

Analyse Report 1. Maiwoche

Senior Data Analyst LeoLeoMao

Report im direkten Auftrag von PeterZwegat. Sämtliche Daten stammen aus verifizierten Quellen und Datenbanken des amtierenden Senior Data Analysten LeoLeoMao. Alle Graphen wurden mithilfe von aufwendigen CAD Programmen erstellt. Alle Angaben ohne Gewähr. Sample Text.

Tilt im SoloQ

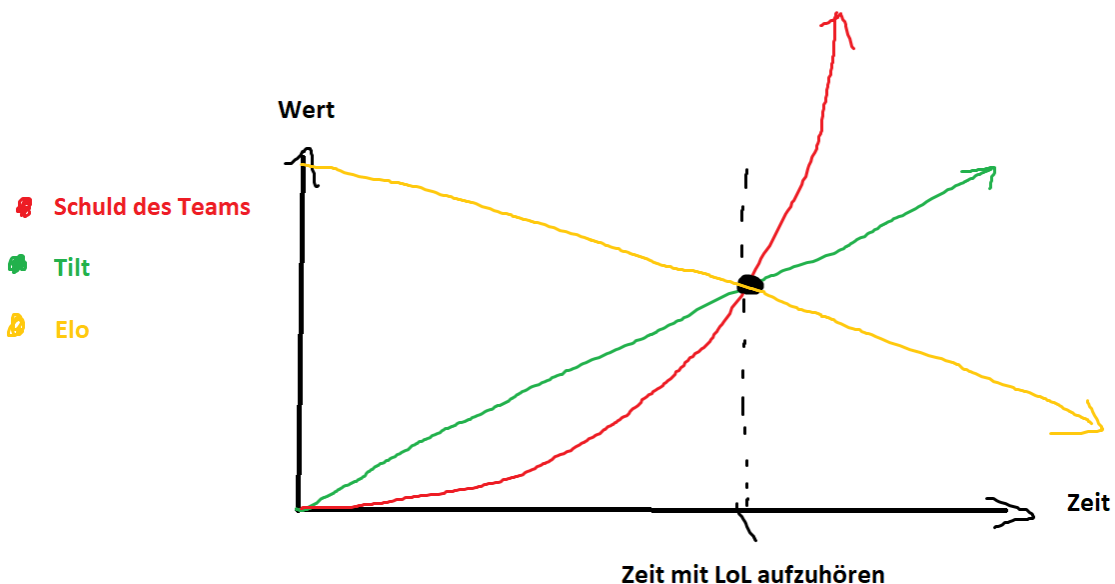


Abb. 1.0: SoloQ Tilt im Verhältnis zum Schuldanteil des Teams.

Wie sich anhand dieser Grafik ablesen lässt, steigt mit steigendem Tiltgefühl die Schuldhaftigkeit des Teams exponentiell.

Der Schnittpunkt beider Funktionen wird als Vorsatzpunkt bezeichnet. Der Vorsatz mit LoL aufzuhören wird zwar gesetzt, ist aber nach bereits 3 Stunden Sollzeit unwirksam.

Rollenwahrnehmung im Bezug auf Tilt

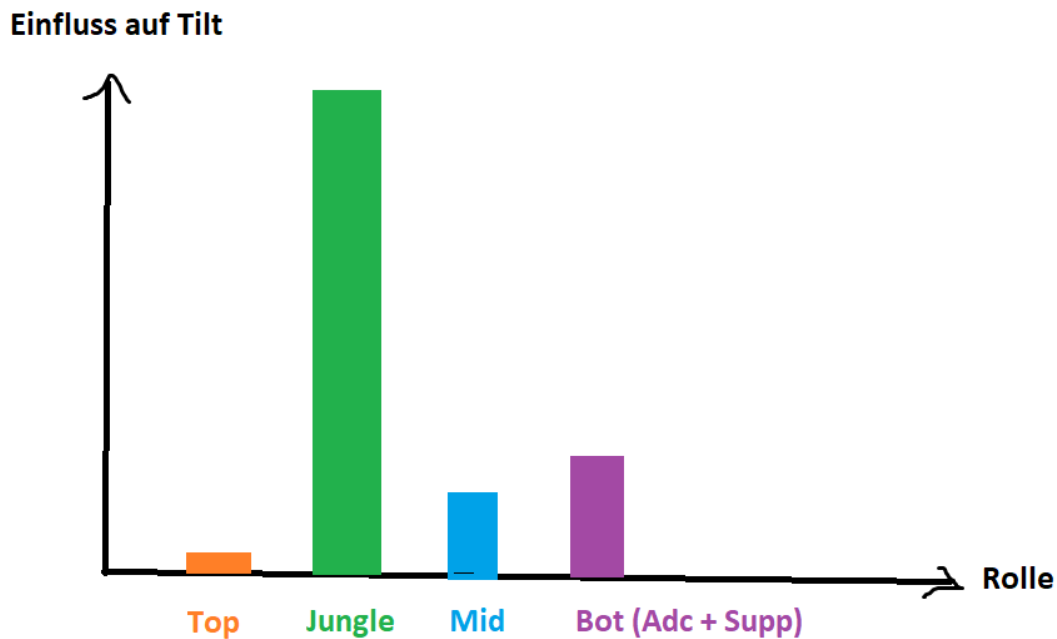


Abb. 1.1: Tilt einfluss in direktem Rollenzusammenhang.

Es ist klar zu erkennen, dass eindeutig Jungler den größten Einfluss auf die Tiltwahrnehmung des Einzelnen haben.

Dies lässt sich womöglich dadurch ableiten, dass Jungler immer Schuld an einem Versagen des Teams haben. Komplette unabhängig und komplett ohne Einfluss persönlicher Wahrnehmung lässt sich bestimmen, dass Toplane keinen Einfluss haben, da die Rolle keinen aktuellen Nutzen trägt.

DuoQ Verhalten

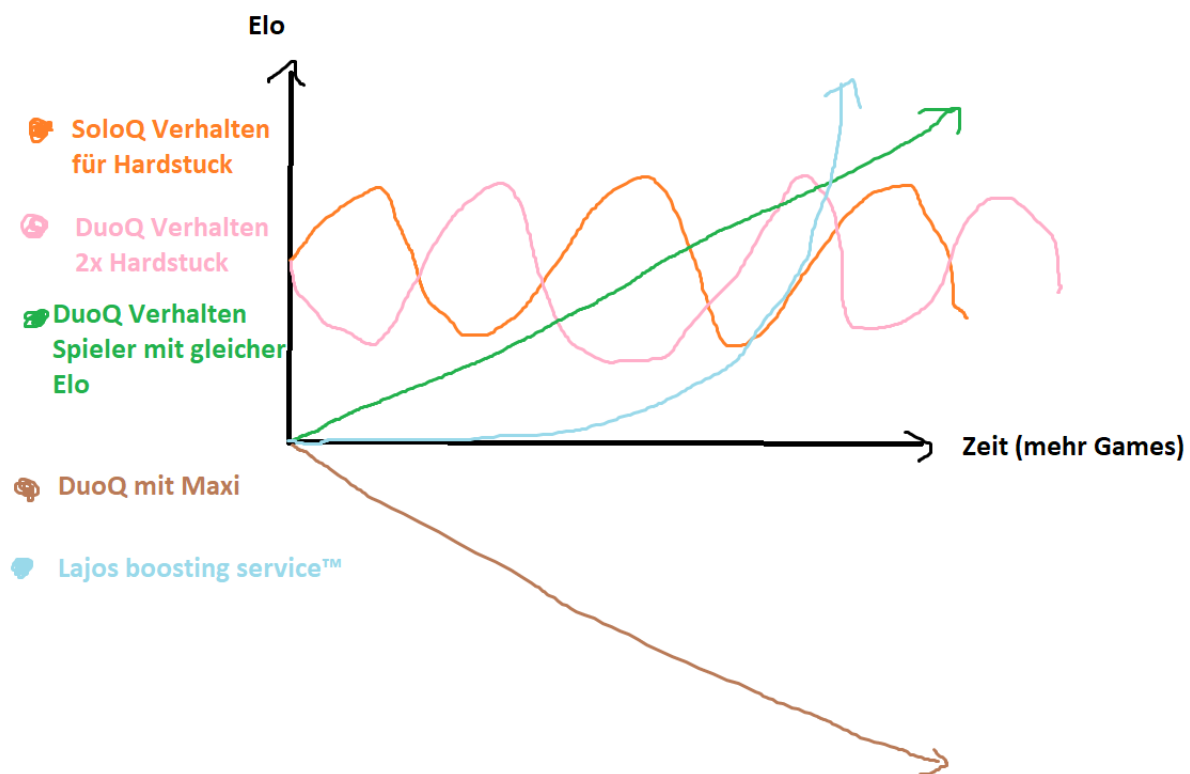


Abb. 1.3: DuoQ Erfolg in Zusammenhang mit Skill des Partners.

DuoQ macht also Sinn, insofern man mit Spielern gleicher Elo spielt oder sich den Boosting-Service von Lajos für nur 3 LogiLink* Headsets / h besorgt.

Bis auf die DuoQ Partner von Maxi gibt es keinerlei Verlierer der DuoQ.

Ausnahme: Tilt setzt ein, siehe Abb. 1.0.

*Referenz: https://www.itkadmin.de/shop/headset-logilink-stereo-mit-mikro-easy.html?gclid=CjwKCAjwk7rmBRAaEiwAhDGhxCNcSytDKc26LGyltzy_ePcT_51IgpLCfZHOHy7IXJsJFEezIOJ0BoCHIKQAvD_BwE