

### 3. Items de inicio: aguantar en la lane.

A la hora de empezar la partida nos encontramos en la fuente de nuestra base con 603 monedas para comprar el equipo inicial de nuestro héroe. Cada héroe debe equiparse de manera diferente al resto, e incluso existen varias combinaciones diferentes para el mismo héroe (depende de cómo se use dicho héroe y su función en el equipo), pero antes de preocuparse en pensar que items le compraremos a lo largo de la partida debemos dedicar un poco de tiempo a analizar sus items de inicio. Al comenzar nuestro héroe por si sólo no conseguirá matar a un héroe enemigo (evidentemente hay excepciones), luego esta etapa del juego irá destinada a obtener un buen *farm* que nos permita subir en niveles y oro para comprar los items específicos de nuestro héroe.

Entonces inicialmente nos interesa una configuración de items que nos de *stats* de forma barata y una cantidad decente de regeneración de vida y maná, para poder aguantar con garantías en nuestro *farmeo* en la lane. Ciertamente hay héroes especiales que deben comenzar con determinado item, pero las configuraciones que se proponen a continuación son certeras para iniciarse con la mayoría de héroes.

Héroe de fuerza



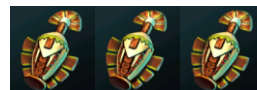
x2 x2

Héroe de agilidad



x2 x2

Héroe de inteligencia



x2 x2

Con esta configuración obtenemos:

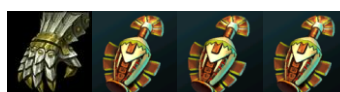
- + 6 al atributo principal de nuestro héroe
- + 3 al resto de atributos
- + 690 de regeneración de vida
- + 200 de regeneración de maná

Si nos fijamos son las mismas stats que proporcionan los anillos básicos de fuerza, agilidad o inteligencia (Fortified Bracelet para fuerza, Soulscream Ring para agilidad, Talisman of Exile para inteligencia) pero gastando menos cantidad oro permitiéndonos llevar más items de curación y regeneración de maná. Hacernos un anillo de estos al comienzo de la partida es desperdiciar oro disponible así que su compra la dejaremos para unos niveles más adelante cuando necesitemos reforzar algún atributo de nuestro héroe. En su lugar aprovecharemos el bajo coste del menor totem, un item que proporciona +1 a cada uno de nuestros atributos por sólo 53 unidades de oro.



coste 510 de oro

=



coste 309 de oro



Nunca, y recalcaré **nunca**, debemos empezar la partida comprando las botas. Al comienzo del juego no necesitaremos velocidad extra ya que nuestro objetivo parcial será conseguir matar el mayor número de *creeps* posible para obtener nuestros primeros items cuanto antes, y para ello nos beneficiará mucho más tener stats que disfrutar de velocidad de movimiento extra. Además, la compra de botas al inicio sólo deja margen para comprar una poción de vida o un set de runes of the blight, por lo que cualquier despiste en la lane nos puede dejar con poca vida sin apenas posibilidad de regeneración, dificultando aún más nuestro farmeo en early game.

La **única** excepción sería si cogemos el Swiftblade, aquí si podemos justificar el uso de botas ya que nos ayudarían mucho a la hora de conseguir *kills* en *early game* usando la habilidad Blade Frenzy.

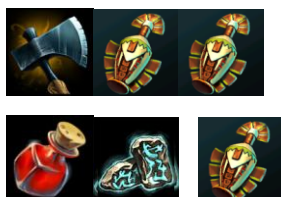


Otras configuraciones básicas iniciales muy válidas también son las siguientes. Se sacrifican algunos puntos de *stats* a favor de añadir un item que nos de cierta ventaja según la condición de nuestro héroe o la de nuestros enemigos:

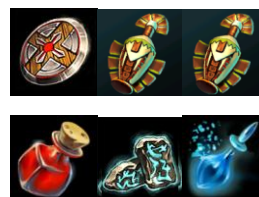
Configuración vs casters



Configuración Carry



Configuración Tanque



x 2

En la configuración contra *casters* la función del Mana Battery es almacenar cargas (1 por cada magia que casteen nuestros enemigos cercanos) para luego poder canjearlas por dosis de maná y vida de forma instantánea. Además no es oro perdido ya que se puede combinar con una receta que lo mejora ligeramente obteniendo el Power Supply. De esta manera podemos recuperar algo de vida y maná que puede venir muy bien para *castear* instantáneamente esa magia para la que te faltan pocas unidades de maná o para darte un respiro en vida mientras escapabas de un *gank* que te haya hecho el enemigo.

La configuración siguiente es para héroes que hagan función de *carry* y necesiten asegurarse el *last hit* a los *creeps* les puede venir muy bien comenzar con una *Logger's Hatchet* ya que proporciona un daño extra contra *creeps*. Este item no se puede vender de nuevo a la tienda para recuperar parte del oro invertido pero no supone ningún problema ya que amortizaremos enseguida su gasto inicial. Se cambia la poción de mana por otro menor totem ya que el *carry* no necesita usar sus skills para farmear y a bajo nivel puede ser preferible algún puntito extra de stats que regeneración de mana.

La última configuración es para héroes con función de tanque. El *Iron Buckler* tiene un 60% de probabilidad de bloquear 20 de daño, que a bajo nivel es muchísimo ya que minimiza una gran cantidad del daño que nos producen los *creeps* en la *lane*. Además cuando avancemos en el juego podremos transformarlo en un *Helm of the Black Legion*, item prácticamente imprescindible en cualquier tanque.

En el caso de ser el soporte del equipo si queremos hacer bien nuestra función deberemos incluir en nuestros items iniciales un *Courier* con lo que dispondremos de 200 de oro menos para equiparnos.

Otros héroes dentro del equipo también pueden asumir en parte este rol, al menos al principio de la partida, con lo que pueden ayudar comprando 1 o 2 *wards* para evitar *gankeos* en *early game*.

Una configuración recomendada en este caso sería la siguiente:

Compramos el *Courier*, lo invocamos y lo compartimos:



Y luego compramos lo siguiente:



Obtenemos unas stats decentes para empezar la partida, y algo de regeneración de vida y mana para aguantar en la *lane*. Debemos tener en cuenta que no podemos exponernos mucho a la hora de matar *creeps* en la *lane* ya que posiblemente seamos el objetivo del equipo contrario si se produce un *2v2*.

La *ward* nos la quedaremos nosotros para colocarla estratégicamente cerca de nuestra *lane* y así evitar posibles *gankeos*, la pondremos en alguna de las *runas* o se la daremos al héroe que va a medio en casa de que sea un jugador que sabe lo que hace (así la puede colocar a su antojo, donde más le favorezca).

En caso de haber más de un soporte en el equipo o de disponer de más de 1 héroe de inteligencia la *ward* la puede comprar uno de ellos, dividiendo así gastos para nosotros poder comprar algún item más que nos de *stats* o más regeneración de vida/mana.

Estas configuraciones son muy básicas y deben servir únicamente como guía orientativa si se es nuevo en el juego. Cada uno puede variarlas a su gusto, según el héroe que coja y en lo que quiera o deba aventajarse (más defensa, más ataque, más vida, más regeneración, etc). La práctica y experiencia nos irá diciendo qué debemos comprarle a cada héroe para cada situación.

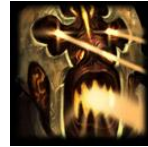
Para terminar este apartado se detallan unos ejemplos de configuración a medida que distan de las configuraciones básicas recomendadas:



Blood Hunter



Legionario



Pharaoh



Blood Hunter es un héroe con una habilidad pasiva que cura un % de vida cuando consigue matar algo, ya sea un creep o un héroe enemigo. Por ello para facilitar su farmeo se sube en primer lugar dicha habilidad y gracias a la Logger's Hatchet conseguiremos proporcionar muchos last hits, ganando oro y curándonos gradualmente. El escudo es para minimizar los impactos del héroe enemigo ya que tendremos que acercarnos cuerpo a cuerpo contra los creeps. Hemos equipado al héroe con una poción en vez de un set de runes of the blight dada la capacidad de curación del mismo. En caso de que algo falle y nos bajen gran parte de nuestra vida daremos unos pasos atrás y con la poción volveremos a estar preparados para seguir con nuestro crepeo en la lane.

El Legionario comienza con 2 escudos para minimizar más aún el daño que recibe. Dispone de una habilidad que es un % de probabilidad de atacar a todos los enemigos en rango de forma automática cuando es atacado (esta habilidad es pasiva). Haciendo uso de ella necesita un poco de resistencia extra para acabar con un cúmulo de creeps en unos segundos, obtendrá oro rápidamente para comprar anillos de regeneración de vida o un Lifetube y seguirá con la misma táctica.

Pharaoh comienza con un Guardian Ring que posteriormente combinará con un Scarab que puede adquirir en una de las tiendas que hay en los laterales de las *lanes top* y *bot*, de esta forma se asegura aguantar un poco más en la lane ya que dispone de más armadura y conseguirá tener una regeneración de maná decente para usar sus skills de manera continuada. El resto de items trata de proporcionarle stats con un extra de fuerza ya que es su atributo principal.

#### 4. Lanear: Cómo subir de nivel en early game.

Una vez comprado los items iniciales debemos ponernos de acuerdo a la hora de distribuirnos en las lanes. Por norma general y para jugadores de nivel medio-bajo se distribuye de la siguiente manera:



2 jugadores abajo (bot lane)

2 jugadores arriba (top lane)

1 jugador en medio (mid lane)

**Nuestro carry irá a una de las 2 lanes laterales acompañado de nuestro soporte** o algún héroe que pueda ayudarlo en caso de que intenten *gankearlo* (que pueda curar, que tenga *stun* para permitir que escape, etc). En principio es indiferente a cual de las 2 lanes vaya, pero yo recomiendo que si juegas como Legion vayas a *bot* y si juegas como Hellbourne vayas a *top*, ya que es más fácil *farmear* pues tienes cerca la torre y además puedes hacer *pull* con los creeps neutrales.

**A mid lane irá nuestro héroe más desequilibrante de early game.** Al estar sólo en la lane conseguirá más experiencia por creep que mate, con lo que subirá más rápido de nivel permitiéndole comenzar antes los *ganks*. En principio esta lane es para el *ganker* del equipo.

A la otra lane irán los 2 héroes restantes.

Debemos tener en cuenta que si contamos en nuestro equipo con más de 1 *carry* o *semi-carry* éstos deben ir a lanes diferentes para que puedan crepear sin problemas. No interesa que nuestros carries compitan entre ellos por obtener oro de los creeps.

También debemos tener en cuanto a la hora de distribuir las lanes el no poner en la misma a 2 héroes de *melee* (héroes de cuerpo a cuerpo) ya que si enfrente se encuentran algún héroe de rango éste les dificultará mucho el farreo ya que podrá golpearlos sin tener que acercarse a ellos. Debemos tener esto en cuenta cuando nos pongamos de acuerdo a la hora de elegir nuestros héroes antes de empezar la partida.

### **Trata de no morir.**

Es algo que parece obvio pero que muchos novatos pasan por alto. Si mueres mucho al principio se te considerará un *feeder* y dejarás de ser útil para el equipo ya que irás siempre algunos niveles por detrás y serás el héroe más débil en las batallas. Además de eso, quien mata a un héroe obtiene mayor cantidad de oro y experiencia que si matara un creep, y nosotros no queremos darle ningún tipo de ventaja a nuestro enemigo, ¿verdad?. Trata de jugar seguro al principio, céntrate en matar creeps y no morir.

### **Asegúrate el last hit y deniega.**

Los creeps proporcionan experiencia a los héroes que se encuentran en un rango cercano pero **sólo obtiene el oro quien le proporcione el último golpe (*last hit*)**. Por ello no nos mantendremos haciéndole auto-ataque a los creeps en la lane, sino que andaremos atentos para ser nosotros quien le proporcione únicamente el último golpe que mate a los creeps.

De igual manera podemos hacer que nuestros enemigos obtengan menos experiencia y menos oro denegando nuestros creeps aliados cuando tengan poca vida. Los 5-6 primeros niveles la partida será una guerra de *last hits* y *denies* por conseguir una pequeña ventaja de experiencia y oro frente a nuestros enemigos.

### **Incordia a tus enemigos.**

Cuando tengamos un héroe de rango intentaremos golpear cada vez que podamos a los héroes enemigos que tenemos en la lane, así les será más incómodo farmear la línea y los tendremos un poco a raya. Si vamos acompañados de un héroe cuerpo a cuerpo (*melee*) deberemos hacer esto constantemente para permitir que pueda farmear más tranquilo. Esto se denomina *harrasement* (abreviado *harras*).

### **Mira el mapa siempre que puedas.**

Hazlo cada 4 ó 5 segundos, será difícil al principio pero si lo consigues hacer de forma automática tendrás siempre información fresca de como avanza la partida. Incluso en batallas un vistazo rápido al mapa que tenemos en nuestra esquina inferior izquierda nos puede ayudar a decidir qué hacer.

### **Avisa cuando no veas a tu enemigo.**

En caso de que hayas perdido de vista a tus enemigos de la lane (por el motivo que sea) deberás comunicarlo a tus compañeros de equipo. Esto se considera un *miss* y deberemos escribirlo en el chat o decirlo por voz, acompañandolo de alguna señal en el mapa si conociéramos su posible ubicación o a donde se dirigen. Al comienzo de las partidas avisar de los misses es vital, puedes evitar que tus compañeros que farmean en otra lane sean víctima de un gank. Se constante y estricto en esto, **un jugador que no avisa de sus misses no es un buen jugador y perjudicará con ello al resto del equipo.**

### **No vuelvas a base salvo que sea estrictamente necesario.**

Conseguir experiencia en early game es vital para que nuestro héroe suba rápido en niveles, no desperdicias tu tiempo yendo a base de manera innecesaria, sólo hazlo en caso de que te quede muy poca vida (y tu equipo no tenga *courier*). Piensa que mientras caminas a base tus enemigos seguirán farmeando, ganando oro y experiencia, procura que esto no ocurra. Evidentemente es preferible perder algo de experiencia y regenerarte en base que morir por el contrario, así que adaptate a la situación y si se requiere pues tendrás que ir a regenerar.

### **Aprovecha el Courier.**

Si en tu equipo habéis comprado un Courier a principio de partida aprovéchalos. Si has recibido mucho daño a lo largo de tu farmeo y no te quedan pociones compra 2 o 3 y traelas con el courier. Coméntale a tu compañero que lo vas a usar y seguramente él aproveche también para comprar algo. Úsalo también para que te vaya a buscar items a las tiendas secretas y no perder tiempo en desplazamientos innecesarios. Una buena recomendación es asignarle una tecla al courier para poder manejarlo sin perder la atención de la lane (lo seleccionas al comienzo de la partida y pulsas Ctrl + número a tu elección).

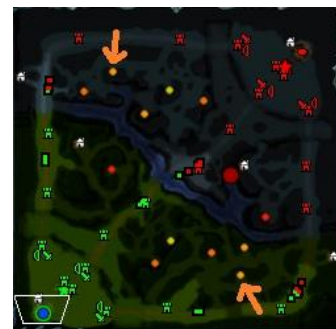
### **Si mueres, regresa pronto a la lane.**

Si llegas a morir compra un town portal para llegar lo antes posible desde la base a tu lane, así perderás menos experiencia. El coste del town portal se verá enseguida amortizado, no es algo que te deba preocupar.

### **Haz pull de creeps.**

Estando en bot como Legion o en top como Hellbourne puedes hacer que tus creeps retrasen su avance por la lane si 7-8 segundos antes de que lleguen atacas a los creeps neutrales que están más próximos a la lane. Éstos saldrán a atacarte y sólo tendrás que dirigirte a la lane para que tus creeps les peguen a ellos. Mientras esperarás al lado y le proporcionarás el last hit al creep neutral que esté a punto de morir. De esta manera ganarás algo más de experiencia y de oro, retrasarás el avance de tus creeps ya que los de tu enemigo no encontrarán oposición avanzando hasta que se los encuentren, y además conseguirás que tus enemigos ganen menos experiencia y menos oro porque algunos de tus creeps caerán en la batalla contra los neutrales. Esta técnica es muy útil si vemos que nuestros enemigos deniegan demasiado y consiguen que la línea de creeps se acerque a su torre ya que haciendo pull contrarrestaremos este efecto. El pull debe efectuarlo un sólo héroe, el otro se quedará en la lane, así ambos ganarán más experiencia.

En la imagen se puede apreciar los creeps neutrales que hay que atacar para cada situación:



### **Mid Lane y control de runas.**

El héroe que va a mid lane tiene una mayor responsabilidad. Será el primero en obtener nivel 6 y poder usar su ultimate por lo que es el idóneo para comenzar a hacer ganks a otras lanes. Su consecución de last hits y denies será todavía más importante que en las otras lanes restantes. Para mantenerse en lane el héroe de mid lane deberá controlar las runas que salen en el río cada 2 minutos y si dispone de Bottle usarlo para atraparlas y rellenar así su botella. Así mismo el equipo debería darle prioridad con el uso del Courier cuando lo necesite, para nuestro héroe de mid lane es totalmente inadmisibles tener que volver a base. El soporte de nuestro equipo (o algún otro compañero) debería darle una ward o colocarla donde se le pida, así le haremos un poco más fácil y seguro su farmeo en mid.

Si nuestro héroe de mid lane está *owneando* completamente a su oponente en mid no deberíamos apresurarlo en que viniera a gankear las otras lanes, debe aprovechar esta situación lo máximo posible ya que ganará todavía más experiencia y oro permitiéndole obtener mejores items antes que los demás. Jugar una partida donde nuestro ganker supera en 4 ó 5 niveles al mejor de nuestros oponentes es un auténtico disfrute y si se sabe aprovechar se puede terminar ganando el juego antes de lo esperado.

### **Ojo a los combos.**

A bajo nivel es difícil y poco probable que mates a un héroe tu sólo antes de que aparezca otro héroe enemigo, por ello se le da bastante importancia a la combinación de magias que puedan hacer 2 héroes juntos. El mejor ejemplo puede ser un Electrician y un Swiftblade en la misma lane, donde el Electrician agarrará a un héroe enemigo y el Swiftblade correrá a su lado para hacer el Blade Frenzy. Esto supone una muerte segura en la mayoría de los casos, así que estate atento a los posibles combos que puedan realizar tus enemigos y ten en cuenta los que puedas hacer con tu compañero en la lane.

### **Cambia de lane si te ves superado.**

A veces nos encontramos con que nuestro crepeo en la lane al principio es difícil de llevar, bien porque tenemos a 2 héroes contrarios de rango golpeándonos todo el rato y no nos dejan ni respirar, o porque son realmente hábiles con sus héroes. No te cortes y propón un cambio de lane a 1 o a los 2 héroes de la lane contraria. Compra un town portal en la tienda lateral de tu lane y en unos segundos estarás farmeando al otro lado del mapa. Estas decisiones a principio de la partida son vitales ya que si nos quedamos *unfarmed* (sin items, poco level) luego nos costará coger el ritmo y no aguantaremos un asalto en las batallas.

## Glosario

**Cooldown:** Tiempo de espera entre usos de las habilidades.

**Creep:** Forma común de denominar a las unidades controladas por la IA.

**Crepear:** Farmear con creeps, ya sea en la lane o con los neutrales.

**Denie:** Denegar, atacar a un creep o héroe aliado bajo de vida para matarlo y conseguir que nuestro enemigo gane menos experiencia.

**DPS:** Siglas de Daño por Segundo (Damage per Second). Se suele utilizar para referirse a héroes que hagan mucho daño en un corto lapso de tiempo, que generalmente son los carry del equipo.

**Early/Mid/Late Game:** Expresiones que se refieren al tiempo de partida. Early se refiere a los inicios de la partida, los primeros 15-20m. Mid, cuando la partida ronda los 30m, y Late Game será en torno a los 45m de partida.

**Farmear:** Expresión comúnmente utilizada para la acción de acumular dinero y experiencia a base de matar creeps ya sean neutrales o de la lane. Sinónimo de crepear.

**Feeder:** Término para referirse a un miembro del equipo que muere mucho a manos del enemigo haciendo que éstos ganen más experiencia y oro, pudiéndose comprar items mejores antes de lo esperado.

**Gank, Gankear, Gankeo:** Acción de atacar al enemigo cuando menos se lo espere o más desprovisto se encuentre.

**Harras:** Atacar cada vez que se puede a los héroes enemigos en la lane, dificultando así su farmeo. Más fácil de hacer con héroes de rango.

**Item:** Objeto que podemos comprar y combinar en los diferentes vendedores del juego.

**Kill:** Conseguir una muerte de un héroe del equipo contrario.

**Lane:** Vía o camino por donde discurren las tropas, tanto aliadas como enemigas. Suelen estar protegidas por 3 torres antes de llegar a la base.

**Last-Hit:** Proporcionarle el último golpe a un creep o héroe y conseguir su muerte.

**Mega-Creep:** Unidad común de mayor fuerza y vida que una regular. Se consiguen al destruir las barracas enemigas.

**Miss:** Término para informar que los héroes enemigos de nuestra lane han desaparecido de la misma.

**Ownear:** Término para expresar que un héroe o equipo está venciendo a sus enemigos constantemente.

**Pull:** Acción de atacar los creeps neutrales próximos a una lane para que al salir de su zona sean atacados por nuestros creeps de la lane, retrasando así el avance de los mismos.

**Runa:** Habilidad que sale en una zona del mapa siendo adquirida por el primer héroe que la coja. También se le denomina de esta manera a la zona en sí donde sale la runa.

**Skills:** Habilidades propias de cada héroe. Se suelen tener 3 y una 4ª mucho más potente llamada *ultimate*.

**Stats:** Atributos del héroe, divididos en 3 ramas (fuerza, agilidad, inteligencia).

**Stun:** Acción que inmoviliza una unidad durante un periodo de tiempo.

**Unfarmed:** Término para referirse que un héroe se ha quedado atrasado en niveles e items conseguidos.

**Ward:** Item que concede visibilidad sobre una zona.