
LE SKILL DANS LOL :

MACRO / MICRO

INTRODUCTION

Bonjour à tous, bienvenue dans mon nouveau guide ☺

Cela faisait très longtemps que je n'avais rien écrit. J'essaye depuis plusieurs semaines de faire une série de guides qui expliquerait LoL de A à Z. Je n'ai pas réussi à faire aboutir mon projet, le sujet est trop vaste et je me perds trop souvent en route.

Dans mon pèlerinage vers le guide ultime, j'ai fait une analyse (parmi pleins d'autres) très précise sur ce qu'est le Skill dans LoL. Après cette analyse je me suis rendu compte que beaucoup de gens « bloqués dans le ELO Hell » le sont uniquement parce qu'ils se font une mauvaise idée de ce qu'est le skill et qu'ils ne

peuvent donc pas progresser. Si vous ne savez pas quoi améliorer ou même si vous ne savez pas dans quels domaines vous êtes moins bon, comment s'améliorer ?

C'est donc pour ça que j'ai écrit ce guide. J'espère qu'il vous permettra de comprendre quoi améliorer chez vous pour devenir un meilleur joueur.

Note 1 : *Beaucoup de texte dans ce guide. Mais je pense que prendre le temps de le lire en entier vaut vraiment le coup si vous cherchez à progresser dans League of Legends :)*

Note 2 : *Le guide s'adresse à des joueurs qui connaissent déjà les termes courant de League of Legends. Si certains termes employés restent incompris, j'ai fait un glossaire à la fin du guide ☺*

Une liste de mes autres guides :

[Devenir un meilleur joueur](#)

[Les erreurs les plus courantes](#)

[Les Paliers de Progression](#)

[Le Skill, qu'est-ce que c'est ?](#)

[A la conquête du ELO Hell](#)

[LoL et le Poker, l'Art du Bad Beat](#)

[Guide - Les Runes 4.6](#)

[Guide-Vidéo - construire votre S4 Mastery Page](#)

PREMIERE PARTIE : LE SKILL

Donc déjà, le SKILL c'est quoi ?

C'est le talent d'un joueur dans un jeu vidéo.

Le « Skill » c'est donc tous les facteurs qui font de vous un bon joueur.

Dans League of Legends, la totalité de ces facteurs peuvent être rangés dans 2 catégories : la MICRO et la MACRO.

La Micro c'est l'exécution et la Macro les décisions. La Macro c'est décider de faire quelque chose, et la Micro c'est l'appliquer correctement.

Pour vous donner des exemples dans LoL :

Micro = [orb walking](#), [Kiting](#), last hit, skill shot, combo ([comme une Insec](#))

Macro = Savoir quand fuir, quand trade, quand recall et où aller après, quelles runes choisir, quel champion pick, quel teamcall faire

L'erreur que beaucoup de joueur commettent c'est de croire que le Skill important dans LoL c'est la Micro. C'est faux et c'est même complètement l'inverse, le Skill dans LoL c'est 80% de Macro et 20% de Micro. Ce n'est pas un jeu de combat, c'est un jeu de stratégie.

Pourquoi ? Pour plusieurs raisons :

- peu importe à quel point vous avez une bonne Micro, vous ne battrez que très rarement quelqu'un qui a plus d'or (et donc d'objets) que vous, à l'inverse de Counter Strike ou Starcraft 2. Vous pourriez dire « avoir une meilleur micro que l'autre te donne plus d'or parce que tu le tues au début de la partie », non parce que LoL ce n'est pas du 1v1.
- le niveau de réflexes et de coordination (du corps humain) exigé par LoL est très bas, en conséquence, beaucoup de joueurs ont une bonne micro, même parmi les Bronze. L'APM (action par minute) requis dans LoL est loin du niveau requis dans Starcraft 2 ou DotA. Si vous ne connaissez pas ces jeux je vous invite à regarder [cette vidéo](#).
- le rythme des combats est plutôt lent dans LoL avant que les champions ne commencent à avoir beaucoup d'objets (si vous le comparez à un Counter Strike où un combat dure 1 seconde en moyenne). La différence de micro entre deux joueurs est donc un facteur moins important que les décisions prises pendant une fight puisque le joueur mauvais aura largement le temps de s'enfuir du combat en cas de mauvaise micro.

Dans League of Legends, la Macro est le skill le plus important. Et ça tombe bien, parce que l'améliorer est le sujet de la seconde partie.

DEUXIEME PARTIE : AMELIORER SA MACRO

Votre skill en Macro évolue toutes les games. Chaque information que vous mémorisez, votre cerveau les utilise inconsciemment pour estimer les futures situations où cette information devient pertinente. L'exemple le plus simple que l'on pourrait citer est la mémorisation des cooldown des sorts adverses. Une fois que votre cerveau a saisi l'information de temps, il vous la donne lorsque vous vous posez la question « tel champion a t'il déjà sa compétence ? ».

C'est la manière passive d'améliorer sa Macro. C'est un processus inconscient du joueur, il apprend le jeu en jouant. Améliorer [sciemment](#) sa Macro est beaucoup plus difficile et j'espère vous donner quelques pistes dans cette partie.

Remettez vos choix en question

Cela implique de se dire « qu'aurais-je pu faire d'autre » à chaque action (même celles où on a l'impression d'avoir bien fait).

Un move fail pour X ou Y raisons ? Vous auriez peut-être pu ne pas move et partir sur une option moins risquée.

Vous vous faites campez et mourrez régulièrement alors que vous wardez (four man gank par exemple). Peut-être auriez-vous pu jouer sous tourelle ou même quittez votre tour, quitte à la perdre. C'est chiant mais c'est comme ça.

Quelle que soit l'origine de votre mort, demandez-vous comment auriez-vous pu l'éviter ?

Estimez le risque/récompense d'une action

Lorsque vous choisissez de faire quelque chose, estimez le risque que vous prenez pour effectuer votre move, par rapport à la récompense que ça vous apporte si le move réussit.

Cela vous permettra de répondre à de nombreuses questions qu'on me pose souvent sur mon AMA : « quand décaler », « quand faire le drake » ou encore « quand push ». La vraie réponse c'est quand le risque de l'action est minime par rapport au gain rapporté.

Estimer le risque / récompense revient à se poser des questions très simples finalement :

- or gagné contre or perdu (kill, tourelle, objectif, vague de minions)
- puissance des champions mis en cause (stuff, points de vie, ultime, mana, summoners etc...)
- capacité à disengage en cas d'échec / d'imprévu
- durée de votre déplacement vers votre cible (l'atteindrez-vous à temps ?)

Si vous gagnez plus ou autant d'or, que la puissance des champions est équilibrée ou en votre faveur, que vous pouvez disengage facilement et que vous atteindrez votre cible à temps, le move est gagnant.

Choisissez quand trade

Trop de joueurs trade quand ils n'en ont pas besoin ou encore pire, lorsqu'ils ne peuvent pas gagner le trade.

Si vous choisissez de trade, demandez-vous d'abord si vous n'avez pas de meilleure option (pusher la lane complètement, faire perdre des CS à l'adversaire en lui faisant simplement peur, faire croire à un décal, aller warder, casser la tour).

Sachez estimer un trade, quels sont les sorts disponibles des deux (ou quatre) champions, leur équipement, leurs positions respectives ou encore quels summoners sont disponibles.

Utilisez les informations de jeu

Le panneau « Tab » vous donne les objets, les sorts d'invocateurs, le niveau et le farm de chacun. Utilisez toutes les informations à votre avantage :

- les timers pour sécuriser vos buffs, potentiellement voler les leurs
- les objets pour savoir qui est feed en face et build vos propres objets en conséquence
- le farm / le score pour savoir quels joueurs dans chacune des deux équipes sont les plus à l'aise dans la game et aidez ses alliés en galère / focus les ennemis puissants

Ce genre d'utilisation d'information semble global mais l'idée générale est de toujours estimer les situations du mieux possible grâce à toutes les informations de jeu disponibles.

Estimez l'équilibre des forces

Chaque fois que vous décidez de combattre vos adversaires c'est que vous estimez le combat gagnant pour vous (ou que vous n'avez aucun autre choix que de combattre parce que de toute façon vous allez mourir).

Estimer les forces se fait aussi bien en lane, en gank qu'en teamfight après. C'est une estimation qui évolue en permanence en fonction de la vie, des ultis ou encore des summoners des différents joueurs. Vous devez avoir une estimation aussi précise que possible et pouvoir dire « là on les bat haut-la-main », « là on peut les battre mais ce sera serré », « là on ne peut pas du tout fight ».

Vous devez avoir ce genre d'analyse tout le temps. Elle deviendra instinctive au fur et à mesure que vous aciérez de l'expérience.

Sachez quand recall

Recall permet 3 choses : récupérer votre vie / mana, acheter des objets et vous replacez sur la map. Il faut savoir l'utiliser au bon moment, pour optimiser son placement sur la map et l'or accumulé dans votre banque.

En phase de lane, il faut recall lorsque vous ne pouvez plus rester sur la lane (on vous menace de mort dans les 8 prochaines secondes ou vous ne pouvez plus entrer dans la zone de contrôle du champion adverse).

Dans le cas où un évènement se produit (kill, gank, recall de l'adversaire) le concept est toujours le même : on push les minions jusqu'à la tourelle adverse puis recall (si vous risquez de mourir recall instantané évidemment). Peu importe le

montant d'or vous devez RECALL (si vous êtes à 100-150g d'un objet vous pouvez rester si vous estimez pouvoir prendre une vague de plus ou des monstres neutres.

Pourquoi ? Si la lane adverse revient et que vous n'avez pas back, vous n'êtes pas full hp/mana, vous n'avez pas acheté d'objets (et vous êtes donc en dessous du stuff adverse potentiellement), vous n'avez peut-être plus de ward et la lane est probablement push. Autrement dit contre un adversaire qui sait bien estimer les situations il saura qu'il a complètement l'avantage sur vous et il en tirera partie.

En Mid/Late game il faut back lorsque vous avez besoin d'acheter un objet ou que votre équipe se regroupe pour un objectif dans les 20 prochaines secondes et que vous n'êtes pas full HP / Mana. Vous devez vous rendre disponible au mieux de votre forme (hp / mana) et avec le minimum d'or en banque pour le prochain objectif de votre équipe.

Analysez les teamfights

Beaucoup de joueurs sont subissent l'effet « Berzerker » quand ils entrent en combat. C'est l'effet « je ne vois plus que mon champion et sa cible ».

Il faut éviter cet état de berzerker (appelé en anglais « Downshifting ») pour se concentrer sur le déroulement de la teamfight (sans perdre d'efficacité sur le contrôle de votre champion).

Sachez toujours quels ultimes ont été utilisés, quels champions / menaces sont en vie. Si vous réussissez à bien analyser une teamfight en cours vous pourrez

prendre les meilleurs décisions possibles pour la gagner (aider vos équipiers plutôt que chasser ou tuer une cible qui n'a plus de compétences disponibles par exemple).

Gérez le push des minions

Sur votre lane, mais surtout de manière globale.

Lorsque votre équipe décide de se regrouper il faut que toutes vos lanes soient push. Sinon vous risquez de laisser 20 minions ennemis s'écraser / prendre une tour.

Avant de faire n'importe quel objectif vos lanes doivent être push (si l'ennemi n'est pas actuellement en train de contester un objectif évidemment).

Dynamisez votre warding

Adaptez votre warding :

- au jungler adverse (ses différentes positions de gank)
- à la situation de votre équipe : dominée = ward défensives dans la jungle, dominant ward offensives dans leur jungle
- aux tours déjà tombées, wardez de plus en plus loin si vous cassez les tourelles adverses et de plus en plus proches lorsque vos tours sont tombées
- à la durée dans la partie (le respawn des buffs, des objectifs)
- à l'anticipation que vous faites de l'équipe adverse (« ils vont descendre je le sens ! »)

Votre warding doit être constamment adapté à la situation dans la partie.

Apprenez à lire le comportement adverse

En lane dans un premier temps. La plupart des joueurs fonctionnent selon une routine (leur rotation de sort, les vagues de minions, leur harass) et ils ont tous une manière de l'appliquer. Apprenez vite cette routine et isolez les moments où ce joueur sort de cette routine. Cela vous donne une information sur la suite des événements : une agression subite = sûrement un gank, un positionnement sensiblement différent de d'habitude = un bait.

Mais lisez également le comportement en teamfight (et avant). Les joueurs ont tous des objectifs différents selon leurs rôles. Si vous connaissez ces rôles et leur objectifs vous pouvez anticiper les actions de vos adversaires (la Leona qui s'apprête à engager, le Yasuo qui se repositionne pour mettre la Tornado au bon endroit, votre Nidalee qui se rapproche de vous pour vous heal etc...).

Optimisez les sources de revenus

Ne faites jamais rien lorsque vous n'avez pas assez d'argent pour acheter un objet. Il y a toujours quelque chose à faire : minions, creep jungle, objectif (donc rassemblement donc mouvement).

Optimisez vos déplacements

Chaque fois que vous vous dirigez quelque part, vous devez avoir une raison.

Pourquoi retournez-vous bot en tant qu'ADC après avoir back ? Parce qu'il y a des minions sur la lane et que votre travail c'est de farmer. Très bien c'est l'étape 1 de l'optimisation de déplacement. L'étape 2 c'est d'anticiper où il va y avoir besoin de vous et d'y être au bon moment.

L'exemple le plus simple c'est : la botlane se fait engager, ils sont low HP, le toplaner téléporte et le jungler arrive, finalement la botlane adverse meurt. Sur la lane reste le Jungler et le Toplaner full HP et la botlane low HP. La botlane est sensée back mais après où retourne-elle ? Si son Jungler et son Toplaner sont encore en train de push la Botlane le plus intelligent est d'aller défendre la Toplane !

L'idée d'optimiser ses déplacements et de toujours avoir une équipe flexible qui protège toutes ses tours à temps, qui prend le farm quand il faut et qui clean sa jungle / ses buffs de manière optimisée. Pour réussir à faire ça il ne faut pas être « rigide de la lane » et retourner systématiquement sur celle-ci après un move. Il faut aller à l'endroit où il est nécessaire d'être.

C'est le skill de « map rotation ».

Utilisez votre zone de contrôle

Votre zone de contrôle sert de manière passive lorsque vous souhaitez utiliser vos sorts : vous vous approchez de votre cible et votre zone de contrôle suit votre champion.

Mais vous pouvez aussi l'utiliser de manière active lorsque vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas utiliser de sorts (donc même hors range ou OOM).

Lorsque vous êtes full HP :

- menacer un ennemi : essayez de vous rapprocher de lui pour qu'il entre dans votre zone de contrôle, ce qui peut influencer la manière dont il agit (arrête de chase, recule) et potentiellement sauvez un allié même si vous n'aviez aucun sort à utiliser
- faire avancer un ennemi : faites sortir votre ennemi de votre zone de contrôle en vous éloignant de lui, cela peut le faire avancer vers vous

Ce sont des exemples avancés de « baiting ».

Sachez quelles parties de la map sont dangereuses

Combien de fois avez-vous vu un allié aller dans une zone de la jungle adverse qui n'était pas ward pour y mourir quelques secondes après ?

Sachez estimer le danger d'une zone en fonction des champions ennemis/alliés absents et présents (et l'équilibre des forces en général).

Pour donner un exemple simple : invade le bleu (du côté rouge) alors que la botlane a recall est un move très risqué, la zone est dangereuse : la botlane n'est pas là, la botlane adverse est en train de revenir et les deux midlaners se bloquent mutuellement au mid. C'est potentiellement du 1v2 contre la botlane ou sûrement du 1v3 car le jungler adverse va sûrement faire un passage également.

Préférez l'anticipation à la réaction

Lorsqu'on joue à League of Legends, on agit selon un processus qu'on peut rapporter à ça :

Réflexion -> Décision -> Action

Le temps que vous avez pour réfléchir à votre décision est extensible jusqu'au moment où c'est le joueur adverse qui prend sa décision et qui agit (autrement dit, il prend l'initiative).

Dans LoL il faut toujours être celui qui a l'initiative parce que vous imposez à votre adversaire votre propre rythme de pensée. Il a très peu de temps pour trouver la meilleure réponse possible à votre action (sauf s'il vous anticipe, concept du bait : je le fais venir parce que je sais qu'il veut me tuer).

C'est pour cela qu'à niveau de gold égal, c'est souvent l'équipe qui engage qui est l'équipe qui gagne.

Prendre l'initiative vous permet d'être plus préparé que votre adversaire.

TROISIEME PARTIE : ADAPTER SA MACRO

Il y a trois raisons qui peuvent faire qu'un joueur n'arrive pas à monter dans le classement de League of Legends :

- son niveau de Micro est inférieur au niveau de sa ligue
- son niveau de Macro n'est pas suffisant pour lead son équipe
- il n'arrive pas à adapter sa Macro au ELO Hell

Les deux raisons « Macro » correspondent aux joueurs qui se considèrent « bloqués dans le ELO Hell ». Après avoir analysé leur niveau, ils se considèrent fort (souvent à raison) mais ils sont forts en MICRO et pas assez en MACRO (ou alors ils n'arrivent pas à adapter leur MACRO).

Si vous pensez être bloqué pour la première raison, je vous prie de vous référer à des vidéos concernant la Micro sur Youtube.

Pour la seconde raison, se référer à la seconde partie de mon guide.

Pour la troisième raison, c'est ici que ça se passe ☺

Un fait que les rédacteurs de guide tiennent pour acquis, c'est qu'il faut Carry son équipe dans le ELO Hell si on espère monter.

Pour Carry une équipe, rien ne vaut un leader qui prend de bonnes décisions grâce à une bonne Macro. Mais dans le ELO Hell, vous devez adapter votre Macro pour prendre en compte le noobisme de vos mates.

Concrètement un move qui semblerait équilibré dans une game normale devient un move risqué dans le ELO Hell.

La meilleure façon de commencer à adapter votre Macro est d'arrêter de dire « c'est la faute de mes mates si le move fail » (même si c'est le cas).

C'est normal de rejeter tout le temps la faute sur ses alliés, parce que concrètement ce sont souvent leurs erreurs qui font perdre. Mais adopter ce point de vue revient à se convaincre qu'on ne montera jamais. **Parce que vous n'améliorez jamais vos teammates.** Alors comment monter si vous n'avez pas d'influence sur ce qui vous fait monter ? Générez de l'influence en leadant votre équipe (plutôt qu'en attendant qu'ils s'améliorent).

Donc maintenant, plutôt que de blamer un fail move, essayez de réfléchir sur comment vous auriez pu l'empêcher. Un move peut être réussi ou fail pour plusieurs raisons : un/des fail de niveau Micro, un fail Macro dans l'estimation de la puissance des deux équipes au moment d'engage ou finalement un joueur qui outplay en micro d'autres joueurs. Transformer un move fail en move réussi c'est souvent simplement temporiser pour un meilleur moment de move.

Tenter d'engager en 5 contre 5 lorsqu'on est en avance de gold semble une idée normale. Mais dans le ELO Hell c'est très dangereux : il y a une forte probabilité que l'un de vos mates fail et vous fasse perdre une teamfight gagnée d'avance. Et dans ce cas le réflexe de blamer le fail en question n'a aucun intérêt, cela ne vous fera pas gagner la prochaine situation identique que vous rencontrerez.

Vous savez déjà que vos mates sont pourris, pourquoi vous étonnez-vous encore ? Au lieu de le blamer dans le chat « OMG YOUR SO NOOB », dites vous que c'est votre faute ! Vous auriez dû anticiper l'erreur de votre allié et faire un ping back pour tenter de dissuader une engage comme celle-ci.

C'est la seule façon de monter puisque vous n'améliorerez jamais vos alliés (contrairement à une équipe arrangée qui peut faire un « debrief » des erreurs micro / macro de chacun pour s'améliorer en permanence tous ensemble).

Pour monter dans le « ELO Hell » vous devez prendre en compte le déficit Micro/Macro de vos alliés dans vos call de leader, c'est ça « Adapter sa Macro ».

Pour prendre un exemple concret, j'ai une micro assez mauvaise dans l'ensemble mais mon niveau de macro m'a permis d'atteindre le Diamant V deux saisons d'affilée assez facilement. Je monte parce que je suis un médiateur et un call shoter plutôt bon, deux skills qui m'ont permis de monter dans le classement avec facilité. Et si vous regardez mes stats maintenant, elles sont horribles. Pourquoi ? Parce que j'ai beaucoup joué en Diamant cette saison. Et mon niveau de Macro à ce niveau est normal comparé aux autres joueurs et mon skill Micro en-dessous. J'ai atteint le niveau auquel ma Macro n'est plus suffisante pour me Carry.

Un autre exemple, vous avez peut-être déjà vu des streamers entreprendre des « montées » du ELO Hell avec des Smurfs. Ils n'ont apparemment aucun mal à tout remonter, pourtant ils ne font pas tant de plays que ça. Quand on les regarde jouer on ne voit pas grand-chose d'extraordinaire, à part des mecs feed découper des mecs pas feed. Le skill qui les fait monter aussi facilement c'est leur Macro. Ils

optimisent toutes les ressources présentes sur la map, ils deviennent feed et découpe sans effort le mec en face. Leur score positif les rend de potentiels leader dans leur équipe puisque leurs coéquipiers les considère comme « un bon joueur ». Ensuite ils n'ont plus qu'à call les objectifs qu'ils estiment « worth » et « no risky » et c'est le snowball facile de toute l'équipe.

Fun Fact: Je parle d'adapter son niveau de Macro pour prendre en compte le noobisme de ses mates, imaginez les adversaires des SK T1. Ils doivent adapter leur Macro pour prendre en compte le fait que Faker risque de tous les outplay (et donc retourner une situation qui semblait facile).

GLOSSAIRE

Equilibre des forces

La puissance relative de deux forces en présence (le top / jungle adverse contre votre top / jungle ou un 5 contre 5).

Macro

La prise de décision dans (et avant) la partie. C'est la capacité à décider du move le plus gold efficient (celui qui ramène le plus d'or à soi-même ou l'équipe) à faire.

Map Rotation

Se déplacer sur la map efficacement pour toujours pusher les minions adverses et protéger ses tours.

Micro

L'exécution des décisions dans la partie, c'est-à-dire la capacité à bien maîtriser son champion et tous les facteurs liés à la souris, au clavier et aux réflexes.

Move

Une action, une décision suivi d'une exécution, quelque chose qui se passe.

Stuff

L'équipement (les objets) d'un champion.

Summoners

Les sorts d'invocateurs (flash, ignite par exemple).

Trade

Un échange de coup entre vous et votre adversaire de lane. L'idée de cet « échange de coups » est d'en sortir gagnant en infligeant plus de dégâts à votre adversaire ou en régénérant plus vite / mieux votre vie que lui.

Zone de contrôle

La zone autour de vous couverte par la portée de vos compétences dangereuses.

Lorsque vous vous déplacez, votre zone de contrôle se déplace donc.