



TEAMFIGHT TACTICS



GUIA PARA PRINCIPIANTES

INDICE

1.-INTRODUCCIÓN

1.1.- EL JUEGO

1.2.- LOS DIFERENTES *SETS*

2.- PRIMEROS PASOS EN EL JUEGO

3.-CÓMO HACER TU COMPOSICIÓN:

3.1 FRONTLANE Y CARRIES

3.2 SINERGIAS

3.3 LA COMPOSICIÓN FINAL Y EL POSICIONAMIENTO

4.-LA ECONOMÍA

5.-CÓMO LLEGAR AL TOP 1: LA IMPORTANCIA DEL “PLACE HOLDER”

6.-DISTINTAS FASES DE LA PARTIDA Y MOMENTOS CRÍTICOS

7.-TIPS Y HERRAMIENTAS PARA LOS MÁS *TRYHARD*: LA IMPORTANCIA DE LA COMUNIDAD. **importante**

1.-INTRODUCCIÓN

En esta guía para principiantes, explicaremos como funciona el videojuego teamfight tactics, y daremos consejos prácticos para jugar, independientemente del set en el que nos encontremos. Por este motivo en esta guía no entraremos en detalles sobre el set actual, sino que hablaremos de las mecánicas base del juego y como usarlas para jugar correctamente. El objetivo de esta guía es que sea útil para nuevos jugadores que saben poco o nada acerca del juego y quieren iniciarse en él, por ello se explican en detalle incluso los conceptos más básicos.

1.1 EL JUEGO

Teamfight Tactics es un juego de estrategia en el que ocho jugadores se enfrentan entre sí, con el objetivo de ser el ultimo eliminado. En la partida cada jugador comienza con 100 puntos de vida, que ira perdiendo a medida que pierda enfrentamientos. Los enfrentamientos contra jugadores tienen lugar de forma automática, enfrentando un conjunto de campeones, o composición, con la de un rival al azar entre todos los presentes en el *lobby*¹. El objetivo por tanto es crear una composición fuerte que sea capaz de enfrentarse a las composiciones rivales y salir victorioso, para quedar lo más alto posible entre los ocho jugadores de la partida. En la cola clasificatoria podremos obtener o perder puntos que determinaran nuestro *elo* o ranking online, obtendremos puntos si quedamos entre los cuatro primeros del lobby, y perderemos puntos si quedamos entre los cuatro últimos. El ranking online funciona mediante el siguiente sistema de ligas:

HIERRO	4	3	2	1
BRONCE	4	3	2	1
PLATA	4	3	2	1
ORO	4	3	2	1
PLATINO	4	3	2	1
DIAMANTE	4	3	2	1

En cada liga nos encontraremos con cuatro divisiones por las que tendremos que pasar para llegar a la siguiente, avanzaremos de una división a otra con cada 100 puntos. Una vez sobrepasemos diamante I, llegaremos al nivel Maestro, donde podremos acumular puntos de forma ilimitada, y los jugadores se ordenarán por su puntuación, de forma que los 200 primeros jugadores del servidor obtendrán el título de “aspirante”, y los 300 siguientes “gran maestro”, siendo todos los demás simplemente maestro.

1.2 LOS SETS: UN JUEGO EN CONSTANTE CAMBIO:

Desde su aparición, en el TFT hemos visto cambios radicales en intervalos de pocos meses, a cada uno de los periodos del juego se le denomina *set*. Actualmente nos encontramos en el set 8, y generalmente cada set cuenta con dos partes similares entre sí (por ejemplo los sets 3 y 3.5, que tienen muchos más en común que los sets 3 y 4) de tal forma que en el juego se introducen nuevos campeones, con nuevas clases, nuevos objetos, mecánicas de juego distintas etc.

Por esta razón en esta guía daremos consejos generales, que sean útiles para cualquier set y *metagame*. Y en el **apartado final**, daremos recomendaciones para los que busquen información específica y conocimiento práctico actualizado (ver **7.-TIPS Y HERRAMIENTAS PARA LOS MÁS TRYHARD**)

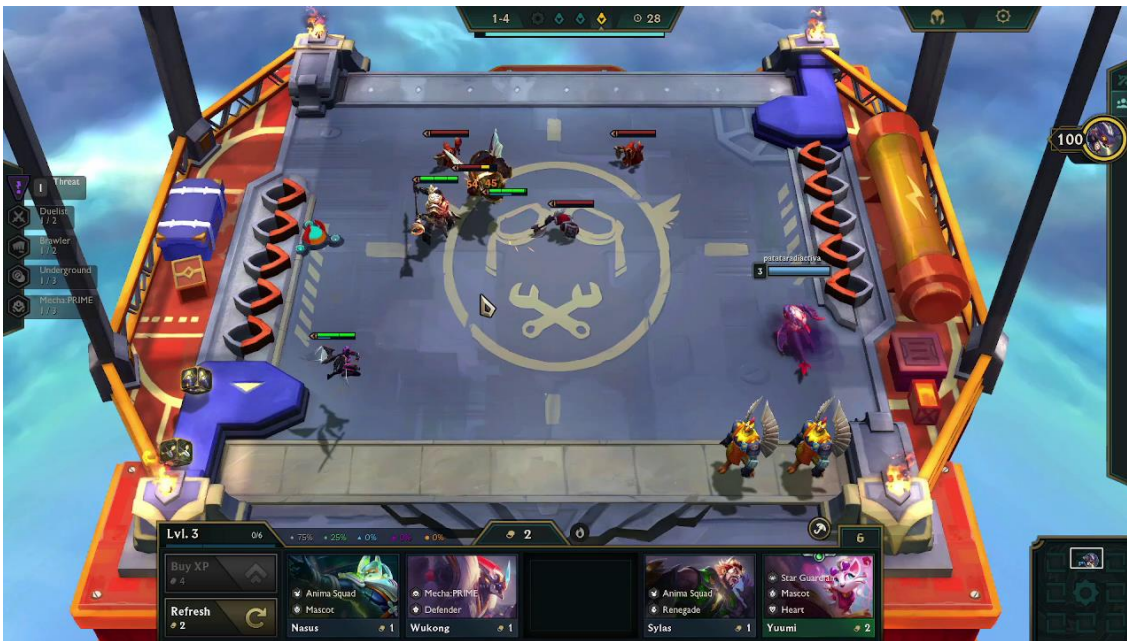
2.- PRIMEROS PASOS EN EL JUEGO

Lo primero que nos encontraremos al empezar una partida es un carrusel con varios campeones que tendrán un “medio objeto” equipado, algo como esto:



Deberemos elegir el objeto que queramos y ser rápidos para que otros jugadores no nos lo quiten, ya que como iremos viendo, en función del *metagame* (la forma óptima de jugar) **algunos ítems serán más codiciados que otros.**

Luego nos encontraremos con los primeros **creeps**:



Los creeps son rondas de pve (*player vs environment*) en la que nos darán objetos, campeones, oro u orbes especiales, no deberíamos tener problemas para derrotarlos, pero no debemos confiarnos si no queremos una sorpresa desagradable.

Habrà una ronda de *creeps* por cada *stage* de pérdida, por lo que conseguiremos ítems y otros recursos gradualmente en la partida. Algunos de estos elementos cambian cada set, por lo que explicaremos de forma general los distintos **drops** que nos podemos encontrar actualmente (set 8):

1.- Los objetos:

Los creeps nos droparán medios objetos, que podremos combinar formando objetos completos, he aquí los objetos actuales y sus combinaciones, aunque **esto seguramente cambie en el futuro:**

Componentes de item:

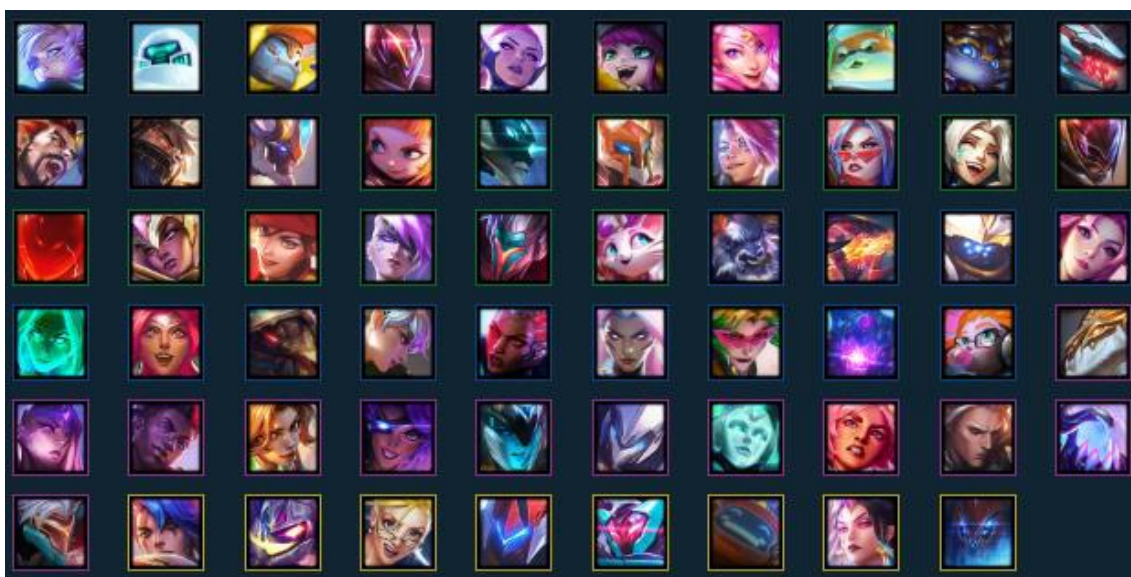


Ítems completos:



2.- Campeones:

Los *creeps* nos pueden dar ocasionalmente campeones, que serán de mayor coste a medida que avancemos en la partida. En la siguiente lista aparecen los 59 campeones presentes en el set 8 de TFT, así como la probabilidad de que aparezcan en cada nivel, que **cambiará total o parcialmente en los próximos sets** (la probabilidad siempre se ha mantenido igual o similar, los cambios principales se dan en los campeones y mecánicas). Cada campeón tiene unas sinergias, así como una habilidad única. Llevar varios campeones en el equipo completando sinergias nos proporcionará mejoras para nuestro equipo. Los campeones tienen un coste y una probabilidad de aparición en la tienda.



Level	1-cost (29)	2-cost (22)	3-cost (18)	4-cost (12)	5-cost (10)
1	100%	-	-	-	-
2	100%	-	-	-	-
3	75%	25%	-	-	-
4	55%	30%	15%	-	-
5	45%	33%	20%	2%	-
6	25%	40%	30%	5%	-
7	19%	30%	35%	15%	1%
8	16%	20%	35%	25%	4%
9	9%	15%	30%	30%	16%
10	5%	10%	20%	40%	25%
11	1%	2%	12%	50%	35%

Orbes especiales:

En los orbes especiales obtendremos ocasionalmente algunos *drops* no excesivamente comunes como la espátula o el duplicador de campeones, así como el dado trucado, removedor magnético, reforjador de ítems, y tomo de atributos.

Removedor magnético: quita los objetos que lleve equipado un campeón

Reforjador: quita los objetos y los transforma en otros nuevos

Duplicador de campeones: crea una copia adicional de un campeón

Tomo de atributos: al venderlo nos da un emblema a elegir entre cinco posibles,

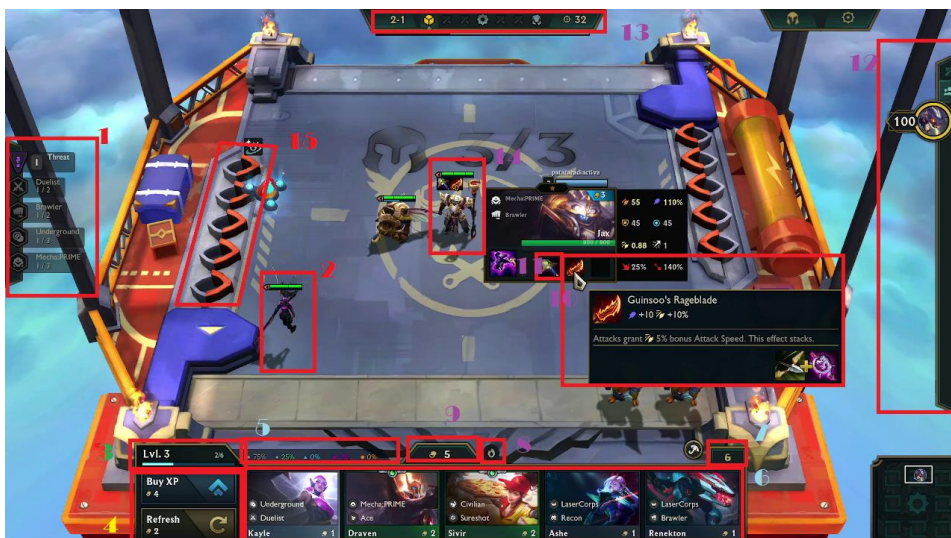
Dado trucado: al dárselo aun campeón refresca la tienda con una nueva en la que solo nos aparecen campeones con la/s sinergias del campeón elegido

Espátula: funciona como un componente de ítem normal, pero crea emblemas en lugar de objetos convencionales. Juntando dos espátulas crearemos la corona de estrategia, que nos otorgará un hueco adicional en nuestro tablero.

Las sinergias: orígenes y clases:

Cada set cuenta con una lista de campeones y sinergias diferentes, por lo que detallarlas aquí no tendría mucho sentido, en lugar de ello explicaremos en que consiste el concepto de sinergia, y detallaremos sus utilidades y forma de uso en el apartado 3, enfocado en la jugabilidad. Para mantenerse al día en es recomendable consultar páginas de referencia muy empleadas por la comunidad (links en la bibliografía), de esto lo importante es entender que juntar varios campeones que compartan una misma clase (por ejemplo, dos luchadores), otorgará una mejora que variará en función del tipo de sinergia. En el apartado 3 de la guía explicaremos con más detalle como emplear las sinergias de forma correcta

ELEMENTOS DE LA INTERFAZ EXPLICADOS:



- 1) sinergias activas y no activas: en la parte izquierda de la pantalla podemos ver nuestras distintas sinergias
- 2) campeón sin ítems (kayle, coste 1)
- 3) nuestro nivel actual: aquí podremos ver en qué nivel nos encontramos y cuánta experiencia nos queda para alcanzar el siguiente nivel, cada 1 de experiencia vale 1 de oro, y subiremos de 4 en 4 de experiencia de forma obligatoria salvo que esto se modifique con algún aumento
- 4) botones de comprar experiencia y refrescar la tienda: se pueden activar sin pulsarse, usando la F y la D, respectivamente
- 5) probabilidad de aparición de campeones: nos dice la probabilidad de obtener un campeón de coste 1-5. Esta probabilidad irá variando a medida que subimos de nivel
- 6) tienda: aquí veremos los campeones disponibles en para comprar esta ronda, la tienda se actualiza automáticamente cada ronda, pero podemos refrescarla manualmente por 2 de oro todas las veces que nuestra economía nos lo permita
- 7) botón de bloqueo de tienda
- 8) indicador de racha de victorias/derrotas
- 9) oro en propiedad e ingreso de oro por ronda
- 10) ítem completo: haciendo clic derecho en nuestro campeón podemos ver sus sinergias, stats e ítems equipados, así como su descripción
- 11) componente de ítem: juntando dos componentes crearemos un ítem completo
- 12) lista de jugadores/vida de jugadores/marcador de daño infligido, mitigado, curación y escudos en la última ronda: en la parte derecha de la pantalla podremos ver de forma rápida los jugadores de la partida, su porcentaje de vida, y las estadísticas de la ronda anterior
- 13) indicador de stage-ronda, enfrentamientos, carrusel, creeps y tiempo de ronda: cada stage consta de cinco enfrentamientos pvp, un carrusel y una ronda de creeps
- 14) campeón con ítems equipados (jax, coste 3)
- 15) orbes de interés: nos indican la cantidad de oro que llevamos, por cada 10 de oro acumulado tendremos un orbe y generaremos 1 de oro adicional por ronda hasta un máximo de 50. (explicado con más detalle en el apartado de la economía)

3.-COMO HACER TU COMPOSICIÓN:

Teamfight Tactics es un juego con un alto impacto del factor aleatorio, denominado comúnmente *RNG* (Del término en inglés, *random number generator*). Por esta razón debemos adaptarnos a las opciones que nos da la partida en cada momento, siempre teniendo en cuenta cuál es la mejor situación que se podría dar (nuestra composición final en su versión más fuerte) para tratar de acercarnos a ella mediante nuestras decisiones.

El juego se basa en toma de decisiones constantes, por ello, trataremos de elegir qué item obtener del carrusel, como combinar los ítems que nos dan, cómo enfocar nuestra estrategia etc. En este apartado trataremos de explicar las nociones básicas para aprender a enfocar una partida de TFT.

3.1 FRONTLANE Y CARRIES Y QUÉ ITEMS USAR EN CADA CASO

En nuestra composición **debemos entender el rol que tiene cada campeón**, generalmente identificaremos **4 roles** principales, a saber:

1.campeón tanque o frontlane: se trata de campeones que reciban el daño, y de esa manera ganen tiempo para que nuestros carries dañen a la composición enemiga mientras tanto. Dado su rol, trataremos de equipar este tipo de campeón con armadura, resistencia mágica y vida.

2.carry: Campeones cuya función es ser la fuente de daño de nuestra composición, existen carries de AD (daño físico) y de AP (daño mágico)

3.utilidad: son campeones que queremos en nuestra composición por su habilidad, pueden cumplir funciones muy diversas como aportar curación, escudos, inmovilizar al enemigo, etc.

4.bot de sinergia: Son campeones que llevamos a modo de “relleno”, no nos aportan mucho, pero completan una sinergia que mejora nuestro equipo, por lo que su presencia sale rentable a pesar de su poca importancia individual.

En nuestra composición necesitaremos generalmente una fuente de DPS, y una buena frontline que nos permita ejercer ese daño antes de que nos arrolle la composición enemiga. Para que la composición funcione deberemos potenciar nuestros campeones lo máximo posible.

Aunque no siempre es así, generalmente en nuestro equipo hay dos o tres campeones que son el eje central de la composición, generalmente un campeón tanque que llevará nuestros objetos defensivos y uno o dos campeones carries que portarán los ítems que potencian el daño. Es posible consultar en diversas páginas los ítems óptimos de cada campeón, sin embargo, a largo plazo es mas conveniente intentar entender cómo itemizar, de esa manera sabremos sin necesidad de consultarlo cuáles pueden ser objetos apropiados para un campeón.

A la hora de equipar objetos **debemos fijarnos en el resto de las composiciones de la partida**, el objetivo es identificar tanto las fuentes de daño como las resistencias enemigas, para hacer objetos en consecuencia. Por ejemplo, si en la partida hay 6 composiciones de daño mágico, centrarnos en conseguir armadura no parece el mejor plan; en su lugar, debemos tratar de obtener resistencia mágica para nuestros tanques.

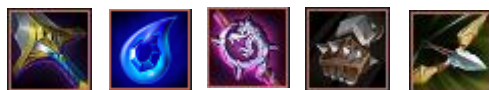
Por otro lado, si nuestros atacantes físicos van a enfrentarse a campeones muy resistentes al daño físico, nos convendría llevar un objeto de penetración de armadura.

Se darán casos en que ciertos campeones son nuestra frontline y a la vez nuestro DPS, (como es el caso de Jax en la popular composición de luchadores en el set actual)

Con los objetos actuales, hemos creado una tabla orientativa para aprender a itemizar a campeones de daño físico, mágico y tanques, en la tabla veremos los distintos componentes y las combinaciones más usadas, aunque esto es algo que cambia constantemente.

En cualquier caso, aunque cada campeón funciona de forma óptima con unos ítems específicos, y habrá ítems mejores o peores en cada *metagame* y situación específica de la partida, esto puede dar una idea bastante práctica para principiantes:

ITEMS OFENSIVOS:



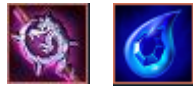
ITEMS DEFENSIVOS:



***DISCLAIMER*: ESTA GUIA DE OBJETOS SIRVE PARA ENTENDER LA FUNCIÓN DE ESTOS A GRANDES RASGOS, LO QUE NOS AYUDARÁ A SABER COMO ITEMIZAR EN GENERAL Y NOS DARÁ UNA IDEA GENERAL SOBRE ITEMIZACIÓN, DADA LA VARIEDAD DE BUILDS ESPECIFICAS, EN LUGAR DE EXPLICAR CADA BUILD INDIVIDUALMENTE OS RECOMENDAMOS ESTA PÁGINA: <https://lolchess.gg/statistics/items> PARA CONSULTAR BUILDS ESPECÍFICAS PARA CADA CAMPEÓN (MÁS INFO SOBRE LOLCHESS EN EL APARTADO 7 DE ESTA GUIA)**


CARRIES:

DAÑO MÁGICO:

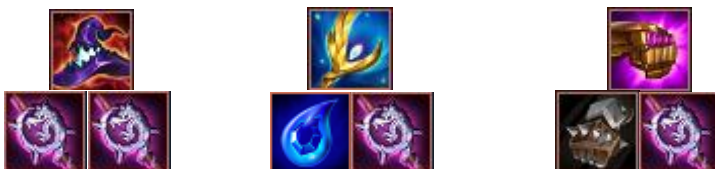


Si queremos daño mágico buscamos sobre todo estos componentes e ítems. Normalmente queremos que la habilidad de nuestro carry inflija mucho daño y que tire el mayor número de habilidades posible, por lo que utilizamos objetos que potencien su daño y le hagan conseguir maná más rápido

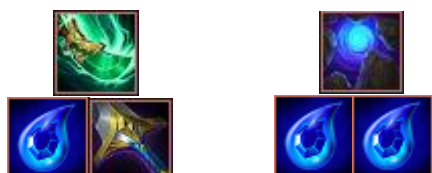
ITEMS QUE POTENCIAN EL DAÑO (MÁGICO):

Cualquier item cuya receta lleve  potenciarán nuestro daño mágico, ya que nos darán poder de habilidad.

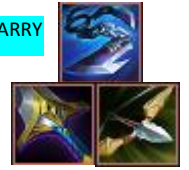
De los posibles objetos a elegir, generalmente se emplean estos para potenciar el daño mágico (**recordad que con dos componentes haremos un objeto completo que tendrá mejores estadísticas y un efecto adicional**):



ITEMS QUE ACELERAN LA OBTENCIÓN DE MANÁ:



*TAMBIÉN PODEMOS UTILIZAR EL GIANT SLAYER PARA POTENCIAR EL DAÑO TANTO MÁGICO COMO FÍSICO, ADEMÁS NOS AYUDARÁ A MATAR UNIDADES CON MUCHA VIDA, POR LO QUE ES MUY HABITUAL VER ESTE OBJETO EN CASI CUALQUIER CARRY



PRINCIPALES CONJUNTOS DE ITEMS

SI NUESTRO CARRY TIENE MUCHO MANÁ:



SI TIENE POCO MANÁ:



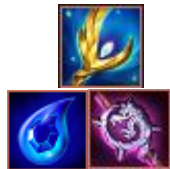
SI PENSAMOS QUE LA PELEA SERÁ LARGA:



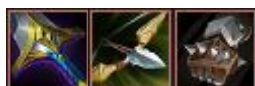
SI BUSCAMOS DAÑO ESPLOSIVO/BURST:



*(ESTE ITEM NOS DARÁ MÁS PODER DE HABILIDAD CUANTO MÁS TIEMPO DURE EL ENFRENTAMIENTO)

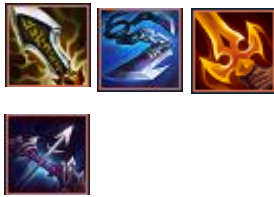


DAÑO FÍSICO:



ITEMS QUE POTENCIAN DE UN MODO U OTRO EL DAÑO FÍSICO EN LAS BUILDS MÁS USADAS EN CARRYS DE DAÑO FÍSICO O AD:

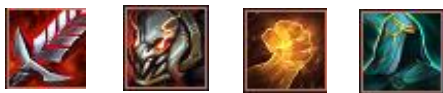
Potenciadores de daño



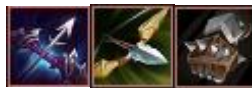
potenciadores de velocidad de ataque y rango (rfc)



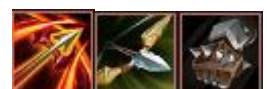
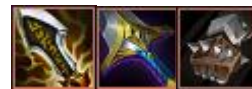
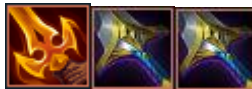
ITEMS OFENSIVO/DEFENSIVOS PARA CARRYS (nos proporcionan algún efecto adicional que nos hace resistir más en la pelea, para más info consultar final del apartado) :



SI HAY MUCHA ARMADURA:



SI NECESITAMOS BURST:



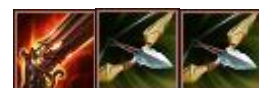
SI NECESITAMOS ATTACK SPEED:



CONTRA PERSONAJES CON MUCHA VIDA:










SI QUEREMOS QUE NUESTRO CAMPEÓN TENGA MÁS RANGO:

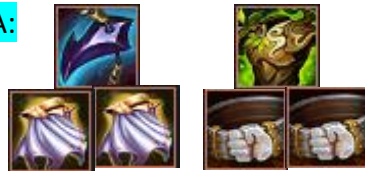


FRONTLANE:

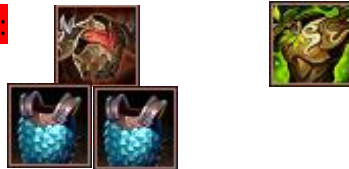


Aunque no siempre podremos elegir los ítems perfectos, debemos tratar de buscar los ítems defensivos que sean más útiles en cada caso, algunos ítems como la gárgola  o la warmog  son ítems “todoterreno” que nos servirán contra cualquier tipo de daño, en cambio ítems como la doble resistencia mágica  o la doble armadura  van muy enfocadas contra el daño mágico y físico respectivamente, por lo que les daremos más o menos prioridad dependiendo del daño enemigo. Generalmente con una build como esta:    nos apañaremos en cualquier situación. Los ítems de tanque se pueden combinar de muchas formas, y hay muchas opciones viables, por este motivo, los objetos recomendados en esta guía tienen como objetivo principal entender lo básico, es decir, que en una partida donde, por ejemplo, todo sea daño físico, no busquemos una doble resistencia mágica.

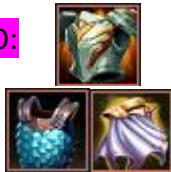
RESISTENCIA MÁGICA:



RESISTENCIA FÍSICA:



HÍBRIDO:



Nota: la gárgola nos dará armadura y resistencia mágica por cada enemigo que marque como objetivo al campeón que lleva este objeto equipado, por lo que dicho campeón debe posicionarse a poder ser en primera fila y sin aliados cerca para maximizar su efectividad.

CORTA CURACIONES:



OTROS ITEMS ACEPTABLES EN FRONTLANE:





ALGUNOS ITEMS DE UTILIDAD:





(GENERALMENTE NO LES DAMOS PRIORIDAD LOS HACEMOS AL FINAL DE LA PARTIDA CON COMPONENTES QUE NOS SOBRAN YA QUE NECESITAMOS SOBRE TODO ITEMIZAR CARRIES Y A LA FRONTLANE)



TIPS GENERALES:

-si nuestro campeón ya obtiene velocidad de ataque por su sinergia (por ejemplo, duelistas), no es recomendable usar guinsoo , aunque no es necesariamente malo

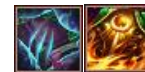
-giant Slayer  es un item muy bueno para campeones de daño mágico o físico (sirve para los dos), ayuda a matar campeones con mucha vida

-puño con lágrima sirve  para casi cualquier campeón, ocasionalmente se puede usar como item comodín.(actualmente es un item muy malo en el meta)

-si tenemos muchos guantes, conviene hacer un doble guante , generalmente nunca en un carry, ya que buscaremos items específicos, siempre para un campeón de relevancia secundaria en la composición o que se pueda beneficiar de más o menos cualquier cosa.

-la doble armadura , además de dar gran defensa física, mitiga el daño crítico en general, incluso si es daño mágico, es importante tener esto en cuenta a la hora de usar este objeto (el daño mágico puede ser crítico en algunos casos, por ejemplo si vemos equipado: 

-siempre es recomendable tener algún objeto para cortar curaciones



*En esta guía no hemos incluido todos los objetos, sus recetas y su descripción, ya que en el apartado final haremos referencia a páginas que nos servirán como base de datos para esta y otras cuestiones, en lugar de eso, pretendemos ayudar a los nuevos jugadores a entender como elegir los objetos.

Para consultar todos los objetos presentes en el juego, con su descripción y receta detallada y actualizada recomendamos esta página: <https://tftactics.gg/item-builder>

Mas info en el **apartado final: herramientas para los más tryhard**, donde incluiremos las páginas que los pros emplean habitualmente entre partidas y durante la partida.

3.2 SINERGIAS

Por supuesto, el objetivo de este apartado no es explicar todas las sinergias de este set, sino entender cómo sacarles partido a las sinergias en general.

Básicamente, cada campeón cuenta con una serie de atributos, al juntar varios campeones con el mismo atributo, obtenemos estadísticas mejoradas para nuestra composición. Estas son muy variadas, por lo que debemos entender cual elegir. Como norma general intentaremos potenciar a nuestro carry al máximo, por lo que el primer paso para elegir las sinergias es identificar a los campeones importantes del equipo, tratar de potenciarlos, y sobre todo no completar sinergias al azar que no sean útiles.

Foto campeón en tienda

3.3 LA COMPOSICIÓN FINAL Y EL POSICIONAMIENTO.

Es importante tener en mente qué composición final queremos tratar de jugar lo más pronto posible en la partida, para así tener un “camino” que poder seguir, y elegir la forma correcta de llevarlo a cabo, de lo contrario, nos encontraremos muy perdidos sin saber bien qué hacer y estaremos avocados al top 8.

Para elegir qué rumbo seguir en la partida debemos tener en cuenta fundamentalmente 4 variables:

- 1.- qué composiciones son viables en el meta actual
- 2.- teniendo en cuenta los primeros drops que tenemos, y nuestras primeras tiendas, a cuál de las composiciones viables en el meta me acerca más mi situación actual.
- 3.- teniendo en cuenta que las copias de un mismo campeón son limitadas, cuánta gente en el lobby planea jugar lo mismo que yo, para ver si es viable que los dos disputemos los mismos campeones.
- 4.- qué estrategia es óptima para conseguir hacer mi composición [jugar soft roll, fast 8, fast 9 (más info en el apartado 5)].

4.- LA ECONOMÍA.

En el TFT, saber controlar la ganancia de oro es fundamental en cualquier situación, los métodos principales de ganancia de oro son los siguientes:

Ganancia pasiva: Cada ronda obtendremos una cantidad de oro determinada de forma pasiva e independiente del oro que tengamos acumulado, por así decirlo este es el oro asegurado por ronda.

Interés: Por cada 10 de oro que acumulemos, obtendremos 1 de oro adicional por ronda, hasta un máximo de 5 de oro adicional por 50 de oro total acumulado. Por este motivo nos interesa de forma general acumular ese oro lo más pronto posible para obtener el máximo beneficio

Racha: Si encadenamos varias victorias seguidas, o en su defecto, derrotas, obtendremos un oro adicional que aumentará cuanto mayor sea la racha. (a partir de racha de 5 derrotas o victorias obtendremos 3 de oro adicional, el máximo permitido). Además, por cada victoria nos darán 1 de oro

A pesar del RNG, podemos tratar de controlar fundamentalmente dos factores, nuestro oro y la vida de nuestra mini leyenda. **Generalmente queremos ahorrar todo el oro posible y maximizar el oro por ronda mediante una racha.** Evidentemente no podemos elegir ganar rondas, y de ese modo no perder vida, pero si identificamos que el juego nos da una mesa débil en las primeras rondas, podemos enfocar nuestra partida en una racha de derrotas que nos permita ahorrar mucho oro, para luego gastarlo y tratar de dar la vuelta a la partida consiguiendo una mesa fuerte que nos permita ganar rondas. De forma similar, habrá ocasiones en las que queramos sacrificar algo de oro acumulado para intentar mantener una racha de victorias que nos ahorre vida y nos proporcione dinero a través de la racha.

En resumen, **en ciertas situaciones sacrificaremos vida para maximizar nuestro oro,** o en su defecto gastaremos el oro para mantener vida o alargar una racha de victorias.

5.-CÓMO LLEGAR AL TOP 1: LA IMPORTANCIA DEL “PLACE HOLDER”

Es importante entender que no podemos empezar la partida pensando en la composición final, sino que necesitamos un camino al principio de la partida que nos permita llegar vivos a las fases finales en las que completaremos nuestra composición, para ello hay algunos conceptos enfocados a principiantes que nos gustaría explicar brevemente, ya que mejorarán nuestro juego significativamente:

El “place holder”: un place holder en el contexto de TFT es un campeón en nuestra composición que no queremos a largo plazo, pero que es lo mejor que tenemos en ese momento para *Holdear* (llevar) nuestros objetos. Saber identificar qué campeones son buenos en cada fase y situación es complicado y por tanto es uno de los retos principales a los que nos enfrentamos en el transcurso de la partida.

Debemos tener en cuenta qué objetos tenemos, para saber como elegir el rumbo que seguir en la partida, pero de forma general, como se ha explicado en apartados anteriores, debemos tener frontline y carries, por lo que necesitaremos campeones de bajo coste que cumplan esa función, mientras ahorramos para subir nivel y reemplazarlos por campeones mejores, de coste más alto. En ese sentido existen excepciones, ya que a veces buscaremos campeones de coste bajo a nivel 3, por lo que mantendremos por lo general las mismas unidades en nuestra composición de principio a fin.

Para formar la composición final existen varias estrategias, cuáles son óptimas en cada caso es algo que depende del metajuego en cada parche, por lo que no es posible explicarlo en una guía, ya que no es algo estático, sin embargo, explicaremos estrategias que se usan de forma general en todos los sets y el porqué de su uso:

Softroll: en composiciones en las que busquemos unidades a nivel 3, emplearemos el softroll, que consiste en llegar cuanto antes a 50 de oro en el nivel en que queremos rolllear, para así actualizar la tienda sin perder nunca los 50 de oro y maximizar el oro que invertimos, y por ende tener la probabilidad a nuestro favor en la medida de lo posible. Con este estilo de juego se suele sacrificar bastante vida, dependiendo de lo que se tarde en obtener unidades al 3, por otro lado, en ocasiones nos veremos obligados a gastar el oro antes de lo que nos gustaría para no morir, pero si sale bien se pueden conseguir composiciones muy fuertes y relativamente fáciles de jugar.

Hyperroll: consiste en ahorrar lo máximo posible hasta la ronda 3-1, donde gastaremos todo nuestro oro buscando unidades de coste 1 a nivel 3, actualmente es una estrategia prácticamente en desuso, nunca o casi nunca se ve en elo alto

Fast 8: cuando hemos tenido un comienzo cómodo de partida, podremos buscar subir rápido al nivel 8, para tratar de estabilizar nuestra mesa más tarde de lo normal, generalmente buscando unidades de coste 4 o épicas.

Fast 9: Estrategia similar al fast 8, solo que llegando al nivel 9 (máximo nivel), es una estrategia arriesgada salvo que tengamos muy buena economía, pero en caso de llegar al 9 con mucho oro, tendremos altas probabilidades de conseguir unidades legendarias al nivel 2, que en la mayoría de casos son garantía de quedar entre los 4 primeros.

Estándar: Estilo de juego basado en jugar tiempo, subiendo de nivel, slammeando ítems (juntando dos componentes de ítem), y roleando en los momentos críticos tratando de llevar la mejor mesa posible en cada momento

Transición y flexibilidad: Eventualmente en la partida, deberemos cambiar a nuestro campeón portador de ítems por otro mejor, o en ocasiones cambiar la mayoría de las fichas de la composición dando lugar a versiones completamente diferentes. Os dejamos mas información sobre cómo aprender a hacer esto en el apartado final.

6.-DISTINTAS FASES DE LA PARTIDA Y MOMENTOS CRÍTICOS.

Como sucede con todos los apartados que comentamos en la guía, las fases y momentos críticos de la partida pueden variar en el futuro en función de cuál sea el meta juego, sin embargo, en este apartado trataremos de explicar cómo enfocar la partida en cada momento:

Importante: la partida se divide en fases, y cada fase en rondas, por ejemplo si decimos ronda 2-1, significa que nos encontramos en fase 2- ronda 1.

Fase 1: recibimos los primeros drops de objetos y oro, valoramos si queremos intentar hacer racha de victorias o derrotas, si creemos que podemos hacer victorias, subimos al 4 en la 2-1, si no tratamos de ahorrar el máximo oro posible

2-3 o 2-5: subimos al 5 si queremos mantener racha de victorias

3-1: (después de golems) necesitamos hacer ítems, no podemos dejar muchos ítems sin juntar, ya que sino empezaremos a perder mucha vida, cuanto antes elijamos un rumbo a seguir, mejor

3-2: aquí queremos subir al 6 casi siempre, si tenemos muy poco oro podemos esperar a la 3-5, al igual que en casos de jugar composiciones de softroll donde nos querremos quedar al 5 o al 6.

3-5: subimos al 7 si vamos a racha de victorias, o si hemos perdido mucha vida y necesitamos estabilizar

4-1 o 4-2: aquí subimos al 7 si no lo hemos hecho, a no ser que estemos jugando composición de softroll y sigamos buscando piezas

Rondas finales de la partida:

Desde la **4-5** la gente suele haber gastado todo su oro, (**sube al 8 y rollea**) si vamos estables podemos seguir ahorrando, si no, tratamos de estabilizar.

En la **5-2** hacemos all in siempre, aquí tenemos que ser nivel 8 y tener nuestra composición en su mejor versión posible ya que a medida que avanza la partida recibiremos más daño.

Solo ahorraremos en esta fase si vamos muy fuertes y nos lo podemos permitir, pero generalmente no lo haremos.

7.-TIPS Y HERRAMIENTAS PARA LOS MÁS TRYHARD: LA IMPORTANCIA DE LA COMUNIDAD.

Hemos llegado al final de la guía, habiendo explicado los conceptos básicos de TFT toca recomendar herramientas para aquellos que quieran ser mejores que la media y llevar su juego a otro nivel.

Para ello queremos destacar el hecho de que la comunidad ajena a Riot ha desarrollado herramientas muy útiles que recopilan datos sobre el juego, estadísticas de partidas de los mejores jugadores, qué ítems son los mejores etc.

Además de ello, nos gustaría recomendar canales de twitch donde puedes ver a jugadores en directo jugando entre los mejores de Europa, hemos elegido 2 canales en español, que por supuesto podrían haber sido otros, ya que existe gran variedad de canales que podéis explorar por vuestra cuenta, pero creemos que estos son sin duda son dos de los canales más representativos del TFT en español.

Ver a otros jugadores es esencial para mejorar, y es muy positivo que los jugadores pongamos el conocimiento en común para mejorar entre todos mucho más rápido de lo que lo haríamos individualmente.

Páginas que recomendamos:

Estas dos páginas en conjunto son muy útiles para estar actualizado sobre todos los datos del juego y ver vuestro ranking online.

<https://tactics.tools/> muy útil para ver qué aumentos son mejores otros datos sobre itemización, campeones etc.

<https://lolchess.gg/> podremos ver las tendencias del metagame, así como el ranking de jugadores por regiones y muchas otras funciones

Canales de twitch recomendados:

<https://www.twitch.tv/reventxz>

<https://www.twitch.tv/snoodyboo>

