

▶ ANÁLISE
PATCH
11.11



www.nextgenesports.com.br

Carlos "Bruwui" Martins
Analyst & Assistant Coach

 **Next Gen**
eSports

SUMÁRIO

Introdução	3
Runas Nerfadas	4
Itens Buffados	6
Itens Nerfados	17
Campeões Buffados	18
Campeões Nerfados	27
Campeões Ajustados	36



INTRODUÇÃO

Patch Notes 11.11 traduzido e redigido em formato .doc (PowerPoint) para facilitar o estudo do game, anexado a cada slide é apresentado o antes e depois do item, runa ou campeão referido. Na parte de campeões é mostrado o gráfico de relevância do campeão até o final do patch 11.10 com seu impacto na SoloQ mundial e brasileira.

Obs.: em alguns prints de habilidades de certos campeões o que foi alterado está escrito anteriormente, caso note outras diferenças podem ser consequência de runas usadas no momento ao ser tirado o print ou nível do campeão (influenciando no AD base do campeão), lembrando que possíveis hotfixs de emergência podem acontecer.



CHUVA DE LÂMINAS

Tempo de recarga: 8 >>> 12 segundos



11.11

NERFS
RUNAS



ENTREGA DE BISCOITOS

Valor de venda: 30 >>> 5g



11.11

NERFS
RUNAS



PEDRA-VIGIA



11.11

BUFFS
ITENS

Tier 1 (Pedra-Vigia Inspiradora): Removido

Tier 2 (Pedra-Vigia Observadora):

Custo: 1100

Vida: 150

Aceleração de Habilidade: 10

Provisão Arcana: Esse item pode armazenar até 3 sentinelas de controle

[Removido] Contemplar: Aumenta seu limite de sentinelas invisíveis e de controle em 1

[Novo] Após atingir o nível 13 e completar a missão do item de suporte se transforma em Pedra-Vigia Vigilante

PEDRA-VIGIA PARTE 2

Tier 3

[Novo] Não pode mais ser comprado. Evolui automaticamente da Pedra-Vigia Observadora.

Vida: 150

Aceleração de Habilidade: 15

[Novo] Benção de Ixtal – Aumenta seu poder de habilidade, aceleração de habilidade, bônus de dano de ataque e bônus de vida em 12 %

Obs: Essa alteração na Pedra-Vigia é muito importante pra trazer o item ao jogo, pelo custo alto e pouca efetividade direta na partida ele passou a ser deixado de lado.



11.11

BUFFS
ITENS

CAJADO AQUAFLUXO

Poder de Habilidade: 20 – 40 >>> 25 – 45;



11.11

BUFFS
ITENS

REGENERADOR DE PEDRA LUNAR



11.11

BUFFS
ITENS

Aumento de cura e escudo por stack: 4% máximo 24% >>> 6% máximo 30%;

RUPTOR DIVINO



11.11

BUFFS
ITENS

Lâmina Arcana: 10% >>> 12% da vida máxima inimiga;

Cura: 50/30% >>> 65/40% (melee/ranged) do dano fortalecido contra campeões

CUTELO NEGRO



11.11

BUFFS
ITENS

Acúmulos do Talhar: 4% (max 24%) >>> 4,5% (max 27%);

PRESA DA SERPENTE



11.11

BUFFS
ITENS

Redução de escudo (campeões a distância): 25 >>> 35%

CARAPAÇA DO VIGÍA



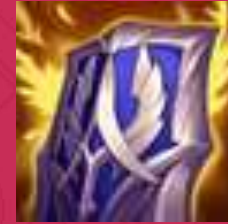
11.11

BUFFS
ITENS

Duro como pedra: 0,5% da vida máxima >>> 5 + 0,35% da vida máxima;

Obs: Basicamente essa alteração tá sendo voltada a garantir uma redução boa para campeões que não são Stack Hp como Sion/Cho e outros, agora enquanto sua vida for inferior a 2300 esse item e sua evolução "Presságio de Randuin" vão ter um impacto mais cedo no jogo.

PRESSÁGIO DE RANDUIN



11.11

BUFFS
ITENS

Duro como pedra: 0,5% da vida máxima >>> 5 + 0,35% da vida máxima;

CORAÇÃO CONGELADO



11.11

BUFFS
ITENS

Redução da velocidade de ataque: 15 >>> 20%

Duro como pedra: 0,5% da vida máxima >>> 10 + 0,35% da vida máxima;

Obs: Diferente do Presságio de Randuin o Coração congelado não oferece vida em seus atributos e por isso seu valor base do Duro como pedra precisa ser maior para conseguir ter um impacto parecido na redução de dano.

ARMADURA DE WARMOG



11.11

BUFFS
ITENS

Requerimento de vida para o Coração de Warmog: 3000 de vida máxima
>>> 1100 de vida adicional

Obs: Isso transforma Warmog numa opção mais viável já que o
requerimento de vida fica mais fácil de atingir.

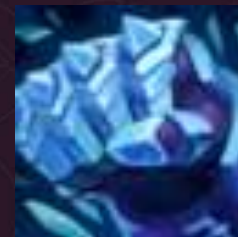
MANOPLA DO RAIO DE GELO

Campeões a distância redução de velocidade: 25% (+4% a cada 1000 hp) >>>
12,5% (+2% a cada 1000 hp)

Tempo de recarga para campeões de ataque a distância: 4 >>> 6 segundos;

As alterações se mantêm para "Sufocamento Gélido" (Ornn upgrade)

Obs: Alteração voltada a tirar parte da força de alguns campeões ranged com o item, como nossa amiga Senna de Aperto dos mortos vivos.



11.11

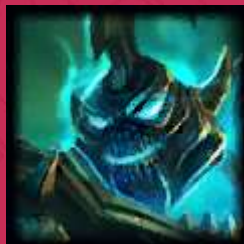
NERFS
ITENS

GAMPEÕES BUFFADOS



11.11

BUFFS
PERSONAGENS



AZIR

Custo de Mana (Q): 70 >>> 55;

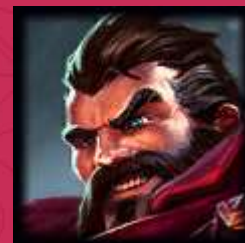


11.11

BUFFS
PERSONAGENS

GRAVES

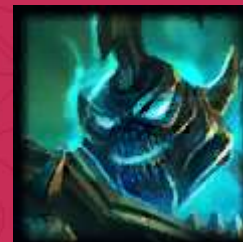
AD por nível: 3 >>> 4;



11.11

BUFFS
PERSONAGENS

HEGARIM



11.11

BUFFS
PERSONAGENS

(Q) Bônus AD: 70 >>> 75%;

(E) Min base AD: 50 >>> 55%; (E) Max base AD: 100 >>> 110%;

RYZE

Vida por nível: 98 >>> 110;



11.11

BUFFS
PERSONAGENS



EZREAL

Regeneração de vida por nível: 0,55 >>> 0,65;

Armadura base: 22 >>> 24;



11.11

BUFFS
PERSONAGENS



SERAPHINE



11.11

BUFFS
PERSONAGENS

(W) Escudo próprio: 75 – 150 >>> 75 – 225; (W) Escudo em Aliados: 50 – 100 >>> 50 – 150;

TEEMO

(W) Tempo de Recarga: 17 >>> 14 segundos;



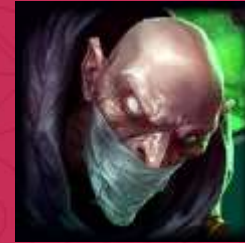
11.11

BUFFS
PERSONAGENS



SINGED

(E) Tempo de Recarga: 10 >>> 10 – 8 segundos;



11.11

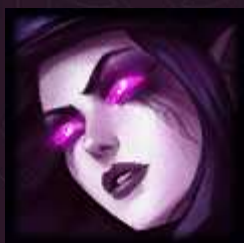
BUFFS
PERSONAGENS

CAMPEÕES NERFADOS

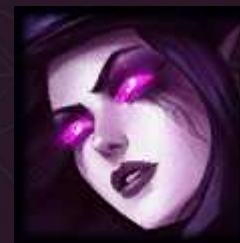


11.11

NERFS
PERSONAGENS



MORGANA



11.11

NERFS
PERSONAGENS

(W) Dano Bônus contra monstros: 185 >>> 155%

Obs: Isso vai atrasar bastante a velocidade de clear da Morgana e deve desabilitar muito da sua força atual na Selva.

LEESIN

(E) Tempo de Recarga: 8 >>> 9 segundos;



11.11

NERFS
PERSONAGENS



RUMBLE

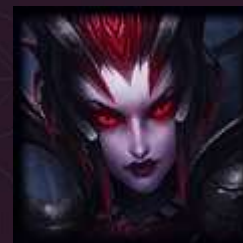
(Passiva) Dano máximo ao contato contra monstros: 120 >>> 80;



11.11

NERFS
PERSONAGENS

ELISE



11.11

NERFS
PERSONAGENS

Multiplicador do dano de ataque das aranhas: 30 >>> 20% do poder de habilidade;

LEONA

(W) Dano: 60 – 200 >>> 50 – 190;



11.11

NERFS
PERSONAGENS



URGOT

(W) Multiplicador de dano de ataque: 20 – 36 >>> 20 – 34%;



11.11

NERFS
PERSONAGENS



SHACO



11.11

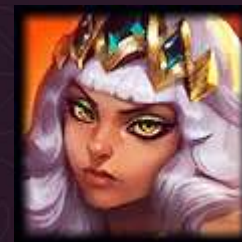
NERFS
PERSONAGENS

(W) Dano por ataque: 10 >>> 9% do poder de habilidade;

(E) Multiplicador de poder de habilidade: 55 >>> 50%;

QIYANA

(W) Velocidade de movimento: 5 – 13 >>> 3 – 11%;



11.11

NERFS
PERSONAGENS



MASTERYI



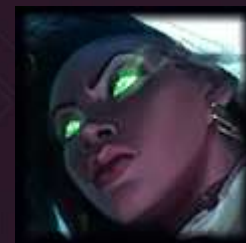
11.11

AJUSTES
PERSONAGENS

(Q) Multiplicador AD: 100 >>> 90%;

(E) Dano base ao contato: 20/30/40/50/60 >>> 30/40/50/60/70

SENNA



11.11

AJUSTES
PERSONAGENS

Vida por nível: 75 >>> 82;

(Passiva) Aumento de alcance a cada 20 almas: 25 >>> 20;

(Q) Cura agora escala com 160% da Letalidade;

(E) Velocidade de movimento adicional: 20% >>> 20%(+0,05 poder de habilidade)

(R) Multiplicador de dano físico: 50 >>> 70% do poder de habilidade



Carlos "Bruwui" Martins

Analyst & Assistant Coach