

GAMER GUIDE

LEAGUE OF
LEGENDS EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST ?



×

League of Legends, souvent abrégé en *LoL* ou *League*, est un jeu vidéo multijoueur en ligne (MOBA) développé et publié par Riot Games. Bien que l'origine du jeu soit un sujet controversé en ligne, il est admis que les développeurs se sont inspirés d'une carte personnalisée pour *Warcraft III* appelée *Defense of the Ancients* ou *DOTA*. Sorti en 2009, le jeu a toujours été free-to-play et est monétisé par la vente d'objets cosmétiques, ce qui lui a permis d'attirer un large public.



La popularité du jeu n'a pas faibli au cours de la dernière décennie. En fait, *League* a régulièrement culminé à huit millions de joueurs simultanés et est régulièrement cité comme le plus grand titre esport au monde.

Riot Games a utilisé cette popularité pour produire des clips musicaux, des bandes dessinées, des histoires courtes et une série animée intitulée *Arcane*, diffusée sur Netflix. La scène compétitive internationale se compose de 12 ligue qui s'affrontent lors du championnat du monde de *League of Legends*, qui attire des millions de téléspectateurs dans le monde entier.

Il y a beaucoup à apprendre mais, comme le dit Aatrox, la douleur est temporaire, la victoire est éternelle ! Votre chemin vers la victoire commence ici.

COMPRENDRE LES BASES

Gameplay



À quoi ressemble un match typique ? Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans des combats de type joueur contre joueur, chaque équipe occupant et défendant sa moitié de carte.

Chaque joueur contrôle un personnage, ou Champion, qui possède des capacités et un style de jeu uniques. Les champions deviennent plus puissants en accumulant des points d'expérience et en gagnant de l'or lorsqu'ils tuent des Minions (ennemis générés par l'IA) et achètent des objets qui les aident à vaincre l'équipe adverse.

Pour gagner, l'équipe doit percer les défenses de l'ennemi et détruire son Nexus, un bâtiment qui alimente sa base.

Modes

League of Legends propose différents modes, pour la plupart saisonniers ou basés sur des événements. Cependant, il y en a certains qui sont standards :

- Formation
- Co-op contre IA

Vous y apprendrez les bases du jeu et vous pourrez vous entraîner contre un adversaire IA à un niveau de difficulté choisi.

Les modes JcJ (joueur contre joueur) incluent :

- Normal (Classic 5v5)
- Classé
- ARAM
- Tactiques de combat en équipe

COMPRENDRE LES BASES

Les parties normales comportent deux variantes :

Choix en aveugle : Les joueurs doivent tous choisir un champion en même temps et les adversaires ne peuvent pas voir quels champions l'autre a choisi avant le début de la partie.

Draft Pick: Les joueurs bannissent et sélectionnent les champions à tour de rôle. Un seul de chaque champion peut être sélectionné, ce qui permet une plus grande utilisation de la stratégie.

Le mode classé utilise uniquement le Draft Pick car ils sont très compétitifs et nécessitent un environnement plus contrôlé et beaucoup plus de stratégie !

ARAM (All Random All Mid) est une version réduite et rapide du jeu classique. Le but reste le même, mais il n'y a qu'un seul couloir et les champions sont attribués de manière aléatoire au début de la partie.

Teamfight Tactics est un jeu de combat automatique JcJ dans lequel les joueurs constituent une équipe de champions qui combattent automatiquement en votre nom. Affrontez-les dans des batailles à 1 contre 1 où vous devez équiper des objets et définir des formations afin d'être l'équipe survivante.

Personnages

Il existe plus de 140 personnages dans *League of Legends* et nous ne pouvons même pas commencer à couvrir les bases de chacun d'entre eux. Nous allons plutôt nous pencher sur les catégories de classe et les rôles des joueurs :



Assassins : La classe ayant la plus grande puissance de dégâts et la plus grande mobilité du jeu. Ils peuvent éliminer les cibles prioritaires rapidement, mais soyez prudent avec les champions plus résistants car ils peuvent infliger des coups.



Combattants : Cette classe se concentre sur le combat rapproché, car elle dispose d'une santé suffisante pour encaisser les coups tout en portant des coups violents. Ils sont cependant très sensibles au contrôle des foules.



Mages : Cette classe s'appuie surtout sur ses sorts, car ses attaques de base ne font pas beaucoup de dégâts. Ils ont cependant des forces différentes, certains peuvent affronter des ennemis en combat rapproché, tandis que d'autres ont besoin de distance.



Tireurs d'élite : Cette classe est connue pour les dégâts qu'elle inflige lors de ses attaques de base, avec des capacités qui n'existent souvent que pour les soutenir. Ils infligent des dégâts constants, mais sont plutôt sournois.



Soutiens : Ces champions ont pour vocation de travailler en équipe ! Ils disposent généralement d'un mélange de soins, de boucliers et de contrôle des foules dans leurs capacités.



Chars : Comme leur nom l'indique, ils peuvent encaisser de nombreux coups tout en neutralisant les ennemis. Ils ne font peut-être pas beaucoup de dégâts mais leur valeur réside dans le fait qu'ils perturbent l'équipe ennemie.



Rôles



Top : Ce rôle est généralement rempli par les bruisers ou les tanks. Ils soutiennent leur distributeur de dégâts tout en faisant eux-mêmes des dégâts, ce qui les place dans une position unique.

Choisissez ce rôle si : Vous aimez initier des combats et être en première ligne.



Jungle : Vous l'avez deviné, ce rôle est lié à la vie dans la brousse. Leur travail consiste à soutenir vos couloirs et à renverser le cours d'un combat.

Choisissez ce rôle si : Vous pouvez garder la trace de chaque voie et avez une bonne connaissance de la carte.



Mid : Overkill est le nom du jeu et ce rôle doit savoir quand nuke. Les champions de la voie médiane sont généralement des mages ou des assassins.

Choisissez ce rôle si : Vous êtes un joueur confiant qui sait bien esquiver et éviter de se faire repérer.



ADC "Attack Damage Carry" (Bot) : Ce rôle est essentiel pour l'équipe et doit faire des dégâts à la pelle ! C'est un rôle à haut risque et à haute récompense.

Choisissez ce rôle si : Vous n'avez pas de problème à jouer des champions à faible santé et malingres.



Support (Bot): L'un des rôles les plus importants de *League of Legends*, vous gardez votre ADC en vie et aidez à initier les combats d'équipe.

Choisis ce rôle si : Vous savez comment vous désengager d'un combat aussi bien que le commencer.

Runes

Les runes sont des améliorations qui ajoutent de nouvelles capacités ou des buffs au champion. Le joueur peut prédéfinir ses runes avant le début du match et pendant la sélection du champion. Les runes sont divisées en cinq voies :



Précision : Amélioration des attaques et des dégâts soutenus

Domination : Dégâts en rafale et accès aux cibles



Sorcellerie : Capacités renforcées et manipulation des ressources

Resolve : Durabilité et contrôle de la foule



Inspiration : Outils créatifs et contournement des règles



La création d'une page runique comprend trois éléments principaux :

- Arbre primaire
- Arbre secondaire
- Éclatst

Tant que vous n'êtes pas très familier avec les runes, vous ne pourrez pas choisir assez vite et...

Comprendre les runes optimales peut être difficile, surtout pour un débutant. Nous vous recommandons de vous renseigner sur la méta actuelle afin de pouvoir jouer efficacement.



Minions

Les minions (également appelés "creeps") sont des unités qui constituent la force principale envoyée par le Nexus. Ils apparaissent périodiquement depuis leur Nexus et avancent le long d'un couloir vers le Nexus ennemi, engageant automatiquement toute unité ou structure ennemie qu'ils rencontrent. Les vagues commencent à apparaître à 1:05 et continuent à apparaître toutes les 30 secondes pendant le reste du match. Chaque vague comprend plusieurs types de sbires :

- Super minions
- Melee minions
- Siege minions
- Caster minions



Monstres



Les monstres sont des unités neutres dans *League of Legends*. Contrairement aux serviteurs, les monstres ne se battent pour aucune des deux équipes et ne le font que s'ils sont provoqués (à l'exception du Rift Scuttler Rift Scuttler, qui s'enfuit simplement lorsqu'il est attaqué).

En règle générale, tuer un monstre récompense son assassin en or et en points d'expérience. En outre, certains grands monstres offrent des récompenses plus importantes lorsqu'ils sont tués, comme un buff individuel, un buff d'équipe ou une récompense globale en or.

Combat



Auto-attaques et capacités

Chaque champion a des attaques automatiques et des capacités à sa disposition. Les attaques automatiques, également appelées "attaques de base", se produisent lorsqu'un joueur fait un clic droit sur une cible. Ainsi, le champion attaquera continuellement la cible jusqu'à ce qu'elle meure.

Les capacités sont lancées en utilisant Q, W, E et R. Chaque champion a des capacités qui lui sont propres pour chacun de ces boutons.

Tous les champions ont également accès à deux capacités, utilisant D et F, appelées Sorts d'invocation. Ces capacités dépendent de la préférence personnelle du joueur, nous en parlerons plus tard.

Enfin, les champions peuvent également lancer des capacités à partir d'objets tels que Redemption et Tiamat, en utilisant les touches numériques 1 à 7.

Sorts d'invocateur



En plus de ses capacités de QWER, chaque invocateur doit également choisir deux sorts d'invocateur pour son champion. Les sorts d'invocation agissent comme deux capacités supplémentaires avec leurs propres objectifs et leurs propres temps de recharge.

Soins (240 secondes de recharge)

Guérison reconstitue instantanément une partie de votre santé (en fonction de votre niveau) et augmente votre vitesse de déplacement de 1%. Il soigne également un autre allié. Choisissez la cible ou elle soignera automatiquement l'allié proche de la mort.

Fantôme (180 secondes de recharge)

Accorde une grande quantité de vitesse de déplacement accrue pendant 10 secondes et vous permet de traverser les unités en courant.

Barrière (180 secondes de recharge)

Vous confère instantanément un bouclier (en fonction de votre niveau) qui est idéal pour atténuer les dégâts en rafale.

Expiration (210 secondes de recharge)

Ralentit un champion et réduit ses dégâts de 40% en 2,5 secondes.

Flash (temps de recharge de 300 secondes)

Vous permet de cligner des yeux sur une courte distance dans n'importe quelle direction.

Téléportation (temps de recharge de 360 secondes)

Vous permet de vous téléporter instantanément vers un pupille, un minion ou une tour alliés. Sachez que le canal prend 4 secondes et qu'il peut être interrompu par un étourdissement ou d'autres formes de contrôle des foules.

Smite (210 secondes de recharge)

Vous permet de lancer instantanément un sort à forts dégâts en rafale sur un minion, un monstre ou un familier (un minion contrôlé par les capacités d'un champion).

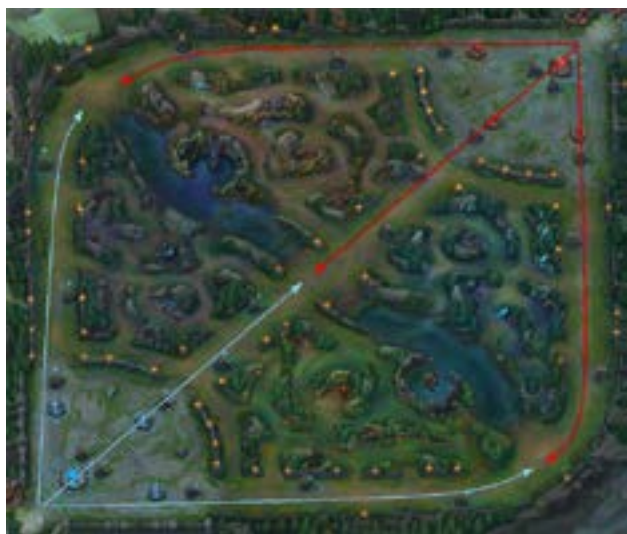
Nettoyage (210 secondes de recharge)

Une sorte de carte de sortie de prison qui supprime tous les obstacles.

Ignite (180 secondes de recharge)

Dure plus de 5 secondes et inflige des dégâts de brûlure.

✕ Environnement et Mouvement +



Faille des invocateurs

C'est la carte standard sur laquelle jouent les professionnels et c'est là que vous vous trouveriez si vous essayiez de gravir les échelons du classement.

Il existe d'autres cartes dans la Ligue, mais pour l'instant, nous allons nous concentrer sur la Faille de l'invocateur, car c'est là que vous passerez probablement le plus de temps.

Les trois voies sont la voie du haut, la voie du milieu et la voie du bas. Dans ces trois couloirs, il y a des tourelles qui attaquent les champions et les serviteurs ennemis. Les invocateurs doivent détruire toutes les tourelles dans au moins une voie, puis détruire les deux dernières tours qui protègent un Nexus avant de pouvoir l'attaquer et le détruire.

Détruire les tourelles et autres structures appelées inhibiteurs récompense les joueurs avec de l'or et permet aux vagues de minions de pousser à travers la voie (puisqu'il n'y a pas de tourelles pour les arrêter).

Les inhibiteurs sont des structures qui se trouvent derrière les tourelles initiales dans une base. Si un inhibiteur est détruit, des sbires améliorés, appelés Super sbires, apparaîtront jusqu'à ce qu'un inhibiteur réapparaisse après quelques minutes.

Au début de chaque partie, vous commencerez par votre fontaine. Vous y reviendrez car c'est là que vous réapparaissiez lorsque vous mourez et que se trouve votre boutique.

Articles



Un objet est une amélioration modulaire que le joueur peut équiper dans le jeu, généralement achetable à prix d'or. Les objets sont souvent inspirés de l'histoire de Runeterran, ou suivent le thème du décor du jeu. Comme pour les champions, il y a beaucoup trop d'objets pour les énumérer tous ici.

Les articles sont principalement organisés par niveaux de qualité. Ceci exclut les consommables et les bottes.

Démarreur

Ces objets sont conçus comme des objets de départ efficaces au début du jeu. Ils ne permettent généralement pas d'obtenir des objets de niveau supérieur.

Base

Ces objets fournissent un seul attribut de statut ou un seul effet spécial.

Epic

Ces objets fournissent des stats supplémentaires et/ou un effet spécial. Certains objets épiques offrent des effets moindres que ceux des objets légendaires qu'ils intègrent.

