

League of Legends & Réflexions

1. Explication, Introduction et Sommaire

Pourquoi. On m'a appris longuement que ce mot était une des clés de la création, et depuis environ Août 2019, je souhaite me confronter à des questions émergent face à League of Legends, mastodonte du monde du jeu vidéo compétitif. Et ceci... en y jouant que très sporadiquement, bien moins que nombres autres de jeux qui me passionnent pourtant bien plus. Sa place dans le monde du jeu vidéo doit probablement y être pour quelque chose, couplé avec mon intérêt envers les genres du RTS et du MOBA à niveau compétitifs.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il serait bon d'évoquer, d'expliquer ce qu'est League of Legends afin de réfléchir sur des bases saines.

League of Legends est un jeu vidéo d'arène de combat en ligne multijoueurs (En anglais Multiplayer Online Battle Arena, soit **MOBA**) développé et publié par *Riot Games* pour PC (Windows & Mac inclus), inspiré du mod Defense of the Ancients pour le jeu vidéo Warcraft III : The Frozen Throne. Il s'agit d'un jeu gratuit, soutenu par des micro-transactions notamment pour des cosmétiques ou acquérir des champions, des personnages jouables. Le jeu a été annoncé pour la première fois le 7 octobre 2008 et est sorti le 27 octobre 2009. League of Legends a été généralement bien accueilli lors de sa sortie, et sa popularité a augmenté au cours des années suivantes, jusqu'à en être un des jeux majeurs de la décennie qui suivra.

Selon un article de [Forbes datant de 2012](#), League of Legends était le jeu pour PC le plus joué en Amérique du Nord et en Europe en termes de nombre d'heures de jeu et explosait de nombreuses statistiques jamais enregistrées, notamment en comparaison d'autres cas d'époques comme la musique Psy - Gangnam Style et ses likes, l'activité quotidienne en comparaison de World of Warcraft, Instagram, Steam. En janvier 2014, plus de 67 millions de personnes jouaient à League of Legends par mois, 27 millions par jour et plus de 7.5 millions en même temps aux heures de pointe.

Pour commencer à jouer, son aspect free-to-play est emphasé par une simplicité d'accès. Il suffit de créer un compte sur le site [League of Legends.com](#) et y télécharger un client, un launcher qui sert d'interface d'accès au jeu. Une fois dans le client, on peut simplement lancer une partie contre des adversaires contrôlés par des robots tout en faisant équipe avec d'autres joueurs, avant d'aborder un combat contre des joueurs.

Pour jouer à League of Legends, il est nécessaire avant une partie de sélectionner un champion parmi une large sélection, tous disposant de visuels, de capacités et autres capacités en tout genre. La carte principale, la Faille de l'invocateur, comporte 3 couloirs, communément appelés "Lanes" ainsi qu'une zone entre chacune d'entre elle appelée Jungle. Chaque champion dispose d'une ou plusieurs Lanes attribuées selon ses capacités. Par exemple, dans celle du haut on verra fréquemment des personnages résistants aux coups tout en infligeant des bons dégâts alors qu'au milieu les personnages infligeant beaucoup de dégâts magiques ou avec un très gros potentiel de dégâts. La jungle est parfois considérée comme une Lane où un assassin ou un champion attaquant par surprise a tendance à errer afin de collecter des buffs et d'aider dans les autres couloirs librement.

Le joueur gagne un peu d'or chaque seconde de manière passive, mais il peut et doit en gagner davantage en faisant porter le dernier coup aux serviteurs, des ennemis apparaissant périodiquement à chacune sur chacune des Lanes, en détruisant les tours ennemies (appelées tourelles) qui gardent les ces dernières ou en éliminant les monstres neutres situés dans la Jungle et surtout en tuant les champions ennemis. Avec cet or, ils peuvent acheter divers objets afin de renforcer fortement leur champion pendant toute la durée du jeu.

1. Pourquoi League of Legends se maintient dans le sommet du monde du jeu vidéo, qu'il soit compétitif ou non ?

1. La Nouveauté Initiale

2. Pourquoi les différentes phases de League fonctionnent bien ensemble et conduisent à des transitions smooths ?

1. En comparaison de Starcraft 2 et son absence d'Early Game

3. Chara & Kit Design

1. Rôles (Lanes)

- 1.** Top Laner
- 2.** Mid Laner
- 3.** Bot Laner
- 4.** Support
- 5.** Jungler

2. Cas Analysés

- 1.** Kha'Zix, le Ganker Parfait
- 2.** Le Potentiel de Senna
- 3.** Pyke est Trop Fort pour le Jeu
- 4.** La Haine envers Yasuo

3. Cas Similaires par rapport à Heroes of the Storm

- 1.** Tahm Kench et Dehaka
- 2.** Miss Fortune et Valla



1. Pourquoi League of Legends se maintient au sommet du monde du jeu vidéo, quel que soit son équilibre ?

Il est naturel pour les jeux de décliner continuellement après un premier pic de sortie. League est un phénomène unique dans sa présence permanente au sommet de façon continue et constante.

C'est un cas d'école intéressant, parce que certaines des critiques communes de League dès ses débuts étaient sa phase de laning lente et très orientée sur last hit des serveurs ses parties trop longues, qui devraient éventuellement ennuyer les joueurs avec un ennui répétitif de faire cela à chaque partie sur la même carte.

C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles HotS a essayé de se vendre sur de nombreuses cartes différentes, pour le bien de la variété avec de nouveaux objectifs à poursuivre. Ils voulaient mettre l'accent sur les escarmouches rapides et de nombreux combats, moins axés sur des kills instantanés et plus sur des combats techniques à base de va et vient.

League of Legends est des grands cas particuliers du jeu vidéo à un niveau très large à mes yeux. En plus d'être le premier pied du genre du MOBA chez le grand public, sa conception en fait un jeu virtuellement impossible à terminer, à se lasser. Récemment (Décembre 2019), il a été annoncé que le jeu est repassé en moyenne en tête des visionnages et spectateurs sur Twitch, et sa popularité face au grand public n'a jamais été aussi forte, et ce malgré l'existence du jeu pour 10 ans maintenant! Evidemment, les patchs fréquents ont une forte influence sur le fait qu'on ne se lasse pas du jeu, que ce soit par l'apparition de héros plus différents les uns que les autres et bouleversant certaines parties de la META du jeu.

1.1. La Nouveauté Initiale

Je pense que quelque chose que League of Legends a et que de nombreux jeux, surtout compétitifs a, est qu'il est complexe. Non, pas dans l'exécution ou le skillcap, tous les jeux compétitifs l'ont. Intrinsèquement, League of Legends est composé de plusieurs styles de jeux totalement indépendants issus de systèmes de jeux et de mécaniques variées. Comparons à son homologue plus casual, plus simplifié et épuré: Heroes of the Storm. On pourrait comparer et simplifier les systèmes majeurs des deux jeux et à chaque fois leur complexités et ce qui en découle:

League of Legends	Heroes of the Storm
Bâtiments	
Apparition de Spires Supérieures en Cas de Destruction des Inhibiteurs	Apparition de Spires Supérieures en Cas de Destruction des Forts
Plaques	
Jungle	
Monstres	Mercenaires
Vision	Vision
Jungle Buffs	Boss
Dragon/Nashor	

Laning	
Solo/Duo Lane Top, Solo Lane Mid, Solo/No Jungle, Duo/Solo Bot...	Seules variantes de laning, de rôle macro: Double Soaking+4, Sololane(s)
Last Hit	Globes de Régénérations et d'Expérience
Quand back ?	
Scaling	
Personnage	Personnage
Shop/Items	Niveaux
Niveaux	Talents
Runes	
Jungle Buffs	

Déjà, en comparant les systèmes et mécaniques majeures entre les 2 jeux, League of Legends se décline en davantage d'aspects. Cependant, les différences entre les 2 jeux ne s'arrêtent pas dans le nombre d'aspects, c'est de la manière de les aborder.

En effet, chaque joueur verra son lien à la plupart des mécaniques totalement différents d'un rôle à l'autre. Par exemple simple, un ADC (*Attack Damage Carry, Personnage qui inflige beaucoup de dégâts sur la durée avec des attaques de base*) cherchera bien plus souvent à achever (*Last Hit*) les serviteurs qu'un Support alors qu'il est dans la même ligne que lui. De la même manière, on préférera achever le Monstre au Buff Bleu avec le Jungler (*Personnage voyageant entre les lignes, tuant les monstres dans la jungle ou les joueurs rencontré inopinément ou en embuscade sur une Ligne afin de progresser et apporter un avantage à l'équipe*) ou personne consommant beaucoup de mana/un Mage, alors que le Monstre au Buff Rouge sera privilégié par l'ADC, profitant grandement du bonus aux attaques de base et du ralentissement affligé à ses cibles afin de les harceler inlassablement.

De fait, même si en théorie les jeux ne semblent pas bien différents dans la quantité de systèmes et de leur relation avec le joueur, League of Legends, par l'importance individuelle apposée sur les joueurs et leurs relations avec l'environnement. En comparaison avec Heroes of the Storm, les joueurs sont interchangeables dans la majorité des situations sauf pour, excepté le Solo Laner qui est censé être marginal et autonome.

2. Pourquoi les différentes phases de League fonctionnent bien ensemble et conduisent à des transitions smooths ?

League of Legends, comme de nombreux jeux stratégique fonctionne en plusieurs phases temporelles: Les Early (Début très renfermé dans du laning, jusqu'aux premiers niveau 6), Mid (Jusqu'au niveau 11 d'atteint, où de nombreux objets clés de certains kits sont atteints),

Late (Jusqu'au niveau 18, où tous les personnages sont "complets") et End Game (Passé le niveau 18, où les temps de morts sont longs, extrêmement punitifs et où la limite d'objet est atteinte et donc où la partie arrive à sa fin de façon imminente) notamment.

Cependant, des fois les transitions entre ces phases sont abruptes, que ce soit de la façon où l'évolution du jeu est faite, voire purement dans comment le jeu fonctionne. Dans CS:GO, par exemple, les transitions sont très crues, par le fait que le jeu fonctionne par micro-sessions en Deathmatch on peut voir instantanément l'évolution entre 2 phases sans sommation.

2.1 En comparaison de Starcraft 2 et son absence d'Early Game

A l'opposé de League of Legend, on ne voit pas de Mid-Game dans Starcraft 2 et ce malgré son statut de leader du RTS dans le milieu de l'e-sport, ce qui implique donc une énorme importance et influence sur le genre dans comment le jeu est conçu.

En effet, surtout depuis sa dernière extension, Legacy of the Void, le jeu s'est accéléré grandement, et de nombreuses unités ont gagnés en puissance en Early Game et les rares techniques impliquant auparavant du Mid Game sont désormais beaucoup plus tôt. Cette disparition du Mid Game a été causée par de nombreux aspects, et malgré que les 2 jeux ne sont pas du même genre, les MOBA disposent de termes similaires, ce qui me permet de les comparer.

Starcraft II	League of Legends
Macro, Economie	
Gain Exponentiel de Minerais & Gas (Possibilité d'agir très rapidement)	Gain moyen en XP & Or, mais Pics fréquents
Limitation(s) par le Ravitaillement (Destructible) & Mort des Ouvriers	Mort du Héro = Plus d'Economie durant ce temps
Snowball Economique Bas/Moyen, Stable	Enorme Snowball par les Kills (Héros & Bâtiments)
	Harass & Hard Push = Possibles Ressources Supplémentaires (Kills, Freeze de Lane & Harass)
Vision & Scouting	
Free Units (Transfert Psi, Hallucinations, Nuisible)	Carapateur (Kill)
Unités d'Explorations/Escarmouches Rapides (Faucheur, Tourmenteur, Adepté, Zergling)	Ward(-ing)

Tour de Vision à Maintenir	Spellcheck (les bushes)
Scaling	
Améliorations (Temps de Recherche)	Personnage (Instant)
Niveau Technologique (Temps de Construction de Bâtiments)	Niveaux (Instant)
Nombre de Troupes (Accumulation Progressive)	Jungle Buffs (Kill & Instant)
	Shop/Items (Back)
	Runes (Pré-Game)

Quand l'on compare les différents aspects Macrogame entre Starcraft II et League of Legends, des choses frappent, en fonction des aspects. De fait, en dehors même des différences inhérentes entre les genres des 2 jeux, des points théoriquement similaires en thématique sont extrêmement différents dans la façon de les étudier, que ce soient l'Economie, la Collecte d'Information ou l'Evolution au travers de la partie.

En effet, chez Starcraft on peut constater un gain constant, rapide de base et exponentiel de ressources, ce qui en fait un point où l'économie s'emballe au plus en plus de la partie puisque les bases sont de plus en plus fréquemment prises. Ceci a même été renforcé par les changements de l'extension Legacy of the Void, doublant le nombre d'ouvriers en début de partie mais réduisant le nombre de minerais dans les bases, forçant inexorablement à mieux optimiser ses ressources et à s'expandre beaucoup plus rapidement. De fait, Starcraft II se voit retirer des ressources qui étaient auparavant allouées à l'Early Game ou au Mid Game, alors que les changements de plan technologiques sont plus coûteux si son économie n'est pas parfaite.

En comparant à League of Legends, l'économie de ce dernier est beaucoup plus lente & constante, mais rythmée par les énormes pics économiques que des éliminations ou destructions de structures apportent. De là émerge un titanesque snowball, qui influe énormément sur la partie sur le long terme, alors qu'une prise d'avantage de ce genre sur Starcraft II conclut quasi instantanément à une victoire si le coup porté à l'économie ou la technologie de l'ennemi est trop violent pour pouvoir facilement en revenir.

Si observe ensuite la prise d'information en jeu, même si les 2 sont extrêmement importants, il y a une différence majeure: Starcraft II n'offre aucune aide directe à l'information dans l'interface elle-même, exception faite de la carte qui sert surtout d'extension de la caméra et de notifications d'interactions, alors que League of Legends par exemple permet de directement savoir en une touche tout ce que l'ennemi a en niveau, builds, sorts d'invocateurs, (capacités externes génériques), personnages.

En effet, dans une situation similaire, Starcraft II n'offre strictement aucune information, prenons par exemple une différence entre l'acquisition d'un objet dans League of Legends et une technologie dans Starcraft II, tous deux pierres angulaires du Build que le joueur souhaite accomplir. Dans League of Legends, comme cité précédemment, à l'aide d'un simple clic il est possible de voir les objets de l'ennemi et sa situation, sans avoir à se mettre en danger.

A l'opposé, Starcraft nécessite l'approche d'unités du bâtiment de recherche, la prise de temps de déplacer la caméra afin d'acquérir l'information que la technologie est en recherche et faire se relier les différentes informations afin de deviner qu'est-ce qui se passe du côté de l'adversaire, le tout en un temps extrêmement limité par comment le jeu

fonctionne, puisqu'il faut instantanément réagir, en supplément de toute la démarche précédente.

Rien à signaler au final, juste des choix différents qui marchent tous 2. Ils sont tout de même à considérer puisque définissant fortement les dynamiques entre les 2 jeux.



Dans League of Legends et façon générale tous les MOBAs, le choix et l'influence de personnages différents et plus uniques les uns des autres est assez fondatrice dans la manière lesquelles. A l'heure actuelle (28/01/2020), le jeu dispose de 148 champions jouables, ce qui permet un nombre incalculable de choix de façons de joués. Ceci est cependant administré par les lignes et les rôles respectivement sur la carte et dans une équip, comme il a pu être vu précédemment.

De fait, certains personnages ; qui sont pourtant déjà à la base conçus pour être les plus différents les uns des autres ; se démarquent encore plus du lot, mais cette fois plus sous un angle technique, de Game Design, celui de leurs kits, leurs set de capacités innés et uniques.



Avant d'aborder des cas de personnages précis, il serait bon de comprendre les rôles des personnages de chaque équipe, Dans League of Legends, chaque joueur dispose d'un rôle prédéterminé, ce qui fait que tous les personnages ne peuvent se jouer de la même manière sur la carte. 5 rôles se démarquent et ne sont pas interchangeable, ni remplaçables. Ces 5 rôles permettent d'identifier un set de qualités minimales que chaque personnage doit avoir, remplissant au moins un rôle.



Dans une équipe équilibrée en draft, le Top Laner est le champion assigné à la première ligne, celle sur le haut de la carte. De par son isolement relatif par rapport aux autres lignes plus actives, un Top Laner doit avoir une grande capacité de survie, des dégâts importants ou des engagements qui lui permettent de facilement menacer son opposant.

Durant les 20 premières minutes, il est communément considéré comme étant seul dans sa partie, de ce fait il a besoin de ces caractéristiques afin de protéger sa tour facilement le plus longtemps possible. Même en avançant dans la partie, les rares objectifs réellement intéressants à cet endroit dans cette partie de la carte (Le Héraut durant ces 20 minutes, puis le Baron Nashor) ne sont intéressants généralement qu'en cas de Snowball lors d'un Wipe (Élimination de tous les champions ennemis) ou de Pics de Puissance notables dans son équipe.

3.1.2. Mid Laner

Le Mid Laner, champion attribué à la ligne du milieu est choisi généralement par rapport à sa capacité à farm très facilement en lane, notamment avec des capacités de zone et de burst... Typiquement ce que les mages ont généralement.

Pourquoi ? La ligne du milieu est plus courte que les 2 autres lanes, et est donc la zone avec le plus de farm, les serviteurs arrivant plus rapidement au centre de la ligne. De fait, on place sur cette ligne généralement le personnage qui peut avoir le plus gros scaling en terme de dégâts bursts, via une récolte d'expérience et d'or (et donc d'objets) les plus forts et rapides du jeu. Afin de protéger.

Généralement aussi, les Mid Laners disposent d'un Early Game ou de capacités de base suffisamment influentes pour faire reculer aisément son adversaire, permettant de briser le théorique avantage d'être en ligne du milieu pour le farm. Plus généralement, un personnage profitant énormément de premiers niveaux très rapides pour acquérir des capacités cruciales pour sa gestion de ligne, pouvant potentiellement totalement changer sa gestion.

Couplé à ces caractéristiques, le placement dangereux et vulnérable de la ligne en plein milieu de la carte fait qu'être à distance est une quasi nécessité afin de tenir les positions. Des personnages à forte mobilités peuvent être facilement pris également, lui permettant de s'échapper en cas d'embuscade.

3.1.3. Bot Laner

Le Bot Laner, aussi appelé Bot Carry est l'un des 2 champions habituellement assigné à la Ligne du Bas avec le Support. Il est de loin le héros le plus vulnérable d'une équipe entière et a pour objectif d'acquérir un maximum d'or pour commencer à infliger de très violents dégâts constants à l'aide de ses premiers objets clés. Autrement, le Bot Laner est assez sensible, fragile puisqu'étant un carry et ayant très souvent un burst assez limité pour contre-attaquer.

Dans une Duo Lane (là où il y a donc 2 personnages en simultané), la stratégie optimale est généralement d'avoir un seul des deux personnages qui engrangera tout l'or accumulé par les kills des joueurs et serviteurs afin de scale fortement et remporter la lane. Le Bot Laner, généralement un ADC (Personnage basé sur les Attaques de base) a donc besoin de contrôles de foules pour appliquer ses dégâts sur la durée, que le Support dispose.

3.1.4. Support

Etant donné que le Bot Laner, l'ADC doit éliminer un maximum de serviteurs sur la Ligne du Bas, le Support prend généralement un objet économique qui lui permet d'accumuler de l'or passivement sans avoir à éliminer beaucoup de serviteur. Il apporte également généralement des contrôles pour aider le Bot Laner à tuer ses opposants ou à le protéger pour empêcher les ennemis de le tuer.

3.1.5. Jungler

Le Jungler est un champion qui a besoin d'être capable de nettoyer les monstres de la jungle sans trop de difficulté pour passer de monstre en monstre mais aussi pour engager et surprendre des ennemis dans une ligne. Il a absolument besoin de pouvoir se régénérer suffisamment tout en infligeant de bons dégâts, afin de bénéficier grandement des bonus des 2 monstres majeurs (hors Dragon & Nashor) de chaque côté de la jungle, les buffs Rouges et Bleus.

3.2. Cas Analysés

Afin d'observer comment aborder cette grande toile complexe qu'est le choix de personnages dans League of Legends, j'ai voulu l'aborder via des personnages qui me semblent parmi les plus intéressants et effectifs que j'ai rencontré dans leur conception. N'ayant pas beaucoup d'expérience avec le jeu mais avec beaucoup de recul, je pense que ces réflexions n'ont qu'une valeur théorique. Ceci est davantage appuyé du fait que je ne considère pas les objets et améliorations du magasin en considération.

3.3.1. KHA'ZIX, LE GANKER PARFAIT

Ce terme de Ganker Parfait, je suppose qu'il correspond exactement à ce cher Kha'Zix, par sa conception très épurée mais avec un énorme skillcap (À quel point un joueur peut exprimer ses capacités via les possibilités de son personnages) si l'on compare à d'autres personnages plus complexe dédiés à la chasse d'autres joueurs entre les lignes.

En premier lieu pour analyser si Kha'Zix est en effet parfait dans ce rôle de Ganker, il serait bon de comprendre quelle est l'essence de ce rôle, et ses besoins. Celui-ci a pour objectif de venir **engager** depuis une portion de la **Jungle** sur la ligne par **surprise** généralement afin d'**éliminer un champion ennemi** et donc assurer un avantage par la suite, notamment de **position ou via un snowball personnel**. (Le *snowball*, boule de neige, représente la capacité exponentielle de quelque chose, notamment la puissance d'un personnage et donc de garder un avantage.)

Si l'on décompose ce rôle, on peut en sortir quelques caractéristiques majeures nécessaires à son exécution. A l'aide de ce tableau, il sera possible d'étudier aisément les capacités de Kha'Zix à l'égard de son rôle prétendument parfaitement adapté.

Jungler	Engage, Gap Closer	Surprise/Rapidité d'Exécution
Dégâts Rapides/Burst	Positioning Offensif	Snowball

Son passif, Menace Invisible est assez direct dans son effet: Sortir du champ de vision des ennemis permet à la prochaine attaque de base (Clic droit) de Kha'Zix d'infliger de gros dégâts magiques supplémentaires. Ceci rejoint directement la volonté d'être fort avec une engage brutale et par l'invasion d'une lane, mais aussi rajoute du Burst et une mise en danger immédiate. Ceci est fortement renforcé par le ralentissement alors apporté, permettant d'enchaîner avec davantage de dégâts et possiblement un remplacement encore plus offensif des autres alliés sur la ligne.

L'exemple coloré est pour représenter l'influence de toutes ces caractéristiques sur la façon de jouer et de concevoir des compétences. Pour des raisons de lisibilités, ceci ne sera fait que pour un élément par personnage.

Le Goût de la Peur, sa première capacité active, le Q, permet elle aussi d'infliger des très lourds dégâts monocibles comme son passif, et rejoint encore une fois l'idée de burst qui est nécessaire au personnage. De plus, sa faculté d'être utilisable fréquemment à portée

moyenne et donc de tenir la distance avec l'ennemi pourchassé permet d'infliger de violents dégâts de façon fréquente, et donc maintenir une pression constante une fois que Kha'Zix a engagé de façon visible, malgré l'impossibilité de refaire agir son passif... En théorie. De plus, elle inflige des dégâts supplémentaires aux ennemis isolés, trop loin de leurs alliés ce qui apporte une valeur supplémentaire à une gestion des positions ennemis mais aussi de Kha'Zix, qui peut alors apporter une pression monstrueuse et forcer des regroupement. Ceci peut donc alors condamner des ennemis qui peuvent alors subir des dégâts de zone d'autres alliés.

Les Piques du Néant, le W, est un sort qui sert simultanément à attaquer les adversaires à distances et, à portée de mêlée, d'avoir une puissante fonctionnalité supplémentaire pour un ganker: Elle soigne Kha'Zix. Ces 2 aspects réunis permettent à Kha'Zix non seulement de continuer son harcèlement à distance, mais aussi de se maintenir en vie et de continuer à fixer la position de ses ennemis, permettant un assaut perpétuel compliqué à arrêter à moins de briser le cycle de harcèlement. Plus loin de l'aspect plus ganker, les Piques infligent des dégâts supplémentaires aux monstres de la jungle

Finalement, pour le kit de base, le Bond en tant que capacité E permet de sauter à un endroit en infligeant des dégâts à l'atterrissage, ce qui complète totalement le kit du personnage, qui autrement manque de mobilité pour engager ses adversaires. De cette façon il peut alors engager, désengager et achever des ennemis s'il le peut. Cela lui donne littéralement des moyens de rebondir à toutes situations qui nécessiterait de la mobilité. Les actions offensives sont au passage valorisées puisqu'en sautant, le joueur peut toujours utiliser son Q, le Goût de la Peur. Cela permet d'avoir une précision chirurgicale en terme de placements et donc de dégâts supplémentaires.

Là où le kit de base est complet en lui même, alors que le personnage en général dispose de statistiques offensives fortes et d'un rôle clair à l'aide de tout ceci, on peut se demander quelle pourrait être sa capacité ultime, qui est censé compléter, complimenter, quelque chose... Qui est déjà complet ?

Dans ce genre de cas, généralement, on peut observer un gain d'utilitaire chez le personnage, ce qui lui permet encore plus de choses en terme de skillcap. Et c'est exactement ce que Kha'Zix dispose avec son Assaut du Néant.

L'Assaut du Néant est une capacité ultime quelque peu particulière puisqu'en plus d'un effet actif qui renforce les assauts et la mobilité du personnage elle permet passivement de faire évoluer de façon permanente ses 4 capacités actives à chaque fois qu'elle gagne un niveau, incluant elle même à des niveaux encore plus violents qu'ils ne le seraient de base. Ces effets exacerbent les puissances respectivement de toutes les capacités dans leurs spécialisations.

Le Goût de la Peur amélioré ne voit qu'un léger changement en comparaison de sa forme de base, mais pas des moindres. Une fois évolué par sa capacité ultime, tant que Kha'Zix utilise son Q sur un ennemi isolé, son temps de recharge est quasiment divisé par 2, ce qui renforce violemment les dégâts constants déjà très hauts de la capacité. Cependant, cela nécessite encore un travail chirurgical avec la position des ennemis, puisque l'isolation de ceux-ci gagne encore plus en valeur. Afin de compenser cette omniprésence, l'isolation peut être plus facilement utilisée avec les 10% de portée supplémentaires de l'amélioration.

Une fois améliorées, les Piques du Néant sont projetées par 3 (ne dédoublant cependant pas les soins et dégâts infligés), mais peuvent ralentir, reprenant le rôle déjà engagé par la Menace Invisible, le passif, afin de solidifier l'approche de Kha'Zix sur les ennemis. On peut aisément imaginer que suite au début d'assaut, l'ennemi ait utilisé un moyen de s'échapper comme un sort de déplacement, ce qui permet de maintenir encore plus longtemps le

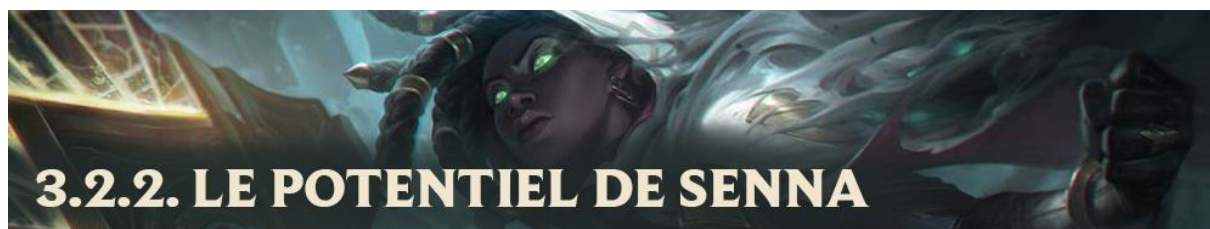
ralentissement, qui est beaucoup plus puissant. Pire encore, les ennemis isolés subissent un ralentissement beaucoup plus violent que celui de base déjà très intense, quasiment immobilisant les ennemis, permettant une chasse encore plus aisée ainsi. Les ennemis touchés sont également révélés, ce qui permet de très clairement appréhender les positions ennemies à longue distance durant une période et donc de faciliter des engagements.

Le Bond, une fois évolué gagne un gain de portée phénoménal mais voit aussi son temps de recharge réinitialisé dès qu'un champion ennemi est tué. Non seulement cela aide à pourchasser ou s'échapper des ennemis, mais surtout cela permet de snowball en combat, d'enchaîner des combinaisons d'actions de manières très mobile et violente. Le rôle de finisher du sort apparaît et se renforce avec cette amélioration, d'autant plus que la capacité dispose elle-même d'un fort scaling en terme de dégâts à chaque améliorations. Une fois couplé à la possibilité innée d'utilisation en plein vol du Q, du Goût de la Peur, le moindre saut peut devenir un achèvement rapide et violent.

La fonction active de l'Assaut du Néant en lui-même permet de se camoufler, réactivant le passif en plus de permettre de se faufiler plus rapidement et à travers les unités. Permettant un remplacement direct et rapide, il permet également de juke des skillshots, ce qui en fait un outil extrêmement puissant pour la survie de Kha'Zix et ses assauts. Pouvant être activé jusqu'à 2 fois en une itération, son amélioration permet de l'utiliser jusqu'à une 3e fois, et ce durant 2 fois plus longtemps, ce qui permet à Kha'Zix de devenir une menace quasi inattrapable avec le reste de ses compétences tout en causant la zizanie.

Est-ce que Kha'Zix peut représenter le ganker en terme de kit de la meilleure façon ?

Il est très probable qu'il en soit le meilleur représentant, ou l'un des meilleurs, ses caractéristiques correspondent, et quelque soit le personnage comparé, nul n'est aussi épuré que lui dans ce rôle. Cependant, cela n'en fait probablement pas le meilleur des gankers ni des junglers, puisqu'en dehors de ses dégâts bruts et sa mobilité correcte dans l'écosystème de League of Legends, Kha'Zix ne dispose d'aucun utilitaire ni crowd control (CC, effet de contrôle) particulier au-delà d'un ralentissement compliqué à faire apparaître.



Senna est un personnage récent de League Of Legends, un personnage qui vient d'un scaling illimité, disposant d'un potentiel d'action et de façons de faire assez titanesque ce potentiel est utilisé sur la plupart des rôles disponibles dans le jeu et grâce à ce potentiel, elle dispose d'une place unique dans la liste des personnages du jeu.

Avant de parler de son potentiel, parlons du personnage lui-même, Senna est un personnage lié aux ombres et à la mort, ayant comme place une Tireuse, personnage attaquant à distance avec des dégâts d'attaques puissants ayant un grand potentiel de dégâts sur la durée et Support, comme la plupart des Tireurs, ils disposent d'un kit de sorts qui complètent leur potentiel de dégâts à distances donné par leurs attaques de bases et d'achever les ennemis à une distance sécurisée.

Cependant elle dispose d'un rôle atypique et unique mélangeant l'aspect d'un Tireur et d'un Support, en effet, nous allons voir par la suite pour quelle raison elle est considérée comme étant un multi-rôle, qu'importe la voie que le joueur décide d'utiliser tout au long d'une partie.

Mais avant d'entrer dans les détails de son potentiel et de son kit, il serait bon d'identifier ce qui donne le potentiel à un personnage dans League Of Legends.

Dans League Of Legends, le potentiel d'un champion est d'un côté représenté par le kit et donc les compétences du personnage mais aussi autour, de manière non-exclusive à un personnage à ce qui est accessible via les objets, les runes et les sorts d'invocateurs qui peuvent ouvrir davantage de possibilité.

Cependant, ce qui est réellement intéressant dans notre cas ce sont bien les caractéristiques intrinsèque du personnage, notamment si l'on prend en compte ce qui permet à un personnage d'agir plus librement. De ce côté-là, on peut directement prendre en compte les **gains anormaux de statistiques**, soit en un mot scaling particulier, qui permettent de jouer différemment sous un certain angle. De même les personnage à **haut skillcap** par définition sont des personnages qui par l'expression des capacités du joueur appliquent un *potentiel* inné dans les capacités, généralement des skillshots ou qui demandent des réflexes, une constance ou une précision hors-norme.

Au-delà des possibilités du joueur, on peut à l'opposé penser à la **pression** que l'on peut appliquer à l'ennemi, ce qui confère une plus grande marge de manoeuvre. Plus loin dans ce qu'un champion peut infliger à l'ennemi, son simple fait d'être **hors-norme en terme de mécanique, l'unicité du personnage** est un solide moyen de déstabiliser l'ennemi et donc de gagner du terrain.

Si l'on pense plus loin et que l'on observe par exemple la Top Lane ou de l'importance du Support en Bot Lane pour aider son Carry, un des points majeurs pour y faire quelque chose est le fait de tenir les coups, on peut donc songer au fait que simplement avoir de la **survie** peut être un puissant outil pour tenter des choses et agir plus longtemps ou dangereusement.

Scaling	Skillcap	Pression	Wildcard, Unicité, Complexité	Survie
---------	----------	----------	-------------------------------	--------

Maintenant que nous avons clarifié ce que signifie le potentiel d'un personnage dans League Of Legends, nous pouvons voir le potentiel de Senna, et pour cela on peut détecter aisément 5 éléments majeurs du perso juste en regardant et analysant son passif.

Son passif, **Absolution**, est en plusieurs parties, qui rejoignent tous une idée: Celle d'accumuler des âmes, qui **chacune augmente les dégâts d'attaque** et à chaque fois passé un certain nombre d'**augmenter ses chances de coups critiques et de portée**. Plus loin encore, pour appuyer davantage la puissance et l'importance de cette évolution, une fois atteint la limite de coups critiques, ce bonus peut **infiniment évoluer** en vol de vie, **augmenter la survie** au plus que le joueur arrive à toucher et donc à **harceler en permanence** d'un personnage qui sera déjà à **très longue distance**!

Avant même d'aborder plus en profondeur le contexte d'obtention des âmes et les effets de l'**Absolution** en elle-même, implicitement Senna a un passif "caché" qui est appliqué sur ses **attaques de bases**, alors importantes à la récolte des âmes qui fait que Senna est dans son propre monde: Les **bonus de vitesse d'attaque** ; qui est déjà extraordinairement **lente de base** et incite donc à bien choisir quoi ou qui **attaquer** ! ; **sont bien moins efficaces sur elles (20% de leurs valeurs initiales!)** et même la vitesse d'incantation de ses attaques de base, qui en outre sont instantanées une fois tirées.

Pour renforcer l'importance d'investir dans les attaques de base en plus de son **scaling violent offensif de Tireur, d'ADC via les âmes**, Senna dispose d'un fort scaling d'un autre côté puisque ses attaques de base valorisent encore plus le gain de force physique qu'elle a habituellement de 20% supplémentaires en continuant de réduire le temps de recharge de son sort actif offensif de survie, chose qui ne serait pas possible en tant que Support conventionnel. Plus violemment en plus de **gagner avec le temps** un puissant effet infligeant en fin de partie une large portion de la vie actuelle de l'ennemi en récoltant une âme, ce scaling continue d'entrer en synergie avec lui même, puisqu'activant sa propre évolution.

En considérant un autre passif de l'Absolution, à chaque fois que Senna touche avec une attaque de base un ennemi, elle gagne un boost en vitesse de déplacement basé sur celle de l'ennemi, ce qui fait qu'elle peut facilement se replacer après sa mise en danger (par une poursuite d'un ennemi ou une agression de Senna) mais aussi continuer à être offensive en optimisant ses déplacements. Cela appuie ce qui a été commencé précédemment en rentabilisant ses attaques constantes bien plus que la norme, apportant une pression qui empêche le carry adverse de gagner de l'or en tuant les sbires, ou même de deny (refuser, donc empêcher), ces-dits ennemis de gagner de l'expérience sous peine de se prendre des coups.

L'exemple coloré est pour représenter l'influence de toutes ces caractéristiques sur la façon de jouer et de concevoir des compétences. Pour des raisons de lisibilités, ceci ne sera fait que pour un élément par personnage.

Le Q spell de Senna, Ténèbres Perçantes est un sort en ligne droite mais ciblé sur une entité autre qu'elle-même, que ce soit sur un allié ou un ennemi, étant à la fois un sort de Support (en soignant) et un sort de Tireur, de poke. La double fonction du sort est en faite triple puisque peu importe l'unité, pour le peu qu'elle soit ennemie, elle est considérée comme touchée par une attaque de base. Cela qui ajoute la fonction essentielle de récolter et faire apparaître des âmes en zone et donc de disposer ton terrain de jeu et tes objectifs de récolte pour les prochaines secondes.

Pour renforcer l'idée de l'attaque de base particulière, puisque les Ténèbres Perçantes appliquent les effets des attaques de base, tous les objets ayant des effets sur le coup synergisant fortement avec un sort qui peut atteindre une portée dantesque, puisque lui-aussi gagnant en portée avec le nombre d'Âmes accumulées. On peut alors aisément observer l'impact d'un tel sort, qui peut frapper non seulement les serviteurs et héros, mais aussi et surtout des cibles inhabituelles comme les tours, les balises de vision ou les entités uniquement sensibles aux attaques de base.

Ce sort ajoute de la survivabilité sur Senna, que ce soit en early ou en late game, permettant d'outranger aisément les champions ennemis pendant la phase de lane, lui permettant aussi de scale rapidement grâce au bonus d'Absolution en gagnant littéralement un soin personnel. Tout ceci couplé à la manière d'utiliser le sort sur à peu près qui elle le souhaite donne au sort énormément de possibilité et un skillcap et surtout une utilité tout aussi élevée, qu'elle soit en Support ou en Bot Laner, tout en harcelant les ennemis, complétant ou initiant le cycle de son passif pour gagner un stack sur Absolution, ou bien l'initier pour ensuite faire une attaque de base par la suite pour récupérer le cumul, mais aussi forcé l'ennemi à reculer pour éviter qu'elle récupère ce dit cumul, ce qui peut leur causer une légère perte d'xp qui peut s'avérer très rentable pour Senna et son allié.

Le 2e sort de Senna, le W nommé Dernière Étreinte est un sort qui fonctionne aussi en ligne droite (ce qui oriente maintenant clairement le gameplay de Senna à vouloir s'aligner avec

un maximum de cibles) qui dispose d'une encore plus longue portée comparé au Q spell. Ce sort jette un globule de Brume Noire, qui une fois atteint un ennemi lui inflige des dégâts et reste pendant une brève durée sur celui-ci, à la fin de la durée ou à la mort de l'unité affecté, la zone autour de cet ennemi s'active et immobilise tous les ennemis dans cette zone pendant une durée moyenne, lui permettant ainsi de collecter l'âme d'un ennemi s'il dispose déjà de l'affaiblissement d'Absolution.

Ce sort de Senna ajoute notamment une pression via le harcèlement et un potentiel de punition aux ennemis, qui une fois touché peuvent donner à Senna l'opportunité de capturer leurs âmes et de gagner des dégâts, qu'ils soient utilisés sur un héros ennemi ou des sbires, bien utilisés cela donne des possibilités de combat qui donnent l'avantage de manière significative à Senna et à son équipe. De plus elle peut l'utiliser pendant qu'elle s'échappe pour ralentir les ennemis, et parfois les forcer à utiliser tous leurs mouvements possibles (dont le flash), ce qui l'avantage pour un futur combat. Son projectile est certes lent, mais juste l'idée d'avoir une Senna en face capable de le placer sur une équipe entière trop rassemblée peut être décisif dans une partie ou plus globalement un teamfight appose une pression constante. En plus de cela le sort dépasse aisément la portée de la plupart des personnages de sa botlane, ce qui permet de aisément outrager ces ennemis. Les dégâts du sort scale assez bien avec Senna puisque $\frac{3}{4}$ de ces dégâts supplémentaires sont convertis sous la forme d'un ratio en dégâts sur le sort.

Le 3e et dernier sort de base de Senna est appelé Malédiction de la Brume Noire, est un sort sur la durée qui se déroule autour de Senna, créant une large zone durant quelques secondes suivant la position de Senna, augmentant sa vitesse de déplacement de Senna et la camouflant elle et ses alliés à l'intérieur. Si un allié sort de la zone, il sera affiché sous la forme d'un spectre, et ce spectre pour les ennemis ne sera rien d'autre que cela, cachant brièvement l'identité des alliés affectés mais les révélant s'ils attaquent, et disposent d'une vitesse de déplacement accélérée tant qu'ils sont affectés par le sort. Cependant si elle attaque pendant le sort, le camouflage s'arrête brièvement pour elle aussi, mais reprend rapidement afin de permettre de continuer d'agir librement. Cet effet en lui-même reste synergique avec la manière de jouer lente de Senna, ce qui ne dérange que faiblement. Ce sort apporte à Senna et à son équipe une pression monstrueuse en apportant de la valeur aux informations dévoilées sur les emplacements et identités de l'équipe puisque l'équipe adverse ne peut pas connaître directement l'identité des adversaires en forme de spectres, ou même savoir si quelqu'un est dans sa zone sans envoyer des skillshots à l'intérieur. Cela donne d'énormes possibilités d'engager des combats, de les fuir, ou tout simplement de préparer le terrain d'un combat très proche, notamment sur la zone du dragon ou du Baron Nashor qui sont des points de conflits majeurs. Il apporte de la survie à Senna lui permettant de s'enfuir assez facilement des combats, se cachant dans les ombres de manière littérale pour s'éclipser du combat, ou bien faire rentrer un allié mal en point à l'intérieur de la zone et faire sortir un allié full vie pour faire croire que cet allié s'en va. Ce sort unique que dispose de Senna ne l'aide pas pour son agressivité personnelle en tant que tireur, mais le côté support du personnage monte exponentiellement juste avec les possibilités que cela donne au personnage et à son équipe.

La capacité ultime de Senna est nommée Ténèbres Aveuglantes, est un sort tirant un violent rayon lumineux à portée globale similaire, que Senna lance après une canalisation tire 2 gros rayons lumineux de taille différente. Alors que le plus grand balaie une large zone et applique un bouclier sur les alliés, celui beaucoup plus fin inflige de lourds dégâts aux ennemis touchés. Que ce soient dégâts ou bouclier ils disposent d'un puissant scaling qui permettent où de finir des champions ennemis ou d'assister à très longue distance des alliés. Les dégâts d'un côté profitent fortement des 2 ratios physiques et magiques, mais le bouclier

profite d'un premier côté de sa puissance magique et de l'autre du nombre d'âmes, ce qui renforce encore plus l'importance d'accumuler ses âmes le plus vite possible.

Le sort ultime de Senna n'applique pas directement Absolution, mais donne tous les outils en un sort dont elle dispose et nécessaire pour elle et son équipe, mais dispose cependant d'un temps de recharge élevé. Cela ajoute une nouvelle pression car des ennemis avec peu de vie peuvent se voir détruit par l'arrivée de son sort, qui lui donne soit un kill gratuit, soit une assistance garantie à longue distance grâce au bouclier large donné à l'allié, permettant d'engager des combats, de sauver ces alliés ou juste d'infliger une pression en appliquant d'un seul coup bien placé des gros dégâts. Ce sort est un sort multitâches (comme le personnage tout entier!) qui à certes à temps élevé, mais qui bien placé et utilisé minutieusement peut non seulement donner un avantage, mais qui peut même rattraper des parties perdues.

Est-ce que Senna est fait de manière à avoir un potentiel dépassant de loin de nombreux persos, et est considéré comme inégalé ?

Senna est un support disposant d'un potentiel infini, que ce soit par son passif d'accumulation infini, son skillcap titanesque, et donc les possibilités qu'elle donne, aux outils dont elle dispose, mais aussi sa manière de jouer quasi unique à chaque partie ou on peut la croiser, qu'importe son rôle, elle est sûrement parmi les personnages ayant le plus de potentiel du jeu. Son kit lui donne des outils qui lui permettent de faire n'importe quel rôle, son passif est disposé à pouvoir servir dans tous les cas de figures possible contre des héros, son premier sort dispose d'un double jeu qui revient assez facilement notamment si elle attaque avec ces attaques de base, son 2e sort lui donne une pression qui peut-être plus théoriques que pratiques grâce aux possibilités et à toutes les manières possibles de détruire l'équipe ennemie en combat d'équipe, de retarder sa progression ou juste le poke et faire couler quelques gouttes de sueurs, le 3e sort lui donne une infinité de possibilités grâce au brouillard que donne son camouflage envers elle-même et envers ces alliés, donnant des scénarios sans pareil, et son 4e sort qui lui permet dans n'importe quel cas, d'avoir une utilité, notamment en combat d'équipe de pouvoir donné de la survivabilité aussi bien aux alliés qu'à elle-même, d'infliger des dégâts monstrueux.

Senna est un personnage playmaker sur tous les points et rôles que les joueurs peuvent lui donner, chaque sort dont elle dispose, sa manière d'acquérir son passif et de faire des dégâts sont playmaker et ont un impact, donc oui, Senna est un personnage au potentiel illimité, mais seul le joueur peut apprendre à manier ces possibilités, mais jamais toutes ne seront utilisés en une seule partie, et les joueurs qui la maîtrisent sont capables d'actions que nuls ne seraient capable de faire avec un autre personnage, ce qui donnerait sûrement une situation d'impuissance, ou juste que le personnage est trop fort à l'état actuel.



Pyke est un personnage qui vient avec des particularités unique avec son rôle. Cependant cet aspect unique est assez douteux puisqu'on a l'impression que le personnage est juste trop fort pour le jeu.

Concernant Pyke, qui est un Assassin, joué très souvent en support surtout depuis certains nerfs qu'il a subis (on y reviendra plus bas quand on parlera des sorts), il est lié aux profondeurs et à la chasse à la prime, qui revient aussi bien sur son kit de sort que sur son apparence globale. Un assassin est un personnage dont le rôle est de cibler les ennemis les plus faibles (les tireurs, les mages), pour les enchaîner et littéralement les nuke, et repartir incognito après ça, mais pourquoi un support ? Nous allons voir ça juste après, mais il faut préciser que l'aspect support de Pyke est assez limité et très dépendant sur ses capacités à assassiner, et comme dit au-dessus, sa dualité entre ses rôles d'assassin et de support est assez unique et nous allons voir ça maintenant, en commençant par le passif.

Avant de voir son kit et le pourquoi de sa force, nous allons préciser ce qui me rendre un personnage fort, voire trop fort.

Tout d'abord on peut parler des chiffres liés aux personnages, s'ils sont considérés trop forts on baisse généralement des chiffres aux personnages (les stats, les ratios etc) pour les nerfs, et éviter qu'ils soient aussi fort. Mis à part ça et uniquement lié à la partie et hors méta game, on peut citer les capacités du personnages, son potentiel (cf: Senna), sa manière d'être joué et donc son skillcap. Certains personnages sont notamment nerf par rapport à ça, par exemple Akali dont des déplacements autrefois libres sont désormais ciblés sur un ennemi afin de limiter la liberté de déplacement de son côté.

Scaling & Snowball	Nerfs Subis	Pression	Unicité, Gamebreaking	Survie
--------------------	-------------	----------	-----------------------	--------

Le passif de Pyke, Dons des Noyés, est un passif en 2 temps:

- Dans un premier temps, il ne peut gagner de points de vies autres que via son scale passif, par niveau, et converti une partie de la santé supplémentaires en dégâts d'attaques. Ceci lui évite d'avoir une survivabilité trop puissantes et donc faire en sorte que dans n'importe quel cas, le joueur se concentre sur les dégâts et que même prendre des pv lui rajoute un potentiel d'attaque, malgré sa faible vie en tant que assassin.
- Celui-ci rejoint la 2e partie qui lui permet de d'avoir jusqu'à 50% (au niveau maximum) des dégâts qu'il subit sous la forme d'une barre grise dans sa barre de points de viv, celle-ci se consume quand Pyke n'est pas dans la vision des ennemis, cette régénération basé sur les dégâts d'attaques qu'il a et un maximum basé sur ces points de vie maximum. Ceci lui donne de la survivabilité et permet de harceler que ce soit en l'gne ou fin de partie les ennemis et regagner une partie des dégâts qu'il a subi, et pouvoir remettre le couvert et utiliser son kit pour annihiler l'équipe ennemie. Cela rejoint la première partie de son passif qui fixe un maximum de soin et aucune manière de gagner des points de vie autre que le scale passif, pour éviter d'avoir une régénération abusive. On peut voir grâce au passif que contrairement à la plupart des assassins qui est de détruire en un claquement de doigts les ennemis, le rôle de Pyke est celui d'un traqueur poursuivant sans relâche ces ennemis jusqu'à la mort de celui-ci ou de Pyke lui-même.

Dans l'historique de nerfs du Don des Noyés, on peut remarquer notamment que la survie apportée par la régénération des dégâts subis est la cible principale des nerfs apportés, notamment par la façon dont c'est délimité (forçant un scaling fort de la puissance physique) et même dans la limite elle-même, étant passée de 81% à 50%. De plus, en dehors de ce point, la vie de Pyke a elle aussi été réduite à plusieurs reprises, notamment dans son scaling puisque non seulement il dispose de cette mitigation, mais il peut aussi se targuer de disposer en fin de partie des grosses armures physiques et magiques naturelles du jeu.

Puis vient le premier sort de Pyke, le Q nommé Harponnage, il dispose de 2 types d'activation après des temps de canalisations différents. Appuyer directement donne un coup de couteau là où il vise, priorisant sur les héros, infligeant des dégâts moyens et ralentissant l'ennemi, tandis que rester appuyé canalisera le couteau de Pyke, augmentant petit à petit la portée de celui-ci, puis le jettera, agrippant le premier ennemi touché sur une portée fixe, lui infligeant les mêmes dégâts et un ralentissement très élevé, laissant la canalisation jusqu'à la fin sans le lancer le mets en cooldown mais rends la moitié de la mana dépensée. Cela ajoute une pression à l'ennemi qui une fois au niveau de Pyke a peu de chance de s'en sortir, notamment en phase de lane où placé le grappin est à la fois le plus dur mais aussi le plus dangereux, l'application des dégâts et du slow ajoute à Pyke l'aspect traqueur, ameutant les ennemis qui osent fuir, ou qui s'approche beaucoup trop de lui pour les punir.

Avant, le coup de grappin appuyé infligeait des dégâts à tous les ennemis touchés, mais à été nerf car cela donnait à Pyke un multirôle (top et mid notamment en plus de Support) par un excellent dépush. Sa polyvalence était involontaire, ce qui conduit à cette perte et à une baisse légère des dégâts sur ce sort pour éviter de dépush extrêmement vite.

Le W de Pyke, nommé Plongée Spectrale, est un sort où Pyke entre dans un camouflage, gagne beaucoup de vitesse de déplacement supplémentaire pendant le sort, et pendant ce sort et si au moins un ennemi est à proximité, l'ennemi se verra avoir apparaître 3 requins autour de lui, étant uniquement graphique en plus d'entendre un son spécifique, le sort évolue en intensité de bonus de déplacement uniquement via la létalité, un type de dégâts provenant d'items du jeu (1 létalité = 1 point d'armure ignoré), et une partie de celle-ci est convertie en vitesse de déplacement additionnel.

Ce sort ajoute plusieurs choses, cela permet à Pyke de roam très rapidement sur la carte, notamment via la rivière sans être repéré puisque camouflé, lui permettant de régénérer grâce au passif et donc survivre et encore harceler les ennemis, permet de traquer les fuyards et de les assassiner plus rapidement ou juste créer une pression car les ennemis ne le voient pas tant qu'ils ne sont pas proches de lui, mais aussi indirectement engage un combat avec le grappin.

Contrairement aux autres sorts, ce qui a principalement été nerf chez la Plongée Spectrale est quelque chose de plus subtil, puisque la puissance brute des déplacements a été nerf mais son scaling, sa puissance au fil des niveaux et au fil des statistiques a été augmentée, notamment par la létalité qui est là pour remplacer un bonus passé basé également sur le gain de puissance physique.

Le E de Pyke, nommé Ressac Fantôme, est un dash qui laisse un noyé, et après un certain temps, revient vers Pyke, étourdissant tous les ennemis rencontrés et infligeant des dégâts aux héros ennemis, la durée du stun augmente avec la létalité. Le sort part directement en combo avec le grappin, ou même avec la plongée pour rattraper les ennemis et les stopper puis ensuite les ramener à lui, le sort possède un haut skillcap, pouvant être utilisé pour énormément de situations, faisant ressortir le côté assassin traqueur du personnage avec le reste de ces sorts, Pyke laisse aucune chance aux ennemis mal placés et si son équipe est prête à le suivre dans sa traque de l'équipe ennemie, qui dure toute la partie.

Tout comme le grappin, le sort à subit un nerf, ou il infligeait des dégâts à tous les ennemis, et maintenant infligent des dégâts qu'aux héros ennemis, puisque trop puissant pour dépush les serviteurs en top et mid lane.

Le R de Pyke, son sort ultime, nommé Exécution Abyssale, est un sort en zone de X, les ennemis à l'intérieur étant sous un certain seuil de points de vie seront exécuté, évoluant avec les dégâts de Pyke mais aussi sa létalité, les ennemis n'étant pas sous le seuil subiront uniquement la moitié des dégâts infligés sous forme de dégâts physiques. Quand un ennemi meurt dans la zone de X, Pyke gagnera automatiquement l'or du kill, et le partagera avec le dernier allié ayant infligé des dégâts sur celui-ci durant le combat, permettant à Pyke de le réutiliser une seconde fois dans les 20 secondes suivantes, et ce de manière infinie tant qu'il pourra exécuter des ennemis.

Cela prends en compte uniquement les points de vie actuels de la cible pendant l'exécution du sort, et non ceux au départ, permettant aux ennemis d'avoir une chance de survivre. Cela complète son kit de traqueur et de chasseur de primes, poursuivant sans relâche une cible et dès qu'elle est sous le seuil de points de vie (qui est affiché sur la barre de pv d'un ennemi sous la forme d'un trait, et dont la barre de pv devient rougeâtre quand l'exécution est possible), apportant une pression mentale énorme, que ce soit les requins qui sont autour d'un allié étant potentiellement sous le seuil de points de vie, peut faire peur, car tout comme beaucoup de personnages, juste l'idée du sort est très dangereuse voire plus que de le faire.

Ce sort est le seul sort vraiment considéré comme support en plus du grab punisseur du Q, permettant de donner de l'or à des alliés de la même valeur que lui en a reçu en tuant l'ennemi, permettant à la fois de remonter des parties supposément perdus, ou d'avoir encore un avantage certain.

Est-ce que Pyke est trop fort pour League of Legends dans son concept même ?

Pyke est un assassin unique ayant aspect support qui peut changer les parties grâce à un voire des ultimes très bien placés, qu'il soit en avantage ou non. En laning, il peut avoir tout les kills que devrait avoir son carry, mais étant un personnage pouvant partager l'or grâce à son ultime, avoir Pyke ayant un avantage certain d'or n'est pas dérangeant puisque qu'il peut snowball très facilement, considérant qu'il s'agit dans son kit d'un assassin. Cependant, il s'essouffle vite en fin de partie, puisqu'il ne peut avoir de pv supplémentaires à cause de son passif, et les ennemis continuant de scale facilement en pv, tankyness ou dégâts, ce qui peut désavantagé Pyke, et ces stats sont assez faibles par rapport à son potentiel de dégâts, ayant des dégâts plus faibles que les autres assassins du jeu (comme Kha'Zix), mais est sûrement l'un des plus fort en milieu de partie.

On peut dire que Pyke est trop fort pour le jeu, quasi-uniquement pour son passif de régénération mais aussi pour son ultime qui peut exécuter une équipe entière si bien placé et dans les bonnes conditions, et son ultime et son potentiel de dégâts est le plus élevé en milieu de partie, car il peut donner énormément d'or à son équipe mais c'est aussi ici que tous les ennemis sont assez vulnérable à ces dégâts, mais son scaling de pv qui est uniquement passif, ces défenses assez faibles, et ces dégâts d'assassins inférieurs à la majorité d'autres assassins le rends plus faible en fin de partie.

Mais au final, il est considéré comme trop fort à tort souvent, puisque des personnages au même niveau d'or que lui etc, sont au moins aussi fort que lui voire plus, mais il est notamment un personnage situationnel, en fin de partie, son utilité sera quasi uniquement basé sur le grappin, sa régénération monstrueuse pouvant prendre autant de dégâts qu'un

tank, sans pour autant disposer de défenses énorme, mais uniquement puissant grâce à un élément artificiel et pas réellement lui permettant d'absorber beaucoup de dégâts. Cependant son ultime reste tout de même dangereux puisque même les tanks passé un certain seuil pourront être exécuté par son ultime, et pourra sûrement enchaîner aisément si son équipe dispose d'un avantage, cela semble être sans counterplay, mais l'ultime est assez prévisible en lui-même, en plus d'être en fin de partie quasi inutile sur le fait de donner de l'or supplémentaire.



Yasuo est un personnage fondateur de League of Legends, et est généralement considéré comme le plus haïs, détesté, mais aussi et surtout banni du jeu. De ce fait, il a toujours eu une place assez particulière puisque même depuis les débuts du jeu, son style de jeu et ses capacités n'ont pas trop changés.

D'un point de vue rôle dans le jeu, Yasuo est un personnage lié au vent et dispose d'une place de Skirmisher, de personnage agile de mêlée et ayant des dégâts puissants mais ayant des difficultés à achever, étant généralement bursty et à courte portée. Afin d'arriver en mêlée, comme les autres Skirmishers, il n'a pas de tankiness notable mais dispose d'outils défensifs très situationnels, mais qui dans le cas de Yasuo, une fois couplé à sa mobilité également particulières peuvent influencer sur ses problèmes.

Avant tout cependant, avant d'aller plus loin dans l'analyse du prétendu cancer, il serait bon d'identifier ce qui peut donc infliger de la frustration, de la haine, de la rage sur League of Legends.

On peut donc aisément identifier des choses typiques et qui sont déjà associées à d'autres personnages. Notamment on peut observer le **Scaling très violents** par exemple de Veigar et Nasus, via leurs accumulations de cumuls qui influent très fortement sur leurs dégâts. De la même manière qu'eux, un certain sentiment d'**Impuissance**, généralement car le personnage dispose de mécaniques qui détruisent totalement un personnage, un **hard counter** (Par exemple Leona ou Thresh et leurs contrôles mais aussi par exemple Veigar et sa cage).

Généralement, certains personnages génèrent aussi une certaine forme d'**incompréhension** conduisant à la frustration (qui conduit donc à l'impuissance), notamment les personnages aux kits assez complexes et avec de nombreuses capacités comme Akali, Lee Sin ou Aphelios. Plus rarement également, certains personnages nécessitent tellement **peu de compétences** que lorsqu'ils réussissent à avoir un **énorme impact**, cela peut être frustrant, notamment lorsque l'on joue soi-même un personnage assez complexe, notamment incluant des personnages comme Garen ou Rengar, qui ont des capacités ciblées et puissantes.

Sont omis des cas évidents comme simplement se faire battre par un opposant simplement meilleur ou un mauvais draft, n'ayant peu à voir avec les personnes eux-mêmes.

Scaling Trop Fort	Impuissance/Full Counter	Incompréhension	Low Skill High Reward
-------------------	--------------------------	-----------------	-----------------------

Maintenant que l'on peut appréhender la haine, la frustration, la rage par des idées plus aisément observable, il est plus aisé d'analyser concrètement des soucis ou des cas.

Si l'on aborde directement la Voie du Vagabond de Yasuo, son passif, on peut déjà observer des points problématiques qui embrassent les exemples de sources de frustration. En premier lieu, il obtient passivement un scaling supérieur, doublé même par rapport aux chances de coups critiques, qui relèvent de la pure chance et sont ciblés. Plus intrinséquement, Yasuo ne dispose pas de mana en comparaison de la majorité des autres champions, ce qui en fait un personnage avec une ressource de moins à gérer et donc une faiblesse potentielle en lane de totalement supprimée. Cependant, Yasuo dispose d'une autre mécanique de ressource alternative remplaçant le Mana, celle de Voie du Voyageur (*Pour des raisons de lisibilité et de simplicité, le terme anglais, Flow, sera utilisé par la suite.*) de Flow, qui est accumulé en se déplaçant sur la carte, quelque soit la manière. Une fois un certain niveau de Flow atteint celui-ci peut se consommer en créant un bouclier, permettant de facilement se défendre face au Poke, le harcèlement à distance. Cependant, ce bouclier ne s'active que passivement, et en réaction à la première source de dégâts d'un champion ou monstre subis, ce qui en fait quelque chose d'indépendant des compétences du joueur. En théorie les coups critiques de Yasuo sont moins puissants, mais en pratique le malus est tellement faible (10%) que ce n'est pas notable.

L'exemple coloré est pour représenter l'influence de toutes ces caractéristiques sur la façon de jouer et de concevoir des compétences. Pour des raisons de lisibilités, ceci ne sera fait que pour un élément par personnage

Le Q Spell de Yasuo est séparé en 3 parties qui s'enchaînent, respectivement nommées Tempête d'Acier, Vent Montant d'Acier et Tempête Menaçante et sert de parties offensives et principales de dégâts dans les enchaînements du personnage. Les 2 premières parties où Yasuo tire un coup de sabre permettent d'infliger des dégâts mais aussi et surtout d'appliquer des effets autrement uniquement réservés aux attaques de base, ce qui permet notamment à des objets d'avoir des effets sur cette compétences alors qu'elles ne devraient pas normalement. Encore plus loin dans le scaling alternatif, les temps de recharges et d'incantations de toutes les phases du Q sont réduits par les gains de vitesse d'attaque de base du personnages, amplifiant fortement l'évolution du personnage sur son élément offensif principal.

Après les 2 premiers coups, s'ils ont touchés tous les 2 au moins un ennemi, il est possible d'incanter Tempête Menaçante, qui apporte un étourdissement à distance de zone à Yasuo, potentiellement playmaker au vu de la volonté d'exécution du personnage. A l'aide de cet étourdissement, il est facilement possible de totalement briser la fuite d'un ennemi au vu de la longue distance atteignable avec la tornade alors projetée.

Le Mur de Vent, le W de Yasuo est une simple mais extrêmement puissante capacité permettant à Yasuo de projeter une bourrasque de vent se maintenant durant quelques secondes. Celle-ci détruit tous les projectiles hostiles allant à sa rencontre n'étant pas celui d'une tourelle et est le seul outil défensif actif hors-mobilité de Yasuo. Ceci couplé à son extrêmement long temps de recharge et une portée moyenne, fait que son utilisation est complexe et nécessite de faire un choix très pointilleux, mais généralement simple à appréhender dans la jungle, où les endroits exigus sont.

Par ces caractéristiques, on peut comprendre rapidement que le soucis vient de l'effet en lui-même du Mur de Vent, et non de ces ses caractéristiques. De là vient aussi un constat, ce n'est pas un effet qui a des caractéristiques, c'est un système binaire, sans nuance qui à

l'activation détruit purement et simplement les projectiles détruits. Et c'est très clairement ce qui doit être si frustrant sur cette capacité: C'est une nullification des capacités voire même pour certains personnages une nullification *totale* de son kit.

En combinaison avec la dantesque mobilité qu'il acquiert avec son E; Cercle Tranchant et les engagements violents issus de la Tornade de Tempête Menaçante et la téléportation de Dernier Soupir, Yasuo devient donc un mur complet face aux personnages à Skillshot, à capacités non-ciblées... Chose qui est problématique lorsque toucher des Skillshots sont une des représentations majeures des compétences d'un joueur avec son personnage dans League of Legends.

Le Cercle Tranchant de Yasuo est sa capacité E et est son outil principal de mobilité qui lui permet de se déplacer rapidement dans la direction d'un ennemi ciblé sur une portée constante en infligeant des dégâts, grandissant à chaque utilisation. Les grandes particularités de cette capacité se rapportent face à sa relation temporelle avec le joueur: Son temps de recharge varie par niveau entre 0.5 et 0.1 seconde, mais dispose d'un temps de recharge indépendant par cible. Ce court temps de recharge couplé à l'accumulation du Flow par les déplacements font que le bouclier de Yasuo peut revenir très vite, et ce tout au long d'un combo rapide. De plus la vitesse de déplacement de Yasuo durant le sort est non seulement plus rapide que sa vitesse de déplacement normale, mais cette dernière est également partiellement ajoutée à la vitesse de base du sort! De fait, comme pour le Q, il y a un nouveau scaling alternatif, qui cette fois accélère l'exécution du E et donc une meilleure réactivité, ce qui est crucial sur un personnage basé sur le mouvement et des attaques précises avec le Q.

A propos du Q, son utilisation *durant* Cercle Tranchant applique tous leurs effets en cercle autour de Yasuo plutôt que les skillshots habituels, renforçant la volonté d'aller en mêlée avec Yasuo malgré sa portée correcte avec son Q, notamment pour appliquer avec certitude l'étourdissement de la 3e frappe. La synergie entre les 2 capacités reposent sur leurs courts temps de recharge mais aussi un harcèlement fréquent de l'adversaire à moyenne et courte portée morcelée par les tornades de Tempête Menaçante, ce qui avec les effets se basant sur une réutilisation fréquente fonctionne assez bien. (Tornade du Q, Gain de Dégâts du E)

Ceci est davantage renforcé par le R de Yasuo, qui vient apporter un ultime coup à la puissance de Yasuo: le Dernier Soupir. Conçu comme un gap closer (Un moyen de réduire la distance entre son personnage et un autre), il nécessite cependant qu'une cible soit en l'air pour l'utiliser, permettant de se téléporter instantanément et maintenir en l'air la cible et les autres ennemis en l'air proche durant 1 seconde, infligeant à la cible originelle de lourds dégâts. Suivant les lourds dégâts infligés d'un coup, les coups critiques de Yasuo pénètrent 50% des armures additionnelles des ennemis, ce qui réagit dans beaucoup de cas à des bonus en cas de pertes de points de vie soudains ou passés un certain seuil, permettant d'enfoncer de nombreux personnages dont la survie dépendrait d'armure au bon moment mais aussi d'écraser des personnages souhaitant tenter de répondre à Yasuo avec de l'armure.

La tornade de Tempête Menaçante étant la seule source de mise en l'air du personnage, cela en fait un élément indispensable aux engagements à distance, qui selon la philosophie du personnage d'attaquer en permanence d'avoir avec les Q et le E en boucle entre en analogie avec un probable éloignement de l'ennemi faisant du Dernier Soupir l'élément parfait pour une poursuite acharnée en plein milieu du combat.

Mais c'est également probablement une nouvelle source de frustration par la téléportation instantanée, un étourdissement encore plus long, de lourds dégâts mais aussi et surtout suivi d'un effet sur les coups critiques extrêmement violent durant une longue durée, chose

très complexe à affronter puisque basée sur quelque chose que Yasuo peut faire à moyenne et courte portée, physiquement et via capacité.

En plus de son scaling particulier qui fait qu'il peut beaucoup plus facilement prendre des objets importants en terme de statistiques brutes, chose qu'un assassin cherche facilement. Puisque la vitesse d'attaque influe sur les temps d'incantations et de canalisation du Q de Yasuo et que la vitesse de déplacement influe sur celle durant le E, ces 2 statistiques sont valorisées. En considérant qu'à côté sur ces mêmes capacités les réductions de délais de récupération des objets sont nullifiées et que les 2 autres capacités (W et R) qui sont affectés n'en bénéficient que rarement; La 1ère est une capacité à impact singulier et à très long temps de recharge pour une capacité de base et la 2nde est une capacité ultime déjà à court temps de recharge qui n'a que peu intérêt à être utilisée à répétition; cela fait une caractéristique à exclure en terme d'intérêt à prendre, ce qui permet de se concentrer sur notamment la vitesse d'attaque, entrant en synergie avec l'idée de frapper beaucoup pour avoir plus de chances de coups critiques.

Yasuo est-il haïs pour de bonnes raisons ?

Concrètement, Yasuo est un personnage dont les capacités sont très puissantes, mais aussi et surtout fortement dépendantes du joueur. D'un côté il y a un sort Skillshot en 3 parties, où l'on peut échanger la partie Skillshot pour une Mise en Danger via un E à la portée et aux utilisations fréquentes mais limites.

Un des gros points de tension en terme d'équilibrage de Yasuo peut s'observer en prenant du recul par rapport aux rôles: Il peut gérer la plupart des typologies de personnages sans aucun problème.

- Des assassins veulent burst Yasuo dans un gank ? Il peut se défendre à l'aide d'un bouclier passif pour empêcher le oneshot doublé de la mobilité nécessaire pour esquiver des skillshots.
- Un ADC/auto-attacker (personnage essentiellement basé sur les attaques de base) veut harceler ? Yasuo s'en va simplement avec sa mobilité en profitant du bouclier et d'un Mur de Vent pour nullifier ses attaques pendant une certaine période.
- Un mage ou un support veut engager ? Même chose, il suffit de zigzaguer parmi les serveurs avec Cercle Tranchant afin d'épuiser les temps de recharges des skillshots ennemis, voire les annuler si ce sont des projectiles avec le Mur de Vent.
- Un tank veut tanker continuellement afin d'épuiser le joueur et ses ressources ? Une pénétration d'armure de 50% sur le R inévitables puisque basés sur les attaques de base et un E activé avec le 3e coup du Q, et c'est un stun inévitable qui le rend vulnérable à un focus d'équipe!
- Un bruiser (personnage absorbant les coups mais les rendant également) veut détruire le Yasuo ? Le personnage a des outils de survie largement suffisant pour contrebalancer les dégâts infligés, alors que Yasuo les écrase largement, même à travers des objets renforçant leur survie dont leur armure grâce aux coups critiques traversant l'armure.

En observant correctement, la quasi intégralité de ces cas reposent sur son bouclier (limité en quantité et en durée), le mur de vent (utilisable pratiquement qu'une seule fois d'un combat) et sa mobilité (limitée en possibilités). Une fois ces 3 "sécurités" de Yasuo passées, le personnage devient extrêmement sensible et fragile, alors simple à abattre.

Si vous avez les dégâts nécessaires pour dépasser ses propres dégâts.

3.3. Cas Similaires par rapport à Heroes of the Storm

Comme tous les jeux du genre, un MOBA est composé de personnages jouables bien différents les uns des autres. Inévitablement, des personnages finissent par se ressembler, des fois volontairement, d'autres fois par pure inadvertance, généralement liées au fait que les thématiques et objectifs dans leur conception se croisent.

De ce fait, peut-on observer des schémas typiques entre différents MOBAs mais qui peuvent cependant diverger, notamment par la construction des jeux respectifs.



3.3.1. DEHAKA ET TAHM KENCH

To be done

- > Confrontation des kits dans leurs utility
- > Rôles (Tanky engageant avec des dégâts et du contrôle par surprise dans les combats d'équipes tout en prenant un avantage macro) et Ambiances (Apex predator de leurs milieux basés sur l'idée de dévorer leurs opposants) similaires mais si différent dans l'exécution.



3.3.2. MISS FORTUNE ET VALLA

To be done

- > Confrontation des kits dans leurs utility
- > Essence de l'ADC