

League of Legends : La faille de l'invocateur - 1/2

Une petite explication du mode de jeu sur la carte "Faille de l'Invocateur"...

La Faille de l'Invocateur est la carte la plus jouée dans League of Legends, sûrement parce qu'elle est celle qui permet le plus d'interactions possibles entre les joueurs et de tester des styles de jeu différents. Elle permet à 5 joueurs d'en affronter 5 autres sur une carte relativement grande.

Les 2 autres cartes actuellement jouables sont

- La Forêt Torturée (3 contre 3), reprenant le même principe que la Faille mais en plus petit et plus rapide
- La Brèche de Cristal (appelée Dominion, 5 contre 5) qui est plutôt un mode de capture et de défense de points. Les parties dans ce dernier mode sont en général très rapides. Nous ne les développerons pas ici.

La Chambre du Magma est une carte en cours de développement et sera visiblement une carte de 5 contre 5 avec un peu plus de stratégie que de combats.

Comment est constituée cette carte ?

Chaque équipe commence dans sa base, derrière son Nexus, qu'il faut protéger. Au point de départ (protégé par une tourelle ultra puissante), on trouve un marchand auprès duquel vous pourrez acheter de l'équipement (et uniquement là).

Le Nexus est lui-même protégé par 2 tourelles et est entouré par 3 inhibiteurs.

Les inhibiteurs agissent sur le Nexus adverse et l'empêchent de produire des super sbires. Rappelons que le Nexus produit à intervalle réduit des sbires, et quand les inhibiteurs adverses sont détruits, il peut produire des super sbires.

L'équipe qui commence en bas à gauche est l'équipe bleue. L'équipe qui commence en haut à droite est l'équipe violette.

Entre les 2 bases, il y a une jungle, parcourue de chemins et la carte est partagée par une rivière qui délimite le camp bleu du camp violet.

Quand la partie commence, chaque Nexus envoie des sbires vers la base adverse et le but sera d'aider ses sbires à tuer ceux des ennemis pour arriver à détruire les tourelles ennemies avant que les nôtres ne le soient !

Le placement des champions

Il y a 3 voies pour arriver à la base ennemies : le chemin du haut (Top), le chemin du milieu (Middle ou Mid) et le chemin du bas (Bottom ou bot).

Chaque voie a sa particularité, mais cela n'est perceptible qu'à haut niveau. En général (et c'est recommandé), on envoie 2 champions au top, 2 champions au bot et un au mid.

Il faut s'arranger pour que dans chaque chemin (ou plus souvent appelé lane), il y ait au moins un champion qui puisse attaquer à distance. Au milieu, on envoie en général un mage ou un champion qui pourra faire de gros dégâts vers la fin du jeu.

Entre les chemins se situe donc la jungle dans laquelle on trouve tout un tas de monstres. Les tuer vous donnera souvent un avantage !

Quand les joueurs deviennent plus perfectionnés, souvent l'un d'entre eux devient ce qu'on appelle un "jungler", c'est-à-dire qu'il ne va pas aller défendre les tourelles sur un de ses chemins mais parcourir la jungle en tuant des monstres.

League of Legends : La faille de l'invocateur - 2/2

L'avantage, c'est qu'il n'est alors pas visible pour l'équipe ennemie, ce qui lui permet de réaliser quelques embuscades !

Lors de la sélection des personnages, arrangez-vous donc avec votre équipe pour disposer du plus large panel de champions possibles et de définir rapidement les rôles.

Il n'y a en effet rien de plus rageant que de se retrouver avec 4 mages, 4 combattants de mêlée dans son équipe ou avec personne ne voulant s'occuper du chemin du milieu !

Avec toutes ces infos, vous êtes maintenant prêts pour la Faille de l'Invocateur !