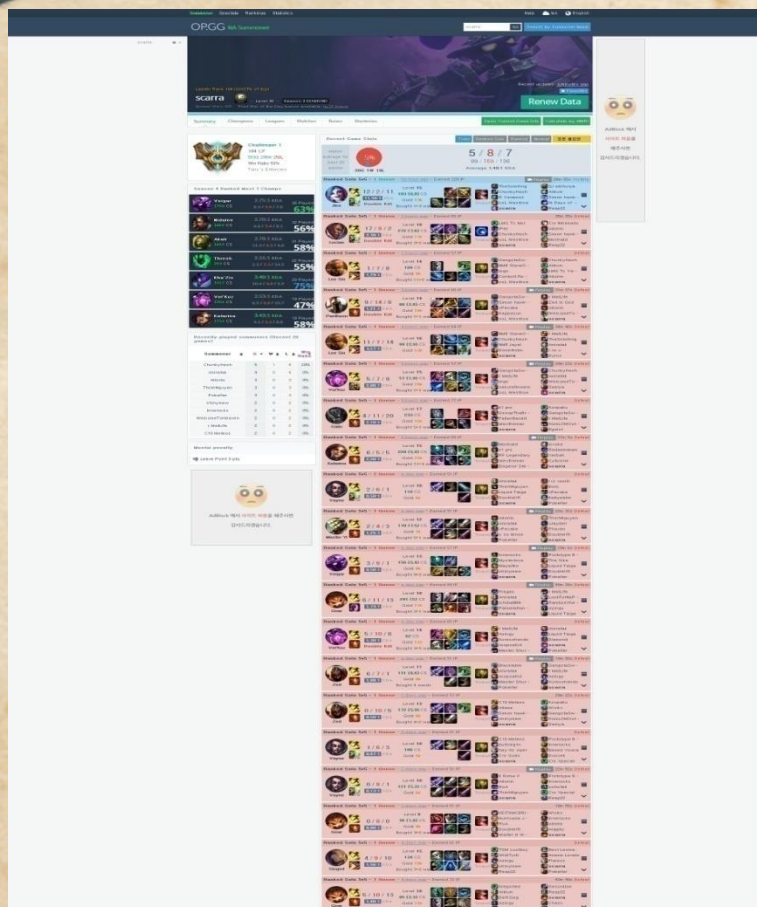
Você já ouviu falar de Scarra?

Scarra é um jogador profissional, ele joga dota desde que saiu, ele joga lol desde a versão beta. Ele se tornou o desafiante n1 em NA, ele é um jogador profissional-treinador-streamer. Ganha 200 mil dólares por ano, até mesmo alguns estimatimam que ele ganha muito mais. Ele sabe tudo sobre o jogo, ele viu praticamente todos os jogos competitivos de cada cena competitiva quando se diz respeito a league of legends.

Por que estou te dizendo isso? Simples, scarra em 25 de agosto **perdió 19 partidas seguidas** en challenger mientras jugaba transmitiendo en vivo.

Imagen del historial:





Inclusive os maiores pro-players em league of legends tem um máximo de 65-70% das vitórias smurfeando, isto é, **HÁ PARTIDAS RUINS. NINGUÉM** ganha 100% dos jogos em League of legends, ninguém é salvo de ter um dia ruim de tempos em tempos. Nem mesmo o **Faker** (o melhor jogador do mundo, com contratos de 1 milhão de dólares, com 60% de vitória no challenger e na posição número 1), de 100 partidas, o Faker **PODE NÃO** ganhar 40. Se o melhor jogador do mundo não puder, não espere fazer isso sozinho.

Não há nada de errado com isso, às vezes seu time inteiro vai com seus melhores personagens e papéis e você perderá porque a equipe adversária foi melhor, ou porque eles tiveram uma equipe melhor, ou porque alguém em sua equipe cometeu um erro estúpido e ele foi pego, ou porque tiveram um barão roubado, ou por afks, ou por ragequitters. Muitas vezes você perderá muitos jogos seguidos e o que fazer nesse caso? Analise friamente se é porque você está jogando mal ou se é sua equipe que está jogando mal e cometeu erros. Se você perceber que está jogando mal por causa da frustração e que a série está afetando o jogo, pare de jogar imediatamente e se distraia. se você perder 3 seguidas, não jogue até o dia seguinte. **Assuma e entenda que neste jogo você NEM sempre pode ganhar.**



## 2.6 A chave para o sucesso (considere o league of legends como esporte ou arte)

**Como você vence um esporte?** prática, habilidade e mecânica.

**Como você tem sucesso em artes marciais?** disciplina e respeito pelo oponente.

**Como é o sucesso na arte (por exemplo, música)?** dedicação, repetição e execução

## 2.7 Deixe seu orgulho de lado

existe um conceito na economia chamado **"custo irrecuperável"**, se pode resumir como **"Não vale a pena perder tempo em uma causa perdida mesmo se você já investiu"**, Muitas pessoas escolhem personagens com quem eles claramente não têm a capacidade de usá-los 100%, ou simplesmente não conseguem obter resultados mínimos (+ 50% de vitórias ganhas e farme), mas acho que **"já envisti muito tempo no campeão, então Eu continuarei jogando com ele"**. O tempo que você perdeu em uma causa perdida, supere-o e passe para o que você é bom, invista seu tempo em um campeão que vale a pena seu esforço, em vez de jogar repetidas vezes com algo que não serve para você. Mesmo que seu orgulho bata ... deixe-o ir.

-Imperador Imperial mais conhecido como **Urgot**, tem mais de 3000 jogos com urgot, mas é prata 5, embora tenha jogado por 3 anos, este é um claro exemplo de uma pessoa que só joga para jogar em vez de melhorar.

 Urgot	1912	1832	51.1%	<div><div></div></div>	8/game	6.1/game	6.9/game	156.6/game
---	------	------	-------	------------------------	--------	----------	----------	------------

## 2.8 O sistema é justo

É difícil de se classificar sem ficar frustrado, o principal motivo é que se experimenta um tremendo sentimento de injustiça, basicamente quando "reportamos" um ragequit, um feefer intencional, um afk ou um troll. Sabemos que este relatório não vai fazer nada em nada (talvez eles possam proibi-lo de conversar), eu pessoalmente acompanhei certas contas de pessoas que descaradamente me trollaram um jogo e nenhum deles foi banido. Porém, **o sistema é justo**. Sim, você leu certo, embora esses trolls continuem arruinando jogos, **o sistema é justo**. Por que? Simples, porque todos esses trolls que me arruinaram partidas **NÃO SOBEM, E EU SIM**. E esse é o ponto. Os trolls que encontrei em ouro ainda estão em ouro, os trolls que encontrei em platina ainda estão em platina, enquanto eu subo e subo. Eu mereço subir e eles não. Tão simples assim, o sistema de league of legends é justo, funciona perfeitamente devido ao fato de que ele não permite que aqueles que não merecem subir subam, todas as vezes que você pegar um troll, repita para si mesmo várias vezes... **"Eu subirei e Ele não"**. Pessoalmente, essa mentalidade me ajudou muito a não ficar frustrada ao jogar com trolls no time.



## 3- Elementos Externos

### 3.1 Internet

Se você não tem uma internet decente e estável, **NÃO** jogue rankeadas. Por exemplo, se você compartilha a internet na LAN e existe a possibilidade de que apenas no momento em que você quer jogar outra pessoa use a internet e gere atraso no jogo. **NÃO** jogue. É praticamente uma derrota garantida.

### 3.2 Revise seu ping antes de jogar

Às vezes, as próprias empresas de internet têm problemas com Lag. Como você verifica o ping? Simples:

Para testar conexões usando PING

Você pode usar o comando **PING** como uma ferramenta de solução de problemas para testar sequencialmente a conectividade para diversos recursos de rede. Fazer o "ping" um host de rede diretamente:

1. Clique em **Iniciar**, clique em **Executar**, digite **cmd** na caixa **Abrir** e pressione **ENTER**.

2. Digite as seguintes linhas e pressione **ENTER**, onde *IPAddressOfRemoteNetworkHost* é o endereço IP do computador ao qual você deseja se conectar e *nome\_do\_host* é o nome do computador ao qual você deseja se conectar:

- `ping IPAddressOfRemoteNetworkHost`

Por exemplo, `ping 192.168.104`.

- `ping nome_de_host`

Por exemplo, `ping www.microsoft.com`.

3. Na janela do prompt de comando, procure por uma resposta que pode parecer semelhante ao seguinte:

Resposta de 192.168.1.104: bytes = 32 time = 40ms TTL = 61  
Resposta de 192.168.1.104: bytes = 32 time = 40ms TTL = 61  
Resposta de 192.168.1.104: bytes = 32 time = 40ms TTL = 61  
Resposta de 192.168.1.104: bytes = 32 time = 40ms TTL = 61

O número que aparece com ms é seu ping. De 150 para cima é considerado péssimo e injogável. O ping deve ser constante, se tem mudanças bruscas significa lag e é considerado injogável.

### 3.3 Computador

Se não tem um computador decente, **NÃO** jogue rankeadas. Isso não ajuda obter cs perfeito em sua lane se na teamfight você tiver 2 fps e você não pode fazer nada porque a tela se congela, sem falar sobre o uso de campeões que exigem certas habilidades e reflexos (por exemplo, zed). Você não pode tirar 100% de vantagem do seu jogo mesmo se você for o melhor zed do mundo.

### 3.4 Distrações, emoções e cansaço

Há muito barulho perto de onde você joga? Existe a possibilidade de que eles o atrapalhem? Você tem alguma distração que o incomoda? Você está passando por um momento ruim emocional? Você está cansado ou com sono? **NÃO JOGUE RANKEADAS**. As partidas rankeadas são para dar 100% da sua capacidade de ganhar, se você não pode dar 100%, então mesmo se você ganhar, você não merece ganhar, simples assim.



## 4-Mecânicas

### 4.1 Olhar o minimapa todo instante

Embora não seja tecnicamente uma mecânica, estar ciente do mapa é básico para ganhar jogos, **a pergunta é:**

*Se estou concentrado em farmar ou no meu oponente, como presto atenção ao mapa ao mesmo tempo?*

**Resposta:** não se pode, **obviamente** não pode olhar 2 coisas ao mesmo tempo. O que fazer então? Simples, torne um **hábito** olhar para o minimapa sempre. treine farmar, olhar o minimapa e também para o oponente.

Por exemplo:

- Cada vez que meu oponente me golpear olhe o minimapa.
- Cada vez que farmar 3 minions olhe o minimapa
- Cada vez que subir de nível olhe o minimapa
- Cada vez que ocorre uma Kill olhe o minimapa ETC

use qualquer regra ou hábito que funcione para você.

No caso da selva, uma vez que é o único papel que não precisa estar ciente de um adversário diretamente, deve ser o papel mais pendente do minimap, é dever do jungler informar e alertar seus companheiros no caso de ver qualquer coisa errada e dar predict em ações como roving e invasões.

### 4.2 Farmar [O MAS IMPORTANTE DO JOGO]

Comece um jogo personalizado (custom) completamente sozinho, sem qualquer bot. Agora tente farmar o máximo possível até os 10:30. (onda de canhão) Sem usar qualquer tipo de habilidade, apenas dando aos minions o último tiro (Last Hit). (Você só pode usar habilidades se 2 minions morrerem ao mesmo tempo)

Se você não conseguir chegar facilmente a 90 cs então **NÃO JOGUE RANKED**.

Um farm perfeito seria **114** cs no minuto 10:30, se não é capaz de chegar **pelo ao menos em 90 cs sozinho sem nenhum tipo de pressão** **NÃO** espere obter maior cs com a pressão de um oponente e um jungler inimigo gankando.



***“mas jogar “sozinho” não serve de nada por que não é uma situação real”*** Todos os profissionais, faker, dyrus, froggen, etc. Praticam cs em jogos personalizados, praticam mecânicas e trocas contra bots. Se o fizeram, por que você não? Em algum lugar, você deve começar, se você quiser ser um bom jogador de futebol, você deve começar aprendendo a chutar sem qualquer pressão, se você não for capaz de chutar sozinho, não espere marcar um gol em um jogo no qual você deve adicionar a pressão dos seus adversários e do público.

A prática torna-se perfeição, A única maneira de melhorar a sua mecânica é praticar uma e outra vez até que se torne conforme a palavra diz **“mecânico”** automático e possa focar em outras coisas mais importantes.

Alguns jogadores aconselham usar a anivia ou vladimir para praticar cs (por seu auto-ataque lento). Eu pessoalmente não recomendo, mas se funciona, faça isso. Teste você mesmo, e se melhorar seu farm com outros campeões continue.

Tabela de cs respeitando o tempo de Jogo:

Minutes	Creep Wave	Max Creep Score	Max Creep Gold	Passive Gold	Max Gold
0.0	0	0	0	475	475
0.5	0	0	0	475	475
1.0	0	0	0	475	475
1.5	1	6	114	475	589
2.0	2	12	234	514	748
2.5	3	19	381	553	934
3.0	4	25	501	592	1093
3.5	5	31	621	631	1252
4.0	6	38	768	670	1438
4.5	7	44	888	709	1597
5.0	8	50	1008	748	1756
5.5	9	57	1156	787	1943
6.0	10	63	1276	826	2102
6.5	11	69	1396	865	2261
7.0	12	76	1550	904	2454
7.5	13	82	1676	943	2619
8.0	14	88	1802	982	2784
8.5	15	95	1957	1021	2978
9.0	16	101	2083	1060	3143
9.5	17	107	2209	1099	3308
10.0	18	114	2365	1138	3503

**Nota importante: 12 cs = 1 kill**

**O cs SEMPRE é mais importante que matar.**

Se fizer sua lane com cs perfeito, mesmo sem qualquer abate (Kill), você poderia comprar um rabadon na sua primeira compra na loja. **E isso sim teria** um impacto significativo no jogo.



### **CONSELHO PESSOAL DO AUTOR PARA FARMAR MELHOR:**

Primero de tudo, jamais tera condições ideais de farmar, pode se que seu support roube farm se você é o adc, as vezes ele vai famar melhor que você srsrsrs (risos). Segundo, **olhe o dano que seus minions fazem aos minions do seu oponente, observe as partículas e calcule o seu tempo de último golpe**, foi um conselho de skyshock e creio que foi o que mais me ajudou a melhorar meu farm.

### **O que eu faço se eu jogar no topo ou no meio de 1v2?**

Se essa situação acontecer, você deve ir para debaixo da torre, evite os pokes do oponente e tente estar perto deles quando eles morrem para pelo menos obter a experiência, não há CS como objetivo neste caso, você ganha a lane se você não morrer e você consegue resistir tanto quanto possível. Se na sua lane você recebe 2 oponentes, o que significa que as outras lanes estão livres de pressão, nesse caso seus companheiros de equipe devem ganhar suas lanes, se não ganham não há muito o que você pode fazer sobre isso.

### **Se o jungler me campar?**

### **Se me romearem hard?**

Não serve de nada focar em acertar um minion se para isso o oponente te tira metade da vida ou se o jungler inimigo constantemente te ganka forçando a sua volta a base ou permanencia sob sua torre. **Não é sempre que se pode ganhar a lane**, nesse caso deve focar em não morrer e logo no mid-late game se recuperar e proteger seus companheiros que ganharam suas próprias lanes já que estão carregando a partida.

### **Como farmar em baixo da torre?**

Os minions melee (Guerreiros) morrem com 3 hits da torre, por tanto uma vez que a torre os acertar **2 vezes** você os acerta a última. Com os minions rangers (maguinhos) morrem com 2 hits da torre, deve averiguar se tem dano suficiente para mata-los **logo que a torre os acerta pela primeira vez**. Se não pode acertá-los primeiro e esperar que a torre os acerte depois e finalmente acerte o terceiro e ultimo Hit. Ficando assim: Você (hit) -> Sua Torre (hit) -> Você (last Hit)

### **4.3 Troca [IMPORTANTE]**

O que é troca? Troca é simplesmente trocar dano com seu oponente e sair beneficiado nessa troca. Se você reciber 50 de dano e seu oponente 100, então você ganhou a troca.



Formas de trocar e coisas que deve saber:

### 1- Controle de lane (troca com minions)

**RESPEITE OS MINIONS**, sobretudo nos níveis mais baixos, quando acertar seu oponente todos os minions perto dele começarão a atacar você, e acredite em mim, há muito dano que você pode receber se o seu oponente estiver perto de uma grande onda de minions, **SEMPRE** calcule o dano e o efeito que os minions podem ter em você antes de se jogar em cima de seu oponente. Pelo contrário, se você estiver cheio de seus minions não hesite em bater em seu oponente e usar isso como uma vantagem. Isso se chama **“troca com minions”**.



Se o seu adversário for mais forte do que você, então a maneira correta de reagir é **freezar a lane**. O que é isso? Basicamente, é deixar os minions entre a metade da lane e sua torre, evitando assim que sua torre te roube o farm matando os minions do oponente. Fazendo isso te deixará em uma posição favorável perto de sua torre.

Como farei isso? Simples só dando o ultimo hit nos minions quando eles estiverem na posição indicada.

Se você vê que o jungler inimigo está em outra lane e você tem uma vantagem, ou se seu oponente foi comprar na base, você pode fazer um roaming ou fazer a selva inimiga, a maneira correta de reagir é **empurrando a rota**.

Dessa forma a torre inimiga matará seus minions e o oponente perderá essa experiência, uma vez que push a lane pode ir ajudar outras rotas, pode farmar a selva ou pode ir base.

### 2-Troca por nível (all in)

Certos campeões como riven, fizz, syndra obtêm uma tremenda vantagem 1v1 quando imediatamente sobem de nível e possuem uma habilidade a mais que o campeão adversário, nesses casos o recomendado é fazer all in (ir pra cima com tudo) já que a maioria das vezes pegará uma kill, ou uma troca que te beneficiará muito, ou pelo ao menos obrigará seu oponente a voltar base.

-Exemplo: (fizz sobe ao nível 6 antes do inimigo e imediatamente lança o tubarão, salta com o tridente sobre o oponente, joga o ignite e golpeia com o tridente "W") o oponente não poderá ganhar a troca inclusive se o golpear de volta por que necessita de sua ultimate para fazer um dano equivalente. (já que ele está no lvl 5 e o fizz já está no lvl 6)



O mesmo exemplo se pode aplicar com outros campeões no lvl 2 no lvl 3, Geralmente quando se obtém alguma habilidade de cc subindo de lvl antes do oponente.

### 3-Troca por cooldown

Iste é como o nome sugere, abusando de seu oponente quando ele acabou de usar uma habilidade (geralmente para fazer o farm) e você sabe que ele não pode usá-lo contra você em uma quantidade de segundos. Também é aplicável ao cooldown de feitiços de invocação, se você tiver incendiar e seu oponente não, e você tiver esse conhecimento, então você deve ter uma vantagem significativa ao trocar ou fazer all in.

-Exemplo: (você está jogando como adc, blitz tenta puxar, mas ele falha, como você sabe que o cooldown do puxão é de 20 segundos, significa que você tem 20 segundos para abusar dos seus adversários batendo neles).

>Lista de cooldowns importantes (para fixar na tela de carregamento):

OBS: O ideal é você assim que souber contra quem irá lutar, anotar essas informações em tempo real, já que essa lista modifica-se todo instante devido a patches e reworks.

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



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

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



#### 4-Troca por cs



(troca comum entre adcs de alto nível)  
Atacar seu oponente quando ele vai dar last Hit em um minion, requer não somente estar ciente do oponente e da vida dos minions oponentes, senão também **estar ciente da vida de seus próprios minions**.  
Uma técnica comum é parar em cima do minion que você acredita que seu oponente vai atacar e no momento em que ele o ataca imediatamente você o ataca também.  
(neste exemplo Ez será pego pelo Bard e lucian ja sabe disso, Ez foca o minion e o bardo antecipa a jogada dele)

#### 5-Troca com objetivos

O Jungle adversário está no top? Vamos fazer um dragão!  
A equipe adversária está fazendo um dragão? Empurre top!  
A equipe adversária está empurrando o bot? Vamos fazer o barão!  
Nós acabamos de perder um membro da nossa equipe, estamos empurrando os 5 oponentes no meio e não temos chance de vencer o 4v5?  
Faça um split push! Força seu oponente a retornar à base!  
O seu oponente gankou bot? Roube o buff vermelho!  
Isso é conhecido como comércio com objetivos, tente tanto quanto possível para garantir que essas trocas de objetivos beneficiem você ou seu time, ou pelo menos, tente compensar o preço de ter perdido um objetivo mais valioso.  
(barão por torre, por exemplo)

#### 6- Considerações finais

##### -buffs, dano de troca inicial vs late, etc.

League of legends é um jogo muito complexo com muitas variáveis que podem influenciar as trocas. Se o seu adversário tiver um buff, respeite-o. Se você sabe que o ziggs do adversário têm o azul, não compita pokes porque isso irá te destruir. Se você sabe que o oponente adc pegou o vermelho, não faça trocas 1v1 nessa situação. Se você sabe que seu oponente acabou de fazer o barão, jogue passivo e evite lutas enquanto o buff do barão durar. Conheça os limites e o desempenho do seu campeão, se você souber que o seu campeão é fraco no início, mas forte no final do jogo, não arrisque e jogue passivamente no início. Esse critério só é obtido através de tempo e experiência.



## 7- Não subestime as Poções de Vida

Uma poção entrega 150 de vida em 10 segundos, esses 150 de hp FAZEM a diferença em uma troca e ajuda muitas vezes a sobreviver a incêndiar.

## 8- Hipertroca

A soma de todos os conceitos acima mencionados trazidos à sua perfeição é conhecida como “hipertroca” algo muito comum em adcs de alto nível (doublelift, robertxlee, wildturtle, etc). Ao saber hipertroca, você pode ganhar sua lane 90% do tempo e ganhar rapidamente o problema? É preciso MUITO trabalho para dominá-lo.

### 4.4 Skillshots (flash)

Como regra geral, eu recomendaria não usar campeões que dependem de muita habilidade ou fatores mecânicos, como skillshots, no entanto, se você gosta desse tipo de campeões é estritamente necessário que você treine e aprenda a usar o **smartcast**, 1 segundo pode fazer a diferença entre ganhar ou perder um jogo. Também pratique o flash sempre que possível, especialmente em paredes largas. (**encoste na parede e depois flashe**, senão não sai)

### 4.5 Zonear

Zonear é restringir o espaço em que o adversário pode se mover, ou, pelo menos, se quiser entrar nessa área, corre o risco de sofrer danos ou morrer.



Exemplos de zoneio:

- Lutar próximo as moitas impedindo o oponente de farmar, pois quando ele se aproxima do minion, você o ataca e entra na bush impedindo ele de revidar .
- mini bombas de ziggs.
- equalizador ulti do rumble.
- < Se tiver uma vantagem absoluta na fase de rotas e sempre ganha

as trocas, se **posicione entre seus minions e o oponente**, dessa forma se ele desejar farmar terá que enfrentar você. Para em cima do minion que seu oponente quer farmar (de preferencia o minion do canhão) assim você força uma troca com seu oponente, **se você ganhar o 1v1 não deixe nunca de farmar.**



#### 4.6 Baitar

Baitar é bastante arriscado na solo/duo, uma vez que não existe uma boa comunicação entre colegas (skype, ts, etc.). Basicamente, é fazer o seu adversário cair em sua armadilha.

Exemplos de bait:

##### 1- O mais notável é o fake baron ou falso barão.

Você sabe que tem uma vantagem na tf, todos vão ao barão para fazê-lo, mas, na realidade, o objetivo não é fazê-lo, o objetivo é que os adversários se aproximem



para poder startar e abater os oponentes. <neste exemplo fnatic faz um bait em roccat no barão, irelia gasta seu flash para tentar matar xpeke, mas encontra toda a equipe fnatic de frente, fnatic acaba matando roccat e ficando com o baron. (Imagem antiga mas o exemplo é válido).

##### 2- Campeão de isca.

Você se mostra com pouca vida e tenta fazer seu oponente te seguir, de modo que seu time esteja escondido em algum arbusto próximo saia o surpreenda e o mate.

##### 3- Ward de isca



< Neste exemplo, teemo coloca uma sentinela de Controle próxima do arbusto (não no arbusto), mas existem cogumelos próximos e ele esta invisível na moita. Ao tentar destruir a sentinela yasuo, acaba ativando os cogumelos e o teemo começa sua investida satânica para cima dele que não tem como escapar. <3 GG teemo! Exemplos assim pode ser feitos com qualquer campeão.



#### 4.7 Divar

Isso requer muitos cálculos e experiência, você precisa saber se você realmente poderá sobreviver tankando a torre. Em algumas ocasiões, quando você tem uma vantagem significativa sobre seu oponente, você pode usar o dive para terminar um jogo. Exemplos de grandes campeões para divar: malphite, zac, amumu. Dica: **NUNCA** dive no early game com level baixo a menos que necessite um Hit para matar o adversário e você tenha muito HP e flash.

#### 4.8 Engage (iniciação) e Disengage (sair)

Iniciar quando você tem uma vantagem é a chave para sair vitorioso em um jogo. E evitar iniciações inimigas ou evitar lutar quando você tem desvantagem também é uma chave para superar um jogo difícil.

**O mais importante para iniciar é usar um flash seguido de um gap-closer (uma habilidade de aproximação(Ou pulos)),** isso sim forçará uma teamfight.

Certifique-se de que sua equipe tenha uma maneira de segui-lo com a iniciação e que seja capaz de suportar o dano de seus oponentes sem morrer em 2 segundos. Exemplos: ulti de vi, malphite, leona, tresh.

**O mais importante para freiar ou evitar iniciações é respeitar seus oponentes e**

**evitar ir onde não tem visão**, Se você é fraco e se depara com um campeão como a Vi. Sempre corra se possível usando um flash pois o alcance de sua ultimate é muito grande, imagine que ela pode iniciar em você a qualquer momento. Sempre pense que os oponentes podem estar escondidos em um arbusto e **NUNCA** dê face-check. Exemplos de disengages: "e" do tresh, ulti da janna, cabeçada do alistar.

#### 4.9 Peeling

É basicamente proteger seu carry (ad o ap) de algum oponente (geralmente tanke) que esta lhe focando, geralmente é trabalho do support. Mas todos podem fazer isso quando o carry esta carregando o jogo.

#### 4.10 Focar

O adc focará o tanke, sim, leu corretamente, o adc focará o tanke.

Um adc é diferente de um assassino, um adc tem **dano por segundo, NÃO burst.**

Um ADC deve tirar proveito de cada segundo para fazer o máximo de dano possível para quem pode bater nele (geralmente o tanke), os assassinos e os lutadores são aqueles que devem se concentrar em quem está machucado.

Se você ver que a oriana da equipe adversária esta 9/0 e o graves da equipe adversária vai 0/9 foque ataques na oriana ... não no graves. Parece óbvio, mas muitas pessoas não entendem esse conceito (sobretudo em bronze-prata)



#### 4.11 Campar

Passando os 35-40 minutos qualquer ace ou kill pode significar perder a partida. Por tanto o aconselhavel é que sempre estejam todos juntos. Campare matar um oponente solitario é a forma mas fácil de terminar uma partida.

O conceito é igualmente aplicavel a fase de rotas, se o mid tem um assassino como akali ou zed que necessitam de kills para poder render e fazer snowball, campe-os, isso gera frustração no oponente acabando com sua lane. Uma akali feedada é capaz de ganhar uma partida sozinha, ajude-á e ganhará o game.

#### 4.12 Caitar (attack move) (posicionamento)

Quase exclusivo do adc, se você quiser ganhar o elo como um adc, é essencial aprender a caitar, já que você não pode contar sempre com o apoio do support na rankeada solo sempre.

O que é o caitar? Um adc tem 3 fases de ataque:

- disparo
- recarga
- segundo disparo

Qual a mágica aqui? **Enquanto “recarrega” pode mover.**

É uma distância mínima, mas significa a diferença entre morrer explodindo em 1 segundo ou destruir seu oponente depois de esquivar-se por 7 segundos. É a diferença entre um adc bronze e um adc challenger.

A maneira mais fácil de aprender a caitar é treinando e acostumando-se a usar a tecla A, entre no modo treino e treine até pegar a mecânica.

**Cito a unswlolloc:** A melhor forma de entender o caite é você imaginar uma corda imaginaria entre você e teu oponente do tamanho de seu alcance, e tentar manter essa corda **sempre esticada sem rompe-la**, assim terá aperfeiçoado o kite.



#### 4.13 Jukar

Embora em rigor não seja uma mecânica, aprender a jukar pode salvar sua vida em muitas ocasiões. O que é jukar? Engane seu oponente, faça com que ele pareça um idiota.

Alguns exemplos de jukes:



- jogando de shaco e um oponente te persegue, daí você entra em um arbusto e ativa sua invisibilidade, mas corre em sentido contrário, quer dizer, onde seu oponente está, assim você o despistará e ele não saberá onde encontrar você.
- simular estar usando a invisibilidade de wukong quando na realidade estas simplesmente parado, usar la invisibilidade em arbustos para escapar.
- aprender a usar o clone da leblanc ou do shaco de maneira efetiva para enganar seu oponente.

**Resumindo:** alguns campeões tem formas de jukar, se quer ganhar elo aprenda esses pequenos truques.

#### 4.14 Smitar

Mecânica exclusiva do jungle. Contrário ao que muitos acreditam, saber quando e como smitar requer mecânicas e treinamento. Um smite mal feito pode custar uma partida facilmente. Sim vou mais longe, a equipe mexicana lyon gaming perdeu na argentina contra PEX devido a um mal smite da parte de seu jungler (thyak) o qual significou um roubo de barão **e perderam a possibilidade de ir ao mundial da season 4.**

#### Como se smita corretamente?

Primero, existem 3 coisas que deve dominar:

- 1- Olhar SEMPRE no dano de seu smite (o qual aumenta segundo o nível)
- 2- Olhar SEMPRE a vida do objetivo que deseja smitar
- 3- Olhar o dano da habilidade que vai usar se deseja roubar

Segundo, existem 2 tipos de smite

#### **-1 Countersmite (velocidad)**

O countersmite é feito no momento de invadir a jungle do oponente, se usa principalmente para roubar monstros, a chave esta em roubar rapidamente o monstro que esta fazendo o jungler adversário antes que ele possa smitar. O mais típico é roubar o blue ou Red, quando estiverem com pouca vida use o smite e se conseguir roubar e o jungler inimigo estiver com life baixo ainda pode mata-lo.

#### **-2 Smite de dragão/barão (velocidade + calculo)**

Este é sem dúvidas o mais complicado de roubar, este smite não só requer velocidade mas precisão já que se deve calcular melhor seu dano vs o do oponente. Existem certos campeões que são melhores que outros para roubar barão (ej. nunu, cho'gath, elise) Por que? Simples, por que eles tem um alto dano PRÉVIO no smite ou habilidades que tiram muito life dos objetivos, como a mordida do Cho'Gath que tira 1000 de life de qualquer criatura da jungle.



Isso significa que quando o barão tiver 2.000 de vida, pode flashar, usar R + smite ou o contrário e roubar com 90% de segurança. **A chave esta em somar os danos o mais rápido possível.** Si esta jogando contra campeões favoráveis a roubar o barão evite fazer esse objetivo se eles estiverem vivos ou por perto, o mesmo se aplica ao dragão. Quando desejar roubar buffs se aplica a mesma lógica, se ambos tiverem um dano de 420 de smite, então use uma habilidade de dano e logo depois use o smite (um q do leesin desde o outro lado da parede por exemplo, é uma das mas comuns formas de roubo).

#### 4.15 Split push

Saber quando fazer split push é sumamente importante, existem certos campeões como tryndamere, yi, shaco, shen, etc. Que podem ganhar quase completamente uma partida se souber fazer bem um split push (empurrar a rota sozinho/separado).

#### Quando fazer split push? Há 2 situações geralmente:

1- Se sua equipe é completamente nojenta em comparação com a equipe adversária, se você perceber que, por composição e habilidades, não há chance de ganhar timefight, em seguida, concentre-se em empurrar uma rota e tente obter um inibidor. Se você tiver sorte, sua equipe pode ganhar uma briga de equipe por algum erro estúpido do oponente e você pode tirar um inibidor e virar o jogo. Existe diversos vídeos no YouTube que explicam esta maneira de ganhar muito bem:

**“how to carry an unwinnable game” (como ganhar um jogo "inganhavel")**

2- Se você acha que seu time pode ganhar um 4v5. Comece a empurrar uma linha, fazendo isso praticamente terá um inibidor livre ou alguma Free Kill na team fight que acontecer enquanto você empurra a lane, por quê? porque alguns vão querer lutar e outros vão querer voltar à base para defendê-la, resultado? Eles se separarão e os que ficam morrerão. Mesmo que todos fique e ganhe a timefight você também obteve um inibidor, ou seja, você ganha ou ganha. O objetivo é separar o time adversário fazendo eles ficarem indecisos.

#### 4.16 Roaming

O que é roaming? Roaming é ajudar outras lanes que precisam de ajuda, idealmente, é feito depois de empurrar a sua rota ou depois de ter matado seu adversário nela ou forçá-lo a retornar à base.

Sob que critérios faço o roaming?



- Faça roaming se perceber alguma oportunidade de kill
- Faça roaming em lanes que tenham cc, o cc assegura Kills na solo ranked
- Faça roaming em lanes de campeões do seu time que podem carregar a partida
- Faça roaming em lanes em que o oponente pode carregar a partida, não os deixando fazer snowball.

Considere sempre que fazer roaming implica em sacrifício pessoal de tempo, ouro e experiência. Se achar que a inversão não vale a pena, melhor não fazer.

#### **4.17 Counter-jungle - invasão**

90% das vezes o jungler faz isso, mas com estrito rigor, qualquer um pode fazê-lo. Como fazer counter-jungle?

- Colocando visão na jungle adversária, dessa forma se sabe a posição do jungler inimigo e anula seu potencial de ganks.
- Roubando buffs e matando seus monstros deixando sempre um pequeno (geralmente o segundo buff azul aparece no minuto 7:10 aproximadamente, se é um mid-laner pode colocar uma ward neste buff e quando o jungler oponente for fazê-lo, pode tentar roubar com alguma habilidade, este é só um exemplo de counter-jungle mas se pode fazer muitas coisas, que pode coordenar melhor sua equipe, como é o caso de invasões. (early-mid game)

#### **4.18 Comunicação**

Seus colegas não conseguem ler sua mente, se você tiver alguma idéia ou algum ponto importante, DIGA, mas diga isso de uma maneira educada.

Coisas tão simples como escrever: "focar ahri" pode fazer uma diferença TREMENDA em uma timefight, sempre assumir o papel de líder e se comunicar com sua equipe para tomar OBJETIVOS.

Exemplo: (Apenas ganharam um combate de equipe e quebraram o inibidor do meio) Surpreendentemente, 75% dos jogadores não sabem o que fazer depois disso. Escreva no chat:

**"time, ja rompemos mid, ja não temos nada que fazer no mid.**

**Agora que OBJETIVO tomaremos? Bot, top, o barão?"**

Acredite em mim quando eu lhe digo que apenas por dizer frases como esta, você aumenta **consideravelmente** suas chances de ganhar um jogo na rankeada solo.



#### **4.19 Agressão calculada**

Talvez o conceito mais aprendido com a experiência.

Se você vai lutar 1x1 contra alguém, ou quer começar uma team fight.

Você precisa saber se você ou sua equipe poderão vencê-lo.

Como saber isso? Olhe para a tela de pontuação. Se você vai lutar contra 1x1 contra um zed que vai 5/1/0 com 230 de farm no minuto 20, provavelmente é melhor tentar vencê-lo fazendo um bait usando vários outros champs juntos.

#### **4.20 Timers**

Provavelmente umas das coisas que você terá que ficar de olho são os timers de buffs, feitiços e objetivos. Lembrando que o ideal é você anotar e cronometrar os tempos de início e fim desses objetivos e buffs.

Inibidor > Um bom timer para ficar de olho pois ao destruí-lo deverá forçar outra lane

Buff azul o rojo > Deve ver sempre se o inimigo tem esse buff para evitar tomar pokes

Dragões > Principalmente o dragão vermelho que amplia os danos, nunca perca esse.

Barão > o principal objetivo sempre fique de olho no contador dele para seu aparecimento

Flash/teleport > Esses devem ser observados para iniciação ou perseguição e roaming

Exhaust/Barrier/Ghost/Ignite > Após usa-lo não se esponha tanto até o timer resetar.

#### **4.21 Controle**

Quando você toma algum objetivo, você deve manter o controle seu covil, por exemplo, se você pegar um buff ou pegar um dragão ou um barão, é essencial que você os controle para assim que eles aparecerem novamente você esteja lá, para isso você precisa saber estar no lugar certo e no momento certo além de usar muita visão.

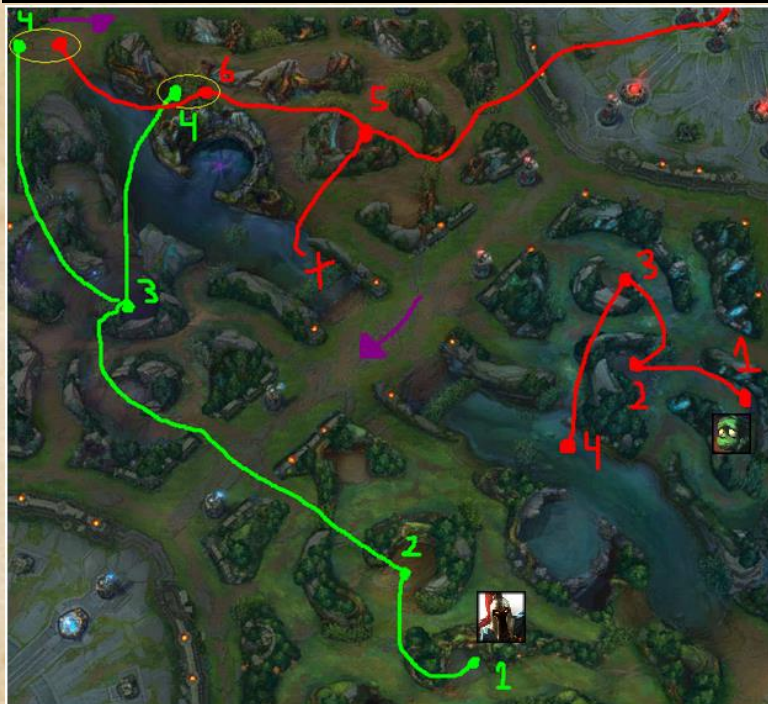
#### **4.22 Counter-ganks (antecipar o movimento do jungler adversário)**

Conceito complicado de fazer e ensinar. É usado principalmente no meio e na selva, é antecipar onde o seu oponente ganka para countera-lo e destruí-lo. No caso do meio, você pode saber de acordo com as lanes que são empurradas (geralmente é bot), e no caso da selva, você pode conhecer principalmente pela sua rota (geralmente é superior ou meio).

Eu recomendo procurar material no YouTube para compreendê-lo com mais detalhes.



### Exemplo de counter-gank no top. (situação 100% teórica)

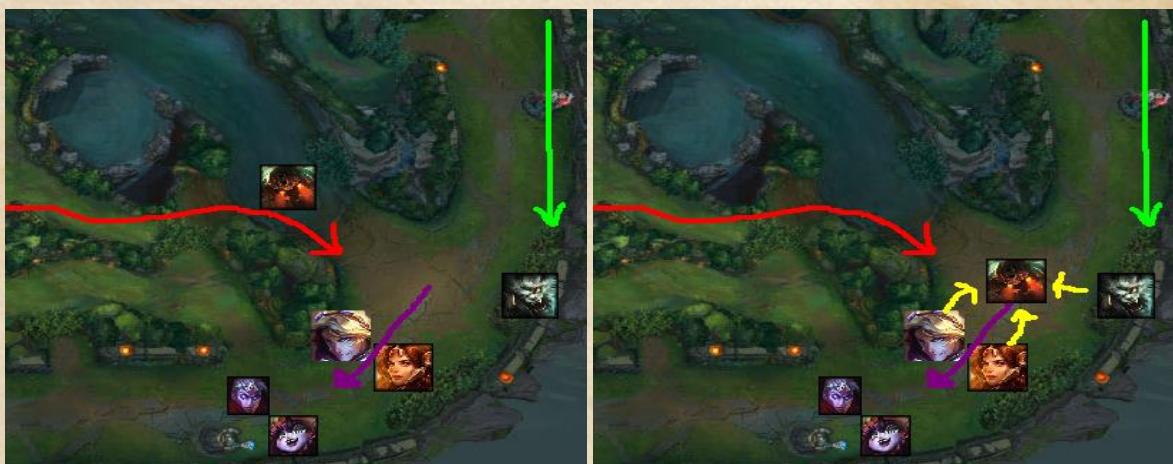


Para saber como contra-gankar, você precisa ter uma boa compreensão da rota da selva do oponente. Neste caso, suponha que a selva oponente seja fraca, normalmente sua rota será: Blue (1) Sapo (2) lobos (3) Arongueijo (4) base, vermelho (5) logo após isso o jungler adversário possui 2 opções de ganke topo ou mid. Neste caso, o mid tem a linha empurrada, então você não pode ganhar o meio, então a única opção é gankar top (que é empurrado). Agora

suponha que você esteja jogando com um jungler mais forte, capaz de abater facilmente os seus 2 buffs na sua primeira rota, o que significa que você pode contra-atacar amumu na tribush e entrar atrás da linha.

**Nota:** é possível saber onde o oponente jg começa de acordo com o leash que o time dele faz, se você perceber que os bot chegam tarde na lane, é porque o ajudaram no blue.

### Exemplo de countergank na bot-lane (situação 100% teórica)



Nesta situação, o ezreal e a leona estão empurrando a lane, tanto o bot quanto os jungles já têm o nível 6, então é hora de lutar contra o dragão, a maneira mais fácil de garantir o dragão é gankando bot, o reingar antecipa que o nautilus gankará a lane empurrada entrando por trás, nautilus quer o gank, mas é destruído pelo countergank do reingar ficando uma situação de 1x3 porque o Ez e a leona focarão também o nautilus que já sabiam que viria.



# 5-Estratégia

## 5.0 Conhecimento geral do jogo (habilidades, roles, etc)

Se você não tem um conhecimento claro do que cada campeão faz, cada passiva, cada habilidade, cada ultimate, cada buff, cada feitiço de invocador, cada papel, seus cooldowns, seus danos, melhores composições, etc. **NÃO JOGUE RANKED ATÉ SABER TUDO.**

## 5.1 Lista de prioridades

**Nesta ordem:**

- 1- Não morrer > Parece obvio né? Mas muita gente não entende. XD
- 2- Obter ouro
- 3- Obter experiência
- 4- Objetivos  
(inibidores > baron > torres > dragon > buffs)
- 5- Kills

**>ESSA É A ORDEM DAS PRIORIDADES, NÃO HÁ REVÉS.<**

**No challenger todos focam do 1 ao 5 e no bronze so existe o 5..**

## 5.2 Respeite seu oponente

O sistema foi projetado para combiná-lo com pessoas do mesmo elo, eles estão onde você está porque eles merecem isso. Eles são teoricamente tão bons quanto você, **RESPEITE-OS**. Nunca tenha excesso de auto-confiança em **uma partida**. Quantos jogos eu perdi porque alguém da minha equipe está confiando demais e acabou cometendo um erro tremendamente estúpido pensando "não importa" e acabou custando a partida. Quantas vezes eu fui onde não havia visão pensando "nada acontecerá" para acabar morrendo ou gastando flash e acaba custando o jogo (ou pelo menos uma torre ou um barão).

**RESPEITE SEU Oponente.**

Respeite o dano dele, respeita sua inicialização, respeite seu poke, respeite seus items, etc.

Exemplo: se você estiver jogando no mid contra uma annie e ela acabou de pegar o lvl 6. Respeite o fato de que pode facilmente fleshar + tibers + incendiar + q + e + auto-ataque e matar você em 2 segundos. Seu oponente não é estúpido, antecipe seus possíveis movimentos e o respeite. Se fizer isso, não morrerá e terão vantagens.



### 5.3 Controle do mapa (wardar) [MUITO IMPORTANTE]

**A regra mais importante:** cada vez que vai a base e sobre ouro, **seja qual for sua lane**, compre ao menos 1 ward. E tenha sempre 1 sentinela de controle no mapa.

#### >Quando colocar wards?

- O primeiro gank dos jungles geralmente é no minuto 3:30, com o qual você coloca uma perto do minuto 3:15, você deve ser protegido do primeiro gank
- Se você estiver jogando no meio, e você vê que o adversário da selva gankou bot, coloque sua Ward no mato abaixo, não em cima. Eu sei que parece óbvio, mas acredite em mim não é ...
- Se um alvo como um dragão será disputado, encha a área de wards antes que o alvo chegue.

#### >Onde colocar wards?

##### 1> Bush da parede (o mais evidente)



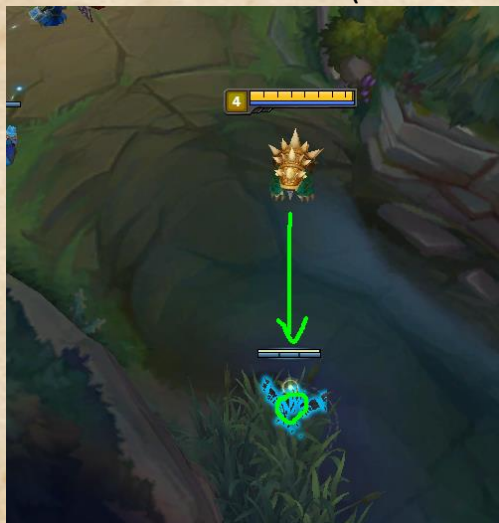
A ward no mato da parede geralmente é o melhor, é usado para evitar que algum oponente suporte ajude a zinear ou a evitar ganks do jungler vindo pela lane.

##### 2> Wards de top/bot





Se você joga no lado azul, o arbusto mais importante é a tribush, à esquerda você vê o modo certo de coloca-la: do ponto mais distante, clicando na esquerda do arbusto. À direita é o caminho errado para se colocar: aproximando do arbusto, por quê? Simples, quanto mais perto você chegar do arbusto, corre mais perigo, pois o jungler pode estar te esperando lá para saltar na sua cara e te matar (é mais comum do que você pensa)



Se você joga no lado vermelho e você não se sente seguro no topo, você pode wardar o topo do arbusto superior, se você conhece a posição do jungler, você pode wardar diretamente a entrada, dessa forma você tem mais tempo de reação para ganks.

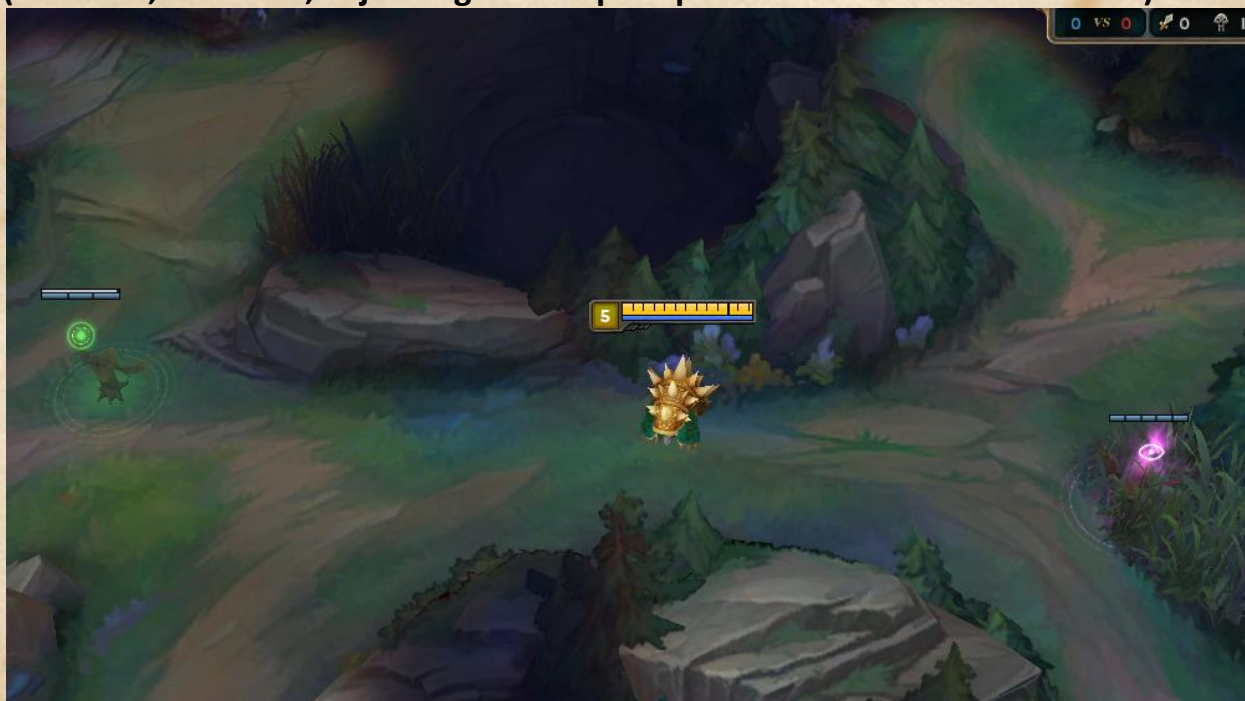
#### 4> Wards profundas

(buff red, lado Vermelho, veja o lugar ideal para por uma sentinela de controle)

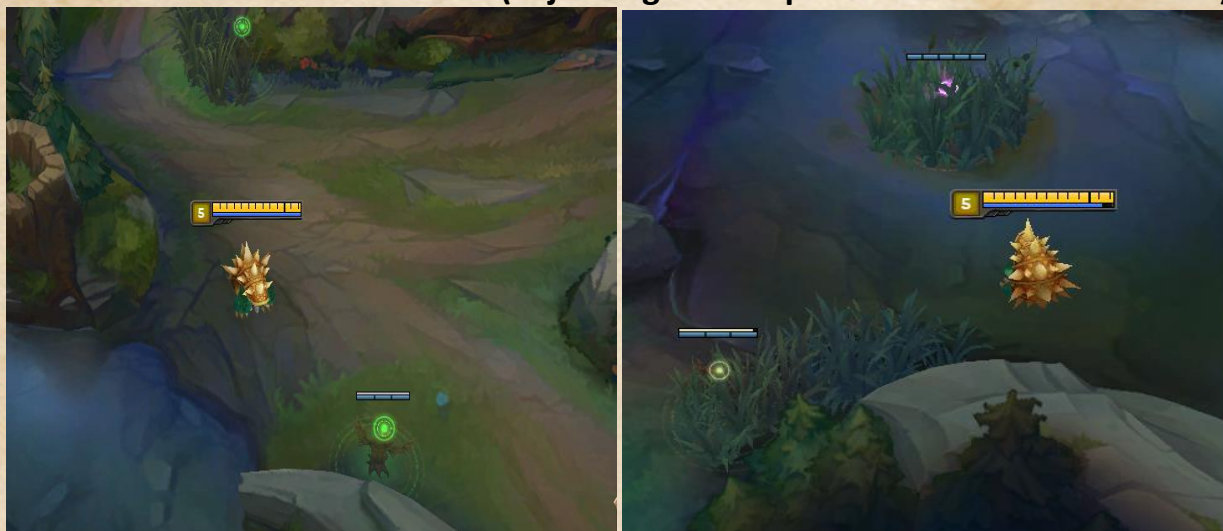




(buff azul, lado azul, veja o lugar ideal para por uma sentinela de controle)



5> Wards nas entradas da selva (veja o lugar ideal para a sentinela de controle)



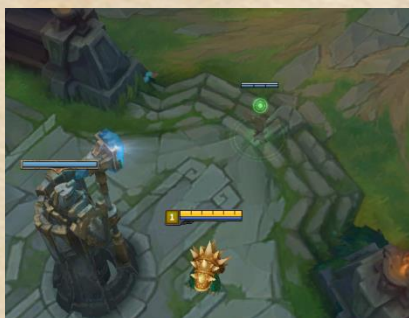
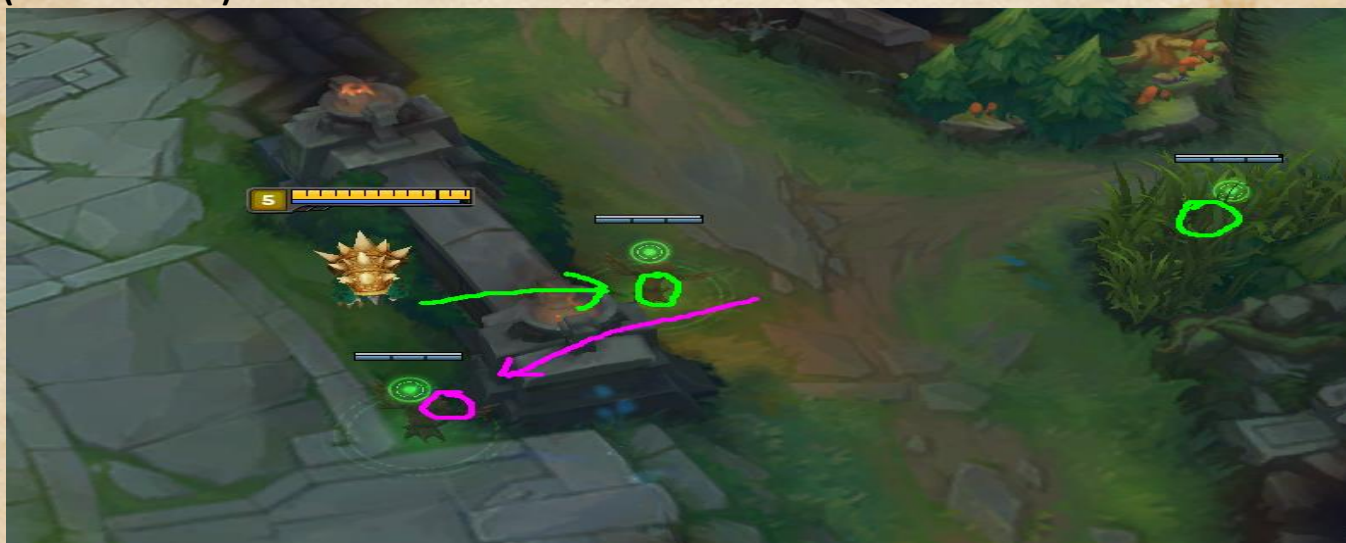
**NOTA IMPORTANTE:** Como o mapa é simétrico, as wards são colocadas do mesmo jeito do outro lado do mapa. Ou seja, top / bot. Red buff / red buff. Blue buff / blue buff etc..



## 6> Wards defensivas (ward no buff vermelho)



Se houver um inimigo no arbusto exterior do Red, ou você sente que pode invadir você, você pode colocar uma ward defensiva nesse arbusto de dentro do covil do vermelho, evitando assim o perigo ao proteger essa área. (pode ser sentinela de controle também)  
**(ward na base)**



Você está defendendo a base é colocada para evitar alguma habilidade de cc (puxão de blitz, por exemplo) ou danos. Se você está atacando é colocado dentro da parede para poder prender ou danificar os inimigos que estão defendendo a torre. colocar uma ward na entrada da base (depois de quebrar a torre) é muito útil para conhecer o posicionamento do oponente, além de ser útil para usar o teletransporte no splitpush



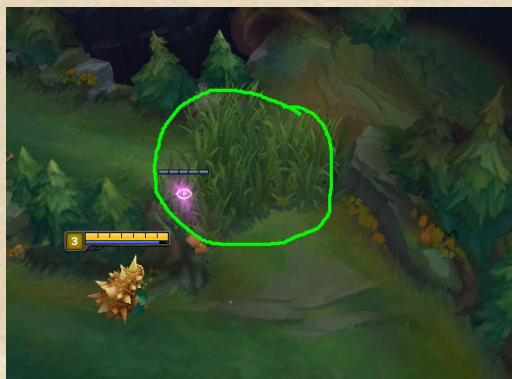
### (Ward anti-dive)



Normalmente, o dive é feito quando 2 ou mais opositores gankam entrando pelo arbusto interno da torre e depois o Dive. No caso da parte superior, a maneira correta de wardar é mostrada (área ideal para por uma sentinela de controle)  
No caso do bot:



### 7> Controle da tribush



Aplica-se ao bot (lado azul) e ao topo (lado vermelho). A tribush é ideal para colocar uma sentinela de controle, pois assim você mantém o controle da visão do oponente, se o seu adversário wardar forçará você imediatamente a ir e destruir sua ward. Técnica comum em suportes e tops de alto elo.



## 8> Wards de objetivos (Dragões/Barões)



No momento de pegar um objetivo, é absolutamente necessário ter controle total de toda a área em torno do alvo, entradas da selva, lugares de



onde o jungler oponente poderia saltar e roubar, etc. O ideal é colocar uma sentinela de controle dentro para evitar visão inimiga. um dos arbustos mais importantes quando se trata de tomar metas é a tribush, geralmente não é protegida e muitos junglers de alto nível aproveitam isso para roubar objetivos.

**Nota:** É possível wardar esse arbusto de dentro da zona do dragão / barão, embora seja muito complicado, essa ward é chamada de "scarra ward". Porque o scarra falhou 2

vezes em plena stream, desperdiçando todas suas sentinelas de controle compradas tentando posiciona-las ali.



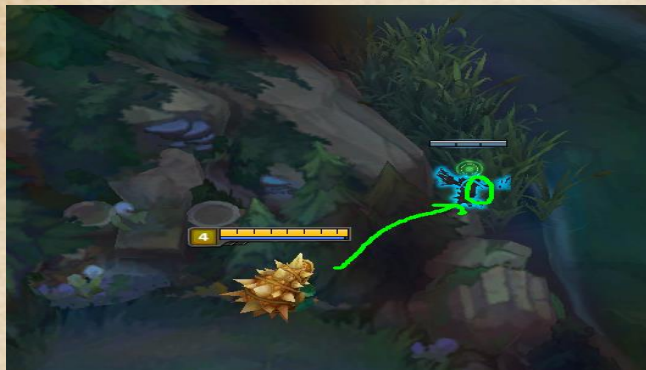
## 9> Wards especiais

### Ward lemonation

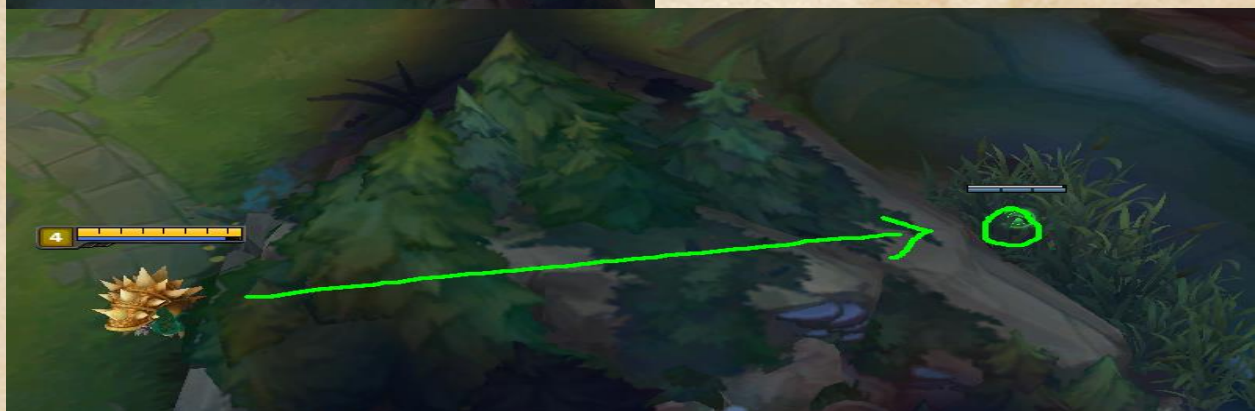


Consiste em wardar de maneira segura a bush interior do vermelho dos golems, nomeado assim em honra ao jogador profissional lemonation que falhou em colocar em um campeonato importantíssimo.

### Ward araneae



usado principalmente no top. A maneira mais segura de wardar rio que se vê na imagem a esquerda. Mas existe outra maneira mais complicada que se pode fazer da própria lane:



é talvez a ward mais difícil de se colocar em todo o jogo, há um vídeo no YouTube de um antigo jogador profissional araneae que explica em detalhes



### Mid ward Blue side



É comum ver em main mid laners de elo alto este posicionamento de wards na fase de rota. Basicamente, colocar wards na entrada da selva inimiga, e combiar com uma sentinela de controle na bush da entrada da sua selva. Essas wards darão toda informação sobre o posicionamento do JG oponente e mostrando também que o mid adversário fará roaming. O mesmo pode ser feito do outro lado como mostrado na imagem onde apenas muda-se as posições de acordo com o lado. Uma das razões de não subir de elo é porque a maioria das pessoas não tem habilidade para tirar os 100% de proveito de wards colocadas inteligentemente.

**CONSELHO FINAL:** Sempre existe uma forma segura de wardar e uma forma estúpida e arricada, tente **SEMPRE** wardar de maneira **SEGURA**. Exemplo:



Se vai wardar mid independente do lado, warde o arbusto de um lugar seguro em vez de aproximar-se da bush pela lane arriscando sofrer um ataque direto do jungler adversário que esteja preparando um gank. Parece óbvio mas muito são pegos assim, principalmente low elos. Depois de wardar um ponto passe para o outro pois já terá visão dali. **Só se arrisque se souber a posição do time inimigo e principalmente o seu jungler.**



## 5.4 Itemização [IMPORTANTE]

Você pode ser o campeão mais feedado da partida, mas se não souber como gastar esse ouro, ele não renderá nada. Eu já vi um garen deixando a fase das rotas 3/0 e comprar uma hidra .. e terminar o jogo 3/6.

Eu ja vi um tryndamere feedeado 6/0 ir e fazer tanke e terminar o jogo 6/13.

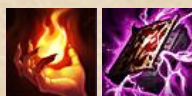
Eu ja vi um shen com 400 de armadura quando o único forte do time adversário era uma oriana com 8/1. E o Shen tava com 50 de resistência mágica.

Saiba como detalhar cada campeão e em cada situação possível.

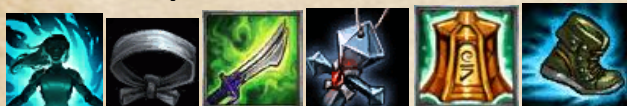
Use páginas como probuilds e lolbuilder para ver qual o meta. Siga o meta e você ganhará. É tão simples quanto jogar.

### > Itemização básica:

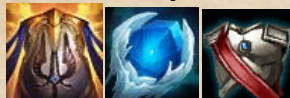
#### 1- Se seu adversário usa regeneração de vida:



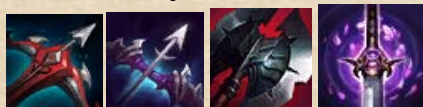
#### 2- Se seu oponente usa hard cc:



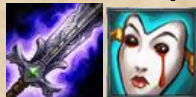
#### 3- Se seu oponente faz velocidade de ataque:



#### 4- Se seu oponente faz armadura:



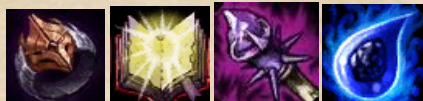
#### 5- Se seu oponente faz vida:



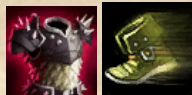
#### 6- Se seu oponente faz resistencia magica:



#### 7- Se esta fazendo snowball ou usa campeões que dificilmente morrem:



#### 8- Se esta contra uma composição full AD:





### 9- Se esta contra uma composição full AP:



### 10- Se esta contra uma composição de assassinos ou champs com resets:



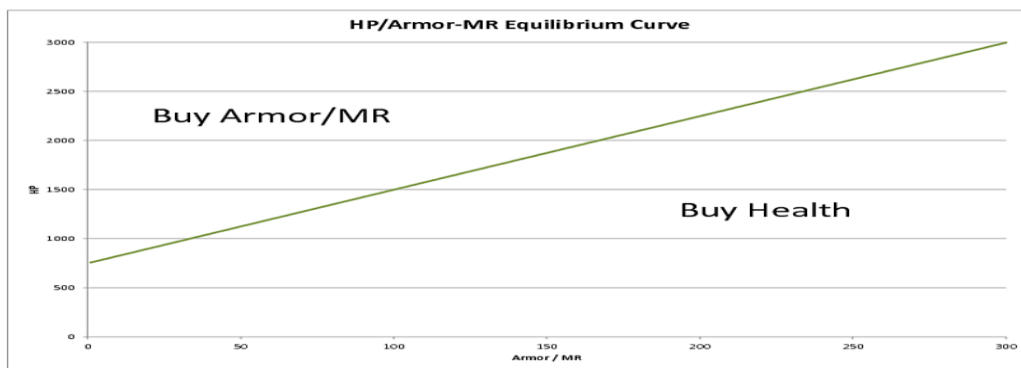
### >Regras gerais da itemização:

- alguns champs tem items “core” ou básicos, que devem ser comprados.
- se vai buildar um item de snowball trate de compra-lo o mais rápido possível.
- evolua as botas a tier 2 perto do minuto 20, não antes.
- se tem mais de 1600 de ouro volte base, Não é bom acumular tanto ouro.
- se é suporte não compre itens para si mesmo, compre-os para ajudar o time.
- se é melee e esta tudo ok na sua lane, faça dano. Se esta mal, faça tanke.
- se o dano de seu champ é alto, faça penetração.
- se as habilidades de seu champ escalam muito, faça dano letal.
- se esta full build, compre um elixir ou considere vender as botas, passado o minuto 40-45 todos geralmente estarão full build e tudo se resume em uma so teamfight geralmente 5x5 no mid, vale mais vender as botas e comprar outro item, de dano, um anjo guardião, um item defensivo, etc. (situacional)

As perguntas mais frequentes são! **Oque devo comprar, resistencias ou vida?**

A proporção matemática mais eficiente é:

- Se tem 1100 de HP deve ter 50 de armadura
- Se tem 1500 de HP deve ter 100 de armadura
- Se tem 1900 de HP deve de ter 150 de armadura





## 5.5 KDA

Salvo que seja para assegurar um objetivo ou em casos muito particulares, não-morrer deve ser sua prioridade numero 1. O KDA é uma métrica que significa:

(Kills + Assistências / Mortes)

Quanto mais você morrer, pior é seu kda..

Péssimo KDA (0-1)

Medio/ruim (1-2)

Bom (2-3)

Muito Bom (3-4)

Profissional (4-...)

Use esses números como referência para medir seu rendimento.

Considere que o valor de cada KDA é relativo ao elo, não é o mesmo ter um KDA de 3 no bronze V e ter um KDA de 3 no challenger.

KDA de jogadores profissionais challenger na seguinte ordem (mid-jungle-adc):

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





























KDA estatístico de cada campeão:

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




































































































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



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	

(campeões com poke-AOE terão maior participação de kills na teamfight)

OBS: Dados acima mudam por patch e seasons, mas a base permanece, atualise sempre. Essa é SUA função, saber o esta no meta e usar da melhor forma possível.

## 5.6 Composição de equipes

### >Sentido comum

Use campeões **que você sabe como usar** e que se ajusde na composição da equipe, por exemplo, se você tiver em sua equipe um xerath não vá com sivor... se você tiver um yasuo mid use Wukong na selva em vez de udyr.

### >Composição de Poke

Ezreal adc jayce top lux mid..

### >Composição AOE Combo

Oriana mid amumu jungla malphite top thresh support..

### >Composição de Split push

Shen top shaco jungler zed mid...



## 5.7 Rotações

Esse conceito estratégico (rotações) é muito importante na cena competitiva de league of legends. Basicamente, ele está se movendo eficientemente no mapa para obter os objetivos da maneira inteligente e coordenada. **A melhor maneira de entender isso é simplesmente assistir uma partida de 2 equipes profissionais de alto nível e fixar como rotacionam no mapa e que decisões tomam.**

Como se aplica isto a soloqueue?

Se aplica em teu critério pessoal para movimentar no mapa, por exemplo:

Se todo o seu time se juntar no meio para derrubar a torre, você não pode ir fazer os lobos, nem ir base comprar itens, nem farmar o topo. Você deve entender que sua equipe tem algum impulso e você precisa se adaptar a isso para aproveitar isso. Se você não aproveitar o impulso, sua equipe ficará desorganizada e perderá objetivos ou até mesmo a partida, é um conceito extremamente difícil de entender e aplicar porque exige muita observação e muita experiência.

### Exemplo de rotações



^Depois de ganhar uma tf destruíram 2 torres do mid e o inibidor.





^Imediatamente a bar o / shen bot^

< que 3 :

- 1- ir defender bot.
- 2- ir lutar pelo barão.
- 3- desistir dos objetivos e empurrar mid e se preparar para os super-minions

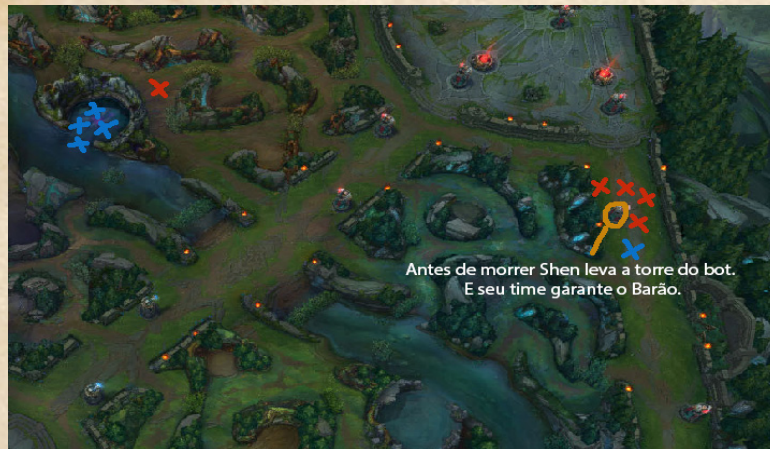


isto é, estão empurrando os inimigos com 3 objetivos ao mesmo tempo (mid-top / bot / barão), se um só ir no shen e o resto ir lutar pelo barão, o Shen pode ultar na sua equipe e transformar a luta do barão em uma 5x4. E se alguém não defender o bot, então shen quebra o inibidor enquanto o resto do time simplesmente pode fazer barão.



**Essa, é a decisão impossível.**

Não importa a decisão deles, por meio de rotações inteligentes cria uma situação estratégica onde é impossível o time inimigo ganhar.



^ Eles decidem ir todos no shen/ mas shen destroi a torre antes de morrer ^



^ A torre do top é destruída pela pressão dos minions, agora só pressionar o top, até chegar os super-minions para pressionar também o mid.



Depois de ter feito o barão poderia até ir base, e rotacionar para o dragão e finalmente rotacionar ao bot para destruir o inibidor e a torre. Mas preferiram



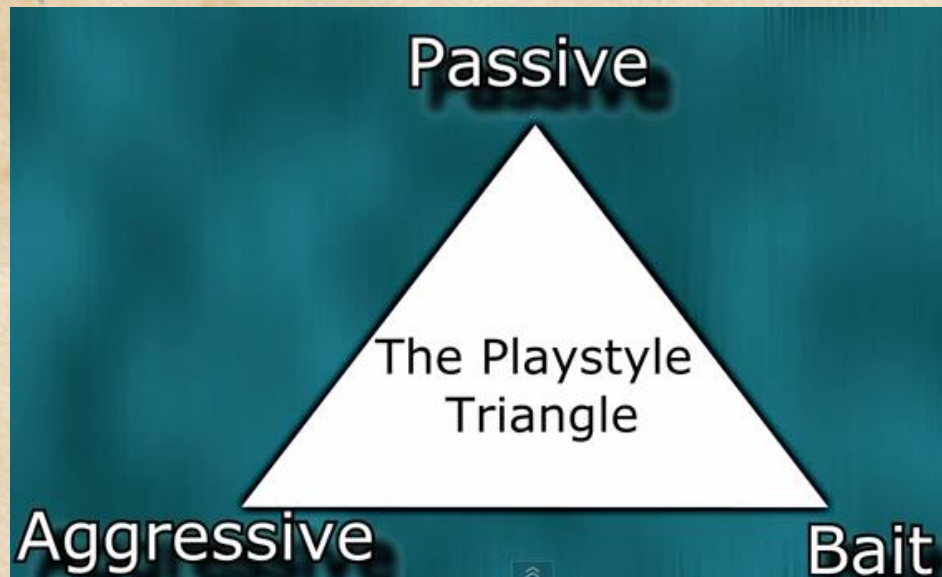
investir no erro do jungler e rotacionar para o top. Assim perderiam menos tempo aproveitando a onda de minions que já estava grande e bufando eles com o barão. O jogo a essa altura já estará encaminhado a menos que ocorra um erro muito grave do time.

## 5.8 Matemática

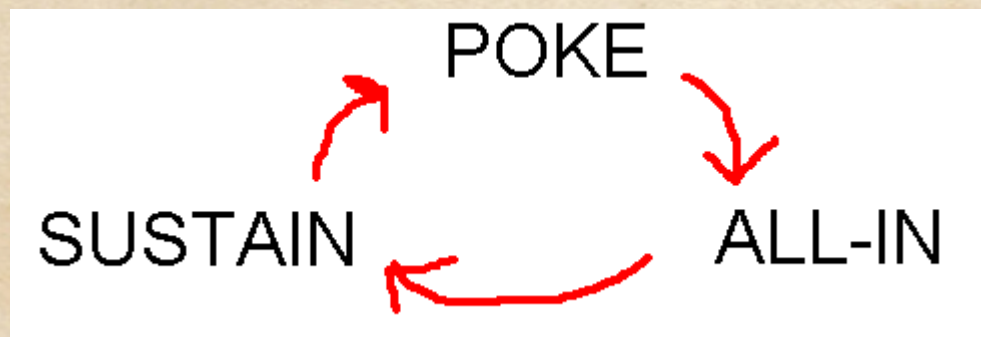
- > 1 minuto de partida equivale a ganhar 400 de ouro (passivo + cs)
- > 1 morte por partida equivale a 40 segundos morto
- > cada morte significa perder 265 de ouro
- > Matar 10 vezes e morrer 10 vezes em uma partida, entregou a equipe adversária a mesma quantidade de ouro que obteve pegando kills.
- > em iguais condições, se luta um 1x2 e matar um oponente, não é um empate. Como o outro sobreviveu ganhou ouro pela assistência por te matar e exp. Embora ambos ganhassem o mesmo ouro por matar uns aos outros. A equipe adversária recebe mais ouro a nível global, portanto é uma perda para seu time.
- > Subir 1 nível é equivalente a ganhar = 600g (RESPEITE seu oponente com mais lvl)
- > Matar um dragão significa em média ganhar 250g por pessoa fora os buffs (baseado no patch atual)
- > Matar barão significa ganhar 1525g para a equipe fora o buff (**sim, é sério**)
- > usar prender es equivalente a ganhar 1078g mientras dure el efecto
- > um buff azul equivale a ganhar 1000-2200g enquanto durar o buff
- > um buff red equivale a ganhar 237-1000g enquanto durar o buff
- > se esta em sequência de kills e morre dará mais ouro ao oponente que te matar
- > **as equipes que matam o primeiro dragão ganham 70% das partidas..**
- > **estatisticamente o lado azul ganha 51% mas vezes que o lado vermelho...**



## 5.9 Triângulos de estilos de jogo



- Estilo passivo: efetivo a nível competitivo ou ranked 5x5.
  - Estilo agressivo: alto risco mas alta recompensa, efetivo em soloqueue.
  - Estilo ofensivo: aproveitar os erros do oponente. Igualmente efetivo.
- Qual escolher para ganhar mais?  
Agressivo vence o > passivo que vence o > ofensivo(Bait) que vence o > agressivo



**O poke vence o all-in, o all-in vence o sustain e o sustain vence o poke por simples lógica.** Se está contra uma composição de poke (ezreal, lux, ziggs) quanto mais se estender as trocas pior será para sua equipe. Quanto mais rápido iniciar mais possibilidades terá de ganhar a teamfight.



## 5.10 Pequenos truques estratégicos

### 1> As torres dão 150 de ouro.

As torres dão 125 de ouro global quando é destruída. Se estiver próximo da torre quando esta for destruída, receberá 125 de ouro, é ouro grátis, aproveite!

**2> no lvl 1 não up nenhuma habilidade no caso ocorra uma invasão** Nunca se sabe se a habilidade escolhida te ajudaria nesse caso e uma habilidade de cc te poderia ajudar muito mais a ganhar um free kill no início do game

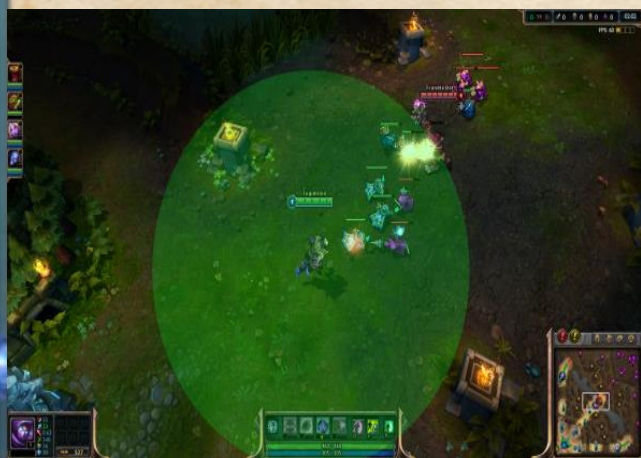
**3> falso roaming** descaradamente você vai “romear” uma lane que precisa de ajuda, mas na realidade o que você faz é esperar num arbusto até seu oponente te seguir para finalmente atacá-lo e destruí-lo. Exemplo de falso roaming de um malzahar é fingir que vai no ajudar, fízz vai atrás para ajudar seu bot em vez disso morre: Malza esta na bush com suas criaturas do vazio, então W,Q,E, auto atq, R. <3 GG



### 4> Tiltar o adversário

É uma técnica muito suja mas muito efetiva, se você perceber que alguém do time adversário está desconcentrado ou com raiva, você pode provocá-lo mais de forma que se descontrole cada vez mais até ele partir ou dar rage em sua própria equipe.

### 5> Aproveite o zoneo para ajudar seu jungler nos ganks



os campeões têm um range nas habilidades, se pode visualizar com um círculo, idealmente seu oponente vai querer se distanciar desse alcance para não receber dano. Se você se mover para direita na lane seu oponente vai mover-se para esquerda, se você se move para esquerda seu oponente se moverá para direita para estar o mais longe possível de você. Então é fácil, se seu jungler vai gankar pela direita, mova-se para esquerda isso empurrará seu adversário para mais

^ (exemplo, círculo de habilidades de malzahar) perto do seu jungler.











### 5.11 Picks e bans (ranked team)






Isto só é aplicável para ranked team 5x5. (neste exemplo, gambit vs fnatic)



- gambit picka lee sin um strong pick
- fnatic picka lucian e nidalee, é dizer, jogaram um pokeador ou split pusher.
- gambit picka leona e ryze, leona é ideal contra composições de poke graças a sua iniciação forte. Ryze é ideal contra composições de poke devido a sua forte capacidade de teamfight. (as teamfight são o ponto fraco de pokes) No mais tem uma waveclear forte, o qual evita as estratégias de split push.
- fnatic picka elise como comfort pick contra o strong pick de lee sin. Então pickam morgana para ter peeling-disengage contra leona.
- gambit picka ziggs, a composição de doble ap é ideal contra morgana ja que com o dano AP destroem rapidamente seu escudo evitando que faça peeling. Finalmente gambit picka sivor para poder iniciar a tf com velocidade evitando assim os pokes (no mais sivor é ideal por seu escudo contra teams com hard cc)
- fnatic picka yorick para evitar o farm de ryze, sua ulti é um plano b no caso de alguém morrer na iniciação forte da parte da gambit. (Com o rework no Yorick ele seria um pick errado para tratar o caso do farm de ryze).

 strong pick VS comfort pick  /

   engage-wave clear VS poke-peeling   

Evitar peeling   >  / não deixar ryze farmar >  

[isto é um exemplo de como as equipes profissionais decidem que campeões pickar na tela de seleção, fnatic acabou ganhando a partida]



>Conceito de “take away” (neste exemplo, Dignitas vs TSM)

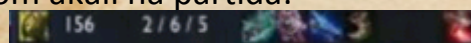


Como dignitas sabe que o jungler amazing da TSM joga de evelyn, kha zix, elise e lee sin. Eles baniram 3 dos seus picks e finalmente lhe tiraram o lee sin, forçando-o a ir de volibear jungle (tier 3 jungle). Dignitas terminou ganhando a partida graças a isso.

>exemplo de uma má seleção em picks e bans (Curse vs LMQ)



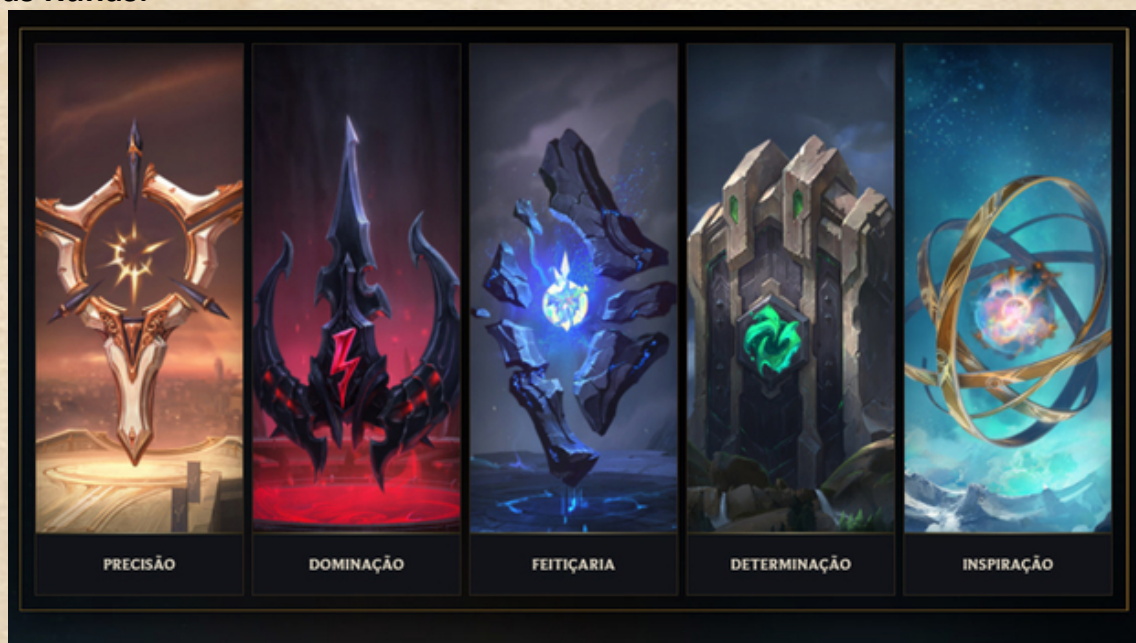
Akali é uma excelente counter para yasuo, mas não rende contra uma equipe que tem 2 fortes tanques na frontline (braum-maokai). Essa seleção significou perder a partida para a curse e a possibilidade de para o mundial. Perderam com 28/8 para a LMQ Esta foi o score de voyboy com akali na partida:





## 6- Runas reforçadas

### 6.1 Novas Runas:



Devido sistema antigo punir demais novos players, a riot resolveu criar o novo sistemas de runas reforçando-as. Com esse novo sistema, integrou-se as runas aos talentos, ficando um único sistema mais claro e objetivo, podendo ser mudado ou feito antes de cada partida, como eram os talentos antigos.

### 6.2 como funciona o novo sistema:

Basicamente você escolhe as runas de acordo com sua estratégia de jogo. Existem atualmente 5 divisões de runas onde você deve escolher 2, uma será a sua primária e a outra secundária. Cada uma das duas terão um árvore de efeitos para ser escolhidos e poderá mudar drasticamente a forma que você joga com determinado campeão. Serão:

**PRECISÃO** - ATAQUES APRIMORADOS E SUSTENTAÇÃO DE DANO

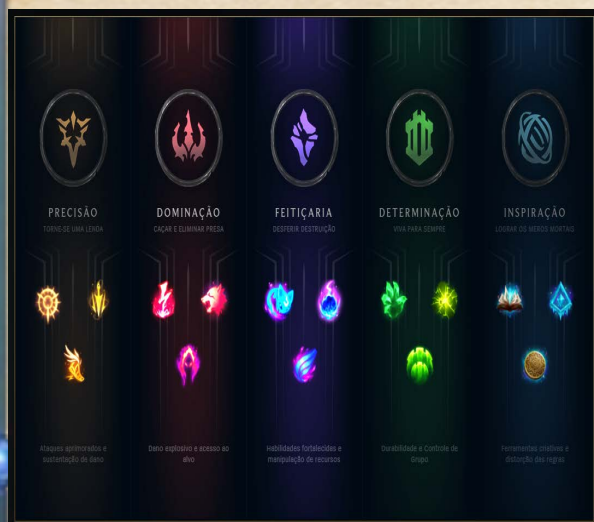
**DOMINAÇÃO** - DANO EXPLOSIVO E ACESSO AO ALVO

**FEITIÇARIA** - HABILIDADES FORTALECIDAS E MANIPULAÇÃO DE RECURSOS

**DETERMINAÇÃO** - DURABILIDADE E CONTROLE DE GRUPO

**INSPIRAÇÃO** - FERRAMENTAS CRIATIVAS E DISTORÇÃO DAS REGRAS

Esse novo sistema foi feito para que você use sua criatividade e crie formas diferentes de se jogar mais personalizada e única.





## Como criar e qual a melhor configuração das runas?



A criação de uma página personalizada de runas não tem segredo na sua primeira vez, você terá o benefício da primeira escolha e poderá escolher mais 4 efeitos para serem adicionados a seu campeão. Na segunda vez você terá o benefício da sua escolha e poderá escolher mais 2 efeitos. Se você for jogar como mago, tente feiticeira, se for melee, escolha entre precisão e dominação. Mas o sistema precisa ser testado e com certeza surgirão muitas variações, como forma de mostrar como os jogadores profissionais estão fazendo suas escolhas, veja alguns exemplos:

### Selva: Minerva - Xin Zhao



“Minha seleção de runas foi feita com as árvores de Dominação e Precisão. Como Runa Essencial, Eletrocutar. Isso vai aumentar muito seu começo de jogo, tanto pra duelos 1v1 na selva quanto pro seu gank mesmo. Esse dano faz muita diferença. Impacto Repentino: é muito bom quando você tem algum método de pular no inimigo, como por exemplo o E do Xin Zhao, o E do Kha’Zix ou o Rapel da Elise. Qualquer diferença no seu dano com um jungler de começo de jogo é bastante impactante.”

“Sentinela Zumbi se destaca no cenário competitivo, e em alguns confrontos de assassino vs assassino, como por exemplo, Elise vs Kha’Zix. Quem der a cara no mato vai ser o primeiro a morrer, logo, você quebrar uma Sentinela e nascer outra em cima pode ser a diferença entre quem vive e quem morre. Caça Incansável é bastante útil quando seu Campeão for assassino. Se você matar uma vez os 5 do outro time, há um bônus considerável de VdM, mas não é necessário matar os 5 pra ter o bônus. Se matar o Atirador inimigo uma vez, por exemplo, você ganha, mas se você matá-lo duas vezes não vai acumular. Pra ganhar o máximo da runa é necessário matar uma vez todos do time. Tendo um Campeão assassino como Kha’Zix, Elise ou Shaco, provavelmente você vai conseguir extrair o máximo dessa runa.”

“Na Árvore Secundária, de Precisão, começo com Triunfo. Essa runa é muito boa, pois você consegue virar várias jogadas por causa da recuperação de vida dela, revertendo lances que antes seriam fatais. Golpe de Misericórdia: 10% a mais de dano dentro do jogo é muita coisa, independente de qual o seu Campeão. Além disso, o bônus que se recebe após abater um inimigo facilita muito no decorrer da luta.”



## Meio: Goku - Syndra



“Opto por Feitiçaria e Precisão como minhas árvores para a Syndra. Invocar Aery é minha Runa Essencial, pois na minha opinião, esta é a melhor runa para todos os jogadores da rota do meio. Ela não é tão boa como o "Thunderlord" antigo, porém funciona muito bem em pequenas trocas e pokes. Continuo com O Chapéu Mítico: Ter RdR na principal habilidade da Syndra é muito bom, no meio/fim do jogo fica bem mais fácil neutralizar alvos mais frágeis como os atiradores. Transcendência: 10% de RdR e bônus poder de habilidade para a Syndra é algo muito bom, pois pode fazer voltar aquele Flash que pode decidir uma luta, além de aumentar cada vez mais o dano causado nos inimigos. É uma runa com potencial de decidir o jogo. Chamuscar, com seu tempo de recarga baixo, é muito bom para trocas ou duelos 1x1. Como a Syndra utiliza muito das suas habilidades, acaba sendo uma runa perfeita para a Campeã.”

“Na árvore de Precisão, opto pelo Triunfo: Por ter um burst alto, geralmente a Syndra fica com muitos abates durante a partida. Recuperar vida no meio de uma luta pode ajudar a abater outro inimigo, e assim ajudar mais o time. Golpe de Misericórdia: Como citado anteriormente, Syndra tem um burst muito alto, e com mais % de dano facilita muito abater alvos mais frágeis.”

Como pode ver existe soluções para todo o tipo de champ. Você deve **SEMPRE** focar no META em sites como champion.gg e lolking você pode ver qual as runas mais usadas que estão dando certo para players de alto nível, copie essas runas e cada uma em partidas off rankeds para se acostumar e tirar o melhor delas.

No momento as runas de 3 hits do patch atual estão em evidencia e combam com champs de 3 hits como o Xin e Kindred. Quando o sistema estiver solidificado no lol e for usado nos torneios oficiais poderemos especular mais sobre o assunto, então o que você deve fazer no momento é escolher o que está no meta sempre.



# 7- Campeões

## 7.0 Conhecimento básico de campeões

É indispensável conhecer todas as habilidades e passivas de todos os personagens do jogo, o qual se aprende principalmente com experiencia. Existem certos dados que vão tornar sua vida muito mais 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)

### >Campeões que fazem dano verdadeiro:

Corki, irelia, twitch, ahri, velkoz,zyra, olaf, **vayne, master yi, darius, kogmaw, cho gat, amumu.** (os que estão em negrito são os que mais deve ter mais atenção).

### >Dano 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



## >Range

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

## >Velocidade de movimento

Champion	Movement Speed
 Anivia,  Ashe,  Blitzcrank,  Caitlyn,  Corki,  Ezreal,  Mega Gnar,  Jinx,  Kog'Maw,  Lissandra,  Lulu,  Miss Fortune,  Nautilus,  Orianna,  Soraka,  Tristana,  Ziggs,  Zyra	325
 Ahri,  Alistar,  Draven,  Graves,  Lux,  Sona,  Syndra,  Teemo,  Twisted Fate,  Twitch,  Varus,  Vayne	330
 Amumu,  Annie,  Azir,  Braum,  Cassiopeia,  Elise,  Fiddlesticks,  Fizz,  Galio,  Mini Gnar (at lvl 1),  Janna,  Jayce,  Karma,  Karthus,  Kayle,  Kennen,  LeBlanc,  Leona,  Lucian,  Malphite,  Maokai,  Morgana,  Nidalee,  Quinn,  Rammus,  Shen,  Sivir,  Swain,  Thresh,  Urgot,  Viktor,  Vladimir,  Zac,  Zilean	335
 Brand,  Darius,  Evelynn,  Gragas,  Heimerdinger,  Jarvan IV,  Kassadin,  Malzahar,  Mordekaiser,  Nami,  Ryze,  Sejuani,  Taric,  Veigar,  Vel'Koz,  Yasuo,  Xerath	340
 Aatrox,  Diana,  Dr. Mundo,  Elise (Spider Form),  Gangplank,  Garen,  Hecarim,  Irelia,  Katarina,  Nocturne,  Poppy,  Renekton,  Rengar,  Riven,  Rumble,  Singed,  Slon,  Skarner,  Tryndamere,  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 os campeões do jogo começam com 30-31 de **resistência mágica**.  
Logo somente os melee escalam e chegam a 52 no lvl 18.

## > Armadura

Menor no lvl 1 e maior no 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 no lvl 18 e maior no lvl 18 (o de thresh se explica por sua passiva)

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

> quantidade de controle de massas por campeão (conteúdo desatualizado)

**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**



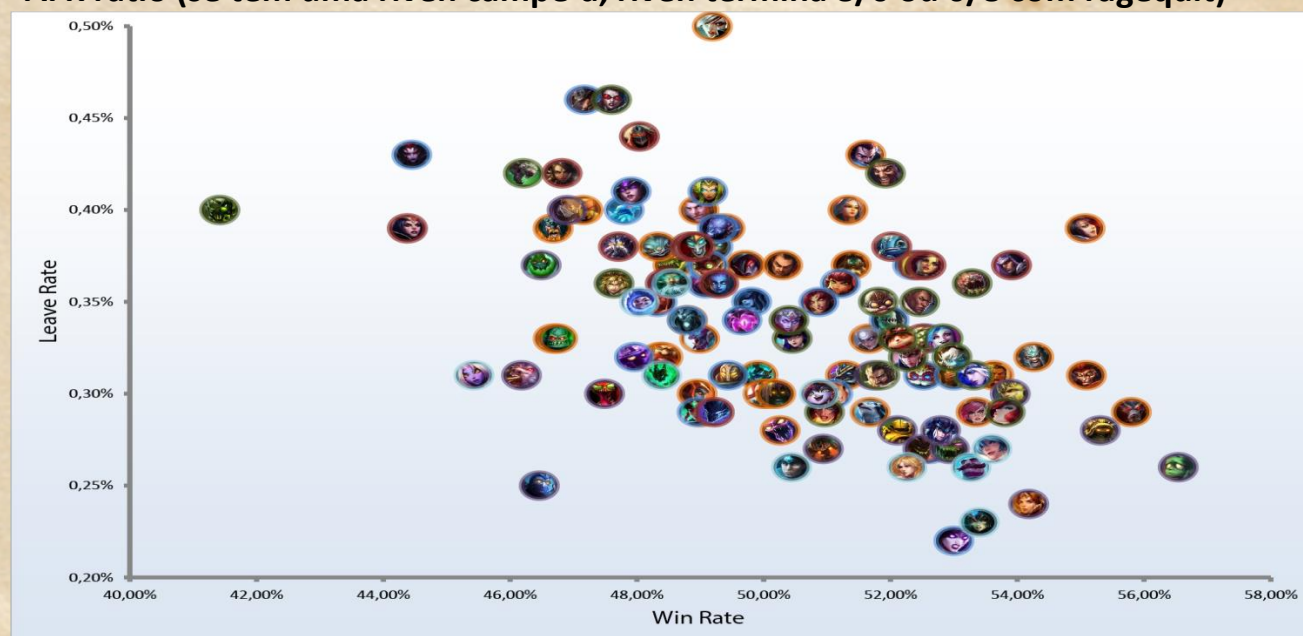
>Formas de controle de massas e formas de remove-lo  
(os levantes e a supressão são os melhores CC do juego)

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, os 10 melhores campeões para fazer 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 (se tem uma riven campe-a, riven termina 8/0 ou 0/8 com ragequit)





**>Campeões intargeteables/invulnerables**

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

**>Campeões que escalam infinito**

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

**>habilidades que mais fazem dano a lvl 1**

Shaco box (315) e drenar de fiddle (300) [evite receber o dano completo]

**>campeões com resets ao obter kills ou assistências**

Fizz (w), fiora (e), irelia (q), kha zix (e), tristana (w), katarina (passiva)

**>lista com o mais forte de cada campeão:**

Aatrox –passiva de reviver, ulti aumenta seu range e velocidade de ataque

Ahri – ulti com 3 dashes e baixo cd

Akali – triple salto, invisibilidade

Alistar – 70% redução de dano e CC

**Amumu – um dos melhores AOE stun do jogo**

**Anivia – sua passiva a faz reviver**, muralha

**Annie – free stuns**, burst

Ashe – kite e lentidão nos ataques

**Blitzcrank – um ótimo puxão = morte**

Brand – dano AOE

Braum – escudo defende equipe reduzindo 100>40% de dano

**Caitlyn – maior range lvl 1**

**Cassiopeia – um dos maiores DPS do jogo no late game**

Chogath – dano verdadeiro em sua ulti e CC

Corki – dano triple (AD, AP e Verdadero)

Darius – dano verdadeiro em sua ulti e sangramento

Diana – gap closers infinitos com sua ulti

Draven – dano brutal se agarrar os machados

Dr Mundo – tanque por excelência e range CC

Elise – faz tudo um pouco e sendo AP pode ser ótima opção

**Evelyn - invisibilidade**

Ezreal - poke

Fiddlesticks – ulti com muito dano e cc

Fiora – muito boa duelista 1v1 e ult ajuda todo o time

**Fizz – intargeteable com e, muita mobilidade, ulti iniciadora**

Galio – ulti com grande range, alto dano AP e AD



Gangplank – ótimo zoneio e ult mapa  
Garen – sustain incrível e silence  
Gnar – range + melee + tank (mega gnar)  
Gragas – muito tank, AOE ulti  
Graves – jungler com ótimo burst no jogo  
Hecarim – velocidade de movimento com alto dano  
Heimerdinger – 4 torres de puro DPS nas teamfight mais supe ults  
**Irelia – 67% de tenacidade na teamfight**  
Janna – o melhor disengage e peeling do jogo, pode por escudo nas torres.  
Jarvan – Cc, boa iniciação e ótimos ganks.  
**Jax – Muito CC, dano híbrido e muita vida**  
Jayce – poke e burst  
Jinx – passiva ideal para split push, o adc com o melhor zoneio do jogo.  
Kalista – kiting, ulti ideal para wombo combo.  
Karma – muito dano no early  
**Karthus – ulti global**  
**Kassadin - teletransporte**  
**Katarina – muito AOE e resets.**  
**Kayle – ulti incrível**  
Kennen – AOE stun ulti  
Kha zix – dano de isolamento, pokeo e resets, invisib. (champ muito versátil)  
Kogmaw – dano porcentual, segundo maior range do jogo  
Leblanc – jukes e burst  
Lee sin – muito dano early, alta mobilidade e mecânicas  
Leona – cc e tanke  
Lissandra – intargeteable em sua ulti  
Lucian – pode ultar e movimentar-se juntamente e alta mobilidade  
Lulu – slow, pokes, muito boa sua ulti em teamfights.  
Lux – pokeio e burst  
Malphite – **ulti ideal para wombo combo**  
Malzahar – ótimas habilidades, ulti com supressão  
Maokai – tanke e peeling  
Master yi – DPS, dano e mobilidade  
Miss fortune – ulti em cone nas teamfight  
Mordekaiser – **ulti 6v4**  
**Morgana – super cc no Q, escudo imune a cc**  
Nami – full utility



**Nasus – q escala infinito**

**Nautilus – maior quantidade de CC no jogo (4)**

Nidalee – lane bully

Nocturne – ulti apagão

Nunu – muito dano na ulti se não for detido

Olaf – ulti multi uso

Orianna – burst, teamfight perfection, **ulti ideal para wombo combo**

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

**Poppy – uma das melhores passivas do jogo**

Quinn – bom chaseo

Rammus – taunt, mobilidade, e tank

Reksai – mobilidade alta, presença e visão extra

Renekton – um lane bully por excelência

Rengar - burst

**Riven – Alta mobilidade**, hypercarry, bom duelista 1v1

**Rumble – ótima ulti em área**, zoneo e lane bully

Ryze – alto dano, CC, Ap e mobilidade

Sejuani – ulti AOE stun

Shaco – um counter jungle por excelência e ótimo campador

Shen - **presença global**

Shyvana – muito dano e mobilidade

Singed – proxy farming

**Sion – ótima passiva no early game**

Sivir – buff grupal de velocidade de movimento

Skarner - supressão

Sona – um support por excelência, sustain, poke, e AOE cc

Soraka – super sustain

Swain – regeneração de vida alta na ulti

Syndra – stun de área por, burst ridículo

Talon – burst e invisibilidade

Taric – stun e tanke

Teemo – veneno e cegueira

**Thresh – lanterna**, iniciação e cc

**Tristana – o adc mais seguro do jogo: alto range e dobre escape (W e R)**

Trundle – um dos melhores duelistas do jogo 1x1 por sua ulti

Tryndamere – splitpush, **ulti incrivelmente ridícula**

Twisted fate – mobilidade, **presença global** e CC



### **Twitch – ulti alto range e invisibilidade**

Udyr - godyr

Urgot - pokes e ulti

Varus – pokeo e cc na ulti

Vayne – hypercarry, dano verdadeiro, boa duelista 1x1

### **Veigar – escala infinito seu q, um dos maiores bursts do jogo AP**

Velkoz – poke e dano verdadeiro na ulti

Vi – iniciadora por excelência + CCs

Viktor – stun e pokes + Ulti perseguidora

Vladimir – intargeteable e sustain

Volibear – supertanke e iniciador

Warwick – supressão, life Steal e dano

Wukong – jukes, AOE ulti

Xerath – pokes, ulti com range alto ridículo

Xin zhao – um bruiser por excelência

### **Yasuo – ulti ideal para wombo combo, muro de vento e mobilidade**

### **Yorick – Otima ulti para split, mobilidade e tank**

Zac – passiva de regeneração, mobilidade e recursos

Zed – dano estrondoso, muito potencial de outplay

Ziggs – pokeador por excelência

### **Zilean – anjo guardião, mobilidade e pokes**

Zyra – AOE ulti, e dano alto early

### **>Lista de campeões segundo sua dificuldade de 1 a 10**

Azir-8.43	Gnar-6.62	Brand-5.43	Aatrox-4.86
Zed-8.03	Xerath-6.49	Alistar-5.43	Fiddlesticks-4.83
Lee Sin-7.88	Vel'Koz-6.33	Karthus-5.42	Lucian-4.82
Draven-7.74	Nami-6.22	Janna-5.41	Jarvan IV-4.80
Orianna-7.70	Kog'Maw-6.17	Gragas-5.33	Galio-4.80
Yasuo-7.45	Viktor-6.12	Irelia-5.27	Veigar-4.77
Cassiopeia-7.41	Rengar-6.12	Swain-5.21	Evelynn-4.77
Vayne-7.41	Zyra-6.08	Kennen-5.18	Akali-4.66
Thresh-7.34	Nidalee-5.96	Katarina-5.18	Nautilus-4.65
Rumble-7.26	Urgot-5.80	Heimerdinger-5.13	Hecarim-4.65
Syndra-7.23	Twitch-5.78	Kha'Zix-5.11	Vladimir-4.65
Anivia-7.19	Ezreal-5.73	Ziggs-5.10	Nocturne-4.62
Twisted Fate-7.01	Lissandra-5.71	Poppy-5.08	Malzahar-4.61
LeBlanc-6.95	Talon-5.66	Corki-5.07	Zac-4.59
Shaco-6.86	Fizz-5.62	Jinx-5.04	Braum-4.58
Jayce-6.82	Diana-5.58	Sion-5.00	Sejuani-4.53
Ahri-6.80	Quinn-5.57	Lulu-4.95	Blitzcrank-4.49
	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	Shyvana-3.85
Singed-4.46	Renekton-3.83	Malphite-3.30
Zilean-4.42	Maokai-3.81	Tryndamere-3.30
Wukong-4.23	Fiora-3.79	Gangplank-3.26
Vi-4.22	Miss Fortune-3.74	Annie-3.17
Sivir-4.20	Pantheon-3.72	Nasus-3.16
Mordekaiser-4.15	Amumu-3.69	Xin Zhao-3.11
Olaf-4.13	Sona-3.48	Dr. Mundo-3.07
Cho'Gath-4.13	Darius-3.46	Ryze-3.05
Jax-4.09	Volibear-3.45	Nunu-3.03
Shen-4.05	Caitlyn-3.43	Teemo-2.93
Kayle-4.04	Ashe-3.38	Master Yi-2.75
Morgana-4.03	Tristana-3.35	Taric-2.61
Soraka-3.98	Rammus-3.31	Warwick-2.23
Leona-3.95		Garen-1.85
Yorick-3.91		

fonte: reddit

### >lista com os pontos fracos de cada campeão:

Ahri – fique atrás dos minions para evitar seu charm

Akali – **coloque uma sentinela de controle se ela ficar invisível**, use dano em area.

Alistar – jamais foque-o nas teamfight.

Amumu – roube o primeiro buff azul e faça counter jungle

Anivia – cc cancela sua ulti, evite tf em lugares apertados.

Annie – suas habilidades tem muito pouco range, não se aproxima dela quando ela tiver o stun.

Ashe – não tem escape até o lvl 6, seu w tem cooldown alto, lute com ela assim que usar o W.

Azir- não tem escape até lvl 3 dependendo da escolha seu E tem alto cooldown

Blitzcrank – **fique atrás dos minions para evitar seu puxão**

Brand – sua ulti pula de alvo em alvo próximos, faça 1x1 contra ele e elimíno 1º

Caitlyn – Atrás dos minions seu Q fará menos dano, sua ulti pode ser bloqueada

Cassiopeia – Vire de costas quando ela ultar, assim você não ficará paralisado

Chogat – compra vida contra su daño verdadero. esquiva su ruptura caminando para atrás. Corki – evite seu primeiro dano quando tiver o E ativo (reduzirá sua velocidade)

Darius – quando perde seu E darius é incrivelmente kitavel

Diana – seu escudo não dura quase nada (abuse de ela quando o perder), esquive do seu q.

Draven – evite que agarre seus machados dê skillshots e cc quando for agarrar.

Mundo – Ignóre-o nas tf.



Elise – Fique atrás dos minions para não tomar um casulo na cara.

Evelyn - Encha o mapa de sentinelas de controle para saber sua localização

Ezreal - Evite seu Q ficando atrás dos minions

Fiddlesticks – use cc para cancelar seu dreno e sua ulti antes que carregue

Fiora – evite 1x1 contra ela, so faça isso se ela esta com o w e a ulti no cooldown

Fizz – evite o 1x1 contra ele, so faça isso se ele esta com o e e a ulti no cooldown

Galio – se vai 1x1 contra ele, tenha muito cc e mãos evite receber sua investida

Gangplank – mantenha distancia e nunca troque se você for sair com pouca vida

Garen – pokeio, evite que sua aproximação e se ele chegar proximo cc nele antes que ele te dê silence

Gnar – sempre fique de olho em sua barra de furia para evitar que se transforme no meio da troca com você

Gragas – evite estar muito juntos na tf tenha muito cc

Graves – tem pouco range, abuse disso. Evita trocas esconda-se atras das torres pois seus disparos nao atravessam

Hecarim – evita estar muito juntos na tf, sempre tenha visão na selva

Heimerdinger – destrua suas torres imediatamente quando coloca-las (com pokes de preferência), evite fazer tf perto de suas torres. Ele não tem escape abuse disso.

Irelia – so pode te stunar se tem mas %vida que ela

Janna – se usar o escudo nela mesma na fase de rota, seu adc fica vulnerável

Jarvan – qualquer habilidade de dash ou flash te permite sair de sua ulti, sempre guarde isso para possíveis ganks dele

Jax - **evite ataca-lo quando tiver ativo seu E**, evite trocas longas, abuse dele antes do lvl6

Jayce – fique atrás dos minions, evite seus pokes, jayce não tem sustain. Quando jayce muda para melee não pode mudar para range durante alguns segundos.

Jinx - seu range da minigun é menor, fique longe dos minions quando ela ativar sua outra arma, dano em área, se ela matar seu suporte corra para torre

Kalista - use adcs de maior range, evite usar adcs baseados em skillshots

Karma – evite seu poke, afaste-se do seu range, pokeie também e evitar o stun com mobilidade alta

Karthus – **combine bursts e mobilidade, use hexdrinker o bashee**, afaste-se dele quando morrer use sempre o relógio ou Zhonias para quando ultar

Kassadin - use mids ad, kassadin só tem escudo contra ap.

Katarina – empurre-a fazendo-a farmar embaixo da torre, interrompa sua ulti na tf com cc, use exaustão. Compre anjo guardião ou Zhonias para impedir resets

Kayle – ganke-a se empurrar a lane com seu E, sua ulti evita dano mas não evita cc

Kennen – use pokemon da terra, são super efectivos contra pokemons de raio.

Srsrssrsrs. Evite trocas depois de estar com life baixo, evite seus pokes movendo-se

Kha zix – **evite andar sozinho, kha zix faz mais dano se sua presa estiver isolada**

Kogmaw – não tem escape, foque-o na tf. Evite sua passiva.

Leblanc – compre bashee, use cc depois que ela usa distortion.

Lee sin – evite persegui-lo, evite estar muito juntos na tf por sua ulti. E evite estar separado na tf se você for adc



Leona – se usar seu eclipse significa que vai iniciar, castigue-a quando falhar seu E. **apenas o centro de sua ulti stuna**, o resto da ulti so aplica slow.

Lissandra – evite parar atrás dos minions para evitar seu gelo fragmentado, use cc e distância até que ela gaste sua habilidade de stun

Lucian - evite parar atrás dos minions para evitar seu q.

Lulu – não tem sustain de vida nem de mana, se pode evitar o dano de pix com os minions

Lux – logo após usar seu snare lux fica muito vulnerável, respeite sua ulti que tem muito range mesmo após sair vivo de uma investida dela sempre espere pela ulti

Malphite – seu E reduz velocidade, na tf fiquem separados principalmente se eles tiverem também o yasuo na composição

Malzahar – **compre bandana para sair de sua ulti (é a unica maneira)**, ele não tem escape, sua maldição pode passar de campeões ou minions que morrem para você. Evite a maldição pois suas criaturas do vazim focarão alvos amaldiçoados, ele pode ser facilmente focado na tf apos usar a ult em alguém.

Maokai – evite evite trocas com ele pois tem muito dano e sustain, tente pokea-lo

Master yi – **use todo o cc nele e exaustão nas tf**

Miss fortune – durante a ulti ela fica parada e não pode se mover, abuse disso

Mordekaiser – pode sair de sua ulti com bandana

Morgana – fique atrás dos minions para evitar seu snare e evite sua possa com distancia, após errar imediatamente abuse dela

Nami – sua bolha e sua ulti são lentos e fáceis de esquivar com boas mecânicas

Nasus – **não o deixe farmar, evite seu circulo(E) ja que reduz armadura, considere comprar bandana para sair se seu W se você é adc**

Nautilus – ele é lento e dependendo da build tem pouco dano use pokes e cc

Nidalee – evite suas armadilhas, esquive sua lança, não a persiga na jungle

Nocturne – é possível saber onde esta graças a oscuridão de seu Q, use wards em locais estrategicos e puna seu early com counter jungle

Nunu – use hard-cc para interromper sua ulti rapidamente.

Olaf – evite usar cc quando olaf ultar

Orianna – afaste-se sempre de sua esfera (e de seu range)

Pantheon – quando pantheon ultar saia do lugar de queda, aproveite isso para preparar algum cc (snare, **armadilha de cait**, etc), pega crítico se tem pouca vida

Poppy – evita trocas próximas a paredes pois ela poderá te stunar

Quinn – evite trocar com ela se esta marcado

Rammus – evite ataca-lo se tiver seu W ativo, tente interromper o Q de rammus fazendo com que se choque com minions, abuse do counter jungle

Reksai – destrua seus túneis, na máxima furia seu E faz dano verdadeiro

Renekton - não gank renekon por trás senão fará doble dash em você para fugir



Rengar - não lutar contra ele quando tem 4 barras de ferocidade, evite lutas perto de arbustos, compre anjo guardião e coloque exaustão quando ultar em alguém, use sentinelas de controle para evitar que escape com sua ulti

Riven – evite lutar 1x1 contra ela se ela tiver todas suas habilidades

Rumble – evite parar em sua ulti, se sua barra de calor encher se silencia

Ryze – evite 1x1 contra ele, tente impedi-lo de famar o máximo, foque-o na tf por seu baixo range

Sejuani – faça counter jungle nos primeiros níveis

Shaco – invada sua jungle no inicio, use cc e exaustão na tf, **sempre o clone verdadeiro terá o símbolo dos buffs (azul, red, baron)**

Shen - **leve teleporte para responder a sua ulti**, tente interromper sua ulti com cc, respeita sua ulti global no momento de lutar com alguém no mapa

Shyvana – se shyvana não tem sua barra completa de furia não pode ultar

Singed – fácil **NUNCA** persiga um singed, a menos que falte um hit e você tem flash

Sion – quando sion morre sua passiva se ativa, corra dele e pokeio

Sivir – use cc depois de sua habilidade

Skarner - use habilidades de disengage para evitar sua ulti

Sona – sona é muito fraca no early, tente mata-la na fase de rotas

Soraka –soraka é muito fraca considerando foca-la se puder mata-la rápido

Swain – **use incendiar para reduzir sua cura pela metade**

Syndra – abuse dela quando não tem seu stun

Talon – **use sentinelas de controle e trinckets para sua ulti na tf**

Taric – ataque-o quando não tiver stun, taric da muita armadura mas é fraco contra AP

Teemo – use trincket e sentinelas para destruir seus cogumelos, respeite o "cegar" de teemo se vai lutar 1x1 contra ele, foque-o nas teamfights

Thresh – todas suas habilidades tem alto cd, abuse disso

Tristana – é possível interromper seu salto, afaste-se dos minions para evitar o dano em área de seu E, empurre a lane é difícil tristana farmar embaixo da torre early

Trundle – afaste-se de seu circulo de gelo e de seu pilar. Use habilidades de esteroide (aumentar armadura por ex) depois que trundle usar sua ulti, senão te roubará

Tryndamere – compre omen e thornmail, **use ignite pouco antes de acabar sua ulti**

Twisted fate – abuse dele se falhar em tirar uma carta amarela, sempre MIE

Twitch – use trinckets ou sentinelas de controle para evitar supresas ou que escape

Udyr - se ele fizer dano foque-o na tf

Urgot - evite trocas quando ativar sua habilidade de tiro e saia do range

Varus – não tem escape até o lvl 6, foque-o na tf, faste-se quando ele tiver ulti

Vayne – afaste-se dos muros para evitar seu stun, use sentinelas ou trinckets contra ela na tf. Destrua ela na fase de rotas antes de seu lvl 6 e campe-a

Veigar – **, use flash ou bandana e não o deixe farmar**

Velkoz – não tem escape,não pode se mover quando ulta abuse disso, foque-o na tf

Vi – **não troque muito contra ela pois vai reduzir sua armadura, vi não pode ser para durante a ult, guarde cc para depois.**



Viktor – pouco escape ataque-o ao usar seu W e E  
Vladimir – **use incendiar para trocar com ele e pokeie**  
Volibear – **sua mordida te dará mais dano quanto menor sua vida**  
Warwick – **use bandana (para sair de sua ulti), use incentiar pra trocar com ele**  
Wukong – evite estar perto na tf  
Xerath – use campeões com gap-closers para pular na cara dele  
Xin zhao – evite sue terceiro golpe, quanto mais inimigos ulte mais armadura/mr ganha  
Yasuo – seu escudo só dura 2 segundos, **distancie-se dos minions já que ele pode usa-lo para aproximar de você.** Seu muro de viento tem 26s de cd  
Yorick – **seus ghous não te seguem se você entrar no arbusto**  
Zac – destrua seus restos que caem quando morre, **habilidade de empurrão o impede de pular sobre você**  
Zed – cc, exaustão, Zhonias **compre-o como primero item.** Abuse dele quando gastar sua sombra  
Ziggs – o centro de sua ulti da mais dano, evite ficar parado para não ser pokeado  
Zilean – force ele a gastar sua ulti em si mesmo, então foque-o nas tfs  
Zyra – ande sobre as sementes para destrui-las, evita o dano de sua passiva.

### **7.1 Use campeões com que você mais GANHA (probabilidades)**

Imagine que você e um amigo vão apostar com uma moeda.

Se sae cara você paga teu amigo 10 conto, se sair coroa ele te paga 20 conto.

Desde ponto de vista lógico, convem apostar certo? Sendo assim, você tem 50% de ganhar e quando ganha recebe 50% mais.

Jogam a moeda... e você perde.

Se, perder, esta normal, pode acontecer, mas no momento em aceitou o jogo **estatisticamente você ganhou. Se continuarem jogando você sairá com mais.**

No caso de league of legends. Se de cada 100 partidas que joga com amumu ganha 80, desde o momento em que pickar amumu **estatisticamente ganhou,** inclusive se cair com uma equipe encarregável.

Da mesma forma, se de cada 100 partidas que jogar com urgot ganha 20, desde o momento que escolheu urgot **estatisticamente perdeu,** inclusive se terminar ganhando esta partida.

Qual é a conclusão?

**use campeões que geralmente ganha.. e ganhará**  
**use campeões que geralmente perde... e perderá.**



## 7.2 Campeões OP (ou metachampions ou campeões sem habilidade)

League of legends tem o sucesso que tem precisamente porque seus designers criaram o jogo para que seja intencionalmente desequilibrado. Sim, você leu corretamente, League of legends é um jogo projetado para ser desequilibrado e os designers fazem isso intencionalmente.

O conceito em inglês é chamado **“perfect imbalance”**

Há um vídeo muito bom do YouTube (em inglês) que o explica.

Basicamente, a LOL funciona assim:




- em cada patch são alterados aspectos do jogo, itens, habilidades, feitiços, etc.
- em cada patch é estabelecido um metagame, isto é, um grupo de itens e estratégias de campeão que são os mais fortes (e, conseqüentemente, você ganha mais do que você perde)
- Uma vez que as pessoas começam a ficar frustradas por esses campeões e itens, eles nerfam eles, então outros campeões se tornam mais fortes e as pessoas começam a usar esses campeões
- assim, as pessoas nunca se aborrecerão, sempre haverá um novo objetivo, um novo campeão para aprender, dominar e vencer.

Você quer ganhar?

Aprenda a usar meta-campeões, ou campeões OP, ou campeões que lhe permitirão vencer sem qualquer habilidade especial.

Como eu sei o que os campeões são OP?

Existem sites como lolking ou lolbuilder que dizem quais os campeões que têm a maior vitória em relação à média:

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





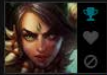



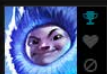
Talon

Win Rate 58.0% Win Rate 54.9% Win Rate 54.8% Win Rate 54.8% Win Rate 54.7%



 Ziggs	 Sion	 Miss Fortune	 Teemo
55.7% 1.0% 0.4%	54.4% 1.3% 0.6%	54.1% 5.4% 22.9%	54.0% 3.0% 19.4%

Qual é a conclusão? Se você quer ganhar jogos no patch atual, aprenda a usar Ziggs, Sion, Miss Fortune e Teemo. (Nota: este é um exemplo de s8)

 Kalista	 Zoe	 Nidalee	 LeBlanc	 Kled	 Ryze
45.4% 1.7% 1.8%	45.1% 3.2% 68.7%	45.0% 1.2% 0.7%	44.9% 1.1% 3.8%	44.4% 0.8% 1.7%	43.1% 1.5% 0.8%
 Nunu					
42.5% 0.5% 0.2%					

Qual é a conclusão?

Se você quiser ganhar jogos, NÃO jogue com Nunu, Ryze, Kled, Le Blanc, Nidalee, Zoe e Kalista no patch atual (Pré season) S8.

**Contras:** geralmente os campeões OP são banidos. Na tela de seleção

### 7.3 Campeões equilibrados

Outra opção para ganhar elo é aprender a usar um campeão balanceado muito bem (50% de vitória).

**Contras:** você joga contra um campeão de OP, counter pick, maior esforço e mais jogos jogados para escalar.

Exemplos de pessoas que chegaram ao diamante jogando praticamente um único personagem equilibrado:

Anniebot (anie)

Irelia carries u (irelia)

Druidroid (singed)



Froggen (anivia)  
Dabox (veigar)  
Lastskarnerna(skarner)

#### 7.4 Campeões de habilidades (punição-recompensa)

Esses campeões são muito comuns em High elo (diamond acima) e em um nível competitivo, existem campeões que podem ganhar um jogo por si mesmos se forem aperfeiçoados, alguns exemplos:

zed, yasuo, leesin, vayne, etc.

**Contras:** se você não consegue a bola de neve ou ficar para atras, é muito difícil recuperar. Isso requer muito tempo de treinamento e, mesmo assim, muitas vezes você não será capaz de bater de frente com outros campeões op-broken. Mesmo o menor atraso ou problema de FPS pode significar perder um jogo se você confiar demais em sua mecânica.

#### 7.5 Campeões cheese (queijo)

Conceito em inglês que se aplica a uma estratégia de alto risco, mas oferece uma grande recompensa. Em outras palavras, ou sai 8/0 ou 0/8.

Riven, shaco, rengar e fiddlesticks são os exemplos mais claros.

#### 7.6 Champion pool

Conceito em inglês que significaria em português "piscina de campeões", isto é, sua lista de campeões em cada papel com o qual você gosta de jogar e ganha mais de 50% do tempo. Se você quiser subir no ranking, **é praticamente indispensável que você saiba como desempenhar todos os papéis em um nível decente**, além de ter uma noção básica do que cada papel faz. Preferivelmente tem 2 ou mais campeões para cada papel, caso você seja banido pelo seu principal campeão. Da mesma forma, se você não sente que sua equipe não pode carregá-lo, ou mesmo por mais que você tente, você não é bom em um determinado papel, ou simplesmente não se sente seguro. **SEMPRE é preferível dodgear (abandonar antes do inicio)**. Ao fazer isso, faz um favor aos outros 4 jogadores e a você também. Acredite em mim, é preferível esquivar-se do que acabar por jogar suporte sem saber como fazê-lo, feedar o adversário adc e acabar perdendo podendo tê-lo evitado.

#### 7.7 Counterpick

Como regra geral, o conceito de counterpick não é importante no platina-diamante para baixo. Ou seja, se você quiser sair de bronze ou prata, você só precisa ter boa mecânica e boas decisões, independentemente de seu



adversário escolher um counterpick. Normalmente, é porque o adversário escolhe o campeão sem saber como usá-lo, o que lhe permite abusar de sua falta de experiência e, finalmente, ganhar a rota de qualquer maneira. Mas quanto mais subir de elo, mais importância terá essas escolhas.

À medida que você subir o elo, as pessoas começam a ser melhores, então o counterpick (e as composições) começam a ter mais importância.

Se você perceber que certos campeões são impossíveis de ganhar, não importa o quão duro você jogue, considere esquivar ou escolher outro campeão de sua lista ou ir para outro papel ou mesmo fazer uma mudança de lane, se sua equipe for cooperativa (opção irreal). Página para ver contadores:

[www.championselect.com](http://www.championselect.com) .

### **COISAS IMPORTANTES DE COUNTERS QUE DEVE SABER:**

- Akali/ kha zix/wukong/talon/twitch/shaco/rengar < leesein[os faça visíveis] (a este certo ponto, twisted fate também pode ser counter)
- Lee sin < udyr(jg) trundle (top) **[basicamente, uma forma de ganhar de um leesein na jungle é pickar udyr ou um champ que se encontra OP]**
- Amumu/nautilus > **[hard counterjungle]** (lee, shaco, udyr, etc)
- Fiddlesticks/kennen < janna **[disengage]**
- Dr mundo < kogmaw/olaf **[dano verdadeiro] + [feridas graves]**
- zed < kayle **[invulnerável ao dano com sua ulti, pokes e sustain]**
- Heimerdinger < syndra **[mover súditos (torres)]**
- Hecarim < nasus **[reduz velocidade]**
- Malzahar < gangplank **[sae do cc]**
- ziggs/lux/nidalee/ VELKOZ < yasuo **[muro]**
- blitzcrank < alistar **[blitz atrai alistar e este o pulveriza e o envia de volta]**
- [TOP]-Atrox/fiora/yasuo/yi /rengar/xin zhao/tryndamere/vi < jax **[dodge]**
- [MID]-Anivia/gragas/lux/syndra/twistedf/veigar/karthus/zyra < fizz **[mobilidade]**
- [TOP]-Darius/garen/nasus/singed/tryndamere/volibear/aatrox < teemo **[blind]**
- [ADC]-Corki/graves/quinn/twitch/draven/ VAYNE< Cait **[range]**
- Skarner + iniciadores < morgana **[escudo]**
- Campeões com heal < fizz/katarina/miss fortune/tristana/varus **[feridas graves]**
- Jayce/rumble /shen/teemo/warwick < Yorick < chogath **[basicamente, todos os lane bullies do top so podem ser derrotados por yorick ou Illaoi com um bom farm]**



**=campeões neutros (não fazem nem tem hard counter)=**

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

**Obs: Todas essas informações podem variar muito dependendo do patch atual. Tudo deve ser testado sempre e olhando o meta.**

**=específicos do 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

**Obs: Todas essas informações podem variar muito dependendo do patch atual. Tudo deve ser testado sempre e olhando o meta.**

**=específicos do 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

**Obs: Todas essas informações podem variar muito dependendo do patch atual. Tudo deve ser testado sempre e olhando o meta.**

**=específicos ADC=**

-Ashe/jinx < ezreal < Draven/Graves

-Draven < varus < graves

-sivir < vayne

-Kogmaw < lucian < vayne

-Miss fortune < tristana < corki

**Obs: Todas essas informações podem variar muito dependendo do patch atual. Tudo deve ser testado sempre e olhando o meta.**

**=específicos Support=**

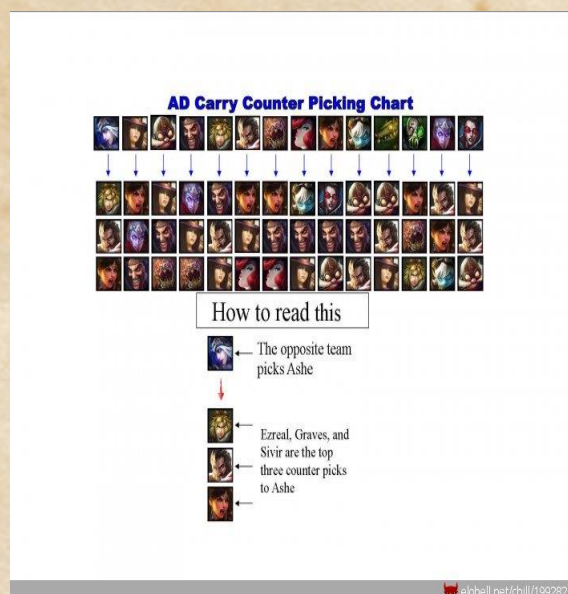
-Sona < Blitzcrank < Alistar < janna < sona -Braum/leona/zilean < morgana

-Nami < Lulu < soraka

-Thresh < lulu/alistar/morgana



## -imagens de counters de ADC



## - imagens de relação ADC/SUPPORT



## 7.8 Inversões de lane (lane swap)

É comum ver mudanças de lane muitas vezes no competitivo lol, tipicamente top-bot ou mid-bot. Sob que critérios eles tomam essa decisão? Em geral, dependendo do patch, existem certos campeões que são extremamente OP. A única maneira de cancelá-los é com inversões, evitando-os desta forma para obter ouro e experiência, deixando-os inúteis.

Os 2 exemplos mais claros são nidalee e kassadin, no momento em que eles eram talvez os personagens mais quebrados no jogo, ao ponto de que, se eles não fossem banidos, era praticamente indispensável mudar a lane e deixá-los 1v2 para combatê-los. Em soloqueue é uma técnica válida se você tem uma equipe que coopera. Nos patch atuais é bom ter uma inversão se você vai lutar contra um campeão muito OP e tem na sua composição alguém que posso trocar a lane com você. É muito válido se não quer feedar.



## 8-Duo

### 8.1 † nt

- 1- A óbvia vantagem de ter um companheiro de comunicação.
- 2- Matematicamente você reduz a possibilidade de um troll jogar no seu time ou um afk
- 3-Se o seu companheiro de equipe e você são bons o suficiente e conseguem fazer bons movimentos, podem carregar o jogo por conta própria.

### 8.2 Desvantagens

**Um video que explica muito bem (inglês) “why you shouldn't duo queue”** <https://www.youtube.com/watch?v=6IKihzPey20>

- 1- Se você ganhar, você ganha menos elo e menos LP
- 2- Se você perder, você perde mais elo e mais LP
- 3 - A equipe adversária (a menos que eles também tenham outra dupla), terá um elo médio maior que sua equipe (para "compensar" a vantagem que implica a dupla). Isso significa que estatisticamente, suas outras lanes vão perder ou feedar.
- 4 - Ao fazer duo, você coloca pressão sobre o seu parceiro para jogar bem e vice-versa. Isso depende de cada pessoa, mas pelo menos pessoalmente, quando estou sob pressão, eu jogo muito pior.
- 5 - Se o seu parceiro perde sua lane, ou feeda, ou desconecta, ou joga mal e faz você perder alguns jogos seguidos... eventualmente, você fica com raiva dele. Se é um amigo ou alguém que você conhece na vida real, pode ser muito desconfortável srsrsrsrsrs.
- 7- Orgulho, pelo menos pessoalmente, para subir de elo, não gosto de pensar que 50% desse mérito pertence a outra pessoa. Eu sentiria que não consegui alcançar meus objetivos sozinho sem depender de outra pessoa, é minha opinião pessoal.



## 9-Roles

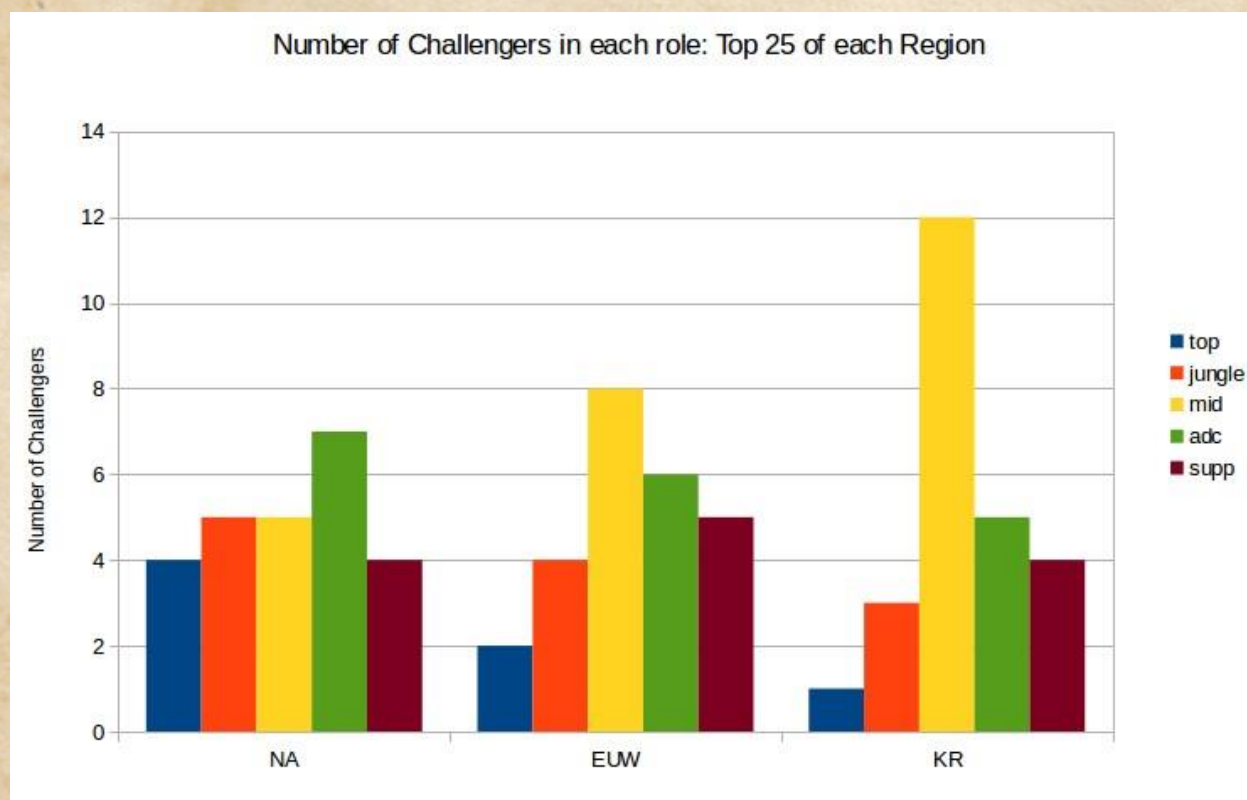


Tabela com o número de papéis principais desempenhados pelos primeiros 25 desafiadores dos servidores NA EUW e KR. Conclusão?

No meta atual, os papéis são principalmente realizados na seguinte ordem:

1-mid, 2-adc, 3-selva, 4-suporte, 5-top.

Portanto, essa será a ordem em que vou explicar como cada função.

### 9.1 Mid

Existem 2 tipos de meio e ambos são conduzidas de maneiras completamente diferentes

1- **Mid móvel.** Existem 2 tipos:

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

Como funciona? Um assassino deve fazer bola de neve para ganhar o jogo, geralmente são muito bons no início do jogo e, como regra geral, atingem seu máximo potencial de assassinato no nível 6 em relação ao oponente na fase de rotas. O que você faz na fase de lane?

A fase da rotas deve ser onde você domina, depois de matar o oponente ou forçá-lo a ir à base imediatamente faça romings para outras lanes para pegar e dar kills e assistências.



O que você fazer nas team fights?

Um assassino deve evitar a team fight e se concentrar na eliminação de objetivos isolados o mais rápido possível, no entanto, à medida que o jogo avança, é inevitável que as as tfs ocorram, o que fazer então? Simples, espere que seu oponente gaste todo o seu cc e depois entre e mate os alvos mal posicionados. (e reze para que o support do oponente não jogue exaustão em você, **exaustão é o pesadelo dos assassinos já Exaure o Campeão inimigo alvo, reduzindo sua Velocidade de Movimento em 30%, e seu Dano em 40% por 2,5 segundos.**)

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

Os mid de pokes são usados completamente diferentes dos assassinos, você deve evitar se deparar com alvos isolados e se concentrar em forçar lutas de equipe para enfraquecer seu oponente por meio de pokes. Na fase das rotas se faz roaming, mas o objetivo é ajudar outras linhas, do que trazer a kill para você mesmo.

>Exemplos natávis: faker, reginald, bjergsen, scarra, ocelote.

## **2- Mid imóvel. > kartus, anivia, etc.**

o mid imóvel ou também chamado de mid farmer ou mid late game.

É um tipo de mid que só deve ser jogado se alguém tiver um domínio perfeito do farm e da fase de rotas. A maneira de carregar é ficar na lane e farmar o máximo possível (se possível a selva também) até chegar ao mid late game. Onde isso demonstra a superioridade do campeão no final do jogo e a vantagem de ouro destruindo a equipe adversária nas team fights.

>Exemplos notáveis: phantomlord, athene, froggen.

## **9.2 ADC**

O adc hoje tecnicamente não é mais um "carry", é apenas um atirador.

Na segunda temporada, o adc foi o papel que melhor carregava, até que na terceira temporada aumentaram os campeões com gap-closers (vi, tresh, zac, etc.). Ser adc e impedir que um adversário pule na sua cara e te mate em 1 segundo é 10 vezes mais complicado agora do que na season 2. Por esse motivo, é um papel tremendamente mecânico que exige muito esforço, mas ao mesmo tempo oferece uma grande recompensa.



Como carregar de adc?

Um adc para carregar de maneira brutal precisa de 3 mecanismos:

- 1-cs perfeito (nunca perca qualquer cs possível)
- 2-hypertrade (acerte o oponente em todas as possíveis janelas de oportunidade)
- 3-super kite (posicionamento e attack-move perfeito em teamfights).

Somente dominando isso você deve sair pelo menos 3/0 em sua fase de rotas, então, comprando itens fortes como o Gume do infinito antes dos 15º minutos para destruir o mid-game nas tfs seus oponentes, esquivando-os com kite enquanto eles tentam te focar.

>Exemplos notáveis: Doublelift, robertxlee, wildturtle.

### 9.3 Jungle

Na temporada atual, o papel do jungler é controlar a bola de neve e a visão do mapa, cancelando o jungler adversário (counterjungle e counterganks) e assumindo o controle de grandes objetivos como os dragões, arauto e o barão. Como o papel do jungler não é diretamente dependente de um adversário, você pode estar mais atento ao mapa, alertando seus colegas de possíveis ganks.

Como carregar de jungler?

Para carregar de jungler é praticamente indispensável usar um campeão desequilibrado ou habilidoso, uma vez que um jungle, se você não tem velocidade para fazer a selva (indispensável para garantir o dragão), ou sustain, ou bom ganks, ou capacidade de bola de neve, é inútil, ou pelo menos não é bom o suficiente para carregar.

- Os junglers fracos são atualmente principalmente os tanques:
- Os junglers fortes são os lutadores e os assassinos.(Pode mudar por temporada)
- Se você vai para a selva, use sempre wards para saber se o jungler adversário vai aparecer, ou pelo menos, certifique-se de que você pode ir 1x1 contra ele.
- Sempre que você puder faça counterjungle se não tem nada melhor para fazer, - De preferência gank lanes com cc ou com capacidade de snowball.
- Aproveite o buff do red, use gap-closer depois do flash do adversário.

Campar uma lane é tremendamente eficaz em soloqueue, especialmente porque o oponente pensa que "se eu já morri uma vez, é impossível morrer novamente tão rápido vou retornar à minha lane" ?? ou "se eles já me gankaram uma vez, é impossível que voltem aqui por agora". USE essa mentalidade comum a seu favor.



- no lvl 2 gank mid quando pegar seu primeiro buff, inesperadamente e efetivamente
- no lvl 6 SEMPRE gank bot, trate de pegar double kill e assegure o 1º dragão o mais rápido.

#### 9.4 Support

O suporte para não ter fonte direta de ouro como cs ou a selva ou assassinatos (idealmente), você deve usar itens/runas para geração de ouro para não ficar para trás. O suporte tem 3 objetivos principais:

1-controle de mapa

2-utilitário

3-peeling

> Suporte não faz dano porque não funciona, ele só rende como utilidade>

Existem 3 tipos de support:

**>support all in (tresh, leona, annie)**

Atualmente, eles são os que mais carregam, eles trabalham como iniciadores secundários e também fornecem muita utilidade e peeling para a equipe.

**>support de poke (lulu, lux, veigar)**

Carregam bastante se sabem usar bem de pokes e ajudam muito a negar farm ao adversário.

**>support de sustain (sona, soraka, nami)**

O mais passivo de todos, seu objetivo é garantir que aconteça o que acontecer não matem seu adc, não carregam muito senão até mid-late game.

Nota importante: a fase de rotas da bot é carregada principalmente pelo suporte, um bom suporte pode facilmente feedar seu adc, zoneando o adc adversário e desgastando-o. Muitos ADCs cometem o erro de subestimar os danos do suporte nos primeiros níveis. Como regra geral, um bom suporte antes do lvl 6 faz mais dano do que um adc.

Nota importante: a grande maioria dos main suporte sobem fazendo duo, e é altamente recomendável que, se você for o main suporte faça duo para subir de elo.

>Exemplos notáveis: aphromoo, krepo, lemonnation, madlife.



### 9.5 Top

Atualmente, o papel que muda o destino nas TFs usando teleporte e ajudando nos objetivos principais como dragões e split-push.

O papel do topo no geral normal é ser um misto de tanke e lutador, estando perto de objetivos como o arauto do vale e Barão, deve focar em farmar e impedir os roamings de seu adversário e ter presença global com o TP.

No mid late game é quando o topo começa a brilhar, fazer boas inicializações ou suportar enormes quantidades de dano (mundo, por exemplo). Estando na linha de frente, seu trabalho é tentar chegar ao adc e gerar tanto dano quanto possível ou matá-lo diretamente.

Top é a rota que precisa de maior conhecimento do controle de lane. Pelo simples fato de estar isolado no mapa lutando constantemente 1x1 mano a mano contra o outro top. Geralmente, requer muita mecânica e conscientização do mapa para desempenhar o papel 100%.

Existe 2 formas de carreira no top

1-destruir com um hipercarry ou lane-bully (renekton, tryndamere, riven). Então sair feedado da fase de rotas, fazer roaming pelo mapa e matar quantos oponentes puder.

2-ir com teleporte, jogar passivo e farmar muito. Usar os teleportes de maneira inteligente para gankar lanes (de preferência bot) e assegurar dragões. Logo no late game destruir nas teamfights (maokai, riven, fiora e Gnar são exemplos notáveis)

>exemplos notáveis: dyrus, zionspartan, boxbox.



# 10-Erros gerais

## 10.1 Todos cometemos erros.

Simples assim! Todos cometemos erros. de um bronze com 200 de mmr até o faker. Todos nós temos partidas ruins, todos tomamos decisões ruins.

A chave é reduzir esses erros ao mínimo, aprender com eles, anotá-los, compreendê-los e corrigi-los, ou seja, ter expectativas realistas. Jogar uma classificação e pensar "Não vou cometer nenhum erro e eu vou ganhar 10 jogos seguidos" é uma expectativa pouco realista, o único que você vai conseguir é frustrado porque você pode perder 3 jogos seguidos porque alguns de seus colegas de equipe cometeu um erro tremendamente estúpido ou 5 jogos seguidos por afks ou 10 seguidas por equipes piores em relação à equipe adversária, essas coisas podem acontecer.

### As regras são as seguintes:

- Se cometer mais de 2 erros em uma partida não merece ganhar
- Se perder sua lane não merece ganhar (no caso de te campar ou fazer counter ou te façam roaming, **ganhe sua lane ou não-morra**).
- se cometer 1 erro passado aos 30 minutos de jogo não merece ganhar (os erros de early se podem compensar com o tempo, os erros de late se pagam CARO).
- cada vez que morrer pergunte a si mesmo qual erro cometeu? Analise friamente.
- não aponte culpados. Não culpe a sua equipe de tudo, assuma a culpa.**
- cada vez que reconhecer um erro anote-o e esforce para não voltar a comete-lo.

### Seguindo essas simples regras, tua mentalidade vai mudar incrivelmente:

- não importa perder se graças a isso aprendeu algo que te ajudará a ser melhor
- não importa perder se conseguiu cumprir ou superar suas metas (kda, cs, objetivos, decisões, etc) incluindo se sua equipe perdeu para um oponente de nível igual, assim sentira uma vitória por que foi consistente e correto em seu próprio jogo (que finalmente é a única coisa que importa).

## 10.2 Morrer por tentar salvar alguém que não tinha salvação

Se ver que um companheiro vai morrer de qualquer forma, **DEIXE-O MORRER**. Não ganhara nada murrendo junto com ele.



### 10.3 Usar flash,barreira,etc quando vai morrer de qualquer forma.

Requer experiência e critério, mas esse flash que não usou poderá significar ganhar a proxima teamfight e ganhar a partida, não é um erro pequeno.

### 10.4 Ace to base

Extremamente comum no prata/bronze. Depois de ganhar uma teamfight TOMAR OBJETIVOS, OS OBJETIVOS GANHAM PARTIDAS. **Se fazer um ace (extermínio) NÃO volte base**, derrube uma torre, roube um buff, faça um dragão, empurre rotas, etc. **NÃO HÁ NADA PIOR QUE FAZER NADA.**

### 10.5 Morrer por tentar proteger um objetivo que que já iria perder

Comun em torres e dragões. Se ver que a sua torre esta quase caindo e eles são mais. **SAIA.** A torre vai cair de qualquer jeito, se perde esse objetivo, **supere-o.** Não ganhara **NADA** pois levarão a torre e **VOCÊ** junto.

O mesmo se aplica a dragões o baron, se eles são mais, estão melhor posicionados ou seu jungler esta morto e sabe que não ha nenhuma forma de roubar esse dragão, **DEIXA QUE ELES FAÇAM**, não morra estupidamente 1x5 ou 2x5 para tentar “ganhar” um objetivo que ja estava perdido.

### 10.6 overstay-overextend

Bastante comum com itens caros, torres o inibidores.

>te faltam 100 de ouro para a Espada G. p. C mas te restam 30 de vida **VA PARA BASE.** É muito assiscado ficar na lane, seu oponente não é estúpido, pode perfeitamente flashar e te mata, tenha isso em mente. O ouro que ele vai ganhar te matando não compensa o risco de ficar por causa de 100 de ouro que te falta.

>Destruiu o inibidor do mid? Genial, agora **RETROCEDE** e procure outro objetivo (top, bot, baron, etc) ou va a base, **não fique no mid dando voltas como estúpido esperando que a equipe oponente apareça correndo para te matar.**

>Destruiu a torre da sua lane? Genial, olhe o mapa, se esta toda a sua equipe e falta oponentes mia e então **RETROCEDE**, não avance ate a segunda torre pois estarão te esperando com 3 inimigos para te matar como acontece com 99%.

### 10.7 Não ganhar um jogo conquistado por confiar ou por desordem.

Vocês tem vantagem absoluta sobre os oponentes? Vocês ganharam todas as teamfights? **ENTÃO VÃO TODOS AO MID, FORCE UMA TEAMFIGHT E GANHE A PARTIDA.**



Quanto mais tempo passar, mais chances do time adversário voltar para a partida por causa do limite de 6 itens por campeão. Quanto mais tempo passa, mais possibilidades a equipe tem para reduzir o espaço entre as equipes. Quando ambas as equipes têm 6 itens, o número de assassinatos no placar é exatamente o mesmo.

Como você termina um jogo?

Juntando, forçando a timefight (usando o flash para iniciar, se necessário).

### **10.8 Não fazer snowball**

Você obteve uma triple Kill por causa de um gank do adversário? COMPRA MAIS DANO (a menos que seu campeão seja exclusivamente tank), o dano é o que permite a bola de neve (garantir assassinatos, alvos, etc). Se você obteve o first Blood ou teve uma vantagem sobre seu oponente ABUSE dessa vantagem, não jogue passivo, se você perceber que seu oponente cometeu um erro CASTÍGUE-O.

### **10.9 Ir onde não há visão, ficar sozinho após término da fase de rotas**

Sempre compre Wards precisamente para evitar tais situações, um erro extremamente comum, mesmo em alto nível, é que depois de 30 minutos alguém vai para o mid farmar os minions sozinho, então é destruído por oponentes, geralmente morrendo ou gastando flash ou ambos ... para depois perder um inibidor ou um barão e até mesmo o jogo. Quanto mais tempo demorar, mais necessário permanecer juntos em equipe, uma vez que qualquer morte isolada significa 4v5, o que significa que 80% das vezes perder o jogo

### **10.10 Render-se**

Eu entendo o quão frustrante é sua equipe ter 20 kills e ter 3 dragões feitos, ou que você ganhou sua lane 3/0 mas na teamfight morrem rapidamente porque tem uma katarina oponente feedada 8/0 no mid e te matam em um segundo. Eu entendo o quão frustrante é, mas sempre há a possibilidade de um afk oponente acontecer, ou que eles cometam um erro tremendamente estúpido, ou que te carreguem, **não porque é um jogo ruim para VC significa que você não pode ganhar**. So se renda se realmente não houver chance alguma, mas já vi muitas viradas extraordinárias e digo nunca desista.

### **10.11 Desperdiçar experiência e ouro**

Especialmente support e jungler. Se a pessoa da lane foi base ou morreu aproveite o cs da lane, sei que soa algo tremendamente obvio mas a maioria das pessoas não aproveitam essa experiência e esse ouro, a torre termina matando os minions e se desperdiça tudo, se você for eficiente em termos de ouro e experiência, você poderá facilmente ter 2 níveis mais alto que sua equipe, acredite em mim, essa diferença é notável.



### 10.12 Não fazer pressão

League of legends é um jogo que se ganha principalmente por objetivos e pressão, depois por ouro e, finalmente, por kills e combate por equipe. Se você ganhou uma team fight, e tiver que decidir entre derrubar uma torre e fazer um dragão, escolha a torre, porque dessa forma você pressiona mais a equipe adversária. Se você vê que top / bot estão pressionados, VÁ E AJUDE as lanes, em vez de permanecer no mid dando voltas e compartilhe experiência com 1 ou 2 idiotas que a única coisa que estão fazendo é esperando que alguém os mate no 2v5. COMPRAR WARDS É UMA MANEIRA EXCELENTE PARA EXERCER A PRESSÃO.

### 10.13 Não subir a moral

Isso é algo muito importante, vou exemplificar isso para ser entendido: temos um j4 que foi mal em sua lane, e esta 1/4, e perdemos TFs seguidas e ele está spamando surrender, ele acha que já está perdido.

Mas ele é incapaz de ver que nossa vayne esta 7/1 e que ela pode nos carregar no late game. O que está acontecendo? Como j4 pensa que já está perdido, começa a cometer erros estúpidos como ir para onde não temos visão ou começar 2 x 5 ou se posiciona mal para começar 2x5 ... porque no mais "já está perdido". Esta é uma situação típica em que uma pessoa (ou várias) pode arruinar um jogo vencedor, apenas porque pensa que não podem vencer. Comunique-se com sua equipe para evitar isso, diga-lhes "j4 nossa vayne esta 7/1 vai carregar mais tarde se agente protegê-la, não desista por favor". Ou "nós só precisamos que eles cometam um erro para agente virar, não desista". Etc Acredite em mim! Isso tem um tremendo impacto no jogo, da mesma forma que alguém faz um bom movimento, parabeneze-o: "Gg, bom trabalho, que lança hein nidalee!"

### 10.14 Não especializar-se ("testar" coisas nas rankeds)

**O que garra muito esprema pouco.** aprenda e jogue em todas as lanes e com todos os champs dentro do possível. **Mas especialize-se em 1 ou 2 roles particulares e treina bem com certos campeões fortes que você notar que joga bem.** 99.9% das pessoas que chegam no challenger não chegam por jogar mal, chegam por jogar com uma só coisa mas jogam como um mestre. Não teste champions na ranked, para testar coisas teste nas normais e alternadas ou no modo de treinamento. Não escolha a Zoe so porque saiu agora e está "op".



### **10.15 Iniciar 1x2, 1x3, 1x4.. etc.**

Antes de iniciar olhe se estão em quantidade menor que seu time, isto soa obvio mas é um erro EXTREMAMENTE COMUM, se vê que um companheiro iniciou estupidamente deixe-o morrer. Se tentar ajudar você morrerá também.

### **10.16 Não aproveitar auto-ataques para dar dano**

Erro de alto nível, se esta usando um campeão range vs um melee aproveite cada instante para dar-le um auto-ataque, não use somente habilidades para dar dano, creia, isto te ajudará ganhar mais facil em 80% as lanes complicadas ou a ganhar sua lane no geral vs campeões melee. Ande auto-ataque, skill, auto-ataque, ande, não pare de se mover aproveitando sempre da distância.

### **10.17 Não ficar atento a tela de seleção [IMPORTANTÍSSIMO]**

Picke sempre o champion que vai jogar antes que alguém o bana por nao saber que você ia com ele. É SUA culpa por não comunicar. Da mesma maneira, se alguém pickar o Darius e você não ver e banir ele, então é SUA culpa por não ver que iriam escolher ele. Se isso acontecer é melhor que você saia da partida antes dela começar, pois pode ser forçado a jogar com um champ que não tem total domínio ou poderá forçar alguém a fazer o mesmo. **NUNCA** jogue com um campeão que você não domina plenamente nas rankeds.

### **10.18 Ir a um objetivo em vez de estar na teamfight arriscando uma derrota. O**

título explica isso por si só, em determinadas situações, se o seu oponente iniciar a sua equipe 5v4 e eles matá-los, é muito possível que você fique 1v4 e destrua a base. Após os 25-35 minutos é mais importante ficar juntos em vez de ir sozinho para os objetivos, pelo menos essa é a norma geral.

### **10.19 Usar ritos sem sentido**

-“so jogo durante a semana, porque nos fins de semana so jogam crianças trolls”

-“so jgo de madrugada porque a esta hora os trolls e crianças foram dormir”

Quem nunca escutou alguém fazer comentários como estes?

A realidade é:

**Por estatística, as possibilidades estão a seu favor sempre.**



O sistema combina você com 4 pessoas aliadas e 5 oponentes. Considerando que você não é um troll nem um afk nem um feeder, a possibilidade de você encontrar um afk, troll ou feeder na equipe adversária será maior, em outras palavras, desde que você não seja a causa da perda de jogos, por simples estatísticas você deve ganhar mais do que você perde. Sempre haverá a possibilidade de você jogar com uma criança que tem que ir à escola ou de uma pessoa drogada às 3 da manhã. Da mesma forma que pode encontrar esses em sua equipe, a outra também pode.

**E por estatística, é mais provável que eles encontrem que você.**

**NAO EXISTE NINHUM HORÁRIO OU DIA SEGURO PARA GANHAR RANKEDS.**

**Neste jogo o ÚNICA coisa que permite subir de elo de maneira consistente é a HABILIDADE.**

**Os que merecem ganhar ganharão a qualquer dia e a qualquer hora.**

### **10.20 Ser ganancioso (greedy)**

A ganância não é boa, pelo menos não neste jogo. Por exemplo, se você saiu de uma team fight com 20 vida e pode ir base, vá para a base. Não fique com a intenção de matar ou pegar mais assistências, corre o risco de morrer. NUNCA procure qualquer oponente de baixa vida para matar se ele entrar em algum lugar onde você não tem visão, você terá adversários na cara e eles vão te matar.

### **10.21 Conceitos errados**

1- **NÃO existe o KS** "kill steal" (roubo de kill). Se você quer kills **APRENDA A CONSEGUI-LAS**, é dever da equipe **assegurar** kills sempre que possível, se o seu suporte ou seu jungler ou quem for pegar uma kill que você queria, não há nada de errado, ninguém é o dono das mortes.

2 - **NINGUÉM** é dono do farm. Se o seu jungler gankar é livre para obter 2 ou 3 minions se assim desejar (imposto de minion), se o bot ou top ganhar suas lanes devem ir ao mid para derrubar a torre, e isso também implica em farmar no mid. Se um aliado esta fazendo roaming ele também pode levar alguns minions, se houver uma lane empurrada, esses minions são para o primeiro que chegar.

3- Se você está em uma situação difícil no mapa e é **IMPOSSÍVEL** para seus aliados chegarem a tempo, não é culpa deles se você morrer. Por exemplo, se o oponente do mid estiver te gankando no bot e seu mid não tiver meios de chegar a tempo, a coisa correta a se fazer é ele empurrar a lane e MIAR. Na maioria das vezes não vale a pena "acompanhar o roaming". Vale mais MIAR e empurrar a rota. Se você estiver ligado na partida ficará safe e não morrerá e o inimigo perderá experiência, ouro e a torre.



# 11- Dicas gerais

## 11.1 Aproveite sempre o FREE ELO

O conceito de “free elo” se aplica quando uma estratégia, campeão, ou item, é considerado muito OP, porque ao simplesmente usa-la é quase certa a vitória.



Exemplo de “league of cleavers” quando o item black cleaver estava OP e te assegurava quase completamente a vitória em uma partida.



Exemplo de “league of warmogs”, quando o item warmog podia ser stackado, e te fazia praticamente impossível de matar.

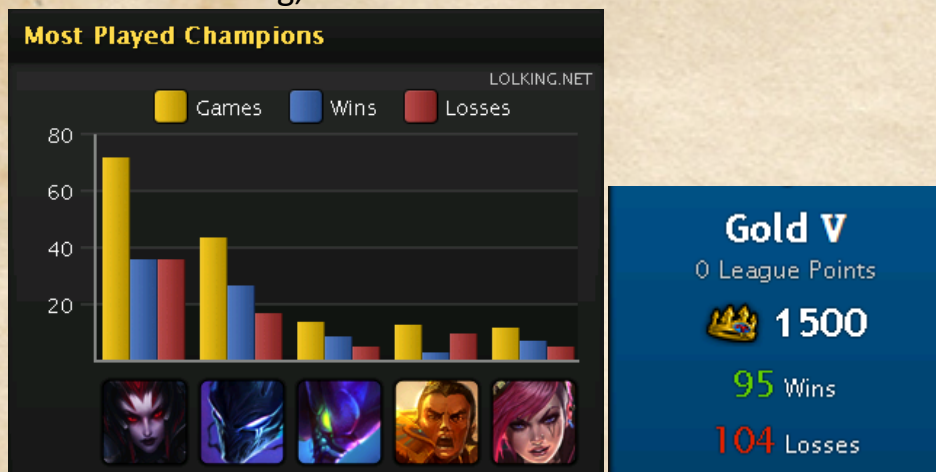
A medida que league of legends evoluiu, é cada vez mais raro encontrar esse tipo de “free elo”, já que o jogo cada vez se torna mais e mais balanceado. E quando chega a existir, é quase imediatamente balanceado.

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

No entanto, existe um “FREE ELO” que é **CONSTANTE**, em **TODAS** as seasons, O qual pode ser usado por **TODOS** e é **IMPOSSIVEL** de evitar.



**Quer saber qual é?** Para explicar isso, vou pegar de exemplo uma pessoa aleatória no lolking, nesse caso saiu um ouro 5.



No total, tem **47.7%** de vitórias.

No entanto, se considerarmos somente seus 3 champs mas usados,  
No total seriam 72 vitórias e 58 derrotas.

Se ele **SOMENTE** tivesse jogado com esses 3 champs, sua porcentagem de vitórias seria de **55.3%** e estaria mais alto que ouro 5.

**>O SIMPLES FATO DE SÓ JOGAR COM OQUE VOCÊ SABE JOGAR É FREE ELO<**

O invocador pode estar em ouro 5 se perguntando por que ele não consegue subir mais, e a resposta é muito simples. É por isto:

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 NÃO deveriam existir em primeiro lugar. O “free elo” pode explicar



perfeitamente com **o princípio de pareto:**

80% de seu ELO se deve por 20% dos campeões que joga.





Simples Assim, se quer subir na ranked não precisa jogar 1000, melhor jogar 200 partidas **APENAS** com os campeões que sejam muito bons e você os domina bem.

**Isso é free elo.**



### 11.2 Você é bom (sim, no sério)

Imagine que você tem que ir em uma viagem para caçar um tigre, você tem uma espingarda, você é muito bom com a espingarda, você tem uma excelente vantagem e você sabe perfeitamente como lidar com isso. O dia da viagem finalmente chega ... você deixa sua espingarda em sua casa e você vai caçar o tigre com um garfo ... isso faz sentido? Obviamente não, por que caçar um tigre perigoso com um garfo se você tem uma espingarda e você é bom em disparar? Esse é o grande problema que 90% das pessoas tem, verifique sua conta e clique na opção "desempenho" Eu asseguro que você tem pelo menos 2-3 campeões que você joga muito bem. No entanto, você joga com outros campeões com os quais, claramente, você não joga bem, isso é equivalente a sair caçando com um garfo para matar o tigre em vez de ir com sua espingarda.

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

Este é o lolking de um jogador bronze que me pediu ajuda para melhorar, meu primeiro conselho foi “jogue SO com esses 4 campeões”, se bem que ha muitas coisas a melhorar estatisticamente (121cs com volibear, 6-7 mortes por partida, etc) mas só o feito de usar campeões que claramente é bom te ajudará muito na hora de subir. Olhe em seu lolking com quais campeões joga bem, desenvolva-se mais nesses campeones ja que esses campeões serem seus amigos que te levarão a diamante. Jogue uma e outra vez, ganhe experiência e treine com eles. Te GARANTO que vai melhorar ainda mais e subirá muito mais rápido. **TODOS somos diferentes, não importa se é prata-bronze-unranked, SEMPRE terá ao menos UM campeão que você É REALMENTE BOM**, agarre-se nele e subirá.

### 11.3 Treina suas mecânicas e sua tomada de decisões constantemente

Existe um motivo pelo qual os coreanos estão entre os campeões do mundo em league of legends, eles treinam 16 horas por dia, 5 dias na semana. Sob horários de alimentação pré estabelecidos. O treinamento mecânico consiste principalmente no farm, trocas, farm embaixo da torre, posicionamento, campeões perfeitos, etc. Seguido pelo treinamentos guiados por Coach treinador (que é tão ou melhor focado que os jogadores) no qual analisam situações teóricas para encontrar a melhor decisão possível, revisam partidas passadas e analisam oque pode ter sido executado melhor ou oque deveriam ter feito em primeiro lugar.



Eles têm um analista (que pode ou não ser o próprio coach) que verifica constantemente jogos de oponentes, campeonatos, estatísticas de jogos, etc. Para sempre encontrar a melhor composição possível e estratégia para ganhar. Seguindo treinando para melhorar sua fase de picks e bans. (que, por sinal, determina pelo menos 50 a 80% do resultado do jogo). E finalmente, mas não menos importante, o treinador constantemente conversa com os jogadores para ver se eles estão emocionalmente bem, se há um conflito ou problema interno ou entre a equipe, para resolvê-lo da melhor maneira possível. Conclusão? Se você quiser ter sucesso em league of legends ou em qualquer aspecto da vida. Coma bem, durma bem, seja disciplinado, tenha estabilidade emocional, treine, pense em como melhorar, treine, estude, treine e quando terminar de treinar, descanse um pouco e volte a treinar novamente. Se fizer isso, será realmente bom em qualquer coisa da vida, não só LOL.

#### **11.4 Assista streamers e analize seus replays**



Todo ser humano que existe neste planeta, desde atletas profissionais a gênios como Nikola Tesla chegaram onde estão graças a outras pessoas que cuidaram deles, orientaram e os ensinaram. Todo conhecimento que existe, cada descoberta ou invenção que foi feita. Baseia-se em informações anteriores, observações anteriores, professores que por sua vez, tinham outros professores. Você quer ser bem sucedido em alguma coisa?

Observe as pessoas que são bem-sucedidas e copie-as, tente entender o que fazem que você não faz, ouça suas explicações, compreenda seus argumentos e você terá sucesso. É simples assim.

É verdade que existem pessoas com uma capacidade criativa impressionante que sem copiar ninguém subiu alto também, pessoas que inventaram suas próprias estratégias. Alguns exemplos:

- proxy farming singed suicida (druidroid)
  - malzahar ad jungla (aquadragon33)
  - ap mid sejuani (mister\_oink)
  - ryze gp10, happy elf teemo carry support (athene)
- a lista pode se estender...



Se bem que esse tipo de pessoas são admiráveis, mas não é algo sobre o qual você deve focar, os prodígios existem, mas se você está lendo isso, possivelmente como eu, você não é um prodígio. Concentre-se em imitar em vez de inovar. Conselhos pessoais simples.

### **Oque é um streamer?**

Um streamer é uma pessoa que faz transmissões ao vivo de si mesmo jogando jogos. Com o objetivo de entreter seu público e ensina-los como jogar, a ideia principal do streaming é aprender a ser pro assistindo outros pros jogando. A grande maioria dos streamers confessam assistir outros streamers também.

#### **-Alguns streamers notáveis:**

**TOP** Dyrus, zionspartan, boxbox, wingsofdeath.

**JUNGLE** Nightblue3 ,TheOddone, Trick2g

**MID** bjergsen, scarra, hotshotgg

**SUPPORT** aphromoo, krepo, impakt.

**ADC.** Robertxlee, imaqtpie, wildturtle

**Assista suas partidas e analize seus erros ou ver que coisas podia ter feito de maneira diferente. Não só fixe em você mesmo, Se em uma partida seu oponente saiu da lane 5/0, observe ele também, trate de entender oque ele fez e você não.**

### **11.5 Informe constantemente sobre o atual estado do meta a comunidade**

League of legends tem o éxito que tem porque é um jogo muito divertido que constantemente muda, no mais tem um cenário esportiva que o torna bastante divertido de assistir a nível competitivo. Tem uma comunidade cheia de pessoas interessantes e divertidas que dão vida e sentido ao jogo.

A comunidade latinoamericana não seria o que é hoje sem skyshock, não teríamos ideia de como funciona lol na coreia se não fosse por montecristo, não existiriam os streamers como trabalho viável de vida se não fosse por hotshotgg, não existiriam as inundações de equipes profissionais, se não for visionaros como reginald como TSM. A rol de support jamais teria tido o interesse da comunidade se não fosse por pessoas como aphromoo.. a lista pode se estender mais e mais.

lol é um jogo que tem um mundo enorme para ser descoberto, são anos jogando lol e a cada dia aprendo algo novo do jogo.



Por exemplo, sabia que quando aparece a imagem [vitoria] ou [derrota] você ainda pode mover o mapa com as setas no teclado?

Você sabia que quando zed ulta em um campeão, e o dano é suficiente para matá-lo com a marca, um shuriken aparece na cabeça do campeão?

Você sabia que se tristana pular uma armadilha de cait, também pega Tristana porque o salto é considerado um dash?

Você sabia que o fiddlestick pode drenar o elise quando ela desnecessário depois de usar o rappel? Você sabia que o elise pode cair em adversários de salas?

Ou que o gnar pode pular duplo na aceleração de jayce?

Você sabia que o pilar do trundle é a única habilidade no jogo que pode cancelar o recall de um aliado? Além de servir como iniciador para o último de yasuo.

Sim, se um triciclo aliado joga seu pilar para você, isso pode ser útil para um oponente de Yasuo para chicoteá-lo e matá-lo. Porque o pilar conta como um â € œrelevanteâ €?

Além disso, o pilar faz 1 dano real se for usado em um oponente. Você sabia que há passivos escondidos em vários campeões?

**Informe sobre el juego, investigalo, actualízate SIEMPRE.**

## **-11.6 Um último conselho: ENSINE A SI MESMO.**

Muitas pessoas têm o mau hábito de não investigar ou pensar por si mesmas, é bom consultar ou depender de outras pessoas se quiser aprender ou melhorar algo em particular. Mas isso não vai melhorar você a longo prazo, se você quiser melhorar, você pode criar 20 tópicos nos fóruns perguntando "como faço para melhorar meus cs" ou "como evitar trolls" ou criar temas esperando para mudar coisas como por exemplo "riven esta OP, pls riot tirem ela do jogo pois me leva ¾ de vida no lvl2 ". Se você tem algum tipo de problema, ou frustração, ou pergunta ...

**TENTE PRIMEIRO RESOLVE VOCÊ MESMO, MAS TENTE DE VERDADE.** Cada um funciona de um jeito diferente, talvez alguns melhorem seu cs farm com vladimir ou tristana, talvez outros melhorem cs ouvindo música, talvez outros melhorem treinando 3 horas por dia, talvez outros melhorem treinando 10 minutos por dia. Resolva os seus problemas você mesmo, não espere que alguém lhe dê uma formula perfeita de como ir do bronze 5 a challenger ganhando 100 jogos consecutivos em 7 dias, ou acha que a riot vai escutar seus pedidos e mudará o objetivo do jogo para sair Tudo perfeitamente equilibrado e transformar lol em um jogo chato. Nada é fácil na vida, encontre seu próprio caminho, se esforce de forma inteligente e você irá muito longe.



## 12- Fontes

### >Paginas importantes

-reddit.com/r/leagueoflegends , surrenderat20.

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

### >Nota final:



Depois de 6 meses preso em platina V, consegui sair e subir a diamante V em 9 dias **simplesmente jogando solo com campeões que ganho mais de 50% das vezes**, dodgeando quando caía em uma lane que não sabia jogar bem ou quando me colocavam em equipes ruins. Todo que esta escrito aqui, se eu cheguei a diamante so com isto, então você também pode. Siga todas as dicas desse guia e realmente vai subir de elo.