

# Was ist ELO und MMR in League of Legends?

Was ist ELO in League of Legends?

Was ist ELO und MMR in League of Legends?

Willkommen auf der offiziellen Elo-Boosting-Website. Hier erfahren Sie, was ELO in League of Legends ist.

Die ELO ist die Kennzahl, die so berechnet wird, dass sie die Stärke eines Spielers bestimmen kann. Der Begriff ELO wird nicht nur in League of Legends verwendet, dieses Bewertungssystem wurde bereits im letzten Jahrhundert eingeführt. Es wurde von Arpad Elo (Élő Árpád; 1903-1992) entwickelt. Ein amerikanischer Professor der Physik ungarischer Herkunft. Elo wurde ursprünglich für Spiele mit zwei oder mehr Spielern verwendet, wie z. B. Schach oder Dame. Die Prinzipien des Elo-Bewertungssystems können auch auf andere Sportarten angewendet werden, einschließlich Mannschaftssportarten wie Fußball, Basketball, Baseball und ähnliche.

Auf den ersten Blick scheint es ein wenig kompliziert zu sein. Die Formel lautet in etwa wie folgt:



**Elo-Boosting.com**

Die erwartete Anzahl von Punkten, die Spieler A in einem Spiel gegen B erhält, wird berechnet:

$$E_A = \frac{1}{1 + 10^{\frac{R_B - R_A}{400}}}$$

$E_A$  ist die erwartete Anzahl von Punkten, die Spieler A in einem Spiel gegen B erzielen wird;

$R_A$  ist die Bewertung von Spieler A;

$R_B$  – Bewertung von Spieler B.

Die neue Bewertung von Spieler A wird nach der Formel berechnet:

$$R'_A = R_A + K \cdot (S_A - E_A).$$

Wo:

**ACHTUNG**, dies ist nur eine ELO Formel aus dem Schach zu Illustrationszwecken, die Quoten in League of Legends werden anders sein und nur die Entwickler kennen sie.

$K$  – ist ein Koeffizient, dessen Wert 10 für die stärksten Spieler (mit einem Rating von 2400 oder höher), 20 (war 15) für Spieler mit einem Rating von weniger als 2400 und 40 (war 30) für neue Spieler (die ersten 30 Partien seit Erhalt des Ratings) und für Spieler unter 18 Jahren, deren Rating unter 2300 liegt, beträgt;

$S_A$  – die tatsächliche Anzahl der von Spieler A erzielten Punkte (1 Punkt für einen Sieg, 0,5 für ein Unentschieden und 0 für eine Niederlage);

$R'_A$  – neue Bewertung von Spieler A.

Hier sind konventionelle Werte aus dem Schach, die gut zu League of Legends passen:

über 2750 – Teilnehmer an einem Herausfordererturnier für den Weltmeisterschaftskampf;

über 2500 – Weltmeisterin der Frauen;

über 2500 – Internationaler Großmeister;



Elo-Boosting.com

**Elo-Boosting.com**

über 2400 – internationale Großmeister bei den Frauen;  
2400-2500 – internationaler Master;  
2200-2400 – internationaler Meister unter Frauen;  
2200-2400 – nationaler Meister;  
2000-2200 – nationaler Meister unter den Frauen;  
2000-2200 – Kandidaten-Master;  
1800-2000 – erste Kategorie  
1600-1800 – zweite Kategorie  
1400-1600 – dritte Kategorie  
1000-1400 – vierte Kategorie (durchschnittlicher Amateur);  
unter 1000 – der Einsteiger.

Im Moment ist in League of Legends die ELO-Wertung ausgeblendet, stattdessen wird das System der Ligen und Divisionen angezeigt, das aber auf den Prinzipien der ELO basiert. Es ist die interne ELO, die bestimmt, wie viele League of Legends-Punkte Sie für einen Sieg oder eine Niederlage erhalten. 14, 18 oder 28. Die Ligen und Divisionen in League of Legends sind nur der sichtbare Teil, innerhalb dessen die ELO-Bewertung funktioniert. Zum Beispiel entspricht Diamant 2 einem Ranking von 2200. Bronze 1 liegt bei etwa 1050-1100 ELO. Vor der Saison 3 wurde die ELO-Wertung in League of Legends direkt angezeigt.

Natürlich sprechen wir über ein angepasstes System für das Ranking von Spielen in League of Legends, nicht über Turniere, die ihre eigenen Regeln haben können.



**Elo-Boosting.com**

Im Elo-Ranking-System wird angenommen, dass der Übergang von einer Spielklasse zur nächsten nach ca. 200 Ratingpunkten erfolgt (beginnend mit Spielern der ersten Stufe). In League of Legends sind das etwa 300 Punkte.

300 Punkte sind also etwa eine Liga (Platin, Diamant oder Gold). Hier ist das alte ELO-System in League of Legends aus Saison 2, als die ELO-Ranglisten für alle sichtbar waren.

**Bronze:** Zwischen 0 und 1149 ELO

**Silber:** Zwischen 1150 und 1499 ELO

**Gold:** Zwischen 1500 und 1849 ELO

**Platin:** Zwischen 1850 und 2199 ELO

**Diamant:** 2200 und mehr (Top 0,1%)

### **Okay, aber warum gibt es ein verstecktes ELO-Ranking in League of Legends?**

Tatsächlich haben die Entwickler von League of Legends das klassische ELO-System in Form eines Liga- und Divisionssystems in einen Mantel gehüllt. Dies ist das bequemste System für das Ranking von Spielern. ELO bestimmt eigentlich die Anzahl der Punkte, die Sie pro Spiel gewinnen oder verlieren.

Wenn Sie gerade erst mit Ranglistenspielen beginnen, erhalten Sie viel mehr Punkte. Je länger Sie die gleiche Bewertung (Elo-Hell) spielen, desto weniger Punkte erhalten Sie. Ansonsten ist der Zusammenhang ganz einfach: Wenn Ihre verdeckte ELO-Wertung höher ist als Ihre sichtbare Wertung (Division), erhalten Sie mehr Punkte für den Sieg und umgekehrt.



**Elo-Boosting.com**

Wie wir schon sagten, kennen wir die genauen Quoten nicht, aber die ELO-Bewertung ändert sich schneller als die sichtbare Bewertung (Liga, Division). Das heißt, damit ein Sieg +18, +19 und nicht +12 LP ergibt, müssen Sie eine Siegesserie machen. Daher ist es manchmal von Vorteil, ein [Elo-Boosting](#) zu bestellen, um aus diesem Sumpf herauszukommen.

Das League of Legends Elo-Ranking ist ebenfalls ein wichtiger Faktor bei der Auswahl der Spieler (MMR – Match Making Rating).

### **Was ist MMR / Match Making Rating in League of Legends?**

MMR ist ein System für das Matching von Spielern in League of Legends. Mit einfachen Worten: Es ist dafür verantwortlich, gegen wen Sie spielen. Die versteckte ELO-Wertung ist natürlich der Hauptfaktor bei der Auswahl der Spieler. Aber das MMR-System ist nicht so einfach. MMR ist ein ziemlich kompliziertes System zur Auswahl von Spielern in League of Legends, alle Faktoren und die genauen Daten können nur von den Entwicklern bekannt sein, aber basierend auf unserer Erfahrung können wir sagen, dass es von verschiedenen Faktoren beeinflusst werden kann.

Wir denken, kann die Match Making Rating durch Ihren Spielstil, Ihre Leistung im Spiel, wie oft und was Sie im Chat schreiben und sogar durch das Berichtssystem beeinflusst werden. Und natürlich gibt es eine gewisse Zufälligkeit, denn es spielen ja echte Menschen mit und die können gut oder schlecht gelaunt sein und so weiter.

Quelle: <https://elo-boosting.com/de>



**Elo-Boosting.com**