

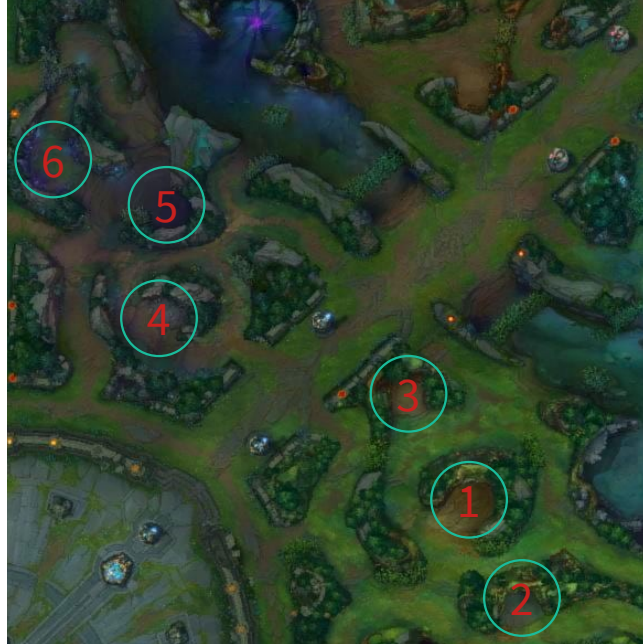
Comprendre la jungle

Le cyclage des camps

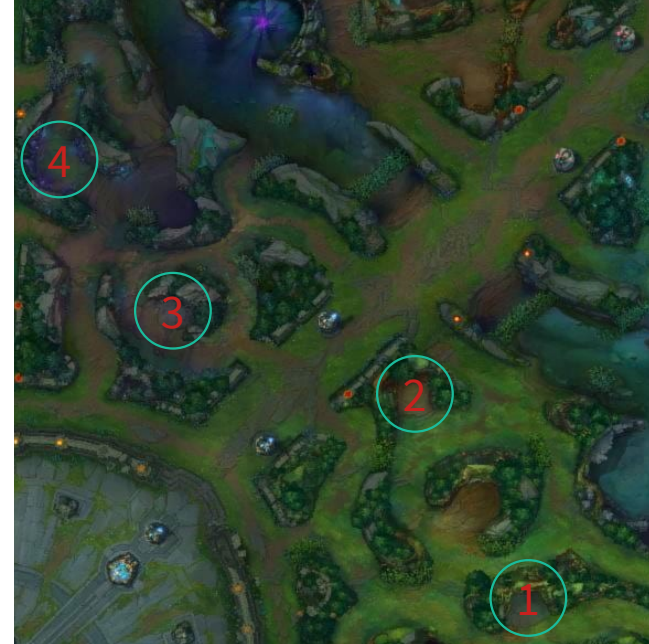
- Un full clear = 6 camps
- Chaque camps = 4 cs
- Donc full clear = 24cs

Un gros clear = full clear avec les
buffs

Un petit clear = full clear sans les
buffs



Les buffs (red & blue) = 5 min de reset

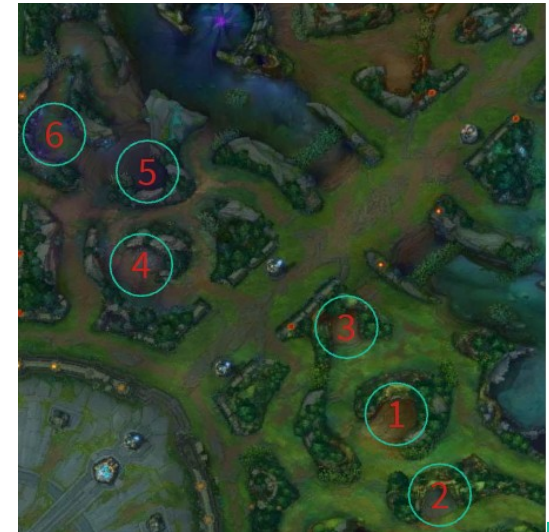
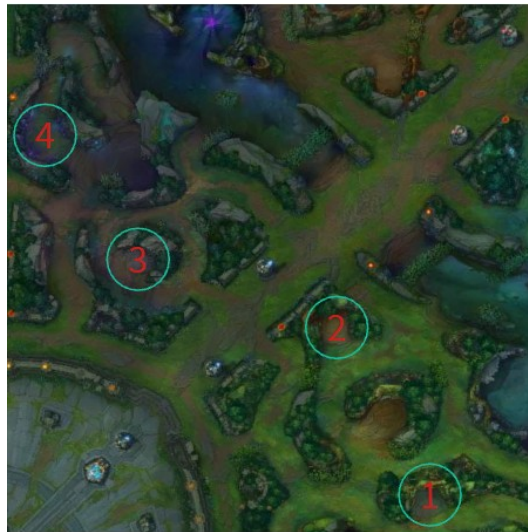
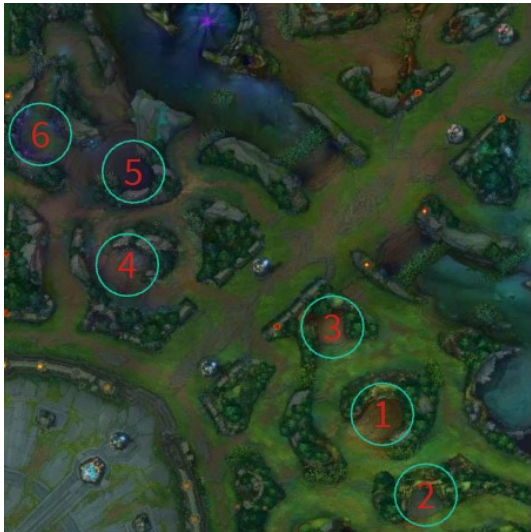


Les petits camps = 2 min 15 de reset

Cyclage des camps

→ Entre chaque gros clear, on peut placer un petit clear

Donc le cyclage des camps représente l'action de créer un cycle alternant les gros et les petits clears, de manière à ce que les camps soient constamment en cooldown.



La value de la jungle

- Comprendre l'importance économique de ses camps.
- Comprendre l'importance économique des camps adverses.
- Comprendre l'impacte économique du farming et de l'invasion.



3 points de value

+ Tu lui deny 300g et XP, donc tu ralentis sa croissance

+ Tu accélères ta croissance personnelle

+ Tu forces l'adversaire à jouer sur le side opposé

La value de la jungle

Donc pour faire simple, sans forcer les situations au point d'en rendre les actions moins values qu'elles ne le sont déjà...

L'idée est que : + la partie avance, + vous avez de l'importance à vous consacrer à l'invade.

Donc même sans gank, vous pouvez carry l'early-mid game juste avec votre capacité à ruiner l'économie de votre vis-à-vis en facilitant la lecture de la map et le jungle tracking pour vos mates.

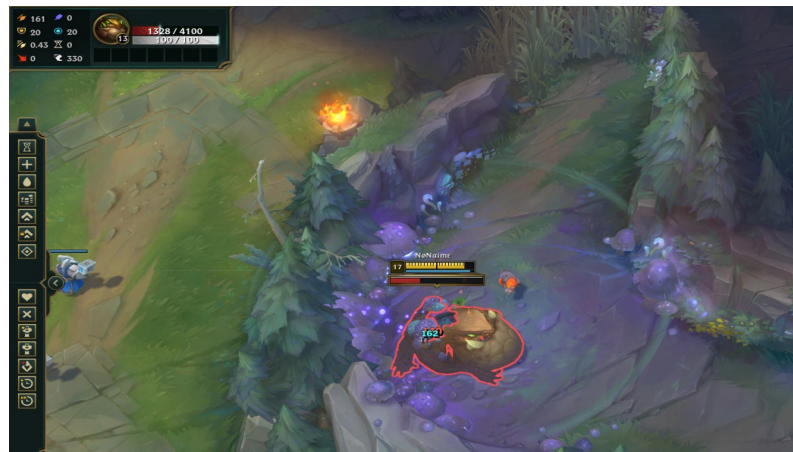
Point synthèse

- Le secret du carry, c'est VOUS ! (et votre touche B, aussi... un peu...)

(enfin un petit peu beaucoup même XD)



Gromp lvl 1 = 2050 HP, 70 AD et 20 rm/armure



Gromp lvl 13 = 4100 HP, 161 AD et 20 rm/armure

Le level des camps et explications

- Le niveau du camps se calcul exactement comme le level des sbires : le level moyen de votre team (donc tous les lvl additionnés divisés par 5 parcequ'il y a 5 personnes dans votre équipe)

Ce calcul est fait par le jeu au respawn du camps

- Le camps n'augmentera de level qu'au respawn, donc si on ne fait pas le gromp de toute la game, à la fin de la game il est toujours lvl 1
- → Le camps n'augmente pas sa tankyness, il augmente que ses HP donc devient plus facile à tuer au cours de la partie puisque sa résistance des ratio ne change pas.
- → Vu que le calcul est fait sur le niveau moyen, si vous êtes en train de carry et que vous avez beaucoup de niveaux d'avance, vous aurez des camps qui seront 2-3 voire 4 lvl en dessous du votre, vous les ferez donc plus rapidement...

L'importance du back donc ?

- Retourner à la base pour acheter les objets permet de transformer votre économie en statistiques



Vous faites les camps + rapidement



Vous faites les camps en perdant moins d'hp



Vous avez donc davantage de temps



Les objectifs

- Les drakes
- L'erald
- Le Baron
- Les tours



L'erald et les tours

- Pour accélérer la partie, on utilise généralement l'erald pour prendre des tours, quelles sont les tours à prendre, pourquoi, et comment ?

La T1 Mid

La T1 Mid permet de faire 2 choses :

→ Ouvrir la map en deux

→ Avoir davantage d'informations sur les changements de side du jungler adverse ou les roams du midlaner

—————→ Donc la T1 la plus importante à casser c'est la T1 mid, c'est pour cette raison que l'erald s'utilisera 85 % du temps sur la T1 mid

Le deuxième erald

- Il s'utilisera généralement sur les sides lanes pour 2 raisons, et 2 cas concrets
 - La première raison c'est que ces lanes sont plus longues que la midlane donc le depush est plus long et difficile, surtout s'il est accompagné d'un erald
 - La deuxième raison c'est que les T2 sides lanes rapportent presque le double de gold que la T2 mid

Comparatif



Les 2 cas concrets

- 1^{er} cas : Mettre son deuxième erald sidelane offre une possibilité de trouer un peu la base ennemie pour créer un push plus loin et offrir davantage de tempo au side-laner pour roam ou invade
- 2^{ème} cas : Mettre son deuxième erald à l'opposé du prochain objectif sur le timing de spawn permet une situation gagnante-gagnante grâce à la pression
→ soit la team défend la pression et perd l'objectif, soit la team defend l'objectif, et perd des tours voire un inhibiteur. Ce compromis est redoutable...

En résumé ??

+ un joueur est bon, mieux il maîtrise ces concepts ce qui fait que

Un bon joueur va comprendre l'importance du timing de back, qui fait qu'il va privilégier des backs à certains gank pour avoir un clear plus rapide et avoir + de tempo entre chaque clears

Un bon joueur va comprendre qu'en volant les camps ennemis, il va naturellement augmenter son activité sur la map et sa croissance économique tout en diminuant celle du jungler adverse

Un bon joueur va comprendre que les objectifs ne se font pas n'importe comment et qu'il est nécessaire de les utiliser à leur plein potentiel

Un bon joueur va naturellement installer une pression sur la map grâce à sa compréhension du tracking jungle et des timings de respawn des camps ou des objectifs importants.

À VOUS DE JOUER !!!