

Candidature Ménéziz

[Chaman Heal]

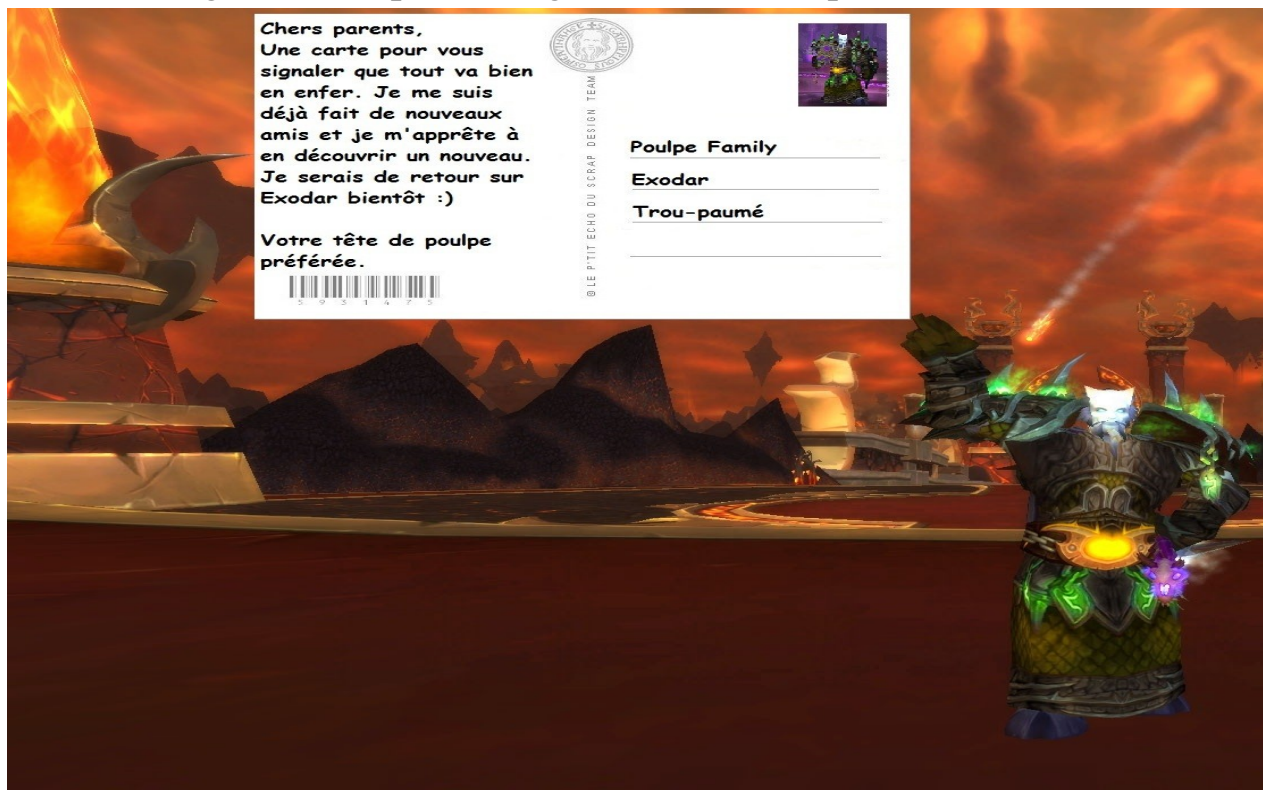
Introduction:

Bonjour à tous :),

Pour introduire cette candidature, voici une petite présentation IRL: je m'appelle Maxime, j'ai 19 ans et je suis étudiant à l'université pour une licence mathématiques et informatique (je rentre en 2^{ème} année cet automne). En dehors des cours, j'ai plusieurs hobbies que je pratique durant l'année comme le diabolo qui est un art que j'ai découvert il y a maintenant trois ans ou encore la musique étant donné que j'apprends la guitare en autodidacte. Néanmoins, l'activité qui nous intéresse ici est le jeu. En plus de WoW qui est le jeu auquel je joue le plus, il m'arrive souvent de jouer entre amis (IRL) sur d'autres jeux tels que Counter Strike, Starcraft II ou autres :).

Présentation IG:

Présentation globale du personnage et son historique:



Je postule dans cette guilde avec l'un de mes personnages du pseudo de Ménéziz (alchimiste/joaillier 525) avec un temps de jeu total d'environ 50 jours. C'est un chaman heal (avec comme double spe élémentaire que j'utilise souvent sans pour autant avoir un stuff extraordinaire) de niveau 85 que je joue depuis le début de l'année 2010. Néanmoins, j'ai commencé WoW début 2008 avec un guerrier du pseudo de Mas (ingénieur/forgeron 525) de niveau 85 également avec un temps de jeu total de 150 jours environ, c'est un personnage avec lequel j'ai joué dans votre guilde à la 3.2. J'ai pour finir un troisième personnage niveau 85 qui est un prêtre du pseudo de Syrien (herboriste/mineur 525) que j'ai augmenté il y a peu (temps de jeu total d'environ 15 jours).

Bien que j'aie commencé WoW en début 2008 (=dernière année de BC), je n'ai entamé le PvE qu'à WotLK. En effet, j'ai tout d'abord jouer beaucoup avec mon war (tank durant toute l'extension) pour:

- à la 3.0 clean l'ensemble des raids (naxx 10/25 et malygos 10/25) lorsque j'étais dans la guilde Existence,
- à la 3.1 faire une pause mais néanmoins clean en 10 normal et faire quelques HM avec cette même guilde que j'ai néanmoins quitté ensuite par la disparition de la moindre trace de concentration chez la plupart des membres entraînant des soirées wipes sur des boss pourtant très simples,
- à la 3.2 clean edc en 10/25 normal, 10 HM et faire 4/5 en 25 HM avec votre guilde.

J'ai continué chez Neterya au début de la 3.3 mais j'ai néanmoins fait une longue pause pour cause de démotivation. Je suis revenu par la suite mais j'ai décidé de quitter la guilde pour pouvoir jouer avec mon chaman heal (il n'y avait pas de place dans le roster pour lui). J'ai ensuite jouer avec ce dernier et c'est avec lui que j'ai plutôt raid à la 3.3. Ainsi, j'ai pu clean ICC 10 en normal, faire 11/12 en 10 HM (LK en p5), et down 11/12 des boss en 25 normal avec la guilde Les Maîtres des Âmes.

Lors de l'arrivée de Cataclysm, j'ai fais une pause pour des raisons IRL mais je suis revenu récemment et j'ai pu clean l'ensemble des raids 4.0 en normal tout en commençant (en pick up) les boss des terres de feu (au final, j'ai down Rhyolith et Shannox, mis Baleroc à 10% et j'ai fais plusieurs trys sur Beth'tilac). J'ai aussi, hélas, retrouvé ma guilde dans un triste état puisqu'il n'y avait pour ainsi dire plus d'activité dû aux vacances et donc pas d'avancement à la 4.2.

Motivations:

Si je joue sur WoW, c'est pour différentes raisons:

- l'adrénaline que procure les raids de haut niveau, la satisfaction de tuer un boss après des heures, des jours, des semaines d'essais, de galères. Cela implique alors sérieux, concentration et investissement avec plusieurs soirs de raids par semaine (je suis disponible pour ma part à une fréquence d'au moins 3 soirs par semaine – le prérequis pour intégrer votre guilde (je suis disponible le dimanche, lundi, mardi et mercredi soir)). Je rajoute d'ailleurs entre parenthèses que, pour avancer dans le PvE HL, il faut être prêt à de nombreux wipes sur les boss mais aussi à accepter les critiques et à savoir en faire sur soi.
- la bonne ambiance qu'on retrouve en jouant en communauté dans le but de s'amuser (comme dans tous jeux par définition).

C'est pour cela que je suis très motivé pour postuler aujourd'hui dans votre guilde en recherchant sérieux, concentration et persévérance le tout évidemment mêlé à une bonne dose de fun dans l'ultime but de progresser en PvE. Je rajoute que je peux participer au financement du serveur vocal ou autres.

Equipement:

Vous pouvez accéder à l'équipement de mon chaman en cliquant [ici](#) et je vais maintenant vous exposer les différentes priorités que j'ai dans les statistiques pour mon personnage:

- **l'intelligence** tout d'abord, statistique primordial fourni dans toutes les pièces destinées aux chamans heals qui permet d'augmenter le mana du personnage tout comme la puissance des sorts,
- **le score de hâte** ensuite, permettant: - d'incanter de manière plus rapide les sorts (très utile en heal raid notamment),

- de provoquer plus de ticks sur les hots (le cap en hâte est de 915 (on a un deuxième cap de hâte à 2005 pour +2 extras tick sur remous mais difficile à atteindre sans négliger les autres statistiques)),
- [le score de maîtrise](#) qui permet de soigner davantage selon les points de vie de la cible (très intéressant en heal tank mais aussi en heal raid lors de combats en HM car en dessous de 60% pv, la maîtrise dépasse le reste),
- [le score de coup critique](#) permettant de lancer parfois un sort deux fois plus puissant et aussi d'avoir une meilleure regen mana (utile en heal mt principalement mais aussi en heal raid pour avoir un meilleur sustain),
- [l'esprit](#), fourni avec l'équipement adapté aux heals tout comme l'intelligence, permettant une meilleure régénération du mana en combat en dehors des potions et des différents sorts disponible (innervation, totem vague de mana, hymne à l'espoir, trinket comme le [pot d'antiques remèdes](#), etc...) pour soi mais aussi pour le raid étant donné que l'esprit permet d'augmenter l'esprit conféré par le totem vague de mana. Cette statistique monte avec le stuff, c'est pour cela que je la met en dernière.

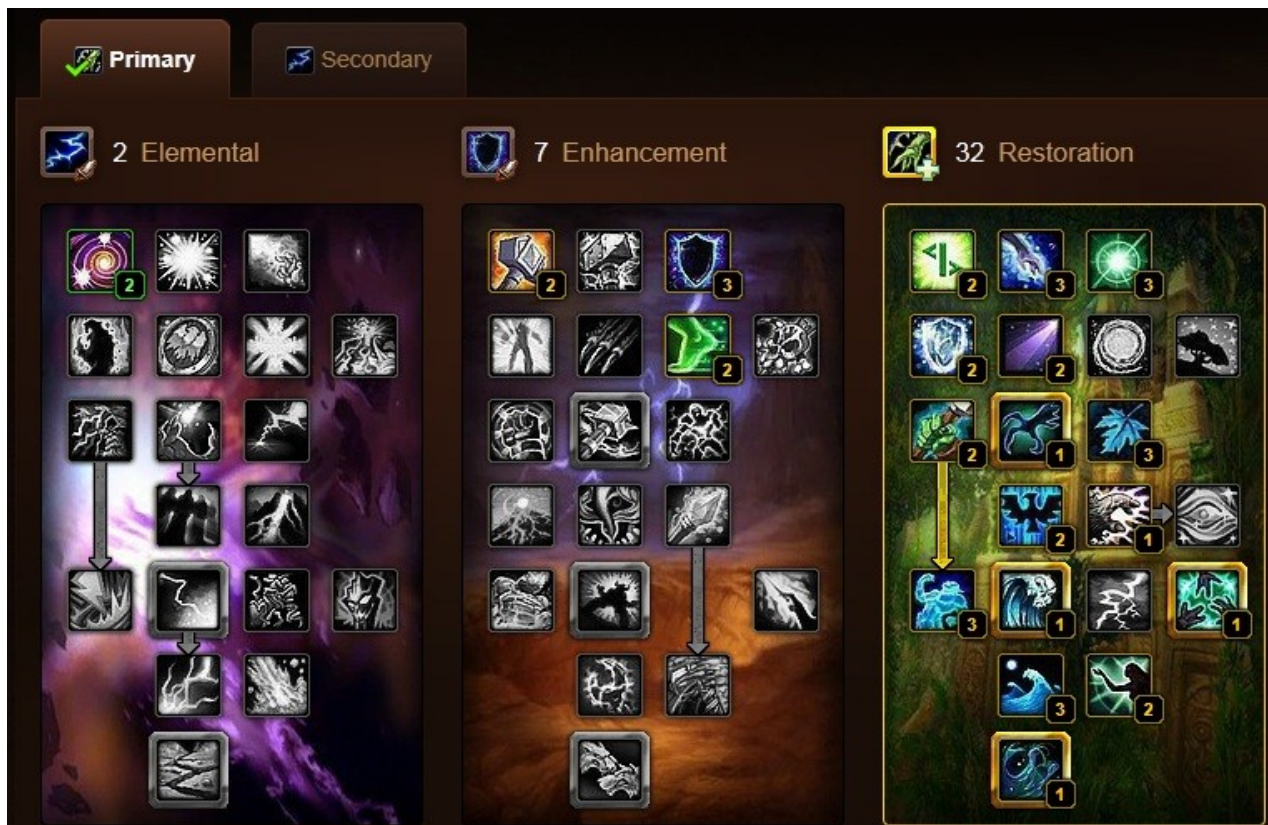
C'est selon cette hiérarchie des statistiques que je façonne mon équipement en le modifiant, le retouchant par rapport à ce que je souhaite améliorer ou non. L'idéal étant pour moi hâte et polyvalence avec maîtrise et coup critique (maîtrise pour un meilleur burst lors de combats difficiles et coup critique pour un meilleur sustain), je fais en sorte de les privilégier, néanmoins, dans l'état actuel de mon stuff, je préfère dépasser d'abord le cap hâte puis passer directement à la maîtrise (le coup critique viendra plus tard avec un meilleur stuff je l'espère). Ainsi, je reforge actuellement de cette manière:

- je sacrifie du coup critique au profit de la hâte jusqu'à dépasser le premier cap de hâte à 916,
- lorsque j'ai fais cela, j'augmente ma maîtrise en sacrifiant encore du coup critique voir de la hâte très légèrement tant que le score reste au-dessus de 916.

En plus de trier les objets selon cet ordre, il faut aussi les améliorer au maximum. Ainsi, par le biais des diverses réputations de Cataclysm en dehors des enchantements classiques de métier, je peux enchanter l'ensemble des éléments de mon équipement et optimiser ainsi mon personnage pour raid en plus des bonus de mes métiers que sont la mixologie (bonus et durée accrus pour les flacons) par l'alchimie et la possibilité d'avoir trois gemmes supérieures par le biais de la joaillerie. Néanmoins, un équipement adapté à nos besoins ne suffit pas à prodiguer de bons soins lors d'un raid. En effet, le [template](#) et le gameplay entrent largement en ligne de compte pour contribuer à cet effort.

Template:

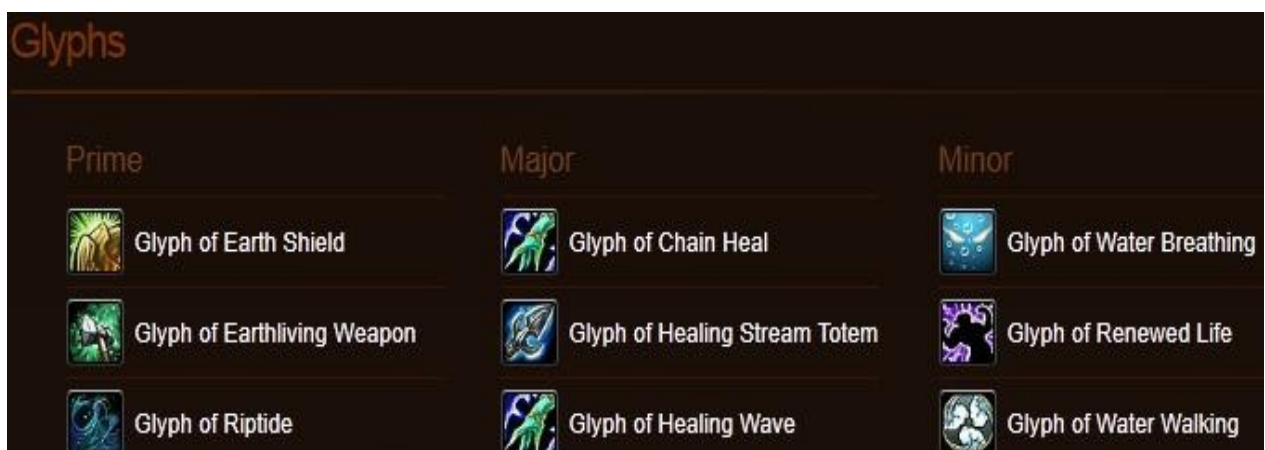
Mon [template](#) (2/7/32) reste assez classique. Il permet de jouer de manière polyvalente en profitant au maximum des bonus aux soins que les talents peuvent nous offrir tout en réduisant au maximum le coût en mana des sorts et les dégâts subis par les cibles soignés. De plus, il permet une meilleure survie. Néanmoins, de nombreuses variantes existent de façon à optimiser le personnage pour un combat selon l'assignation ou les techniques particulière d'un boss. On retrouve par exemple de plus en plus fréquemment l'utilisation en raid 25 HM du courant tellurique (et de la clairvoyance focalisée parfois aussi) par les chamans heals assign raid dans le but d'augmenter l'efficacité des soins et de réduire leur coût en mana. Ce sont des talents que je n'ai pas encore adopté personnellement (il est loin d'être exclu que je puisse avoir à m'en servir un jour ou l'autre en raid quand la difficulté impliquera de pouvoir avoir une meilleure regen mana). C'est pour cela que je suis régulièrement des discussions sur de nombreux forums: [ElitistJerks](#), [Paragon](#), [WoW Europe](#), etc...



Je rajoute que mon ordre de priorités dans les statistiques vient surtout de mon template. Il est évident que l'ordre modifie selon la façon dont je joue (et donc du template en grande partie). Par exemple, si je venais à adopter un template comprenant courants telluriques, le score de coup critique gagnerait en importance.

De plus, les glyphes suivent la même logique que mon template avec:

- les glyphes primordiales permettant d'augmenter les soins prodigués par le bouclier de terre (utile sur du heal tank) et par l'enchantement arme viveterre ainsi que d'augmenter la durée du remous (utile pour les salves sur du heal raid),
- les glyphes majeurs permettant de réduire les dégâts subis par le raid par le biais du totem guérisseur (comme le totem fontaine de mana est inutile quand il y a une benediction de puissance d'un paladin comme souvent en raid) et de faire profiter d'un bonus aux soins pour la salve de guérison et pour la vague de soins.



Gameplay:

Du point de vue du gameplay maintenant, le chaman heal est une classe redoutable sur tous les fronts même si il possède quelques faiblesses. En effet, jouer chaman heal en tant que heal raid par exemple implique de connaître la stratégie de chaque combat (placement notamment) afin d'anticiper les moindres dégâts et améliorer les soins prodigués surtout dans l'utilisation de la pluie guérisseuse. Néanmoins, il permet aussi par le bouclier de terre de faciliter grandement le heal sur le tank, par ses totems d'offrir plusieurs bonus au raid tout entier (avec notamment le totem vague de mana, primordial pour tout heal dans un long et intense combat) tout en pouvant prodiguer des soins multiples, rapides et puissants.

De manière plus personnelle, voici comment j'utilise mon personnage en combat et nous verrons cela selon mon assignation en combat:

- en heal raid (avec assistance sur les tanks), j'engage le combat en posant mon bouclier de terre sur l'un des tanks et en lançant remous dans le but de faire proc guérison ancestrale (au lancer du sort ou au moment d'un des tics critiques du remous). Ensuite, j'utilise la plupart de mes sorts de manière plus ou moins importante:
 - 1. remous dès que le CD est up (meilleur HPM),
 - 2. salve de guérison (dans l'idéal sur une cible ayant remous (avec l'effet de buff du remous presque fini dans le but de ne pas avoir gaspillé le mana du remous pour rien (perte grande de HPM sinon) et après avoir utilisé déchaînement des éléments, mais vu le CD de déchaînement des éléments, il arrive aussi que je ne puisse l'utiliser),
 - 3. pluie guérisseuse lorsqu'au moins 5-6 personnes sont packés et qu'elles vont subir ou subissent des dégâts,
 - 4. vague de soins sur des cibles isolés subissant peu de dégâts (inclus les tanks par ailleurs),
 - 5. vague de soins supérieurs sur un tank subissant de lourds dégâts ou sur un membre du raid subissant des dégâts prévu à l'avance (technique spéciale d'un boss par exemple),
 - 6. déchaînement des éléments avant une vague de soins supérieurs ou une salve de guérison (ce dernier sort est privilégié pour moi en tant que heal raid),
 - 7. afflux de soins uniquement si un membre du raid pourrait mourir le temps du cast d'un sort comme vague de soins, vague de soins supérieurs ou salve de guérison (très peu d'utilisation en globalité).
- en heal mt (avec assistance sur le raid si besoin est), j'engage le combat de la même manière c'est-à-dire avec bouclier de terre et remous. Néanmoins, ensuite, j'utilise différents sorts:
 - 1. remous dès que le CD up,
 - 2. vague de soins lorsque les tanks subissent peu de dégâts,
 - 3. vague de soins supérieurs lorsque les tanks subissent de lourds dégâts,
 - 4. déchaînement des éléments avant une vague de soins supérieurs,
 - 5. pluie guérisseuse éventuellement ou salve de guérison pour assist le raid lorsque le moment est propice.

Evidemment, il faut ajouter à cela la gestion du mana durant les combats. Ainsi, je procède souvent de la manière suivante:

- Eviter le plus possible les gros sorts comme vague de soins supérieurs en privilégiant salve de guérison ou vague de soins lorsque je suis en dessous de 20% de mon mana de base,
- Eviter le overheal au maximum (avec la hâte notamment qui permet de ne pas se faire doubler quand on veut remonter quelqu'un),

- [Totem vague de mana](#) lorsque je suis à 60% de mon mana de base dans l'idéal tout en l'utilisant près des autres heals de manière à faire profiter du bonus à l'ensemble. Mon esprit est alors triplé pendant le temps du totem et je peux alors regen grâce à cela 10 à 20% de mon mana de base. De plus, je peux le réutiliser une deuxième fois lorsque mon mana est toujours en dessous de 60% du fait que je l'utilise le plus tôt possible sans pour autant gaspiller de ses effets,
- [Potion de mana mythique](#) lorsque je suis à 10% de mon mana de base de manière à remonter vers 20% environ,
- Mon trinket [pot d'antiques remèdes](#) (que j'ai actuellement mais qui peut changer évidemment) pour regen directement du mana (à peu près autant qu'une potion le ferait) et augmenter l'esprit que confère le totem vague de mana.

Préparation d'une soirée de raid:

Pour un raid, il faut au préalable:

- préparer ses flacons (dans mon cas [flacon de l'esprit draconique](#)),
- préparer sa nourriture (intelligence/endu dans mon cas avec la [tête de sargerelle coupée](#)),
- préparer l'argent pour les réparations,
- avoir [casque & micro](#) fonctionnel ainsi que les logiciels adéquats d'installé (Ventrilo, TS2, TS3, Mumble) pour pouvoir écouter et parler si besoin est lors du raid (j'évite de parler inutilement sur le vocal mais ça n'empêche pas de pouvoir plaisanter lorsque le moment est approprié :D).

Evidemment, c'est sans compter sur le fait qu'il faille une connexion stable avec un PC qui tienne la route pour raid dans de parfaites conditions. Ainsi, je vous invite à consulter [cette page](#) pour voir la configuration complète de mon ordinateur. De plus, je suis chez Numericable (avec fibre optique donc très bonne capacité) et branché en CPL ce qui me permet d'éviter les inconvénients du wifi (à savoir déconnexions intempestive) mais hélas sans avoir la puissance maximale que je pourrais avoir en filaire (problème de portée entre le routeur et mon UC).

Interface:

Pour finir, voici mon [interface](#) sur mon chaman lors d'un combat en raid 10 avec une liste des add-ons principaux utilisés ainsi que leur utilité:

- [PitBull](#) qui est l'add-on me permettant de modifier les barres de raid en intégrant aussi le VisualHeal (utile pour éviter l'overheal) et l'affichage des dégâts subis,
- [Deadly Boss Mod](#) connu de tous je pense pour son utilité lors d'un combat en raid en nous affichant le timer des techniques spéciales du boss et les alertes liés à ces techniques,
- [SatrinaBuffFrames](#) pour l'affichage des buffs et des debuffs,
- [Chatter](#) pour la barre de chat (pas d'utilité particulière hormis l'alerte qu'il fait lorsque le pseudo apparaît dans la barre de chat ce qui me permet de moins me concentrer dessus),
- [Chinchilla](#) pour la minicarte et les boutons qui y sont associés,
- [Bartender](#) pour les barres d'actions,
- [Quartz](#) pour ma barre d'incantation et celle de ma target,
- [Recount](#) me permettant d'observer les statistiques lors d'un combat ou d'une soirée et de me comparer dans le but de voir si je dois m'améliorer,
- [TipTac](#) pour l'affichage de la barre d'informations qui apparaît lorsque le curseur pointe sur un personnage,

- [oRA3](#) qui permet de faciliter la vie du raid lead,
- [Decursive](#) pour avoir un affichage amélioré des debuffs à dispell,
- [Tidy Plates](#) pour les barres de proximité ce qui me permet de suivre les debuffs que je pose sur les mobs sans les cibler (utile en chamelem mais en heal ne me sert qu'à suivre les controls que je pose comme Maléfice),
- [Omen Threat Meter](#) que j'utilise en seconde spé pour surveiller mon aggro (cet add-on devrait perdre son utilité à la 4.3 avec les changements sur la menace).

Vous remarquerez que j'ai peu de sorts affichés, ceci est dû au fait que j'utilise souvent les raccourcis plutôt que la souris qui me sert simplement à target les membres du raid à soigner ensuite. On notera de plus une légère différence avec mon interface "tableau de bord" (je cite un des membres (je serais infoutu de redire le nom de mémoire) de l'époque où je jouais mon war dans la guilde) :D .

Conclusion:

J'espère que ma candidature aura été agréable à lire et qu'elle vous aura plu, j'attends vos réactions avec impatience et je vous dis ainsi à très bientôt.

Charte lue et approuvée ;) .