



Playing with pressure



Inhoud

- Team communicatie
- Wat is pressure?
- Pressure rond mid lane
- Standaard gameplan
- Open discussie



Team communication

- Cooldowns doorgeven
- Gameplan
- Headcounts
- Map opsplitsen
- Effectief gebruik van de voice





Wat is pressure?

- Als eerste je lane uit kunnen shoven
- Initiatief, tegenstander reactief
- Tempo:

*"Similar to other sports, it means the team in the lead needs to keep up the **pressure** and not let the team defending catch up.*

"Keep the tempo up" in regards to LoL generally means engage first, go for global objectives and overall not play passively."

- Constante dreiging
- Nodig voor o.a. vision, objectives
- Pressure synchroniseren



Pressure rond mid lane

- Waveclear
- Kill pressure
- Vision
- Jungler backup
- Enemy jungler type
- Roamen
- Verschillende stijlen mogelijk voor laning phase

Pressure rond mid lane

1) Push + Roam



- + Invloed op de rest van de map
- Enemy laner kan vrij farmen

Geeft veel map pressure

2) Lane kill



- + Veel pick potential
- Snowball afhankelijk

Geeft veel lane kill pressure



Pressure rond mid lane

Lane ward tegen roamers



Pink wards voor kill pressure / roamen





Standaard gameplan

- Elke game is anders
- Allereerst pressure krijgen
- Daarna deze pressure daadwerkelijk gebruiken



Outer turrets

- Gameplan
 - Eerste outer turret neer
 - Rift herald/Drake
-
- Kleine skirmishes
 - Mechanical prowess

Inner turrets





Inhibitor turrets

Erg moeilijk dus:

- Geleidelijk starven enemies
- Vision control
- Neutral objectives, baron dance

Verschillende in teamcomps komen hier sterk naar voren

[Splitpush](#) (Dorans Alpha vs Korea)



LCK 2018 SPRING



VS



Open discussie

