

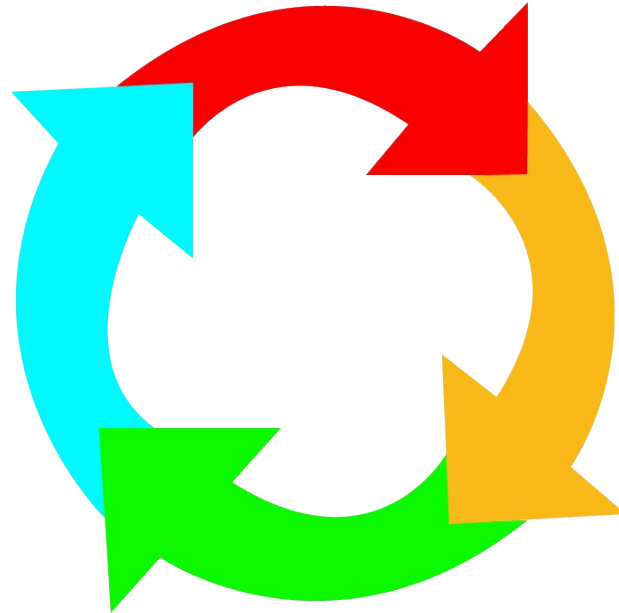
SUPER SIMPLES

RESET?

JANELA
DE
OPORTUNIDADE

WAVE

VISÃO



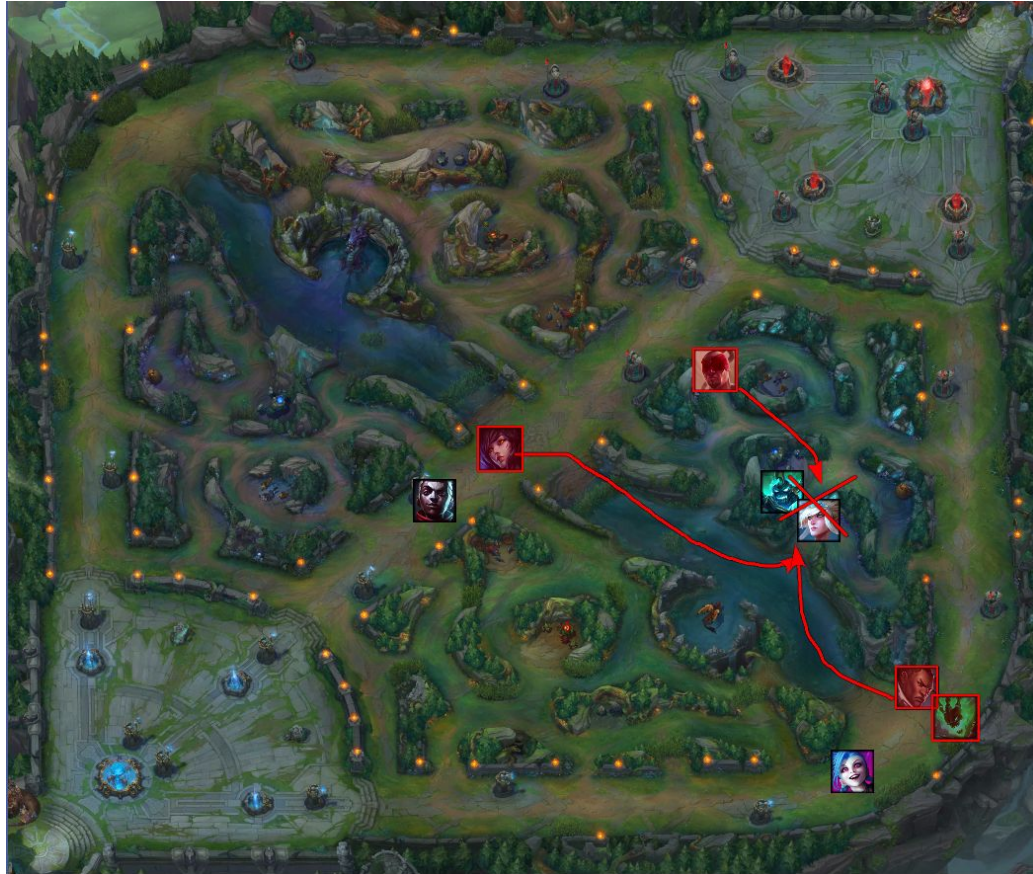
O QUE É?

O “SS” é um método competitivo utilizado para organizar o jogo, utilizando de diversos passos e ciclos. É um método utilizado mundialmente e totalmente eficaz quando se utilizado da forma certa.

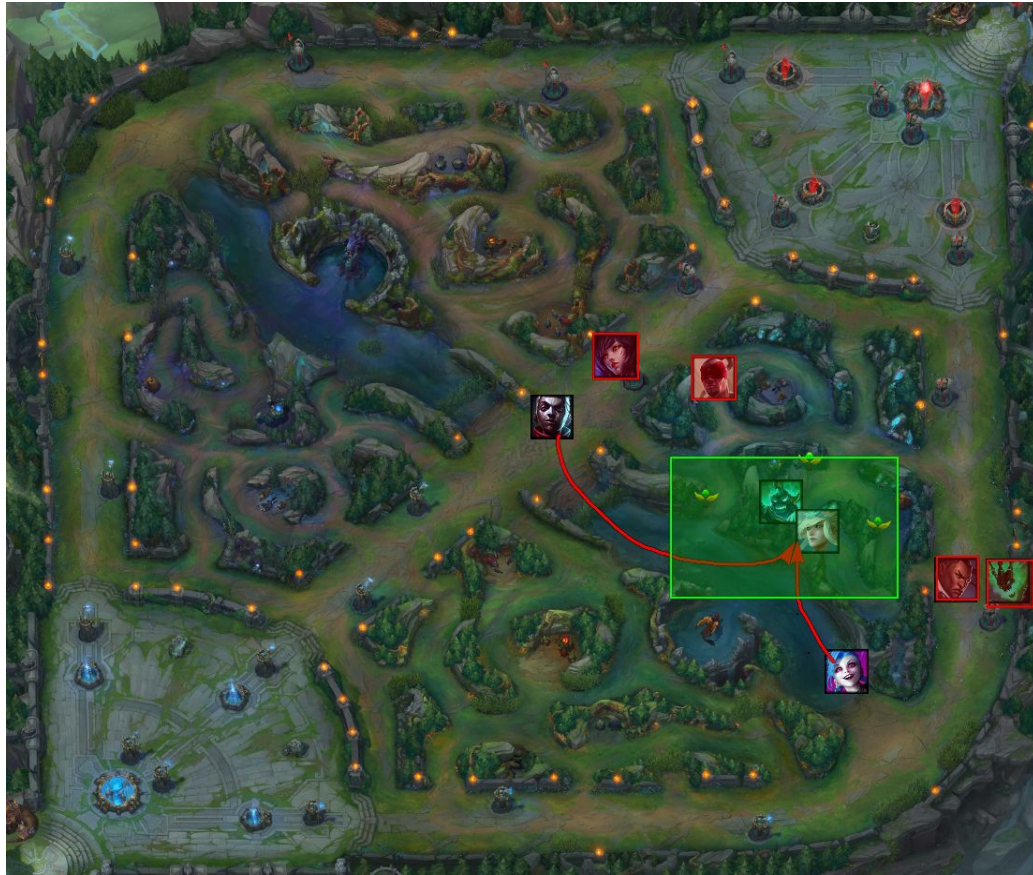
Neste documento eu apresentarei os ciclos e como colocá-los em prática, além de simplificá-los e alinhar os mesmos para uma fácil compreensão e execução. começando pelos 7 passos, colocando num ciclo e após isso, usar de outros conceitos para que não haja erros em sua utilização deste método.

Mas para que esses passos sejam seguidos sem falhas é necessário que algumas coisas sejam respeitadas tais como: pressão inimiga, time advantage, number advantage e spikes inimigos.

PRESSÃO INIMIGA

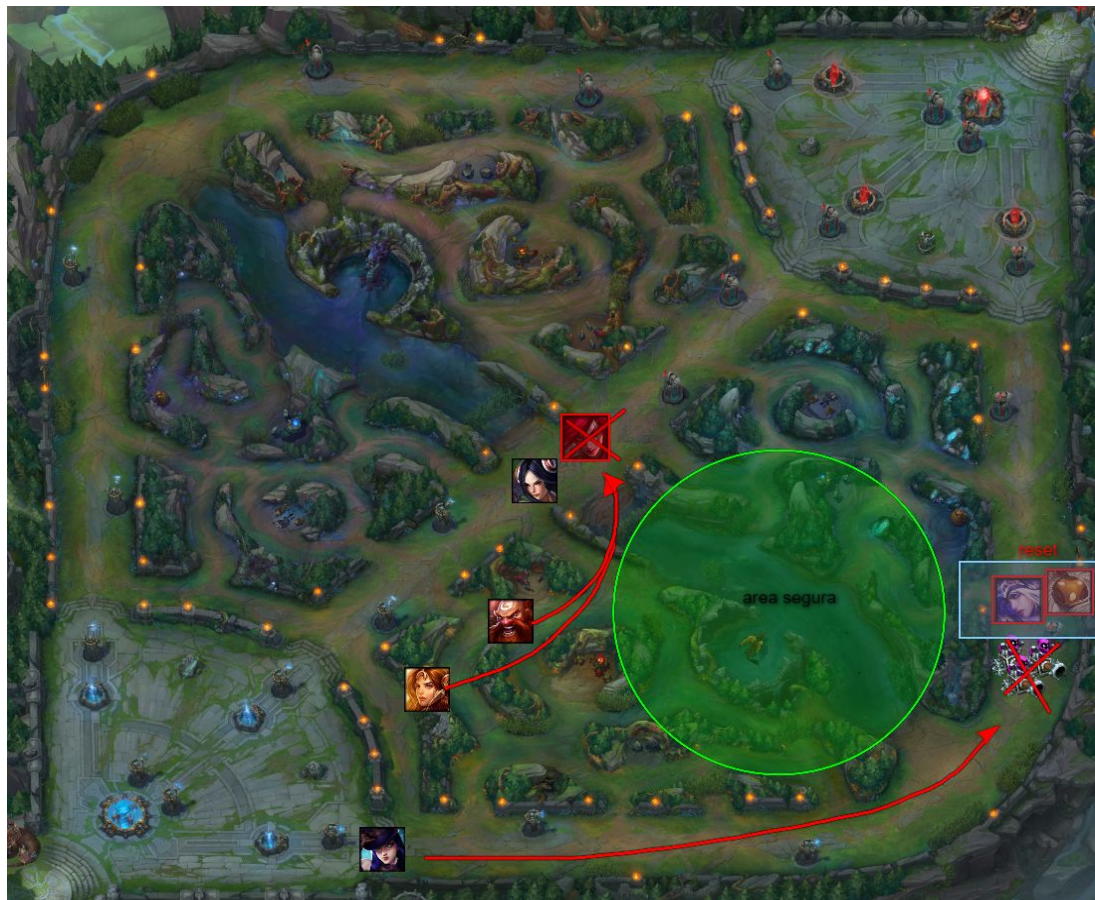


Como vimos na imagem anterior o hecarim e a Janna não respeitaram a pressão imposta pelas lanes, e quando entraram na jungle inimiga assumiram um risco que não seria necessário, e provavelmente estariam mortos ou gastariam muitos recursos para se manterem vivos, fazendo com que o time inimigo tenha uma janela de oportunidade perfeita para fazer o dragão. Quando respeitamos isso e pegamos a pressão antes de invadir nós nos mantemos seguros para a conquista de visão e um futuro objetivo. Como a seguir:



TIME ADVANTAGE / NUMBER ADVANTAGE

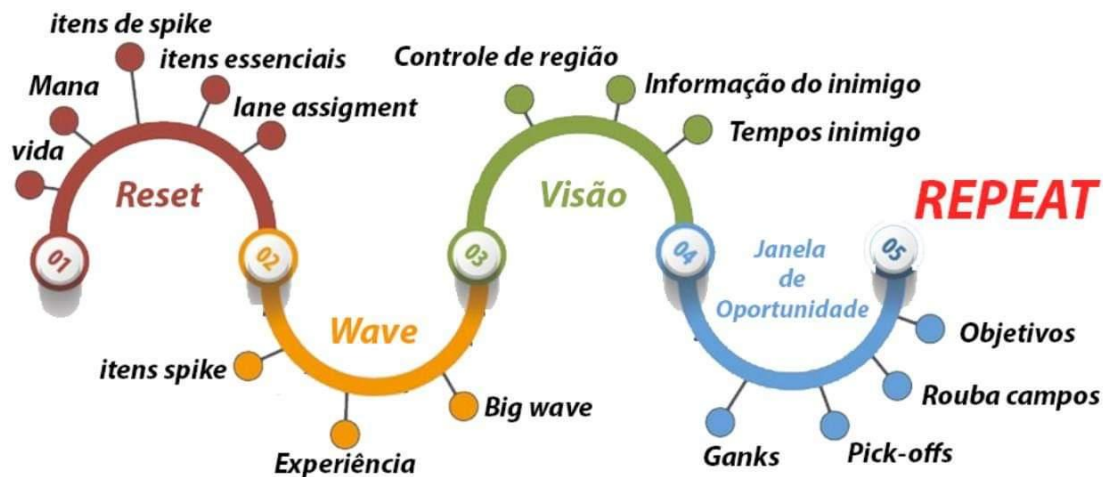
O conceito de time advantage se dá quando um time possui tempo na frente do inimigo, ou seja quando você possui pressão na lane se pode dar reset antes enquanto o inimigo responde sua wave, isso faz com que se compre itens antes e saia para o mapa na frente assim podendo colocar wards ou pressão sem que seja respondido, também pode se criar jogadas ou as vezes fazer os objetivos.



Na imagem anterior vimos que a Leona e Cait possuíam tempo de vantagem por terem o push da lane, com isso elas foram base primeiro, enquanto o time inimigo ia para a base a leona junto do gragas conseguiram um gank no mid matando o inimigo e criando uma zona de segurança no rio da bot side por eles possuírem mais campeões ativos no mapa.

O CICLO

Após entender os passos e aprender a respeitar os pontos importantes nós podemos passar para a próxima parte, aqui nós colocamos tudo num ciclo para que fique mais fácil de entender e colocar em prática.



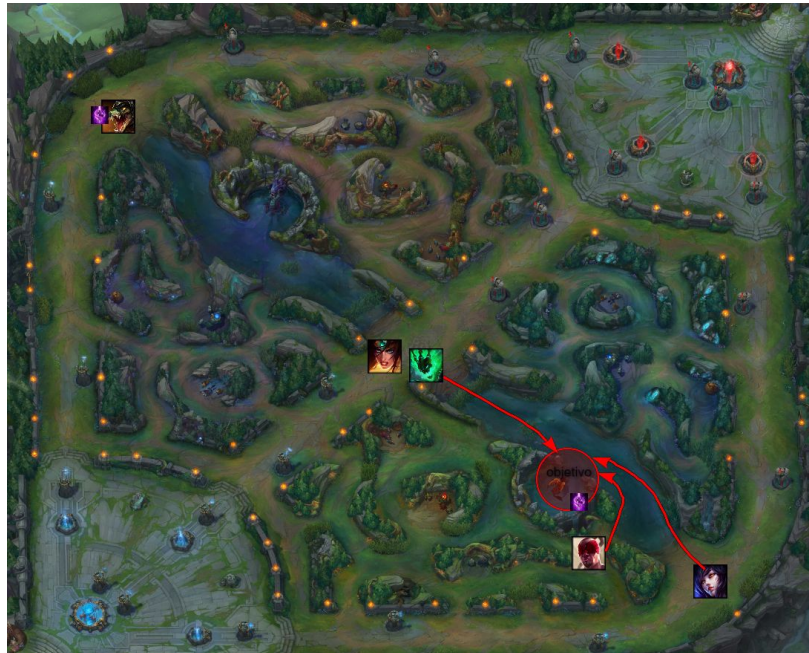
RESET

O reset se separa em 4 partes:

- VIDA/MANA: nada mais é do que restituir seus recursos.
- ITENS DE SPIKE: levando em conta que o campeão possui vários spikes durante o jogo, este reset é importante para lutas e objetivos próximos.
- ITENS ESSENCIAIS: diferente dos de spike, os itens essenciais são os quais o seu campeão precisa para exercer sua função no jogo (anjo guardião, cronômetro, etc...).
- LANE ASSIGNMENT: decidir para onde cada campeão deve ir.

COMO DEFINIR O ASSIGMENT

Após definir qual o próximo objetivo, nós passamos para onde cada campeão deve ir, aqui colocaremos o jogador com TP na side longa (aquela contrária do objetivo), precisaremos de clear wave no mid pra termos a prioridade, e na side do objetivo teremos alguém respondendo a wave também (dependendo do campeão será necessário cover para o mesmo).



WAVE

A wave é separada em 3 partes:

- ITENS DE SPIKE: no caso está se referindo ao gold necessário para comprar os itens para ser feito o objetivo.
- EXPERIÊNCIA: é a experiência necessária para se poder lutar por um objetivo.
- BIG WAVE: esta é a parte mais importante desse passo, a wave é a pressão e quando nós empurramos ela, estamos exercendo a pressão necessária para abandonarmos nossa lane e sair para o mapa, seja para pôr visão, dar um pick off ou até mesmo fazer o objetivo.

VISÃO

A visão é separada em 3 partes:

- CONTROLE DE REGIÃO: após pegarmos a pressão é hora de transferir para o mapa, controlando regiões do nosso próximo objetivo, com o uso de wards e pinks para negarmos a visão do inimigo.
- INFORMAÇÃO DO INIMIGO: sabendo onde os adversários estão, nós iremos saber se temos tempo para executar o objetivo indicado por nosso time.
- TEMPOS INIMIGOS: aqui nos referimos aos tempos de spell e skills importantes, além do time de reset do inimigo. Tudo isso para criarmos uma janela de oportunidade.

JANELA DE OPORTUNIDADE

Existem 4 tipos de janela de oportunidade:

- GANKS: as vezes para criarmos uma vantagem de tempo usamos do gank para adquirir pressão na lane ou até mesmo matar o inimigo para que o mesmo não consiga responder o objetivo.
- PICK-OFF: após negarmos a visão inimiga criamos uma área de risco para o mesmo, se ele passar nessa área será morto e conquistaremos o time advantage.
- ROUBA DE CAMPOS: com o controle da região podemos roubar campos da jungle inimiga e negar xp e ouro.
- OBJETIVOS: após respeitarmos tudo o que foi falado, e reconhecermos nosso tempo para o objetivo, nós podemos executá-lo

QUANDO SEGUIR O CICLO

- Este ciclo deve ser seguido do começo até o fim da partida, por ser a maneira mais fácil e segura de se conquistar os objetivos pelo mapa, mas nunca podemos esquecer que o time inimigo também está em jogo, então devemos sempre pensar qual é o objetivo deles e se podemos disputar esse objetivo.
- Não é preciso seguir o ciclo a risca o jogo inteiro, se o adversário errar nós podemos abusar deste erro pulando alguns passos e executando-o.
- as team fights geralmente acontecem quando ambos os times tem o mesmo objetivo em mente assim criando um conflito de interesse, por isso é necessário sempre identificar os spikes de todos os campeões.
- o teleport é uma ferramenta do jogo para se quebrar o time advantage, ter vantagem de “tp” pode significar um objetivo mais fácil para execução

P.V.P.A

Como eu disse no começo deste documento, eu iria simplificá-lo cada vez mais para uma fácil execução, isso me trouxe até essas siglas que significam PRESSÃO>VISÃO>PRESSÃO>AÇÃO; agora que já conhecemos todos os conceitos podemos aplicar o Super Simples da forma mais básica, sendo ela:

- PRESSÃO: nós pegamos pressão da lane primeiro, empurrando nosso adversário na lane.
- VISÃO: enquanto o inimigo responde nossa wave, isso nos dá uma abertura para pegarmos visão do nosso objetivo
- PRESSÃO: agora é nossa vez de respondermos a wave, devemos fazer isso o mais rápido possível.
- AÇÃO: após termos pressão novamente e controle da região está na hora de criarmos uma janela de oportunidade e executar nosso objetivo.