

# Simulation des Parties : Base de Données

## **Tables Champion:**

- **BDD Matchup (%)**

Description :

Avantage relatif du champion face à son adversaire en phase de lane telle que la somme des pourcentages des deux camps fasse 100%

- **BDD Dégâts vs Tank/ADC/APC/Supp (%)**

Description :

Pourcentage de dégâts potentiel qu'un champion peut infliger lors d'une phase de trade à chaque type de champion

- **BDD Synergie (%)\***

Description:

Définit la synergie de toute l'équipe (cette valeur est identique pour chaque membre d'une même team). Augmente les chances de remporter un trade lors de team fights.

## **Table Joueur:**

- **Mécanique (Valeur sur 100)**

Description :

Mesure la capacité d'un joueur à effectuer des "plays", augmentant les chances de faire des kills en team fight où de gagner un trade en lane (relatif à la valeur du ou des joueur(s) adverse(s) concerné(s))

- **Laning (Valeur sur 100)**

Description :

Mesure la capacité d'un joueur à laner, c'est-à-dire prendre des bons trades ou deny le farm du laner adverse.

- **Farming (%)**

Description:

Mesure la capacité du joueur à farmer. Le pourcentage représentant la part du farm "parfait" que celui-ci obtient dans la plupart de ses games.

- **Ganking (Valeur sur 100)**

Description:

Mesure la capacité d'un jungler à ganker. Permet d'augmenter les dégâts de trade lors de ganks et de team fights.

- **Smiting (Valeur sur 100)**

Description:

Mesure la capacité d'un jungler à smiter avec précision les mobs de la jungle. Augmente les chances d'assurer un drake, un nashor voire un bleu en cas d'invasion.

- **Warding (Valeur sur 100)**

Description:

Capacité du joueur à poser des wards pertinentes, diminue les dégâts lors des trades lors des ganks et team fights. Permet de détecter les événements déclenchés par la team en face.

- **Attitude In-Game (%)\***

Description:

Probabilité de misbehaviour d'un joueur, diminue les dégâts infligés lors de trades ou lors de team fights

- **Personnalité (Valeur sur 100)**

Description:

Charisme et Excentricité d'un joueur, ne sert absolument à rien in-game mais sinon Darien aurait aucune stat au max ^^

- **Affinité Rôle (Valeur sur 100)**

Description:

Mesure l'affinité du joueur avec le rôle qu'il occupe. Cette affinité prend en compte le champion joué, le poste occupé ainsi que le type de champion (i.e ad tank, ap tank, full ap etc...). La calcul se fait par une moyenne pondérée  $(60 \cdot A_{\text{poste}} + 20 \cdot A_{\text{champ}} + 20 \cdot A_{\text{type}}) / 100$ .

- **Team Play (Valeur sur 100)\***

Description:

Mesure la capacité d'un joueur à communiquer et se synchroniser avec ses team mates. Une valeur plus élevée permet d'obtenir de meilleurs résultats en sortie de ganks ou de team fights.

**Table Equipe :**

- **Synergie (Valeur sur 100)\***

Description:

Synergie entre les différents joueurs d'une team. Agit comme un bonus pondéré à la stat teamplay inhérente à chaque joueur in-game.

- **Affinité Compos (Valeur sur 100)**

Description:

Affinité de l'équipe avec les compos Splitpush, AOE etc... . L'entraînement permet d'améliorer ces statistiques.