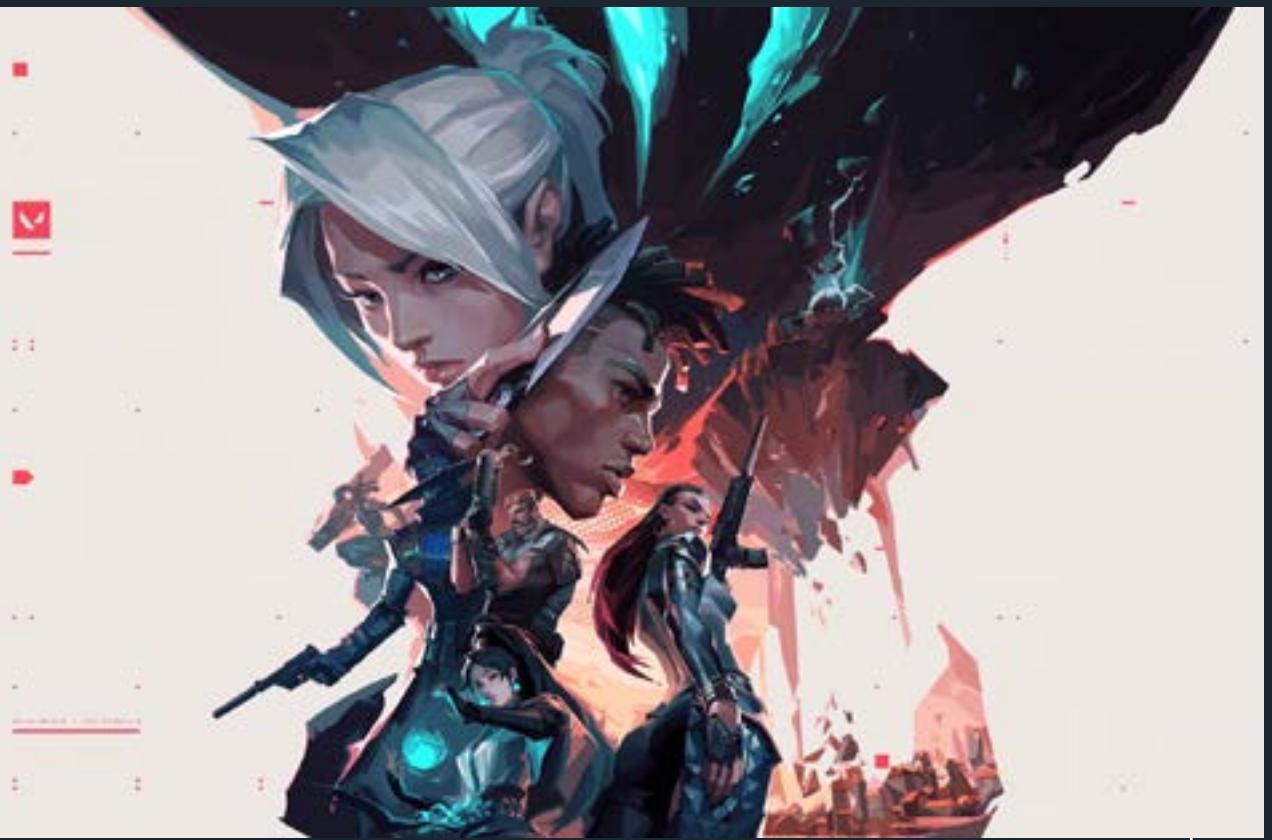


GAMER GUIDE

VALORANT
EDITION

the need to know you didn't know you needed

INTRODUCTION



Valorant est un jeu de tir à la première personne free-to-play développé et publié par Riot Games en juin 2020. Le jeu s'inspire du célèbre jeu de tir tactique Counter-Strike et emprunte même certaines mécaniques comme le menu d'achat et les schémas de pulvérisation. Les shooters tactiques sont, comme leur nom l'indique, fortement axés sur la coopération, la coordination et la planification. *Valorant* a été développé avec deux objectifs en tête. Premièrement, rendre les jeux de tir tactique plus accessibles aux nouveaux joueurs et deuxièmement, rendre les sports électroniques plus accessibles tout en attirant une scène compétitive importante et fraîche.



Ils ont définitivement atteint leurs objectifs ! À l'heure où nous écrivons ces lignes, le jeu est en plein essor depuis plus de deux ans, avec une base de joueurs établie d'environ deux millions de joueurs actifs quotidiens. Le Valorant Champions Tour, une série de tournois organisés par Riot Games, vient de terminer sa deuxième saison, qui a battu les records d'audience des événements esports Valorant, avec plus de 1,5 million de téléspectateurs en direct lors de la grande finale en Turquie entre OpTic et LOUD. Le jeu est en passe de devenir un concurrent majeur dans l'esport.

Cela signifie que vous devez retrousser vos manches et consulter ce guide, car il existe un W qui porte votre nom !

DÉCOMPOSER LES BASES



Valorant est un jeu d'équipe 5v5, et votre match typique commence par le choix d'un agent par chaque membre de l'équipe. Chaque agent possède un ensemble unique de capacités qu'il doit utiliser de manière stratégique pour gagner le match. Vous commencerez avec un équipement de base et vous pourrez acheter d'autres armes et des charges de capacités dans le jeu avec l'argent gagné grâce à votre participation au tour précédent.



Modes

Valorant dispose d'une variété de modes pour occuper les joueurs. Le plus sous-estimé d'entre eux est le mode d'entraînement. Vous y apprendrez toutes les bases nécessaires pour jouer en ligne et vous pourrez ainsi entretenir vos compétences :

- Test de tir :** Testez vos compétences en matière d'armes à feu avec une variété de défis de tir.
- Plantation de pointes :** Prenez le contrôle du site, plantez la pointe et défendez-la jusqu'à la détonation.
- Désamorçage des pointes :** Battez méthodiquement les ennemis et désamorcez les pointes avant que le temps ne soit écoulé !
- Champ de tir ouvert :** Un champ de tir entièrement ouvert où vous pouvez tout tester et vous échauffer avant les matchs de compétition.





Unrated : Unrated est le mode standard Plant/Defuse de VALORANT. Les équipes jouent 12 tours en Attaque ou en Défense, puis passent de l'autre côté pour les 12 tours suivants. Le premier à atteindre 13 rounds gagne, avec un dernier round de fin de partie si le score est de 12-12. Ce mode dure de 30 à 40 minutes.

Compétitif : Une version à enjeux plus élevés de Unrated où vous jouez en compétition contre d'autres joueurs pour gagner et concourir pour un rang. Si une partie atteint un score de 12-12, elle passe en prolongation et la première équipe à avoir une avance de deux tours sur son adversaire remporte la partie. Les joueurs peuvent voter tous les deux tours pour savoir s'il faut continuer les prolongations, ce qui peut aboutir à un match nul si suffisamment de joueurs votent pour cette option. Ce mode dure de 30 à 40 minutes.

RéPLICATION : Mode bo9 5v5 où tous les joueurs d'une équipe jouent le même agent. Les joueurs votent pour l'agent qu'ils souhaitent incarner et le jeu sélectionne ensuite l'un des choix au hasard. Le temps de jeu de Replication est estimé à 10-15 minutes.

Spike Rush : Mode bo7 5v5 où tous les joueurs commencent chaque round avec la même arme aléatoire. Des orbes aléatoires apparaissent sur la carte et les joueurs peuvent les collecter pour obtenir des améliorations pour eux-mêmes et/ou leurs coéquipiers ou pour infliger des effets négatifs aux ennemis. Ce mode dure de 8 à 12 minutes.



Match à mort : Mode de jeu libre à douze joueurs conçu pour permettre aux joueurs de s'échauffer et d'améliorer leur visée. Le match dure jusqu'à ce qu'un joueur atteigne quarante morts ou que neuf minutes se soient écoulées, auquel cas la partie s'arrête.

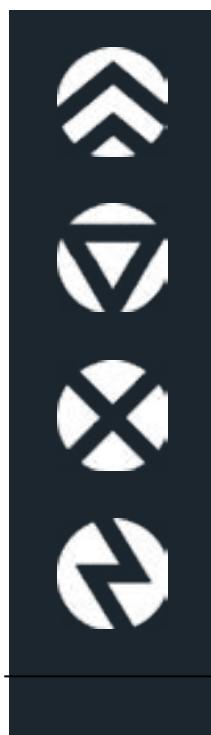
Escalade : Mode match à mort en équipe 5v5 où les joueurs tuent et font la course contre l'équipe ennemie grâce à un cycle d'armes et de capacités différentes, en progressant ensemble en tant qu'équipe dans les niveaux d'escalade. La première équipe qui termine le niveau 12, ou qui est la plus avancée en 10 minutes, remporte la partie. Chaque niveau comporte une arme ou une capacité spécifique dont le joueur est équipé. En tuant des ennemis, l'équipe obtient des points qui lui permettent de progresser dans les niveaux. Les jeux d'escalade durent environ 7 à 9 minutes.

Combat de boules de neige : Mode match à mort en équipe 5v5 où la première équipe qui atteint 50 kills gagne. Tous les joueurs ont accès à un lanceur de boules de neige qui tire des boules de neige mortelles à base de projectiles. Des cadeaux apparaissent également sur la carte et contiennent des bonus temporaires pour le joueur.



Personnages

Les agents sont les personnages jouables de Valorant. Lorsque vous téléchargez le jeu pour la première fois, vous n'avez pas accès à tous les agents, mais vous pouvez les débloquer contre de l'argent ou les recruter gratuitement simplement en jouant. Valorant compte actuellement dix-neuf agents, chacun disposant d'une sélection de capacités ainsi que d'un Ultime. Ces capacités placent les agents dans différentes catégories :



Contrôleurs

Tout tourne autour du contrôle de la carte, ils peuvent bloquer des zones pour faciliter l'attaque ou la défense : Brimstone, Viper, Omen, Astra

Sentinelles

C'est la classe défensive, bonne pour contrôler les foules et arrêter les poussées ennemis : Sage, Cypher, Killjoy, Chamber

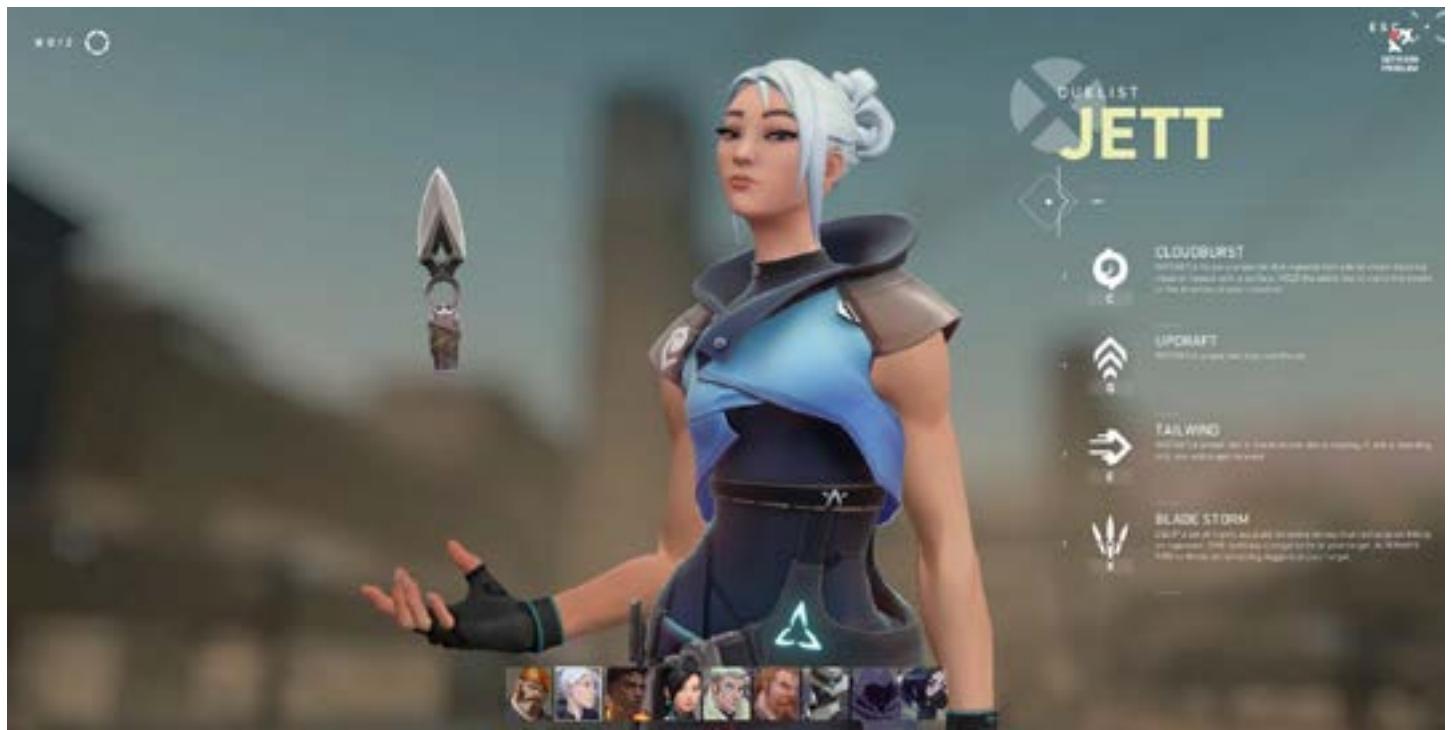
Duellistes

Ils constituent la classe offensive des agents qui excellent dans les combats à un contre un : Phoenix, Reyna, Jett, Raze, Yoru, Neon

Initiateurs

Classe de soutien, ils peuvent fournir des informations à l'équipe et initier des combats : Sova, Breach, Skye, Kay/O, Fade

Chacun a un style de jeu différent. Vous ne saurez pas quel est le vôtre avant d'avoir joué à tous les agents. Mais comme vous débutez, nous vous suggérons de vous tourner vers Sage ou Sova. Sova a de fortes capacités de reconnaissance qui permettent de rester au-dessus des ennemis et d'apprendre des angles ou des positions, beaucoup plus facilement au début. Sage a de grandes capacités de soutien qui font d'elle un excellent choix lorsque vous voulez jouer pour l'équipe.



Capacités

Il existe quatre types de capacités dans *Valorant*:

Basic : Les capacités de base sont des capacités que la plupart des agents doivent acheter en utilisant des crédits pour pouvoir les utiliser. La plupart des agents ont deux capacités de base.

Signature : Les capacités sont des capacités que les agents sont assurés de pouvoir utiliser à chaque tour. Chaque agent a au moins une capacité de signature qui lui donnera une charge gratuite à utiliser.

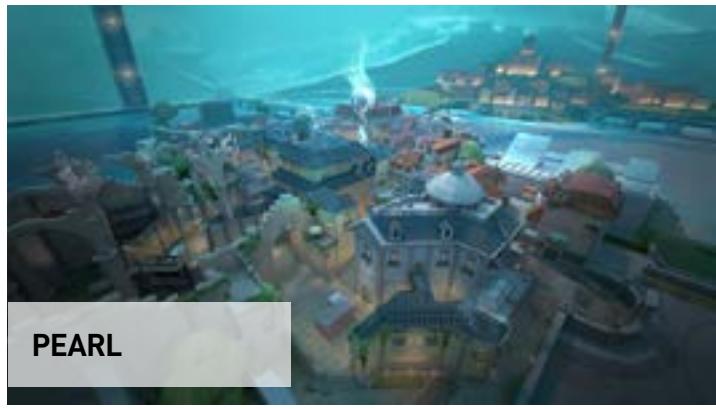
Ultimes : Les capacités sont les plus fortes du jeu. Pour utiliser une ultime, les joueurs doivent acquérir des points ult. Ceux-ci sont gagnés en jouant. Une fois qu'un joueur a gagné suffisamment de points ult, il peut les utiliser pour lancer son ultime.

Passif : Capacités ou effets que certains agents possèdent en plus de leurs capacités standard de base, de signature et ultime. La plupart sont liées aux autres capacités des agents, mais certaines peuvent être des effets complètement indépendants.



Environnement et Mouvement

Les cartes comportent une zone de fraîcheur pour chaque équipe, des barrières qui limitent les zones accessibles pendant la phase d'achat, et des sites objectifs où l'épi doit être planté. Il y a actuellement huit cartes jouables dans Valorant, plus la carte d'entraînement :



Items



Armes

Les armes sont divisées en deux catégories : Les armes de poing et les armes primaires. Elles peuvent être achetées en utilisant des crédits pendant la séquence d'avant-ronde. Chaque agent est équipé par défaut d'un couteau et de l'arme de poing classique. Les agents conservent les armes qu'ils achètent à chaque tour jusqu'à leur mort. Les armes peuvent également être ramassées au sol sur des joueurs décédés, qu'ils soient amis ou hostiles, et seront conservées par le joueur lors du prochain round.

Les pistolets ont une quantité limitée de munitions mais sont équipés de chargeurs de réserve. Les balles infligent des dégâts différents selon l'arme, la partie du corps qu'elles touchent et la distance entre le tireur et la cible. Trouvez l'arme qui convient à votre rôle d'agent et à votre style de jeu !

Melee:

Tactical Knife



Sidearms:

Classic | Shorty | Frenzy |
Ghost | Sheriff



SMGs:

Stinger | Spectre



Shotguns:

Bucky | Judge

**Rifles:**

Bulldog | Guardian |

Phantom | Vandal

**Sniper Rifles:**

Marshal | Operator

**Machine Guns:**

Ares | Odin



CONSEILS ET ASTUCES

Tirez le meilleur parti de chaque match grâce à ces conseils de pros :

1. Comms, comms, comms

Discutez de la planification et de la stratégie avec votre équipe avant le match, et annoncez les positions et les mouvements de l'ennemi pendant le match. Ne donnez pas à l'ennemi un avantage gratuit !

2. À connaître vos armes

Choisissez une arme et restez-y jusqu'à ce que vous compreniez le recul et la cadence de tir de l'arme. Une fois que vous aurez appris ces deux éléments, vous serez plus rapide dans vos tirs et vous aurez plus de chances de tuer.

3. Ne courez pas et ne tirez pas

Au début, bien sûr ! Le mouvement affecte grandement votre précision, alors si vous débutez, essayez de tirer sans bouger.

4. Ne sautez pas

Accroupissez-vous si le combat dure longtemps car cela aide à contrôler le recul. Si vous êtes capable de vous accroupir et de mitrailler simultanément, c'est encore mieux ! Ne sautez jamais en tirant, sinon vous manquerez certainement votre cible. Le saut est très utile lorsque vous voulez éviter de donner à votre adversaire un tir précis alors que vous essayez de vous mettre à couvert. Dans une telle situation, sautez de façon irrégulière.

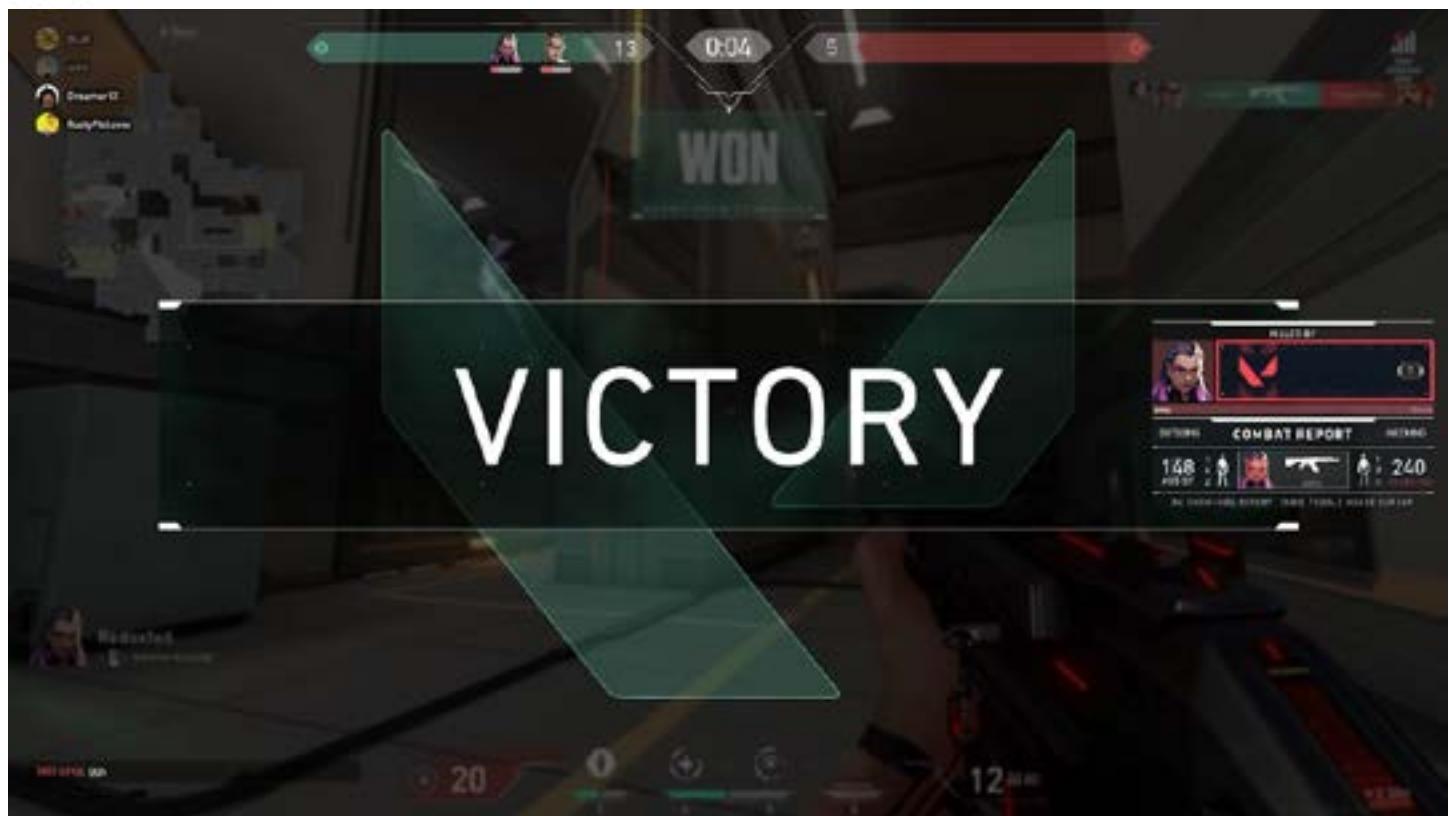
5. Couteaux up

N'oubliez pas que vous courez plus vite avec un couteau à la main plutôt qu'avec une arme à feu. Lorsque vous essayez de traverser la carte, équipez-vous d'un couteau pour vous déplacer plus rapidement.



Conseils De Pro, HutchieOG:

- Premier conseil : apprenez à quoi servent chaque agent et compétences. Vous n'êtes pas obligés de jouer tous les agents mais il vaut mieux comprendre ce que vous affrontez.
- Deuxième conseil : Jouez 3 agents de différents rôles et maîtrisez-les afin de pouvoir toujours combler les manques de votre équipe



CONCLUSION

N'oubliez pas d'être patient lorsque vous débutez. Il faut du temps pour apprendre les cartes, les mouvements, les compétences, etc. Regardez les pros, et surtout, entraînez-vous ! Tu attraperas ton dub avant même de t'en rendre compte !