

Botlane matchups:

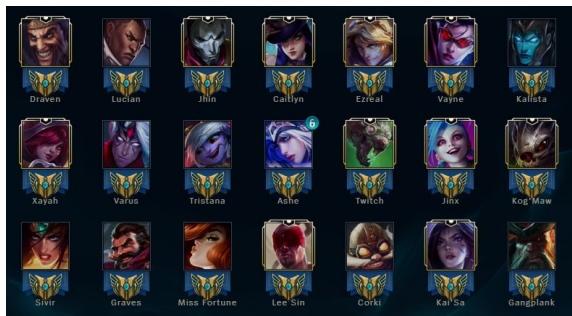
***“Waarom wordt mijn adc
altijd gehooked”***



Wie zijn wij

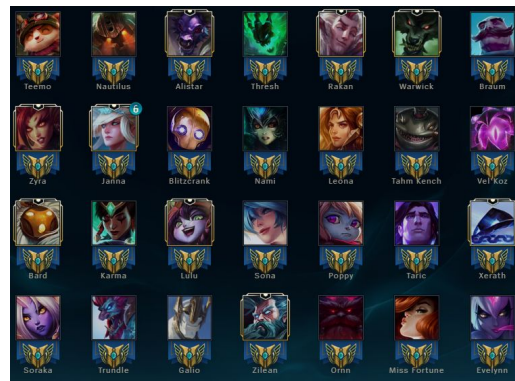
Luc Builtjes

- ADC 'Negen Krakkers' winnaar LCN 2018
- ADC 'Polio Botlane' 2e plaats LCN 2017
- ADC 'Dorans Mannelijk Roze' in DCL
- ADC main sinds season 3
- ADC in DCL sinds 2015
- Bekend voor het verliezen van een game tegen Fedorans door Syndra ADC te picken



Stijn Visser

- Support 'Negen krakers' winnaar LCN 2018
- Support 'Polio Botlane' 2e plaats LCN 2017
- Support main sinds season 1
- Alle tier 7 champs botlane gespeeld
- Coach 'Dorans Mannelijk Roze' (1 match die ze verloren)



Doel

Je een idee geven van de verschillende botlane matchups en je aan het denken zetten over de beste manier om jouw eigen botlane matchup zo succesvol mogelijk uit te spelen in een game

...Zodat dit niet
gebeurt.

Inhoudsopgave:

1. Catagoriseren van supports
2. Catagoriseren van ADC's
3. Combinaties: Strengths & Weaknesses
4. Realistische situaties
5. Afsluitend advies
6. Directe vragen

Catagoriseren van supports



Catagorieën

Hookers

Shield/
Healers

Mages/
Pokers

Tanks

Playmakers/
Roamers



Hookers



- + Movement CC op uitgekozen plek
 - + Catching
 - + Lane dominance
 - + Erg sterk tegen immobile champs
-
- Lange cooldowns
 - Afhankelijk van mechanical skill
 - Kan makkelijk uitgepoked worden
 - Erg zwak tegen counterpicks/play



Shield/Healers



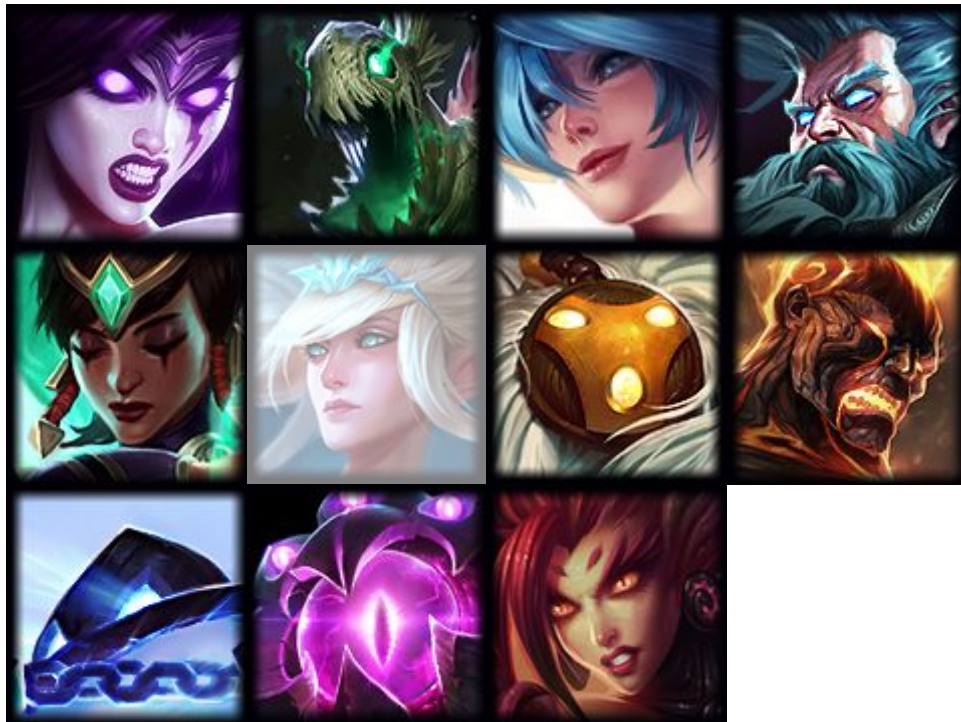
- + Gigantische sustain/damage prevention
- + Niet down te poken
- + Vervullen vaak een secundaire rol
- Meestal Squishy
- Immobile
- Wordt useless in een achterstand



Mages/Pokers



- + Gigantische damage van een relatief veilige afstand
 - + Helpt met shoven
 - + In principe een tweede midlaner
 - + Goed in zonen
-
- Extreem mana hungry
 - Kan slecht tegen All-In en ganks
 - Je mist de utility van een normale support



Tanks



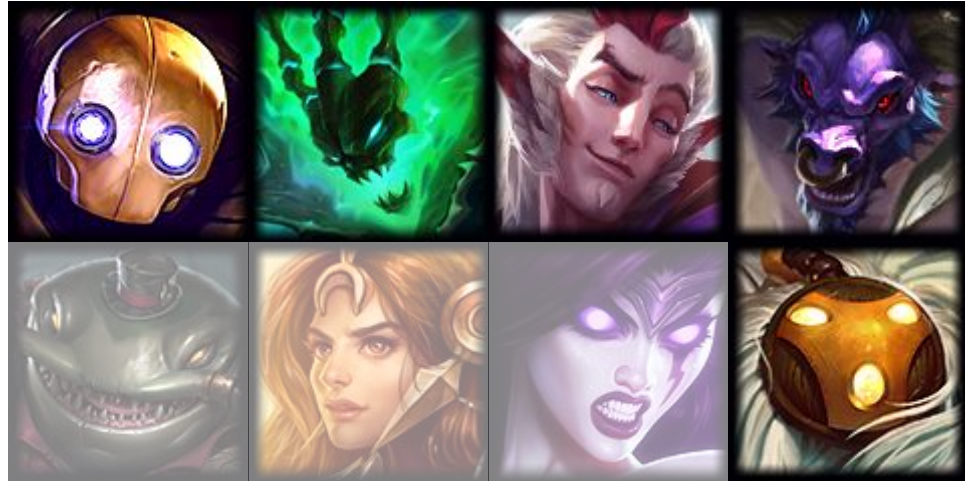
- + Peel voor de carry's
- + Erg bulky, kunnen veel hebben
- + Vaak CC heavy champs
- + Sterk tegen all in en ganks
- Sloom, low mobility
- Worden makkelijk uitgepoked
- Kunnen vrij weinig alleen doen



Playmakers/roamers



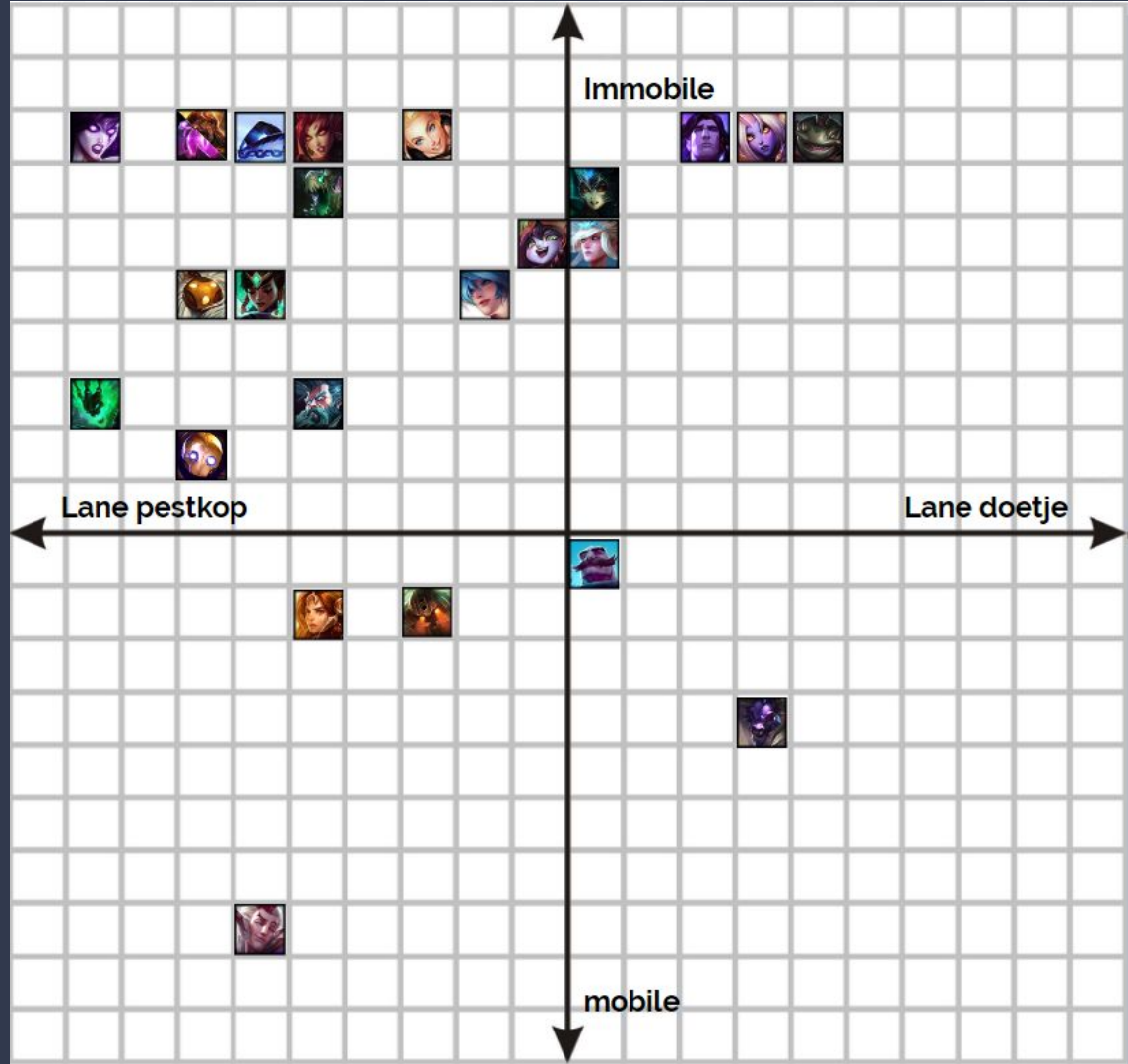
- + Beste manier om als support de game te winnen
- + Succes in andere lanes
- + Goeie mechanics worden gereward
- Veel gameknowledge vereist
- Te veel of op verkeerde momenten roamen verliest de botlane



Overzicht

Een verdeling van champs over belangrijke

Lane gerelateerde eigenschappen



Catagoriseren van ADC's



Catagorieën

Shover

Poker

Harasser

All Inner

Set Upper

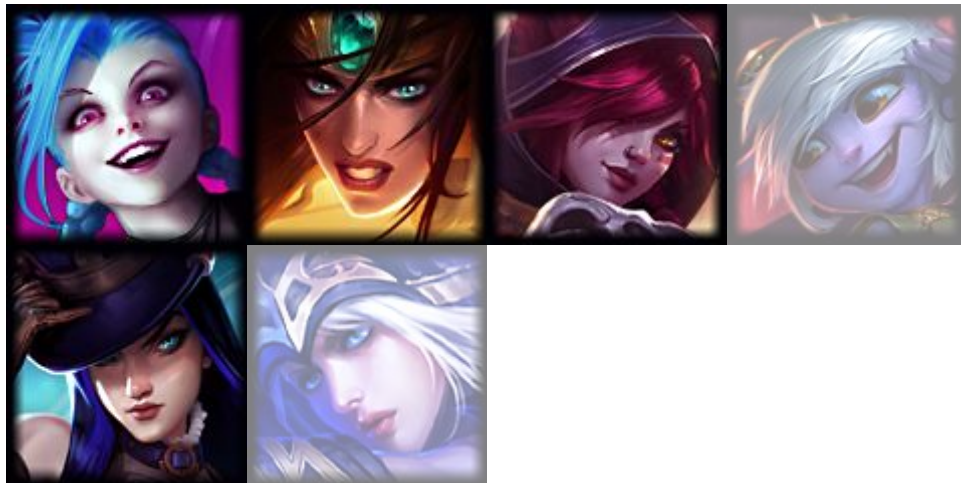
Scalers



Shovers



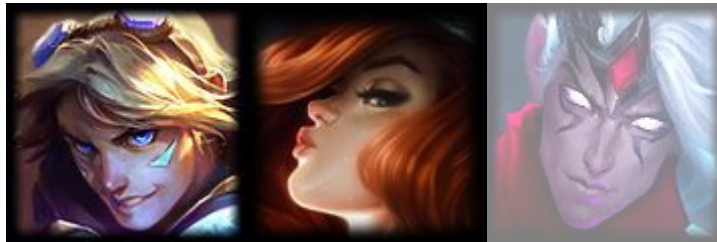
- + Veel waveclear
 - + Veel lanepriority
 - + Enemy geforceerd onder turret farmen
-
- Vulnerable voor ganks
 - Vaak relatief immobile
 - Moeten vaak veel mana gebruiken om de wave te shoven



Pokers



- + Long range high damage poke
 - + Forceren enemy om te focussen op poke dodgen
 - + Goed in zonen van CS
-
- Zwak in een all in
 - Moeten poke landen voordat ze kunnen fighten
 - Mana dependant



Harrasers



- + Kunnen bijna altijd winnende trades forceren tijdens hun trade window
- + Goede zone control tijdens hun trade window
- Buiten hun trade window relatief zwak
- Zwak tegen all in



All Inners



- + Goede follow up op all in supports
 - + Gap closer
 - + Hoge damage output
-
- Als de all in mislukt vaak geen uitweg
 - Kunnen uitgepoked worden als ze geen goede all in kunnen vinden



Set Uppers



- + Goede set up voor support all ins of jungle ganks
- + Relatief reliable CC
- + Mid/long range catch potential
- Cooldown reliant
- Vulnerable als hun CC down is
- Moeten meestal wachten tot lvl6 voordat ze echt useful worden



Scalers



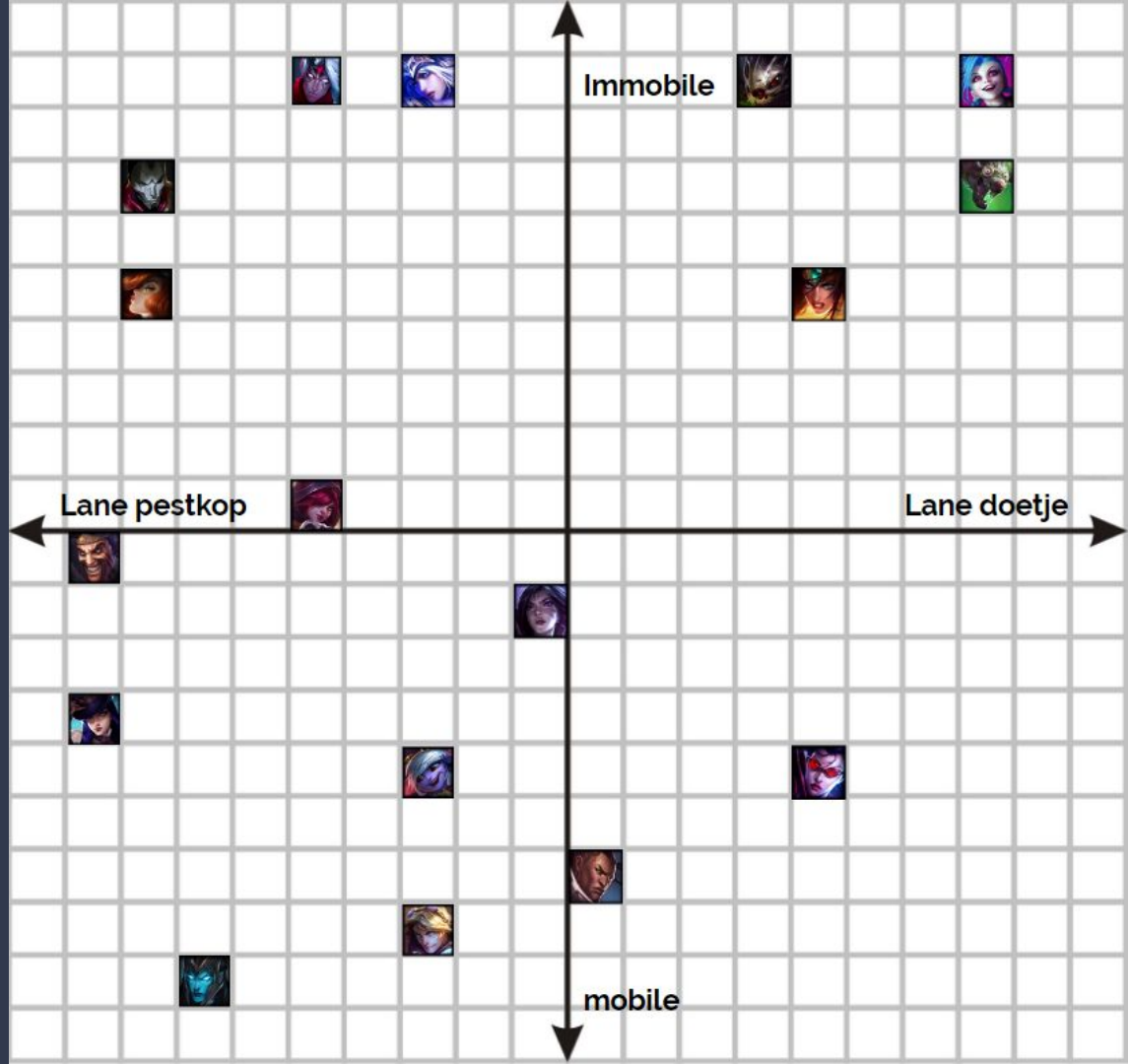
- + Late game hypercarries
- + Deze champs wil je niet op 4 items hebben
- + We hebben allemaal wel eens tegen een late game twitch gespeeld
- + Daar wordt niemand blij van
- Hebben early weinig damage
- Immobile
- Volledig support reliant early game



Overzicht

Een verdeling van champs over belangrijke

Lane gerelateerde eigenschappen



Combinaties: Strengths & Weaknesses



All Inner + Hooker



Het gameplan:

- Wat is het doel van je lane?
- Waar wil je de wave houden?
- Waar moet je op letten?
- Waar kan je tegenaan lopen?

Voorbeeld: Draven + Blitzcrank



Doel:

Enemy botlane zo vaak mogelijk killen

Wave:

Niet te hard inpushen

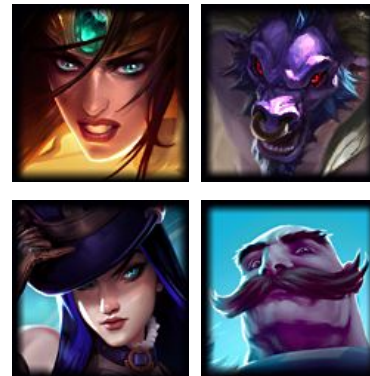
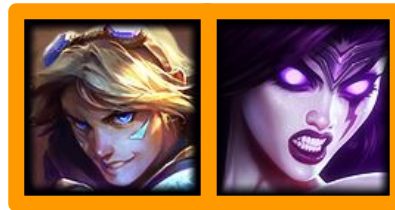
Waar op letten:

Opportunities om mensen te catchen

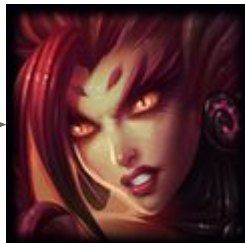
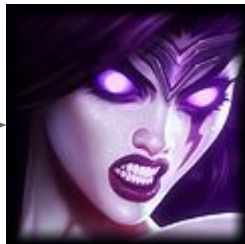
Waar voor oppassen:

Harde poke die een latere fight kan verliezen

Counters



Harasser + Mage



Het gameplan:

- Wat is het doel van je lane?
- Waar wil je de wave houden?
- Waar moet je op letten?
- Waar kan je tegenaan lopen?

Voorbeeld: Caitlyn + Morgana



Doel:

CS denien en enemy tower pakken

Wave:

Inpushen of freeze en zonen

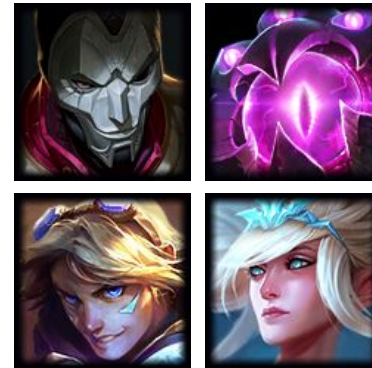
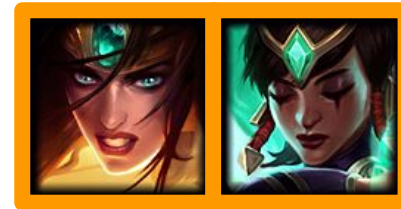
Waar op letten:

Contest elke CS die de enemy carry probeert te pakken

Waar voor oppassen:

Engages wanneer black shield down is

Counters



Shover + Healer



Het gameplan:

- Wat is het doel van je lane?
- Waar wil je de wave houden?
- Waar moet je op letten?
- Waar kan je tegenaan lopen?

Voorbeeld: Sivir + Janna



Doel:

Wave clearen

Wave:

Zo hard mogelijk shoven

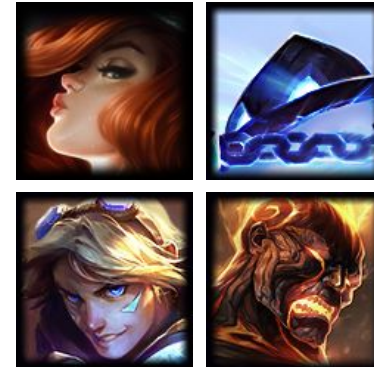
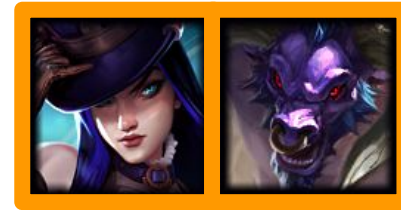
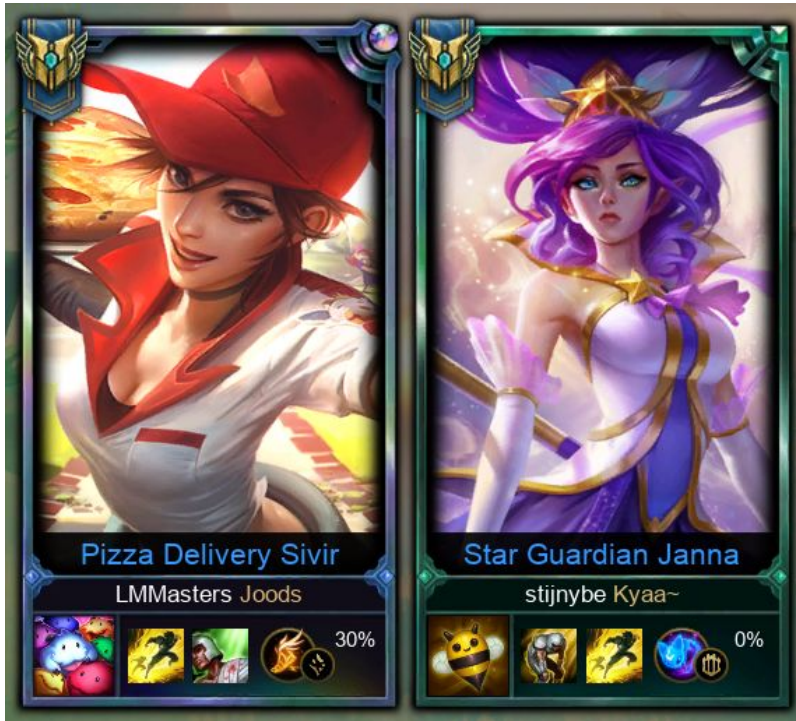
Waar op letten:

Probeer de enemy te poken met dezelfde spells waarmee je de lane pusht

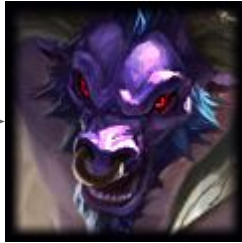
Waar voor oppassen:

Out of mana raken en te veel poke eten tijdens het pushen

Counters



Set Upper + Playmaker



Het gameplan:

- Wat is het doel van je lane?
- Waar wil je de wave houden?
- Waar moet je op letten?
- Waar kan je tegenaan lopen?

Voorbeeld: Varus + Alistar



Doel:

Safe spelen tot 6, daarna picks maken

Wave:

Early pushen, na 6 freezezen

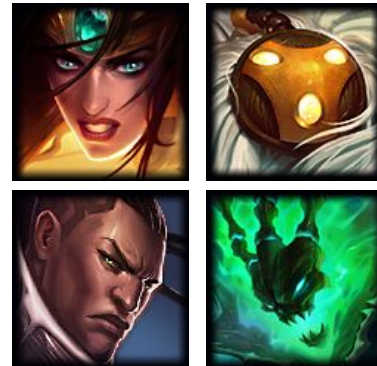
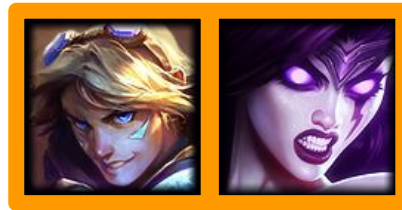
Waar op letten:

Enemies die oversteppen

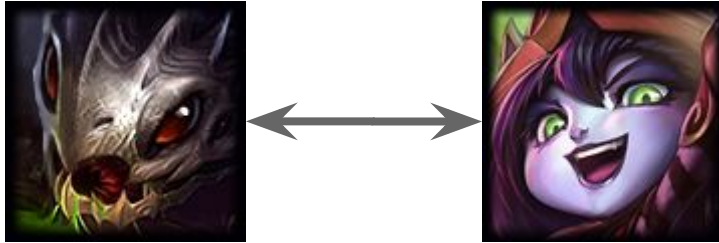
Waar voor oppassen:

Geëngaged worden terwijl je cooldowns hebt

Counters

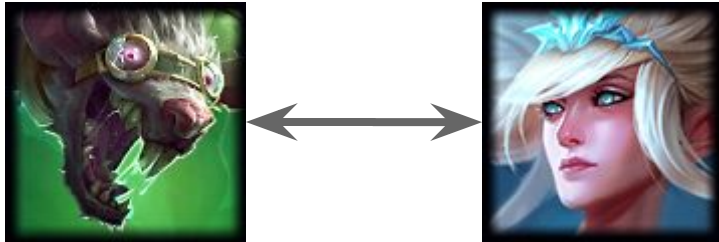


Scaler + Healer



Het gameplan:

- Wat is het doel van je lane?
- Waar wil je de wave houden?
- Waar moet je op letten?
- Waar kan je tegenaan lopen?



Voorbeeld: Lulu + Kog'maw



Doel:

Farmen en scalen

Wave:

Laten inpushen

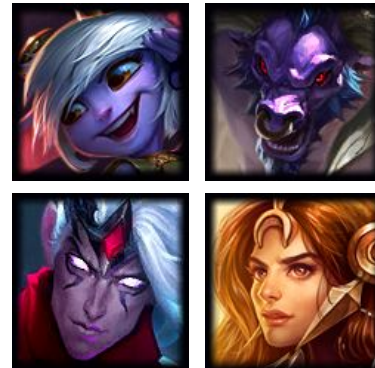
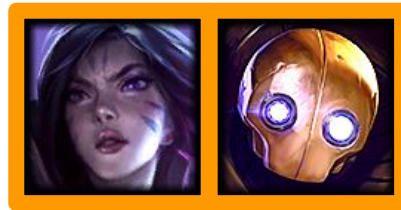
Waar op letten:

Efficient farmen en trades vermijden

Waar voor oppassen:

Towerdives

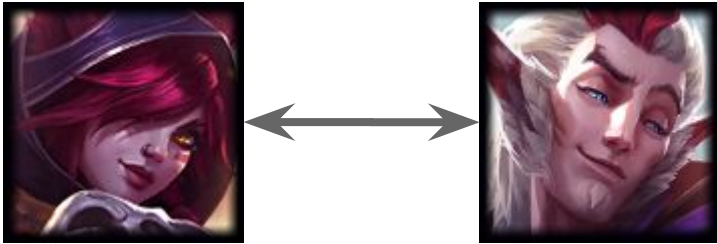
Counters



Die Twee Schijtvogels

Het gameplan:

- Wat is het doel van je lane?
- Waar wil je de wave houden?
- Waar moet je op letten?
- Waar kan je tegenaan lopen?



Die Twee Schijtvogels



Doel:

Enemy botlane killen

Wave:

Pushen of freezezen

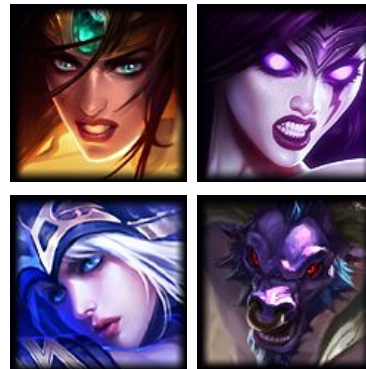
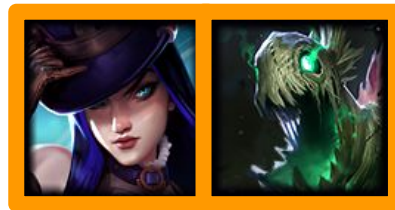
Waar op letten:

Mensen die oversteppen vanaf lvl1

Waar voor oppassen:

Engages als je cooldowns hebt en uitgepoked worden

Counters



Realistische Situationen



Situatie 1:

Eigen lead

Je hebt laten zien dat er met jullie niet te sollen valt. Een paar double killtjes zijn al binnen. Het lijkt er op dat jullie niet meer te stoppen zijn. Het enige wat nu nog resteert is de game voor je team winnen.

Wat doe je?



Situatie 1:

Eigen lead

Je hebt laten zien dat er met jullie niet te sollen valt. Een paar double killtjes zijn al binnen. Het lijkt er op dat jullie niet meer te stoppen zijn. Het enige wat nu nog resteert is de game voor je team winnen.

Wat doe je?

Onze oplossing

- **Push de enemy onder tower en probeer hun tower te pakken**
- **Support maakt roams naar mid of zelfs top**
- **Ga samen de enemy jungler opzoeken**
- **Pak dragon**
- **Contest scuttlecrab**
- **Pak vision op belangrijke keypoints in de botside jungle**

Situatie 2:

Camp door enemy jungler

Als het niet aan die stinkende jungler van de enemies lag, dan had je nu sowieso je lane allang gewonnen. Elke goede fight die je kan vinden wordt weer eens verpest door een gank. De frustratie staat je nader dan de overwinning

Wat doe je?



Situatie 2:

Camp door enemy jungler

Als het niet aan die stinkende jungler van de enemies lag, dan had je nu sowieso je lane allang gewonnen. Elke goede fight die je kan vinden wordt weer eens verpest door een gank. De frustratie staat je nader dan de overwinning

Wat doe je?

Onze oplossing

- Zorg dat je pink wards koopt en neerzet
- Let er op dat je nooit een trinket van cooldown hebt
- Laat je inpushen
- Vermijd fights
- Vraag je eigen jungler voor een countergank
- Als support moet je altijd doorhebben als de jungler zich ergens anders laat zien

Situatie 3:

Enemy lead

De enemy botlane heeft al meerdere keren laten zien dat ze de betere zijn. Een fight winnen zit er niet meer in nu. Als het zo doorgaat zal de enemy botlane de hele game overnemen en carrien.

Wat doe je?



Situatie 3:

Enemy lead

De enemy botlane heeft al meerdere keren laten zien dat ze de betere zijn. Een fight winnen zit er niet meer in nu. Als het zo doorgaat zal de enemy botlane de hele game overnemen en carrien.

Wat doe je?

Onze oplossing

- Laat je inpushen
- Vermijd trades
- Vraag je jungler om hulp
- Kijk of je jezelf useful kan maken door vision in je eigen jungle te krijgen
- Focus op even blijven in CS
- Laat support roamen als deze niks meer in lane kan toevoegen maar pas dan wel op voor dives op de ADC

Situatie 4:

Ganks van eigen jungler

Je kan maar net niet je dominantie bewijzen tegen de enemies. Het gaat heel geleidelijk. Gelukkig is daar je trouwe jungler die aangeeft meerdere keren te willen helpen met ganks. Nou dat de lane nog gelijk op gaat is dit het beste moment om je lead te pakken.

Wat doe je?



Situatie 4:

Ganks van eigen jungler

Je kan maar net niet je dominantie bewijzen tegen de enemies. Het gaat heel geleidelijk. Gelukkig is daar je trouwe jungler die aangeeft meerdere keren te willen helpen met ganks. Nou dat de lane nog gelijk op gaat is dit het beste moment om je lead te pakken.

Wat doe je?

Onze oplossing

- Laat je een beetje inpushen en freeze de wave
- Bewaar belangrijke cooldowns
- Zorg voor pinkwards op plekken als jouw tribush en jouw lanebush
- Bait de enemy met een domme trade
- Zelf ook initiëren, nooit jungler laten 1v2'en!!!!
- Als de gank de verkeerde kant op gaat, niet greepen!

Situatie 5:

Team loopt te inten

Succes! De botlane is perfect gegaan en de enemies zijn al huilend genoeg aan het nemen met de verdwaalde minion die ze onder turret kunnen farmen. Een gigantische lead kun je een hoop mee, er is alleen een probleem. Alle andere lanes zijn vies aan het verliezen.

Wat doe je?



Situatie 5:

Team loopt te inten

Succes! De botlane is perfect gegaan en de enemies zijn al huilend genoeg aan het nemen met de verdwaalde minion die ze onder turret kunnen farmen. Een gigantische lead kun je een hoop mee, er is alleen een probleem. Alle andere lanes zijn vies aan het verliezen.

Wat doe je?

Onze oplossing

- Push je tower zsm
- Rotate naar andere lanes om daar towers te pakken
- Pas op dat je je lead niet weggooit door dood te gaan en een shutdown weg te geven
- Blijf vooral niet in botlane hangen!!
- Probeer enemies die cocky spelen door hun lead out of position te catchen

Afsluitend Advies



Advies:

- Probeer slechte botlane matchups niet altijd uit de weg te gaan. Het is beter om een slechte matchup goed te leren spelen dan een goede matchup te abuseren
- Comfort pick is vaak belangrijker dan een counter pick. Probeer niet een counterpick te forceren als je geen idee hebt hoe de champ werkt.
- Alle matchupknowledge komt uit ervaring. Ervaring leert welke champ goed is tegen wie, welke playstyle het beste werkt tegen wat, en wanneer je goed synergized. Blijven spelen leert het meest.

Vragen