



Conceito de Tempo



O que é tempo em league of legends?

Tempo é um conceito avançado que se entendido e executado de maneira eficiente leva seu time a jogar melhor, como?

- 1- Jogadas mais inteligentes
- 2- Melhores janelas de oportunidade
- 3- Maior controle sobre decisões in game etc;



Definição de tempo em league

O conceito de tempo no LOL se divide em duas partes segundo a minha visão.

A primeira:

Estar antes:

*Basicamente estar antes naquilo que seu time se propoe a fazer, seja um Drag, um gank, um baron, invade, uma call para por visão ou tirar.

*Tempo à FRENTE : Muito comentado no competitivo esse conceito tenta enfatizar o fato de se estar tempo a frente em relação a alguém (Top, Mid, Bot Jg).



Mais um conceito sobre TEMPO.

Podemos também dizer que TEMPO pode ser dividido em 2 partes:

Poder e Distância do Objetivo.

Vamo destrinchar mais um pouco esse conceito.



PODER

Poder pode ser dividido em 4 partes e é relacionado ao campeão.

1) Recursos

2) Status Base

3) Status de item

4) Cooldown



Recursos

Vamos abordar primeiro o Recurso

Recursos:

mana e vida.

Variável constante.

Basicamente sem vida ou mana você não tem qualquer poder no jogo, não se pode criar jogadas, nem estar antes em objetivos.



Status base

Oque é o status base?

È a diferença de level entre você e o oponente;

Status base:

Level

Muda periodicamente

Especialmente influente do LV 1-6.



Status de Item

Sendo objetivo status de item é a diferença de item entre você e o adversário.

Status de item:

Power spikes dados pelos itens

Status de combate melhores

E aumenta só se você tiver item.



Por ultimo o CD(Aceleração de Habilidade).

Basicamente sua capacidade de lutar tendo Ultimates e feitiços prontos.

CoolDowns (aceleração de habilidades).

Tempo de feitiços para lutar seu e do inimigo.

Inclui habilidades QWER + Feitiços.

Garante potencial de Outplay no adversário.



Distância do Objetivo

Agora que sabemos oque é Poder in game podemos ir para a segunda parte da definição de tempo in game.

Distância do Objetivo]

- 1)Quanto tempo até você ser relevante no jogo.
- 2)Objetivos,qualquer ponto de PRESSÃO NO MAPA.
- 3)Não pode usar vantagem de poder se você não está no mapa(Obejtivo).



Ritmo de Jogo ,último conceito.

Ritmo de Jogo: Podemos definir ritmo de jogo como “tempo” ou “pace” a passada de jogo,ou seja,quem consegue “tempo a frente “ normalmente dita as jogadas seja criando ou então “cozinhando “ o jogo.

O tempo SÓ existe se você souber utilizar-lo.



Coisas que matam o seu Tempo in game.

Matadores de Tempo

- 1) Desvantagem de recursos
- 2) Desvantagem de Nivel
- 3) Desvantagem de item
- 4) Desvantagem de CD
- 5) Estar longe dos Objetivos (Tempos atrás).



Construtores de tempo

Construtores de Tempo

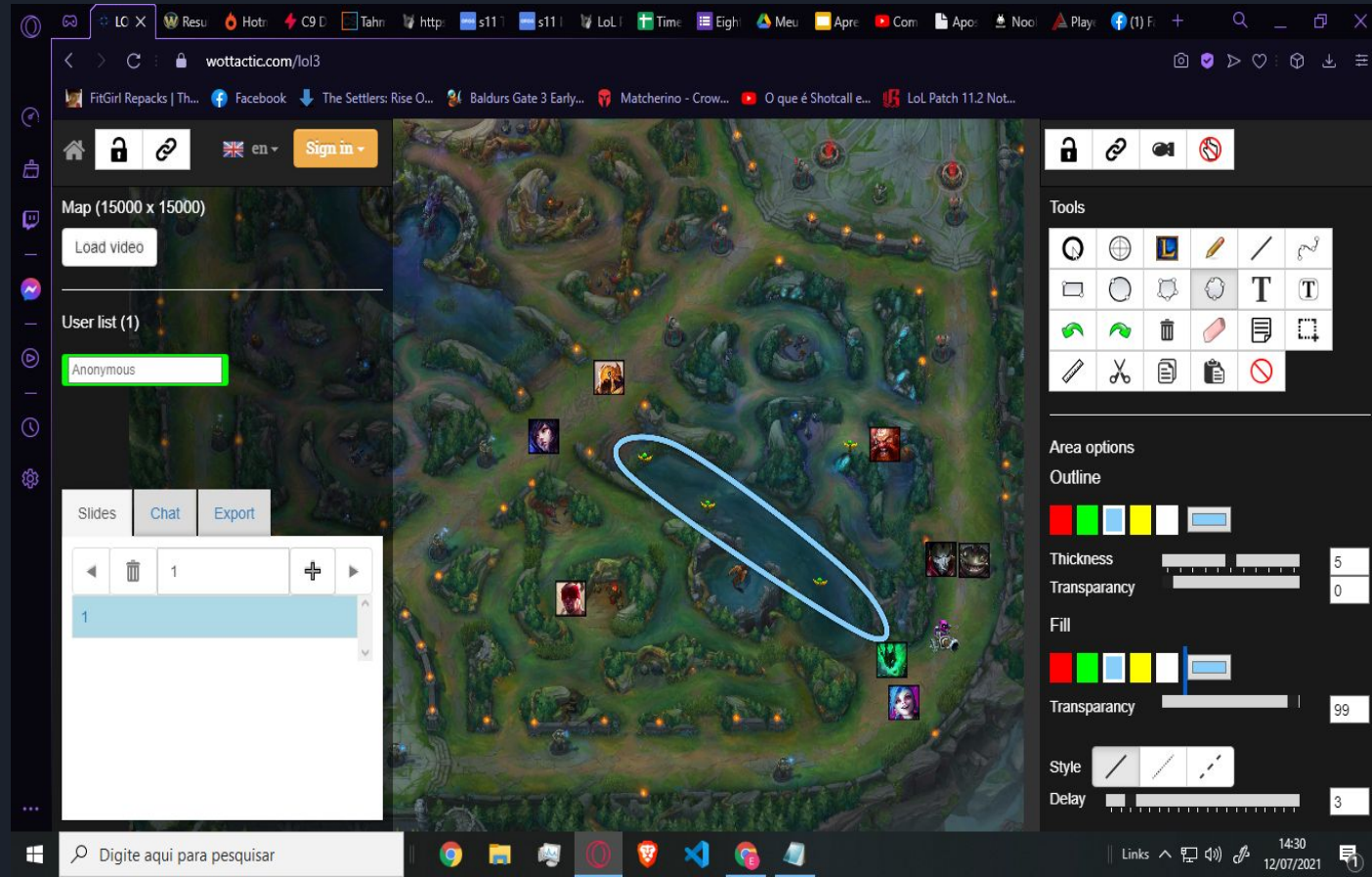
- 1)Vantagem de Recursos
- 2)Vantagem de Item
- 3)Vantagem de CD
- 4)Estar Antes nos Obejtivos (tempo á frente).
- 5)Vantagem de Nivel.

Aplicando tempo Exemplo 1

Aqui a Bot lane azul, poe a wave na torre inimiga e usa se TEMPO para outra jogada.

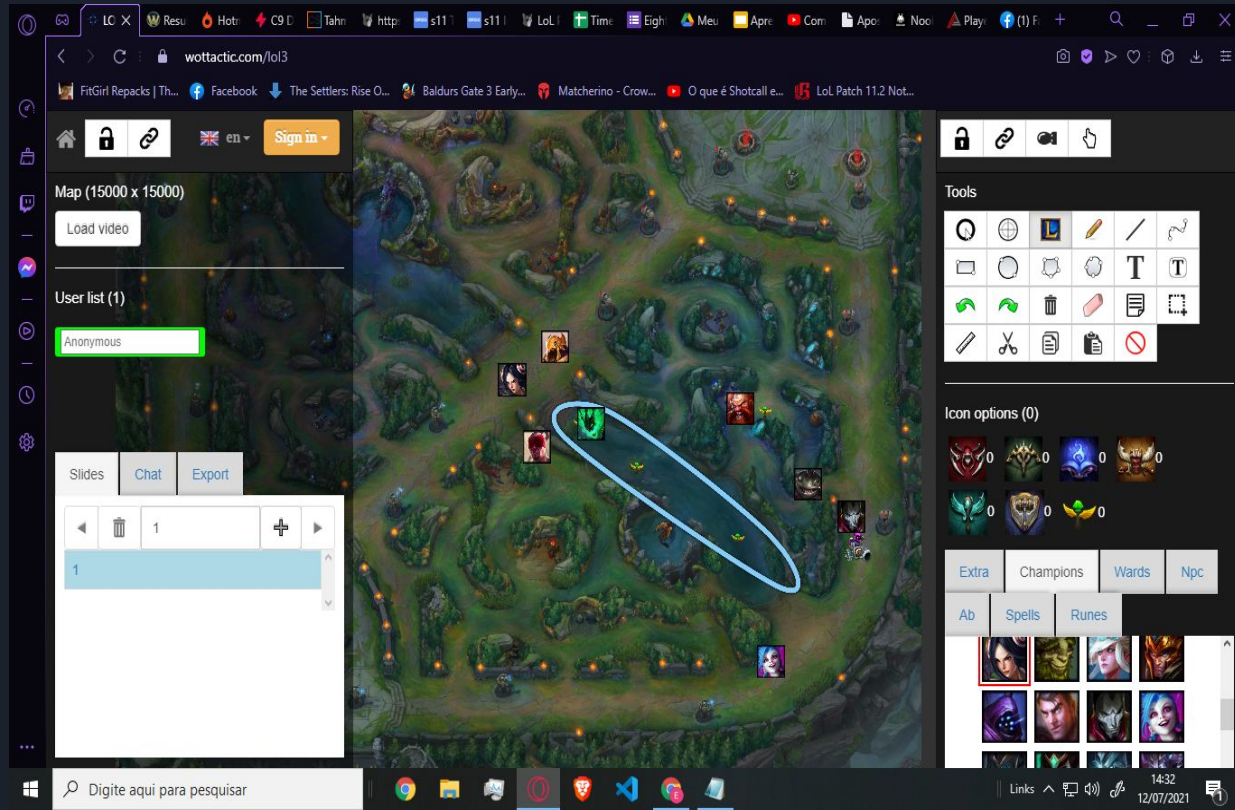
O gragas esta em black out ,não tem visão do rio e não pode dar a cara la.

Por ter visão no rio o tresh usa seu tempo para ir mid.



Continuando

Com o lee sin proximo o gank no azir é desenhado, por ter TEMPO afrente da bot lane inimiga que tem que responder a wave o thresh e lee sin preparam o gank.(objetivo). no azir.

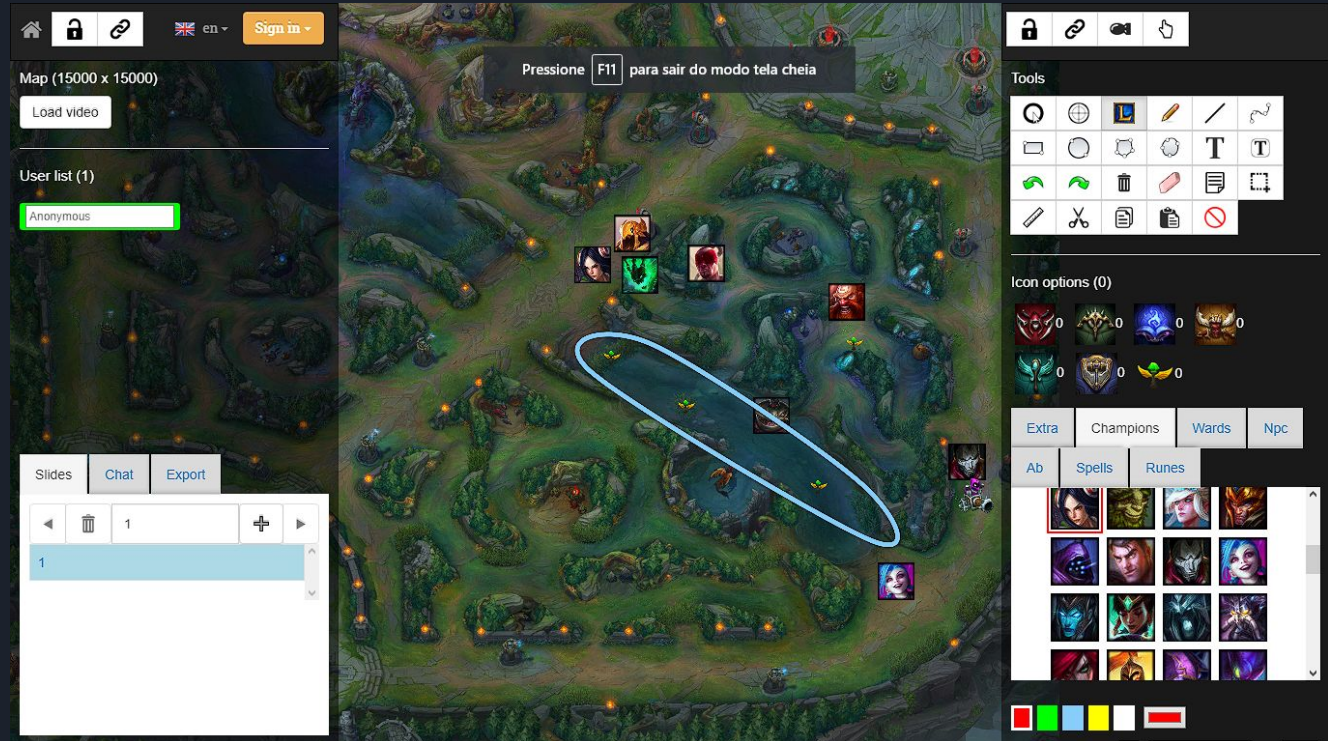


Final

Como o Gragas não tem visão da jogada ele não pode ajudar o Azir, o Gragas está muito TEMPO atras na jogada.

O Tk percebe a play, mas a DISTANCIA DO OBJETIVO faz ele chegar atrasado (TEMPO a tras).

O Azir morre, ou perde False (Objetivo).





Resumo

Essa foi uma jogada hipotetica usando tempo como fator dominante.

Repare que a jinx recua, ou da B,ela precisa gastar seu ouro e voltar pra lane assim estando Tempo a frente do Jhin (Poder:Item,vida,mana,CD).

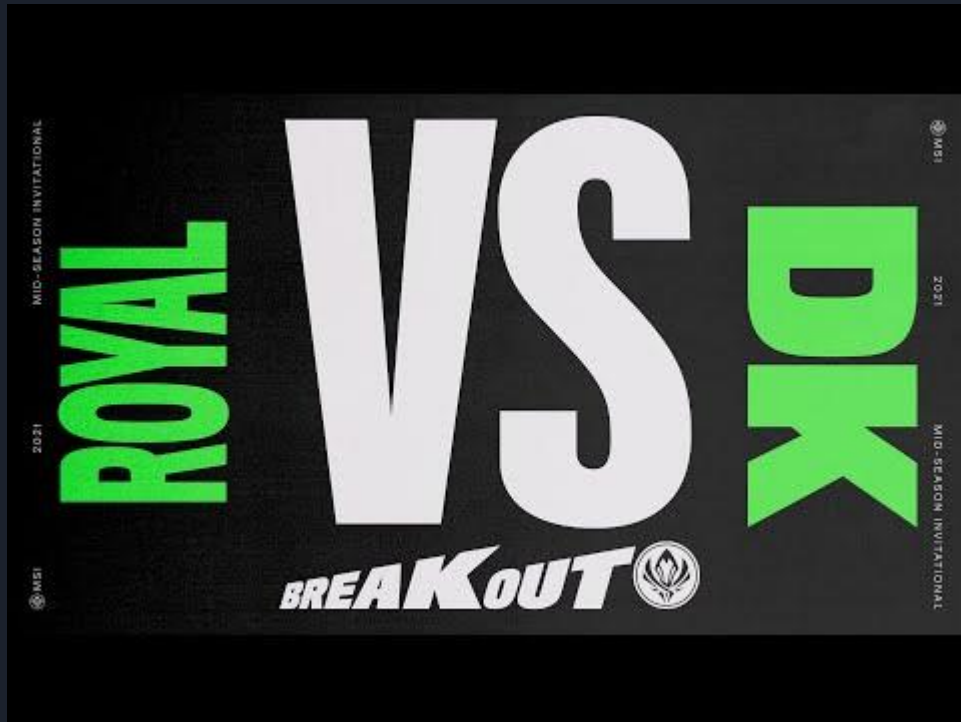
Exemplo competitivo

Reparem na jogada da Royal usando tempo de vantagem.

Ao ser visto na sentinela azul do top, o rumble se mostra muito longe da bot lane para contestar qualquer coisa (distancia do objetivo).

O udyr aproveita essa janela de oportunidade,pois a bot lane vermelha esta avançada(CD da leona Up).

Video:9:54m





Exemplo Competitivo 2

Percebam o Reset padronizado Suporte e Jungler e a movimentação para mid.

Em seguida o gank top lane, Em seguida a resposta na Bot lane.

