

League of legends




Le Wave Management

The background of the image is a faded, artistic rendering of the League of Legends character, Ahri, in a dynamic pose. She is surrounded by swirling, ethereal energy in shades of blue and purple. In the center, there is a prominent 'VICTORY' banner, which is a gold-colored shield with a black center containing the word 'VICTORY' in gold, flanked by blue and white energy effects.

VICTORY

Composition des Waves

- Elles sont généralement composées de 6 sbires et spawnent toutes les 30 sec à partir de 1min05

 x3	+ Tanky - Dégats	21 Golds 60 XP
 x3	- Tanky + Dégats	14 Golds 30 XP
 15m > 1/3 15-25 = 2/3 25m < 3/3	+ Tanky + Dégats	65-90 Golds 90 XP

En laning phase

- 1 canon toutes les 3 waves donc :

On prend 3 waves = $(9 \times 21 + 9 \times 14 + 65) / 3$

→ 1 wave = 126 golds en moyenne

Si on refait le calcul pour l'xp :

→ 1 wave = 300 xp

En conclusion



→ 1/0/0

Félicitation ! votre action a été certifiée PIRE move de l'année !

Wave Management





Le Push

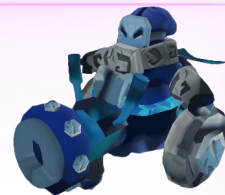
Le push : C'est l'action de déployer la totalité de ses sorts pour envoyer la wave actuelle sous la tour ennemie

3 Objectifs majeurs :

- **Punir un roam de l'ennemi** → en crashant la wave sous tour, il perd l'xp + golds des sbires qui meurent sous cette dernière et vous laisse la possibilité de récup des plates
- **Créer de la tempo/pressure** → peut servir notamment à back, aller ward ou set-up/réaliser un objectif ou une invade (c'est ce qu'on appelle « prendre la prio ») mais également à forcer les adversaires à décaler sur vous.
- **Optimiser la perte des ressources ennemies lorsque vous tuez votre vis-à-vis** → en + de le tuer, il perd la wave sous tour puisqu'il est mort, il ne peut récupérer l'xp et les golds des sbires.



Le SlowPush



Le SlowPush : C'est la version lente du push, l'idée est de stack la wave actuelle en R1 et de se contenter de last-hit afin de créer un différentiel de sbires alliés, différentiel qui va se stacker sur plusieurs waves pour résulter d'un énorme crash de wave sous tour

3 Objectifs majeurs :

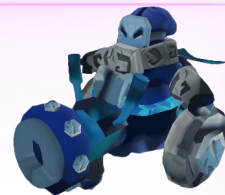
- **Créer une grosse tempo/pressure** → peut servir notamment à back, aller ward ou set-up/réaliser un objectif ou une invade (c'est ce qu'on appelle « prendre la prio ») mais également à forcer les adversaires à décaler sur vous.
- **set-up un dive de l'adversaire** → en + de le tuer, il perd la wave sous tour puisqu'il est mort, il ne peut récupérer l'xp et les golds des sbires.
- **Set-up une phase de trade positive, et augmente les possibilités de survie en cas de gank**

Vidéo illustrative : Le SlowPush





Le Freeze



Le Freeze : Freeze représente l'action de paralyser la position des sbires généralement en R1 et de se contenter de last-hit

3 Objectifs majeurs :

- **Créer une opportunité de zoner son adversaire** → empêche l'adversaire de last-hit, ou alors il s'expose à un trade forcé.
- **set-up un gank pour le jungler** → force l'ennemi à s'avancer sur la lane, il sera donc vulnérable au gank de votre jungler
- **Positionne la wave pour être safe** → Le jungler adverse ne pourra pas vous gank, Votre vis-à-vis ne pourra pas pour trade/all-in puisque vous être trop proche de votre tour

Pour set-up un freeze, on essaie de conserver une supériorité numérique de 3-4 sbires ennemis en R1.

Pour se faire on tank l'aggro des 3-4cs en R1 sans rentrer en range de la tour en attendant que notre wave prenne le relais.

Voici la vidéo qui vous montre brièvement et explique comment réaliser un freeze :

Vidéo illustrative : Le Freeze

