

Guide exhaustif :  
comment ne plus être mauvais à  
*League of Legends*.

# Table des matières

0.1	Préface . . . . .	3
<b>1</b>	<b>Premières parties</b>	<b>4</b>
1.1	Tutoriel et entraînement . . . . .	4
1.2	Fondamentaux . . . . .	5
1.2.1	But du jeu . . . . .	5
1.2.2	Acheter des objets . . . . .	5
1.2.3	Sbires et tours ennemis . . . . .	6
1.3	Persévérance . . . . .	6
1.4	Stratégies . . . . .	7
1.4.1	Attaque! Attaque! Attaque! . . . . .	7
1.4.2	Se préparer à sa première partie : champions, sorts d'in- vocateur et maitrises . . . . .	7
1.5	À retenir . . . . .	8
<b>2</b>	<b>Débutants</b>	<b>10</b>
<b>3</b>	<b>Invocateurs confirmés</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>Conseils avancés</b>	<b>12</b>
<b>5</b>	<b>Invocateurs experts</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Annexes</b>	<b>14</b>
6.1	Bibliographie . . . . .	15
6.1.1	Nouveaux joueurs . . . . .	15
6.1.2	Débutants . . . . .	15
6.2	Glossaire . . . . .	16
6.3	Droits d'auteurs . . . . .	18
6.3.1	Exceptions . . . . .	18
6.4	Historique . . . . .	19

## 0.1 Préface

« Le sage s'adonne à la méditation, l'ignorant s'y refuse. Apprends à reconnaître ce qui te fait avancer et ce qui entrave ta progression. »  
Siddhārtha Gautama

<à rédiger>

# Chapitre 1

## Premières parties

« Commencez par le commencement, » dit gravement le Roi, « et continuez jusqu'à ce que vous arriviez à la fin ; là, vous vous arrêterez. »  
*Les aventures d'Alice au pays des merveilles*<sup>1</sup>, Lewis Carroll

### 1.1 Tutoriel et entraînement

« Vraiment ? Tu joues en mode facile ? C'est dégoûtant !  
— C'est impardonnable : le mode facile, c'est pour les gamins, non ? (rires) »  
*S'arrête à la zone affectée et se dissous immédiatement – Udongein démente*<sup>2</sup>

Il y a un tutoriel, jouez-le !

Bien que les commandes ne soient pas particulièrement difficiles à comprendre pour un habitué de jeux de stratégie en temps réel, les avoir déjà en main et avoir déjà appris certains fondamentaux avant sa première partie sérieuse est un plus significatif.

Vous aurez aussi la possibilité de jouer des parties d'entraînement. Malheureusement, il n'est autorisé au moment où j'écris ces lignes que d'ajouter deux *bots*, ce qui vous impose de vous trouver trois joueurs humains avec lesquels jouer.<sup>3</sup>

Le concept de partie d'entraînement n'étant pas le même pour un invocateur de niveau 1 dans sa première partie et pour un invocateur de niveau 30 testant un nouveau champion, je vous déconseille de vous entraîner ainsi (les équipes n'étant pas équilibrées automatiquement, vous retrouver contre ces fameux niveaux 30 n'est pas improbable si vous ne faites pas attention).

---

1. [http://fr.wikisource.org/wiki/Alice\\_au\\_pays\\_des\\_merveilles](http://fr.wikisource.org/wiki/Alice_au_pays_des_merveilles)

2. [http://shatyou.hp.infoseek.co.jp/IOSYS\\_tohotsukitoro.swf](http://shatyou.hp.infoseek.co.jp/IOSYS_tohotsukitoro.swf)

3. La documentation officielle dit qu'il est possible de créer une partie privée avec autant de *bots* que voulu. Soit c'est une erreur due à l'absence de ré-actualisation d'icelle, soit c'est un acte de discrimination envers les joueurs expérimentés. Si c'est bien le deuxième cas de figure, n'hésitez pas à en profiter pour faire 2 à 3 parties d'entraînement avant votre première partie normale.

Préférez passer directement aux parties dites « normales », qui vous apparieront automatiquement avec d'autres invocateurs de votre niveau (et vous feront gagner plus de points d'expérience et d'influence que des parties d'entraînement).

Je vous recommande de jouer en 3 contre 3 plutôt qu'en 5 contre 5, le jeu sera plus technique qu'à cinq et vous permettra donc d'apprendre plus rapidement à maîtriser les capacités de votre personnage.

## 1.2 Fondamentaux

« Connais ton adversaire, connais-toi, et tu ne mettras pas ta victoire en danger.  
Connais le ciel et connais la terre, et ta victoire sera totale. »  
*L'art de la guerre*<sup>4</sup>, Sūn Wǔ

### 1.2.1 But du jeu

« J'ai compris ce qui me manquait... avoir un objectif dans ma vie ! UNE RAISON  
DE ME BATTRE ! »  
Gally, *Gunnm*<sup>5</sup>

Un nexus est posé au milieu de la base ennemie, tel un abcès. Une fois celui-ci éliminé, vous aurez gagné la partie.

Malheureusement pour vous, mais heureusement pour l'intérêt du jeu, celui-ci est lourdement défendu par des tours, ainsi que par vos adversaires, donc charger directement dans la base ennemie est hors de propos.

Les bâtiments étant invulnérables tant que leurs prédécesseurs ne sont pas détruits, il vous faudra détruire méthodiquement ceux-ci sur un *lane* pour pouvoir avancer en territoire ennemi. Outre les tours, vous rencontrerez aussi les inhibiteurs, bâtiments non combattants qui empêchent votre nexus de produire des super-sbires tant qu'il n'a pas été détruit. Les inhibiteurs sont les seuls bâtiments à pouvoir réapparaître après leur destruction, mais la présence de super-sbires vous aidera significativement dans votre avancée vers le nexus ennemi, donc ce sont des objectifs majeurs.

### 1.2.2 Acheter des objets

Vous commencez avec 475 pièces d'or et vous en gagnerez tout au long de la partie. Celles-ci vous permettent d'acheter des objets pour améliorer les performances de votre champion.

Lors du début de partie, il est recommandé d'acheter un ou plusieurs objets vous permettant de rester plus longtemps sur votre *lane*, à savoir des objets augmentant votre base de régénération de vie ou de mana, selon les besoins de votre personnage.

---

4. [http://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Art\\_de\\_la\\_guerre](http://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Art_de_la_guerre)

5. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Gunnm>

La plupart du temps, le premier des objets conseillés pour votre personnage sera de ceux-là, donc n'hésitez pas à l'acheter dès le début de la partie.

Comme évoqué ci-haut, 6 objets conseillés pour votre champion sont présentés en haut à droite de l'interface d'achat, donc je vous déconseille de vous perdre dans l'interface d'achat lors de vos premières parties. Le deuxième objet présenté est toujours une paire de bottes, et c'est effectivement une bonne idée de l'acheter en deuxième.

À noter que les objets avancés et légendaires sont composés de sous-objets basiques, et que vous pouvez donc acheter les composants des objets que vous comptez utiliser dès que vos fonds sont suffisants.

### 1.2.3 Sbires et tours ennemis

Le principal objectif des premières parties est de comprendre la priorité de tir des sbires et tours ennemis.

Pour faire simple, sbires et tours ennemis ne vous attaqueront jamais s'ils ont une autre cible valide, *sauf* si vous attaquez un champion ennemi devant eux.

S'attaquer à un champion ennemi devant sa tour s'appelle du *tower diving* et ne devrait être tenté que lorsqu'on est **sûr et certain** que le résultat nous sera favorable.<sup>6</sup> C'est donc une pratique à éviter complètement pour l'instant.

## 1.3 Persévérance

« Un vrai homme ne meurt jamais, même s'il est tué ! »

Kamina, *Gurren Lagann perçant les cieux*<sup>7</sup>

Plusieurs de vos premières parties seront probablement gâchées par des *leavers*, vous dirigeant selon le cas vers une défaite inexorable ou vers une victoire sans gloire.

Faites le deuil des batailles acharnées et excitantes que vous voudriez vivre : celles-ci finiront par arriver, mais votre but principal est pour l'instant d'intégrer les concepts du jeu.

Courage! Jusqu'aux alentours du niveau 5, vous gagnerez un niveau par victoire ou par lot de deux défaites. Une fois que vous y serez arrivé, il deviendra improbable (mais pas impossible) que vous vous retrouviez avec des joueurs qui n'apprécient pas le jeu ou avec des *leavers* chroniques, donc les parties commenceront enfin à être passionnantes.

---

6. Leçon que certains invocateurs n'ont, malheureusement pour eux, toujours pas intégré à un niveau d'invocateur qui devrait correspondre à un jeu confirmé : j'ai déjà vu des champions ennemis venir me porter des coups devant ma tour avec moins de la moitié de leur vie, uniquement pour se rendre compte que j'avais la possibilité de les assommer pendant un laps de temps suffisant pour que ma tour puisse les achever tranquillement.

7. <http://beez.fr/products.php?sId=587>

## 1.4 Stratégies

« Faire cent batailles et gagner cent victoires n'est pas la meilleure conduite.  
Parvenir à battre son adversaire sans l'avoir affronté est la meilleure conduite. »  
*L'art de la guerre*, Sūn Wǔ

À votre niveau, la seule ligne directrice de votre jeu doit être de limiter autant que possible vos erreurs, et d'apprendre de celles que vous commettez.

### 1.4.1 Attaque ! Attaque ! Attaque !

« AU DIABLE TOUT CELA ! Peu importe ce qui m'arrive, la seule chose que je ferai sera d'attaquer ! »  
Yukishiro Enishi, *Kenshin le vagabond*<sup>8</sup>

La première stratégie que vous serez tenté de mettre en œuvre dans le jeu, notamment si vous jouez un *melee DPS*.

C'est aussi **la pire**.

À très bas niveau, il n'est pas impossible que votre adversaire soit complètement désarçonné par votre acharnement, mais la plupart du temps, c'est **vous** qui allez mourir.

Au fur et à mesure que votre niveau de jeu, et donc celui de vos adversaires, augmentera, l'attaque à outrance sera de plus en plus inefficace. Vous vous exposerez alors en permanence à la mort, en étant rarement une menace sérieuse pour votre adversaire.

Pire, cette stratégie sera dans tous les cas très couteuse en points de vie et de mana, vos obligeant à vous replier dans votre base pour vous soigner beaucoup plus tôt et souvent, laissant ainsi un avantage significatif en termes d'expérience et d'or à votre adversaire.

### 1.4.2 Se préparer à sa première partie : champions, sorts d'invocateur et maitrises

Chaque semaine, il y a un roulement de 10 champions disponibles gratuitement<sup>9</sup> parmi les 56<sup>10</sup> existants, aux compétences et caractéristiques variées.

Si vous avez un compte Facebook<sup>11</sup>, vous pouvez obtenir gratuitement la championne Tristana avec un *Skin* supplémentaire<sup>12</sup> en vous déclarant fan de *League of Legends*<sup>13</sup> puis en allant sur la page correspondant à l'offre<sup>14</sup>, ce qui vous permet d'avoir un choix de plus pour votre champion.

---

8. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Kenshin\\_le\\_vagabond](http://fr.wikipedia.org/wiki/Kenshin_le_vagabond)

9. Vous pourrez ultérieurement « acheter » le déblocage définitif de champions avec la monnaie du jeu, les points d'influence, et ce sans être obligé de déboursier le moindre centime.

10. Au moment où j'écris... mais 57 d'ici dix jours et probablement 58 d'ici un mois.

11. Si vous n'en avez pas, vous pouvez en créer un bidon pour l'opération, ou utiliser temporairement celui d'une connaissance.

12. Hideux, mais là n'est pas la question.

13. <http://www.facebook.com/leagueoflegends>

14. <http://www.leagueoflegends.com/facebook>

Survolez les caractéristiques de chacun d’eux, en éliminant de vos choix potentiels ceux qui ont une barre de difficulté plus qu’à moitié remplie, (ça vous jouerait des tours de tenter de les utiliser, d’autant plus que rien ne semble corroborer l’idée qu’on a intuitivement que difficulté et efficacité d’un champion soient corrélés,) et sélectionnez deux ou trois champions que vous souhaiteriez jouer.

Maintenant que vous savez à peu près qui vous allez jouer, lisez les effets des sorts d’invocateur et choisissez ceux que vous comptez jouer.

Boycottez « Résurrection », c’est le plus mauvais de tous et il risque de vous donner l’impression que « mourir, ce n’est pas si grave », ce qui est la pire chose qu’un nouveau joueur puisse apprendre.

Pour votre première partie, je vous recommande fortement de prendre « Fantôme », qui est un très bon sort à la fois pour fuir quand vous êtes en danger et pour achever un ennemi vous fuyant.

Selon ce que vous souhaitez faire, je vous vous recommanderais de prendre comme deuxième sort :

1. soit « Soin », qui est efficace — notamment en *teamfight* — mais rarement décisif si vous ne prenez pas de risques inconsidérés. C’est une solution viable, mais qui risque de vous faire prendre la mauvaise habitude de rester au combat avec peu de points de vie ;
2. soit « Fatigue », qui est utile pour poursuivre un ennemi vous fuyant, ou éventuellement ralentir un ennemi cherchant à vous achever. En augmentant le danger que constitue le fait d’être proche de vous, il peut contribuer efficacement à votre défense.

Une fois vos deux sorts d’invocateurs choisis <sup>15</sup>, vous pouvez choisir en connaissance de cause l’attribution de votre premier point de maîtrise <sup>16</sup>.

Les points de maîtrise donnant des avantages faibles, mais non négligeables, je vous recommande de commencer par attribuer un point à l’amélioration d’un des deux sorts d’invocateur que vous comptez jouer.

## 1.5 À retenir

1. jouez le tutoriel ;
2. vous pouvez débloquent l’accès à une championne gratuitement <sup>17</sup>, profitez-en ;
3. sélectionnez deux ou trois champions que vous aimeriez jouer, de préférence faciles à prendre en main ;

---

15. Vous signifierez ce choix au jeu lors de l’écran de choix de votre champion qui a lieu quand vous rejoignez une partie.

16. Vous pourrez changer à volonté l’attribution de vos points de maîtrise, donc n’hésitez pas à faire des tests.

17. *A stricto sensu*, il vous faudra bel et bien vendre votre âme à Facebook, Inc., mais c’est un prix dérisoire par rapport à ce que vous en retirerez.



4. choisissez les sorts d'invocateur que vous comptez jouer, et attribuez votre premier point de maîtrise en conséquence ;
5. passez tout de suite aux parties normales, de préférence en 3 contre 3 ;
6. n'oubliez pas d'acheter des objets ;
7. ne prenez pas de risques inconsidérés, et apprenez à rester en vie ;
8. passez au chapitre « Débutants » quand vous aurez compris la priorité de tir des sbires et tours.

## Chapitre 2

# Débutants

## Chapitre 3

# Invocateurs confirmés

## Chapitre 4

### Conseils avancés

## Chapitre 5

# Invocateurs experts

« Je... je suis super bon, tu sais... vachement bon. Parce qu'une de mes connaissances est numéro 5 du Japon, hein, et il m'a entraîné. »  
*Usatei*

Si vous êtes un joueur expert de *League of Legends*, votre niveau dépasse le cadre de ce document <sup>1</sup>, et largement mes compétences actuelles.

Vos retours et vos suggestions pour améliorer l'ouvrage sont cependant les bienvenus.

Si vous êtes arrivés à ce niveau grâce à cet ouvrage, je vous remercie d'avoir rendu ma prose utile. ;-)

Là aussi, tout *feedback* est bienvenu.

---

1. « Comment ne plus être mauvais à *League of Legends*. »

## Chapitre 6

## Annexes

## **6.1 Bibliographie**

### **6.1.1 Nouveaux joueurs**

<http://www.leagueoflegends.com/fr/academie/guide-du-debutant>

### **6.1.2 Débutants**

## 6.2 Glossaire

**Diving** : anglais pour « plonger ». Attaquer un champion ennemi alors qu'il est protégé par sa tour. Le résultat permet souvent de différencier les invocateurs très intelligents des invocateurs très stupides.

**DPS** : Dégâts Par Seconde (ou *Damages Per Second* en anglais). Champion destiné à maximiser le nombre de dommages qu'il inflige chaque seconde. Ce sont eux qui constituent la force de frappe principale de l'équipe.

**Faibles** : alliés qui n'ont pas pu compenser votre manque de coopération afin d'empêcher l'inexorable victoire de l'équipe adverse.

**Farm** : anglais pour « cultiver ». Gagner de l'expérience et de l'or.

**Feeder** : anglais pour « nourrisseur ». Invocateur dont le champion meurt gratuitement, pour le plus grand plaisir de ses adversaires. Aura une mauvaise tendance à récidiver. Souvent.

**Jungler** : champion allant chercher ses or et expérience dans la jungle plutôt que sur un *lane*.

**Lane** : anglais pour « chemin ». Un des passages que suivent vos sbires pour aller vers la base adverse.

**Last hit** : anglais pour « coup fatal ». Porter le coup qui tue un sbire, gagnant ainsi de l'or.

**Lucky** : anglais pour « chanceux ». Invocateur moins stupide que son adversaire « malchanceux ». Vos adversaires plus stupides que vous vous qualifieront souvent ainsi, et vous serez souvent tentés de qualifier ainsi ceux qui le sont moins.

**MIA** : *Missing In Action*, anglais désignant un soldat porté disparu. Ennemi perdu de vue. Prévenir vos alliés afin qu'ils restent sur leurs gardes peut leur éviter de se faire assassiner alors qu'ils se croient à tort en sécurité. (« mia » est souvent plus efficient qu'un « je suis tel champion de tel route et tel champion ennemi vient de disparaître alors faites attention à... » qui risque fortement de se faire interrompre par un « un allié a été tué » éventuellement suivi d'un « doublé » et de quelques insultes de vos compagnons)

**Squishy** : anglais pour « Mou ». Champion résistant difficilement aux dégâts qui lui sont infligés. Souvent le cas des *supports* et des DPS à distance.

**Tank** : champion censé résister autant que possible à presque tout ce que les ennemis peuvent lui faire. Ce sont eux qui engagent le combat, afin d'attirer les



dégâts et les malus sur eux plutôt que sur les combattants principaux de l'équipe.

## 6.3 Droits d’auteurs

Ce document PDF est une œuvre protégée, en France par le Code de la propriété intellectuelle<sup>1</sup> et dans 164 autres pays par la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques<sup>2</sup>.



Sauf pour ce qui est des exceptions, l’ensemble de son contenu est donné en licence selon les termes de la *Creative Commons* BY-SA 2.0 France<sup>3</sup> par Lecomte « Il Palazzo » François.



Le partage fait vivre l’œuvre : vous êtes invités à partager ce document avec toute personne potentiellement intéressée.

### 6.3.1 Exceptions

« licence.png » Certains droits réservés par *Creative Commons*<sup>4</sup>. Utilisé au titre des *Creative Commons Public Copyright License Marks*<sup>5</sup>.

« shareicon.pdf » donné en licence selon les termes de la *Creative Commons* BY-SA 3.0 Unported<sup>6</sup> par Shareaholic, Inc.<sup>7</sup>.

1. <http://www.legifrance.gouv.fr/affichCode.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414>
2. [http://www.wipo.int/treaties/fr/ip/berne/trtdocs\\_wo001.html](http://www.wipo.int/treaties/fr/ip/berne/trtdocs_wo001.html)
3. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>
4. <http://creativecommons.org/>
5. <http://creativecommons.org/policies>
6. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
7. <http://www.shareaholic.com/>

## 6.4 Historique

Début de la rédaction : 11 août 2010.