

# Debrief du dimanche 17/09/2017

(je sais pertinemment que c'est très long, mais ici, je résume les problèmes de l'équipe dans son ensemble et depuis le moment où je vous suis. Ici, j'attaque directement les causes racines de vos problèmes. Ce document ne parle pas seulement de ce qui s'est passé dimanche. Si vous n'avez pas le courage de le lire en entier, lisez le en 5 fois s'il le faut. Désolé si ce n'est pas construit logiquement, c'est justement la base d'une conversation naturelle où tout le monde peut prendre la parole.)

## Les points faibles et l'analyse par les membres de l'équipe

Ce soir là, nous avons parlé des différents **points faibles de l'équipe**. Pas tous évidemment, mais au moins ceux que nous avons relevés ont le mérite d'être visibles dans vos parties. Je vous fais ici la liste des points faibles qui ont d'abord été décrite de manière vague.

Les points faibles relevés par les membres de l'équipe sous la forme de remarques vagues, la plupart des points sont des citations, donc retenez l'idée et pas la forme :

- Un de nos gros problème, c'est que l'on ne sait pas défendre contre une dive. On ne sait pas défendre nos heals contre une dive.
- On attend l'engage
- On réfléchit trop avant un fight, "est-ce que ce que je fais est bien ou pas?"
- On s'est donné un faux sentiment de sécurité avec la strat call
- On n'essaye plus d'y aller au feeling
- La strat call nous ralentis
- Les idées, on les a, mais on n'arrive pas à mettre en pratique
- Il faudrait qu'on déconnecte le cerveau pour taper dedans
- Pour moi, il ne devrait pas y avoir de strat call, pas en pleine partie
- Ca nous retarde trop, on attend trop le signal. Tu bouges pas, tu deviens un robot
- La strat call n'avait pas que du mauvais, on a appris à faire des actions qui n'auraient pas été possibles sans strat call
- Faut pas faire des arrêtes brutaux comme ça (= on ne peut pas juste arrêter la strat call et espérer que ça ira mieux)

Tous ces points faibles sont bons, ils sont pertinents, par contre, ils partagent tous le même point faible, ils sont trop vagues.

Pour détruire un à un ces points faibles, vous devez pouvoir décrire avec exactitude ce que vous attendez de vous-même et de vos équipiers.

Par exemple : "On réfléchit trop avant un fight, "est-ce que ce que je fais est bien ou pas?". Les questions concrètes que l'on peut se poser sont :

- Vous réfléchissez à quoi?
- Pendant combien de temps?
- Pourquoi c'est si long?
- Vous attendez quoi?
- Il faudrait faire quoi exactement?

Pour répondre à ces problèmes vagues, il faut y répondre de manière concrète via des exercices dont les effets seront visibles dans la partie.

Pour définir un exercice concret et vous montrer la FORCE de la méthode que je vous propose, j'ai décidé de mettre comme contexte la dive, cela pour plusieurs raisons :

- Besoin impératif de communiquer
- Besoin très fort d'être coordonné, vous m'avez donné un ordre de grandeur = 1 seconde
- Besoin très fort de prendre l'initiative et ne pas attendre
- Besoin très fort de ne pas réfléchir et d'attaquer avant que la team adverse ne décide de le faire
- Il n'y a pas de strat call possible
- Une fois la première cible tombé, c'est votre capacité d'adaptation qui fera le reste, ce que vous appelez le "feeling"
- C'est un sujet que vous connaissez très bien (vous avez les idées), mais qui vous fait encore défaut une fois sur deux (mais vous n'arrivez pas à mettre en pratique)
- Le signal est extrêmement court et ne laisse pas la place à la réflexion, quand on est prêt on y va, il n'y a pas d'entre deux

Regardez les raisons pour lesquelles j'ai choisi la dive et regardez vos points faibles. Travailler la dive, indépendamment du résultat, indépendamment du nerf de la dive (ou autres raisons), vous rendra meilleur. Cela pour une raison très simple, elle vous fait travailler directement vos points faibles.

## **Les points faibles et l'analyse par Pictou**

Qu'est-ce qui fait la grosse différence (concrètement) entre une team diamant (D) et une team grand master (GM)?

Peu importe ce qu'ils savent mieux faire que vous, il y a une chose qui font beaucoup mieux et qui est le plus visible, c'est la rapidité d'exécution des actions. Face aux mêmes situations, face aux mêmes stimuli, la team GM agira systématiquement plus vite que la team D.

Pour faire les choses rapidement, encore faut-il savoir quoi faire exactement, afin que l'action que vous allez engager en tant que joueur solo, sera en parfait alignement avec le reste de l'équipe. Il ne suffit pas de débrancher son cerveau et foncer pour jouer comme une équipe.

Pour arriver à ce résultat, il faut d'abord se fixer concrètement les éléments à mettre en place dans votre jeu afin de permettre cet alignement entre vous. Pour aller plus vite, il y a une méthode extrêmement contre-intuitive, mais qui marche à tous les coups : il faut d'abord aller lentement, réaliser tous les critères à valider. Puis quand cela devient automatique, on augmente la vitesse progressivement tout en gardant l'automatisme. Jusqu'à atteindre la vitesse voulue. Ici, la vitesse est extrêmement concrète, vous m'avez parlé d'une seconde comme temps max.

Ce qui vous manque actuellement dans l'équipe, c'est une façon indiscutable de mesurer vos performances, de détecter vos erreurs en temps réel afin de les corriger pendant la partie et pas après 3 parties où des fois, ça passe, des fois ça ne passe pas.

Ce qui vous manque aussi c'est une façon de mesurer votre performance qui ne dépende pas du résultat. Je m'explique, actuellement, pour savoir si votre dive a fonctionné ou non, vous regardez uniquement le résultat. Si ça crève en face, vous validez la dive (vous vous dites qu'elle a été exécutée correctement). S'ils sont encore debouts, vous vous dites que la dive n'a pas été exécutée correctement. L'un ou l'autre, l'analyse est trop vague pour vous permettre de vous améliorer.

D'ailleurs, si ça crève en face, rien ne dit qu'ils n'ont pas fait des erreurs énormes qui vous ont permis de les tuer avec une dive mal exécutée.

Je vous ai alors proposer de réfléchir ensemble et que l'on utilise des éléments du jeu extrêmement concrets qui vous permettront de dire si oui ou non votre dive était correcte, sans pour autant dépendre du résultat. C'est à dire qu'en face, que ça meurt ou pas, je veux que vous puissiez me dire si la dive a été exécutée correctement. Si cela n'a pas marché, je veux que vous puissiez me dire ce qu'il manquait exactement. Cela a d'immenses avantages par rapport à des remarques vagues du type "on n'a pas bien fait la dive".

Je vous le dis tout de suite, ça ne se fera pas en une fois. Et je vais aussi vous donner une aide précieuse, les premiers mots qui sortiront de votre bouche quand ça deviendra difficile sont "c'est pas possible, le jeu est trop dynamique". Je ne vous cache pas que ce dynamisme aura un effet sur la forme des solutions que l'on va adopter, mais c'est parfaitement faisable, car cette méthode je l'utilise sur des jeux bien plus dynamiques.

## Appliquons la méthode sur la dive

Pour faire une dive parfaite, il faut quoi? C'est quoi une dive?

Vous avez ici partagé tout ce que vous saviez sur la dive, et vous avez fait le constat vous-même que vos connaissances dépassent de loin votre mise en pratique. Je n'ai fait que noter ce que vous aviez dit.

1. Rentrer dans le lard
2. La vraie dive : 3 DPS
3. Agresser et **tomber le heal le plus rapidement**
  1. Sauter en même temps sur la même cible (exemple : Zen) enchainement sur l'autre heal
  2. Winston + Tracer + Genji, sautent dessus et les heals suivent
  3. En même temps ? Il peut y avoir un décalage en dessous d'une seconde
4. Tracer elle saute en même temps. Elle doit arriver en même temps que le Winston.
5. Elle doit arriver par le flanc (tracer)
6. Genji = on arrivait à sauter en même temps quand on faisait les trains à deux (Winston + Genji)
7. Le premier engage, les trois sautaient en même temps.
8. (Contre Jarl ils sont arrivés en même temps, la tracer est arrivé tout droit
9. Le jump du winston dans notre backlane)
10. Le dash du genji à travers l'équipe adverse afin de faire un maximum de dégâts
11. Pour moi ça sert à submerger la team adverse
12. L'origine de la dive : elle est naît au moment de la méta triple tank. Les tanks étaient tellement puissant, que tu ne pouvais rien faire. L'idée de la dive c'était de trouver une compo (qui a l'air assez fragile), le concept de la manque de mobilité du tank. Charger leur ult aussi rapidement que possible et les claquer assez vite.
13. Les trois tanks étaient plutôt une tortue
14. Ultra mobile pour éviter les ultis adverses
15. Vite sauter sur le heal pour l'instant et les engage après
16. Avoir un burst de dommage assez conséquent pour flinguer les tanks
17. Au début de la dive, il sautait sur le heal
18. Ca peut être un DPS, le mieux ça serait le heal.
19. Il faut se dire aussi que les tanks et les 3/4 de la team adverse vont plus protéger leur heal que le DPS
20. Dive contre Dive META. C'est le combat, celui qui va tomber le heal le plus vite gagne.

21. Tournoi contre les nidog, les supports adverses ou les nôtres qui tombaient.

22. Gérer ses ulti dans une dive

1. Rotation d'ulti, à chaque team fight claquer au moins un ulti
2. Nano genji
3. Nano visor
4. Rage primordial

23. Si tu regardes bien les team fight des divers, l'ulti genji, sert à bait l'ulti zen et après le nano visor.

Mais aussi, il y a eu des moments où vous ne pensiez pas la même chose et ce sont ces moments-là qui sont importants. Parce que vous n'êtes pas sur la même longueur d'onde, que vous ne pensez pas la même chose sur l'utilité de certaines aptitudes ou actions. De ce fait, vous ne pouvez tout simplement pas vous permettre de jouer au feeling, car vos actions ne seront pas alignés les uns avec les autres.

Vous avez ensuite relevé les manques de votre équipe actuellement lorsque vous réalisez une dive au moment d'engager le combat :

1) Sauter en même temps, on sait le faire, **mais au-dessus d'une seconde** (Constat)

**Comment faire pour sauter en même temps? Plusieurs pistes étudiées**

On dit la cible, pas la même vision attention.

Un bon focus, au début du team fight on va sauter sur tel personnage. Quand vous entendez mon go, on saute.

Un élément de synchronisation.

Pour le go, il faut pas que ce soit un des trois qui va sauter qui décide. Le shotcaller.

Risque de sauter avant vous.

(Nos gros soucis en jeu, la théorie on la connaît.)

Vous avez ensuite fait part d'autres problèmes liés à votre méthode actuelle (1-2 ci dessous), puis fait part de vos solution (plus ou moins vagues, 3-4) :

1) Solution : du strat call. Trop lent.

2) Demander son speed au lucio. Trop lent.

3) Mécanique du perso. Il faut savoir jouer un peu "au feeling"

4) on agresse pas assez

5) Sur king's row, on était en mode dive. Slo et moi on a sauté, et deux trois sec après, on est mort, mais tout le reste est derrière.

6) Lucio + Zarya + Ana plus speed (certaines personnes avaient expliqué ce manque de suivi, car il ne pouvait pas avancer, une piste de solution a été donnée à travers le speed de Lucio)

## **Puis nous sommes entrés dans le vif du sujet en appliquant la méthode**

**Le premier point faible que vous avez voulu étudier était le top départ.**

"Lucio devrait amorcer l'engage. Or actuellement il faut lui donner le signal pour activer le speed boost. "

J'ai alors posé le problème plus clairement, plus concrètement afin de vous permettre de passer à l'action : "Okay, vous voulez que Lucio décide de l'engage, mais sans signal concret fort et

indiscutable, Lucio ne peut pas y arriver, ou alors ça va marcher une fois sur dix".

Plusieurs pistes ont été étudiées :

- le shotcaller de base doit donner le signal au Lucio
- Le Lucio doit donner le go ou quelqu'un qui se sent à l'aise
- Le Lucio doit le faire, car sinon il y aura toujours un décalage au niveau du temps
- Idem
- Lucio aussi, Le lucio aura toujours son cooldown up, car on n'engage qu'à des moments-clé de la partie, donc pas de problème de cooldown.

Avec 3 choix pour le Lucio comme top départ contre "2", j'ai choisi de prendre la majorité pour faciliter la synchronisation de l'équipe.

Pour donner ce signal fort à Lucio, plusieurs pistes ont été étudiées :

- On peut dire le mot clé "Prêt", qui sera dit 3 fois
- On peut ne rien dire du tout (sauf que cette solution va à l'encontre directe avec le constat de départ où il fallait donner un signal fort à Lucio). Cette solution, sera la solution finale, la forme finale de votre dive. Mais pour arriver à cette forme finale, encore faut-il pouvoir travailler les bases.
- On peut dire "attention on va sauter, GO" (juger trop long après discussion)

**Mais vous vous êtes accordé sur une chose, que peu importe la solution choisie, elle doit permettre à l'équipe de rester fluide.**

Vous avez ensuite relevé des éléments importants afin de pouvoir donner ce signal de départ : Au premier call de position. King's row. Ana arche, flanker ou le Winston qui prend de la hauteur. Je prends l'information = je me positionne pour prendre la position. **Le héros et la position.**

Vous avez aussi noté un point faible de l'équipe, la confiance. Quand ça marche une fois, deux fois, vous prenez confiance et **vous baissez votre garde**. "C'est exactement ce que je disais, quand on allait prendre le point contre Jarl. On a eu un léger moment de relâchement. "

## **Ma proposition à l'équipe, définition et application de l'exercice**

Donc là, je vous ai proposé un truc et vous avez accepté.

Vous n'allez jouer que des compos dive, que ce soit en def ou en attaque, et vous allez essayer la méthode que l'on va décrire à partir de maintenant.

Votre but, c'est de réaliser au maximum ce qu'on vient de dire. **Pas de gagner, mais uniquement de faire l'exercice au maximum.**

### **La dive parfaite pour vous**

**Sauter en même temps**

**Sauter sur la même cible**

**Tout le monde doit être placé**

Il faut donner 3 éléments-clés pour réussir une dive :

- 1) Le héro cible + sa position
- 2) Prêt + Prêt + Prêt
- 3) + GO

Donc d'abord, il faut donner le héro ciblé et sa position, idéalement un heal, sinon un DPS.

Quand les joueurs sont prêts à sauter, il faut qu'ils disent prêt, idéalement vous entendrez 3 prêts.

Quand les 3 prêts sont donnés, Lucio enclenche son speed et doit dire GO pour que tout le monde soit au courant que le speed a été lancé et éviter de se reposer sur "le fait de sentir le speed ou non".

## **J'en ai marre de tes exercices à deux balles, ça sert à rien (ce qui risque de nous arriver dans 2 semaines)**

Je veux que ce soit clair, cet exercice n'est pas dû au hasard, il répond à des points faibles que vous avez vous-même énoncés. Vous travaillez concrètement vos points faibles au lieu de seulement les relever. Certains me diront que cela prend trop de temps de dire prêt trois fois. Vous n'êtes pas obligé de le dire l'un à la suite de l'autre, idéalement, vous devez le dire en même temps et cela vous permettra d'être bien en dessous de la seconde.

Mais à quoi ça sert de suivre scrupuleusement cet exercice?

Car cela vous permettra d'avoir un retour direct sur l'exécution de la dive. Si vous n'entendez que deux prêts et que le go est partie, la personne qui n'était pas prête dira "retard". Quand le team fight sera finie, elle a le devoir de dire pourquoi elle était en retard "je défendais les heals en backlane", "j'étais mal placé", "j'ai chase une tracer pour rien".

Il est impératif de pouvoir avoir un retour sur ces actions en jeu et en temps réel pour détecter ses erreurs et les corriger immédiatement. Vous ne devez pas compter sur le résultat pour conclure si vous avez bien fait ou non.

Je le rappelle, votre but est de passer en dessous de la seconde dans l'exécution de la dive et de tuer le healer (ou à défaut un DPS) en premier. Pour une raison extrêmement simple, vous avez dit : "Dive contre dive, c'est celui qui perd le premier son support qui a perdu". Donc appliquez l'exercice dans le but d'aller toujours plus vite TOUT EN FAISANT CORRECTEMENT votre exercice.

**Autre problème que vous avez noté et que vous devez réglé absolument. Et le pire, c'est que vous avez déjà la solution.**

**Quand Sslodah est sur Reinhardt, il ne peut plus call. Héta peut prendre le relais, mais ce n'est pas encore un automatisme.**

**Si Héta ne fait pas de call pour X ou Y raison :  
Si y'a un gros blanc, donnez un call de heal.  
Si pas de call, on vient aider la backlane, votre support.**

Vous ne pouvez pas vous permettre de seulement dire qu'il n'y a pas de call.

Toutefois, ce problème est de ma faute, je n'ai insisté que le premier exercice qui est la dive. Mais comme vous avez pu le voir dimanche et lundi, c'est déjà assez difficile comme ça.

Nous reparlerons de ce qui s'est passé lundi à tête reposé, car clairement la nuit dernière c'était pas la peine.