



DEFY THE LIMITS



ANALYSE GAME STUDIES

VALORANT™

3GDA

LEBOCQ NATHAN
DANNIEN SAENZ
ONZALO BOURDIEU

Sommaire

- Présentation du Jeu	P3
- Modèle de Juul	P7
- Matrice de Caillois	P11
- Diagramme de Flow	P13
- Flow Macro/Moyen	P15
- Le système qui contre l'effet snowball	P17



Présentation

Valorant est un jeu FPS tactique multijoueur. Le jeu oppose 2 équipes de 5 joueurs : les attaquants et les défenseurs dans des cartes asymétriques.

Objectif :

La première équipe qui remporte 13 manches gagne.

Conditions Victoire/Défaite :

Pour remporter une manche :

- Les attaquants doivent tuer toute l'équipe adverse ou faire exploser le "Spike".
- Les défenseurs doivent tuer toute l'équipe adverse ou désamorcer le "Spike".
- Chaque manche est forcément remportée par une des 2 équipes.



1- Nom du jeu :

Valorant

2 - Classification :

Tactical FPS

3 - Nombre de joueur :

1 - 10 joueurs

4- L'équipement de jeu :

Clavier et souris

5 - Le but du jeu :

Remporter 13 manches



6 - Règles détaillées d'une partie classique :

- Chaque équipe comporte 5 joueurs.
- Au début de la partie chaque joueur sélectionne son « agent » qui possède ses propres capacités.
- Au début de chaque manche les 2 équipes sont bloquées dans un côté de la carte par des murs pendant 30 secondes pour qu'ils se préparent.
- Durant ces 30 secondes chaque joueur peut acheter de l'équipement (Armes, sorts, protections...) qui possèdent tous des prix différents.

L'économie du jeu est également régie par des règles très précises :

- Chaque partie possède une économie défini :
- On commence la partie avec 800 crédits
- Un kill donne 200 crédits
- Si tu plante ou désamorce le spyke, cela donne 300 crédits
- Perdre une manche donne 1900 crédits, perdre 2 manches de suite donne 2400 crédits et 3 manches de suite 2900.
- Gagner un round donne 3000 crédits
- Un joueur peut avoir 9000 crédits max



7 - Règles spéciales :

Si les 2 équipes atteignent 12 manches gagnées, des prolongations seront engagées (en 2 manches pour que chaque équipe joue attaquant et défenseurs) si une équipe remporte les 2 manches elle remporte la partie. S'il y a encore égalité , un vote est lancé pour savoir si les joueurs veulent une égalité, si les résultats sont unanimes, la partie se finit sur une égalité.

8 - Pénalités et moyen de les corriger :

Prendre des dégâts et perdre de la vie, il faut, ou tuer l'adversaire plus rapidement, ou se cacher, ou ne plus prendre de dégâts. Seules quelques compétences peuvent rendre des points de vie.

9 - Fin du jeu, victoire et scores :

Affichage des résultats de la partie, mise en avant des meilleurs joueurs de chaque équipe, affichage des résultats et statistiques de la partie.

10 - Titres et prestiges :

Système d'élo (rank), système de défis journaliers et hebdomadaire, système de "skins" d'arme et de profil.



Position dans le modèle de Juul

Système basé sur des règles fixes

- Chaque arme à un fonctionnement, des dégâts et un début de “spray” prédéfini.
- Le gain de crédit est défini selon l’issue d’une manche et les actions des différents joueurs.
- Chaque manche est chronométrée pour forcer les joueurs à agir.
- Chaque joueur peut avoir simultanément une arme principale, une secondaire, un couteau et ses compétences.
- Les compétences ne peuvent être utilisées qu’une quantité limitée et prédéfinie de fois par round.
- Tous les personnages possèdent le même nombre de points de vie (sans armure).



Position dans le modèle de Juul

Des résultats variables et quantifiables

- Les dégâts dépendent de l'endroit où le joueur tire (Tête, torse, jambes).
- Les crédits gagnés dépendent des actions des joueurs durant une manche.
- A partir d'un moment le "spray" de chaque arme est soumise à un facteur aléatoire.
- Les joueurs peuvent ramasser les armes des joueurs tués pendant une manche.

Valorisation des résultats

- Si vous gagnez une manche, vous aurez une meilleure économie et pourrez garder les armes des joueurs qui ont survécu durant la manche.
- Si vous perdez une manche, votre économie sera mauvaise et les joueurs devront racheter toutes leurs armes.
- Chaque kill est mit en valeur par plusieurs feedbacks visuels et sonores (et un spécial pour le dernier kill).
- Plus un joueur fait de kill pendant une manche, plus les feedbacks seront forts.
- Un joueur réalisant une bonne performance (haut du tableau des scores) gagnera plus d'expérience et de MMR que les autres membres de son équipe.



Position dans le modèle de Juul

Efforts pour influencer les résultats

- Les stratégies utilisées par les joueurs peuvent dicter le déroulement d'un round, même dans une situation désavantageuse. Tout dépend de l'effort fourni pour étudier les différents types de situations avant chaque partie et s'y préparer.
- Les joueurs peuvent communiquer pendant la partie pour donner des informations à leur équipe qui peuvent s'avérer cruciale pour la victoire.
- Les agents ont des "rôles" dans lesquels ils seront plus efficaces (duellistes, sentinelles...), avoir un maximum d'agents de rôles différents permet de couvrir plus de possibilités

Attachement émotionnel du joueur aux résultats

- Dans une situation où le joueur se donne à fond pour être le meilleur et gagner la partie, mais qu'il échoue, cela peut le démotiver à jouer.
- Lors d'une situation de "Clutch" le joueur sera sous haute tension et donc stressé, l'issue du clutch libérera ce stress d'une façon positive (cri de joie) ou négative (frustration).



Position dans le modèle de Juul

Conséquences négociables de l'activité

- Si un joueur crée une situation où la récompense est élevée mais où le risque est également élevé, cela peut déterminer qui gagne un match mais aussi qui le perd.
- Un joueur professionnel peut être récompensé par de l'argent par son organisation s'il est considéré comme le meilleur.
- Plusieurs modes de jeu sont disponibles, si un joueur souhaite s'entraîner, s'amuser ou try-hard, il trouvera un mode correspondant à ses envies.



Matrice de Caillois

Aléa :

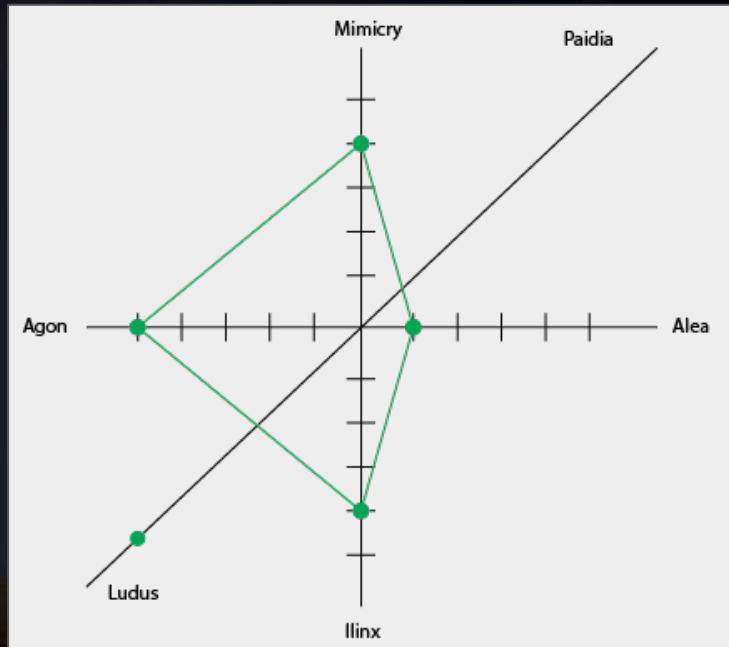
Seul le spray en continu des armes possède une composante aléatoire.

Agon :

Le jeu est encadré par de nombreuses règles et se veut compétitif, tout est défini par les joueurs et leurs actions.

Mimicry :

Le joueur a le choix entre différents agents ayant différents pouvoirs.



Matrice de Caillois

Ilinx :

Le joueur contrôle pleinement son personnage et contrôle à l'aide de ses compétences, l'issue d'une partie. Néanmoins il aussi dépendant de ses coéquipiers.

Ludus :

Les joueurs sont limités par les nombreuses règles du jeu pour être égal aux autres joueurs peu importe le personnage. Les joueurs ne peuvent donc pas inventer d'autres règles, et cette adaptation donne tout le côté fun et challengeant du jeu.

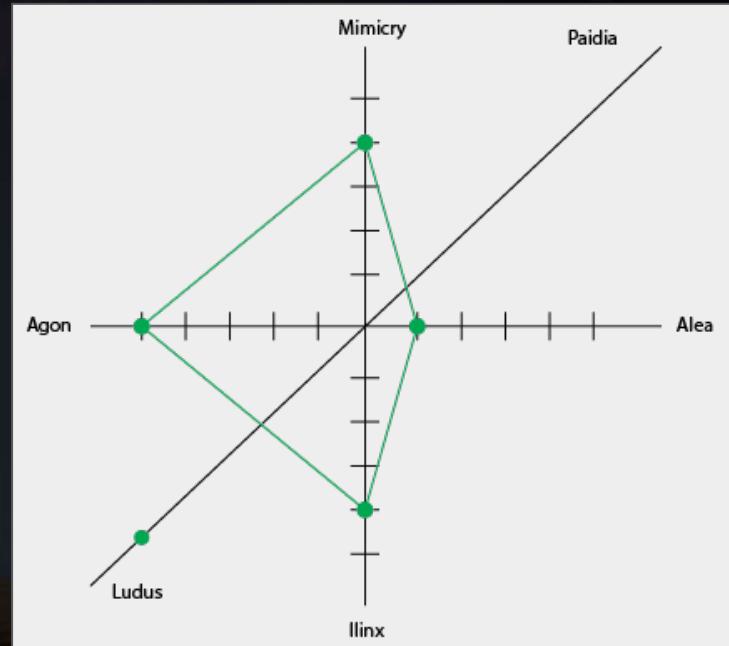


Diagramme de Flow

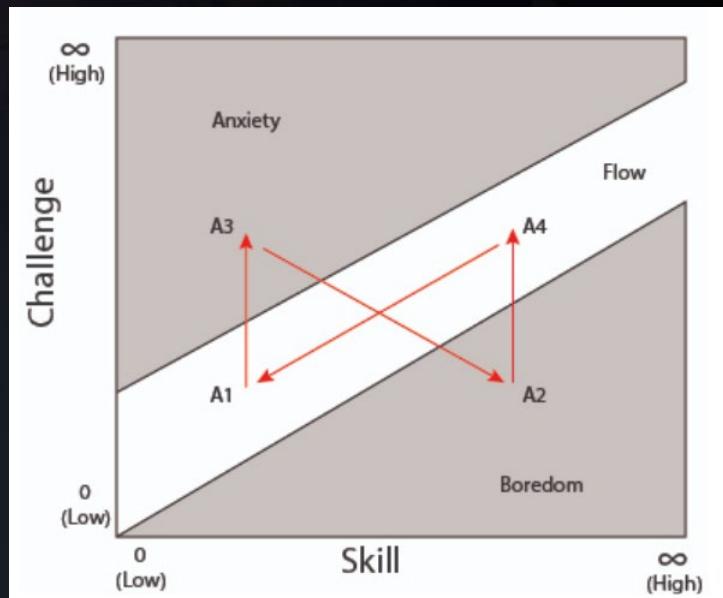
Défenseurs

A1 > A2 = Début de la partie, après que les joueurs achètent leurs compétences, il garde une ligne (un site) mais personne ne l'attaque.

A2 > A4 = Le joueur qui garde une ligne regarde de l'autre côté du map l'équipe ennemie qui amorcent le spike, situation de retake. Dans une situation de retake, les rôles changent (attaquants = défense et la défense = attaquants)

A1 > A3 = Au début de la partie, après que les joueurs aient acheté leurs compétences, ils gardent une ligne et se confrontent à l'équipe ennemie.

A3 > A4 = Le joueur se défend et il arrive à tué 2 ennemis, mais le spike est amorcé. Situation de retake. Dans une situation de retake, les rôles changent (attaquants = défense et la défense = attaquants)



Analyse de cette partie :

<https://www.twitch.tv/videos/1437269259?t=01h04m05s>

Diagramme de Flow

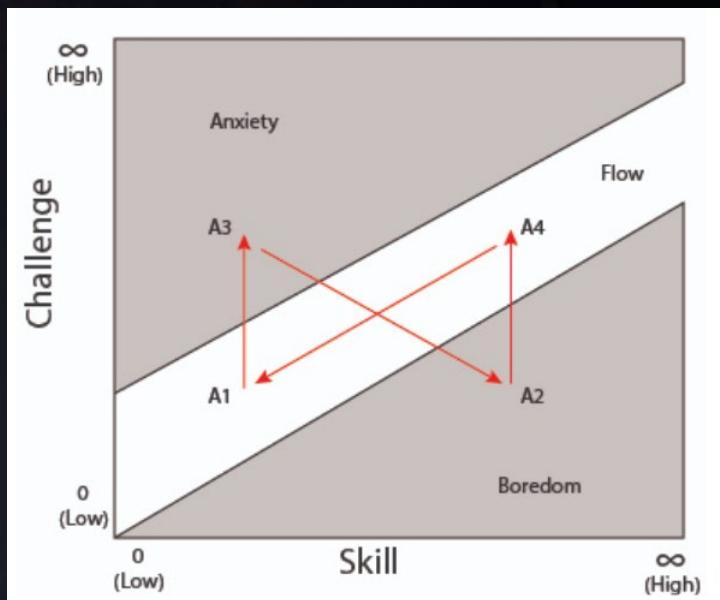
Attaquant

A1 > A2 = Début de la partie, après que les joueurs achètent leurs compétences, le joueur choisit quel site attaquer et quel type de stratégie utiliser. Le joueur entre dans le site mais il y a seulement une ennemie qui s'est cachée pour ne pas mourir.

A2 > A4 = Le joueur entre dans le site et amorce le spike. Situation de retake ennemis. Dans une situation de retake ennemis, les rôles changent (attaquants = défense et la défense = attaquants)

A1 > A3 = Début de la partie, après que les joueurs achètent leurs compétences, le joueur choisit quel site attaquer et quel type de stratégie utiliser. Le joueur entre dans le site et il trouve 3 ennemis dans le site, avec leurs compétences.

A3 > A4 = Le joueur arrive à tuer 2 ennemis et arrive à amorcer le spike. Situation de retake



Analyse de cette partie :

<https://www.twitch.tv/videos/1437269259?t=01h04m05s>

Le Flow Macro / Moyen

Au cours d'une Partie :

La courbe de Flow générale d'une équipe dans une partie est l'inverse de la courbe de Flow de l'équipe concurrente. Quand une équipe perd un round, son économie est grandement affaiblie et les joueurs ne peuvent donc pas acheter toutes les compétences et armes désirés pour mener à bien le prochain round, l'équipe tombe donc dans l'anxiété.

En revanche l'équipe qui gagne son round gagne plus d'argent que l'équipe perdante, ce qui lui permet de pouvoir s'équiper en armes et compétences afin d'être préparer au round suivant.



Le Flow Macro / Moyen

Au cours d'un Round :

Le flow des deux équipes commence dans Boredom et évolue en continue vers l'anxiété. Dans un début de round, les deux équipes commencent avec une phase d'achat, et sont donc dans une phase non punitive qui ne nécessite aucun skills pour les joueurs, les deux équipes sont dans un flow Boredom, avec pour seul différence, une anxiété légèrement supérieur pour une équipe possédant une économie plus faible. Ensuite les défenseurs vont choisir des lignes de défense qu'ils vont devoir tenir, et les attaquants des lignes qu'ils vont devoir attaquer. Les deux équipes vont donc entrer dans la zone de flow durant cette phase d'attaque défense de ligne.

Une des deux équipes va prendre de dessus et soit être en supériorité numérique, soit planter la bombe. Cela va avoir pour effet une augmentation de l'anxiété de l'équipe en situation de difficulté.

Le pic de Boredom atteint son maximum quand une équipe ne possède plus qu'un seul membre en vie, ou qu'une bombe ait été plantée.



Le système qui contre l'effet snowball

Valorant étant un jeu où chaque défaite de round dans une partie affaibli l'équipe perdante et renforce l'équipe gagnante, on pourrait s'attendre à un équilibrage impossible du flow pour les deux équipes. On image facilement une équipe perdre, puis perdre, car elle a été pénalisée par la défaite d'avant et ainsi de suite pour enfin se retrouver dans un état d'anxiété élevé.

Pour éviter ça, si une équipe cumule les défaites, elle recevra plus d'argent afin de s'équiper à nouveau et de pouvoir retourner dans la partie, et enfin revenir dans un état de flow. De plus un palier d'argent maximum par joueur est donné afin de ne pas avoir de joueurs qui vivent sur leurs économies ce qui les sortirait du flow.

Grâce à ce système, la courbe les joueurs de deux équipes ayant des niveaux similaires peuvent rester dans un état de flow sur la globalité d'une partie, et ne pas sombrer dans l'anxiété ou dans l'ennuis.

