



# **Analyses datasets Overwatch**

# Dataset 1: Overwatch 2 statistics

5 fichiers :

- Statistiques en jeu toutes saisons confondues
- Un fichier de statistiques en jeu pour chaque saison (4 en tout)

Héros	Taux de Sélection	Taux de victoire	Dégâts sur 10min	Ratio KDA	Rôle
-------	-------------------	------------------	------------------	-----------	------

# Dataset 2: Overwatch

1 fichier :

- Statistiques des héros et de leurs formes alternatives

<b>Héros</b>	<b>Dégâts par seconde</b>	<b>Soin par seconde</b>	<b>Points de vie</b>	<b>Balles dans le chargeur</b>	<b>Dégâts par coup</b>
--------------	-----------------------------------	-----------------------------	--------------------------	--	----------------------------

# Dataset 3 : eSports Earnings

3 fichiers :

- Listes des pays et continents avec les codes associés
- Gains par joueur par jeux
- Gains d'équipe par jeux

Nom continent,Code continent	Nom Pays,Code Pays	Gains totaux,Jeux	Nom équipe	Nom Joueur (Pseudo)	Nombre tournoi
---------------------------------	-----------------------	----------------------	---------------	---------------------------	-------------------

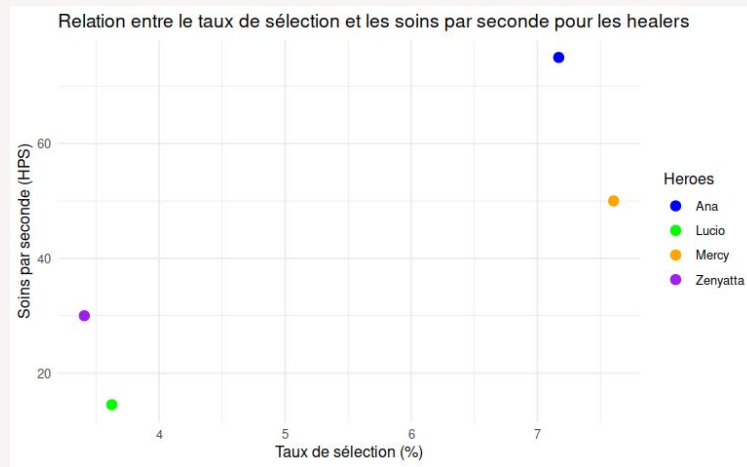
# Dataset 4 : Professional Overwatch Player Mouse/Sens. Settings

3 fichiers :

- Paramètres des souris
- Infos globales sur les joueurs
- Infos technique sur les joueurs

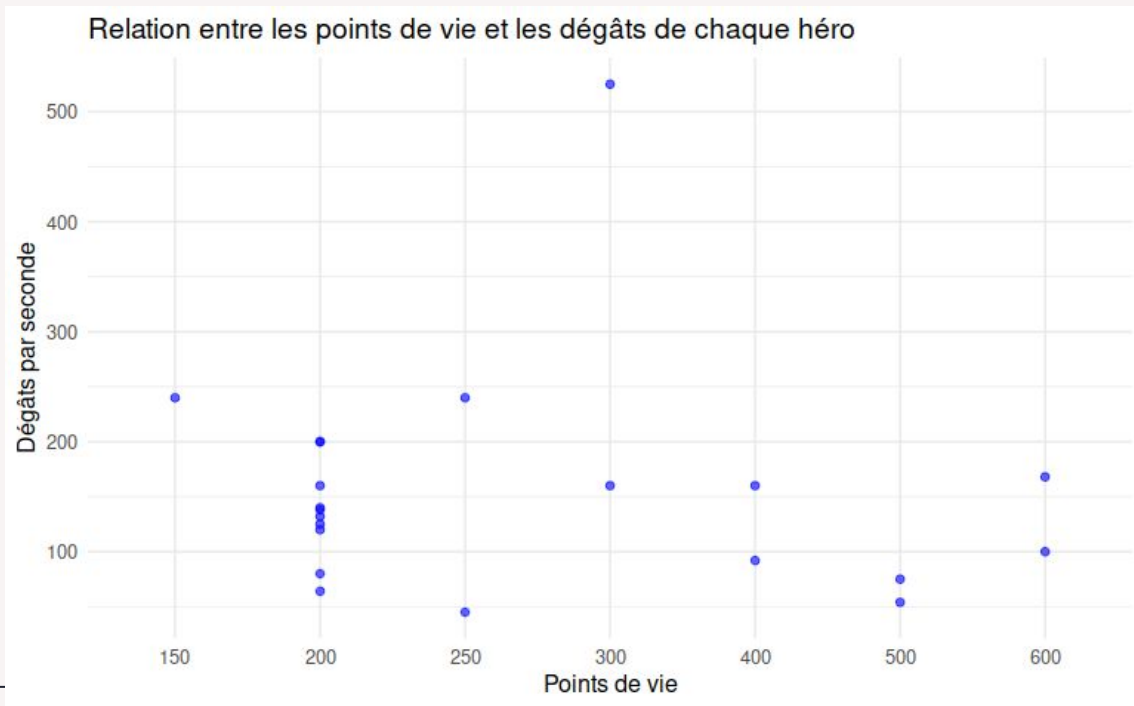
Player	Rôle	Sensitivity	DPI	Hero	Mouse Weight
--------	------	-------------	-----	------	--------------

# Quels sont les héros avec le plus de soins par seconde, et sont-ils les plus joués?



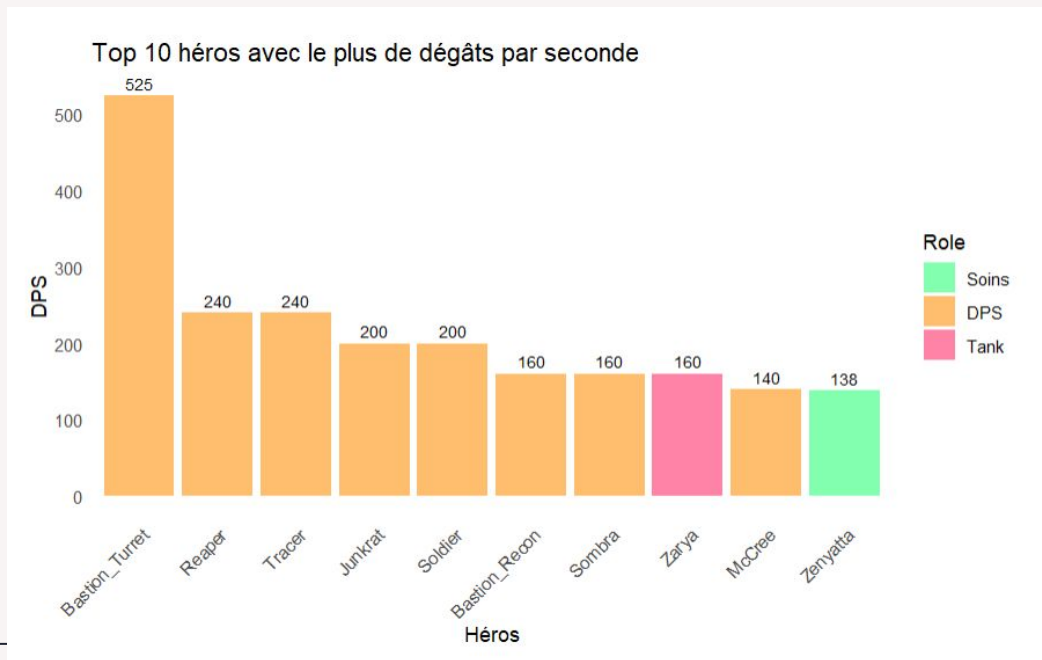
- Héros qui prodiguent le plus de soins: Ana, Mercy
- Héros les plus joués: Ana, Mercy
- Coïncidence ?

# Est ce qu'il existe une corrélation entre les points de vie des personnages et les dégâts qu'ils infligent?



- Aucune tendance de relevée
- Différence se fait ailleurs: capacités des héros

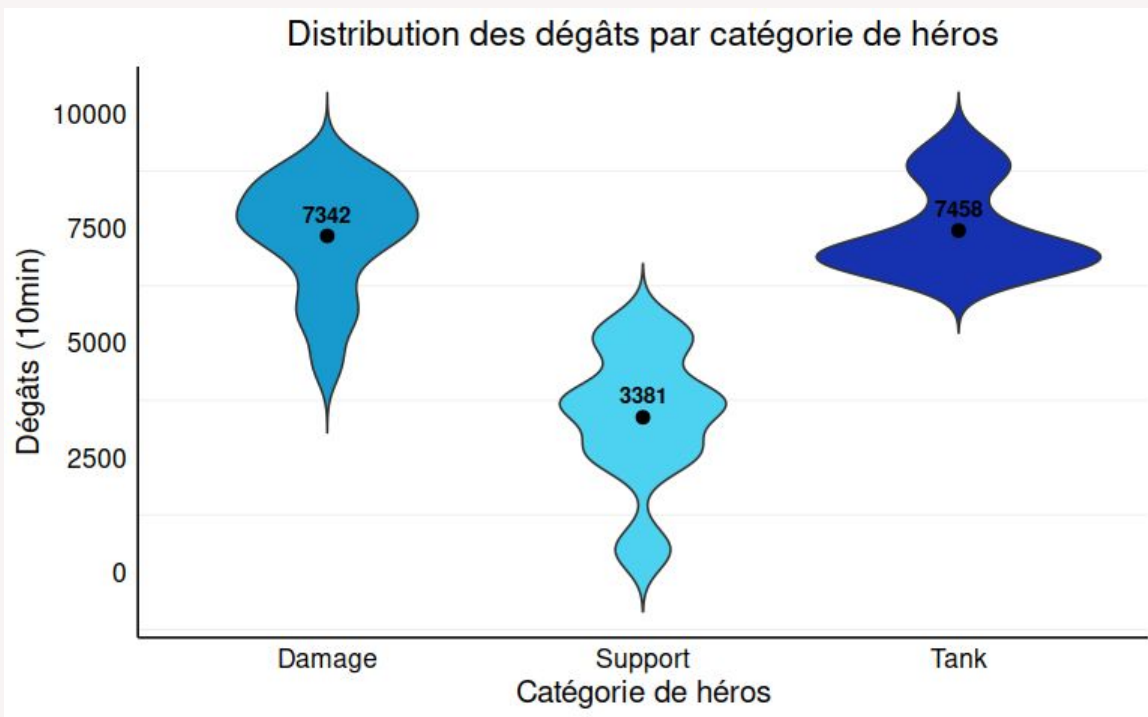
# Quels sont les 10 héros qui ont le plus haut taux de dégâts par seconde



- Presque que des DPS
- Tout de même un tank et un soin dans le classement
- Écrasante dominance de Bastion en mode tourelle

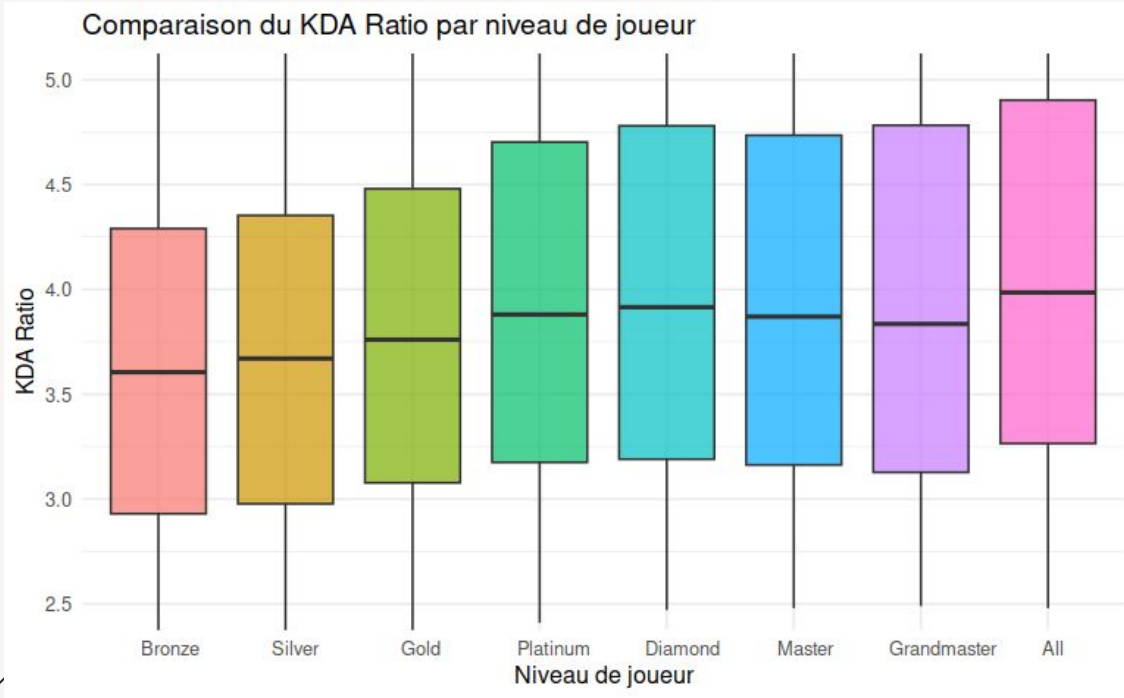


# Quel rôle de héros provoque le plus de dégâts en jeu ?



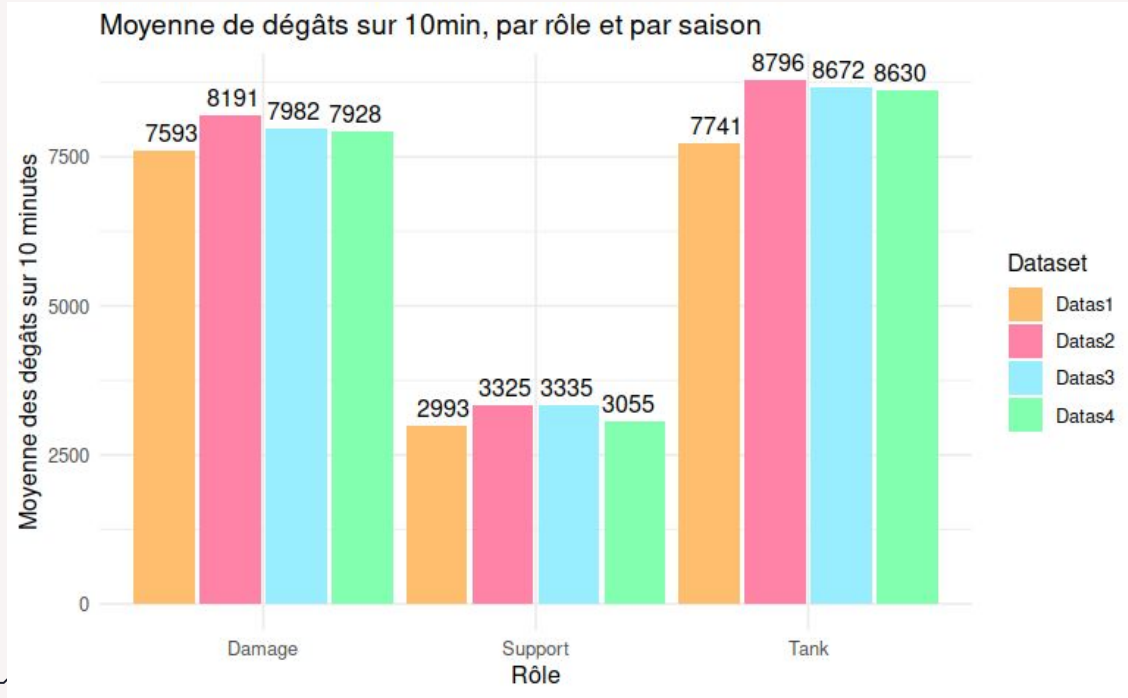
- Statistiques en jeu
- Moyenne des tanks la plus élevée
- Hypothèse : Balance entre points de vie / Dégâts provoqués

# Quels joueurs ont le meilleur ratio en jeu ?



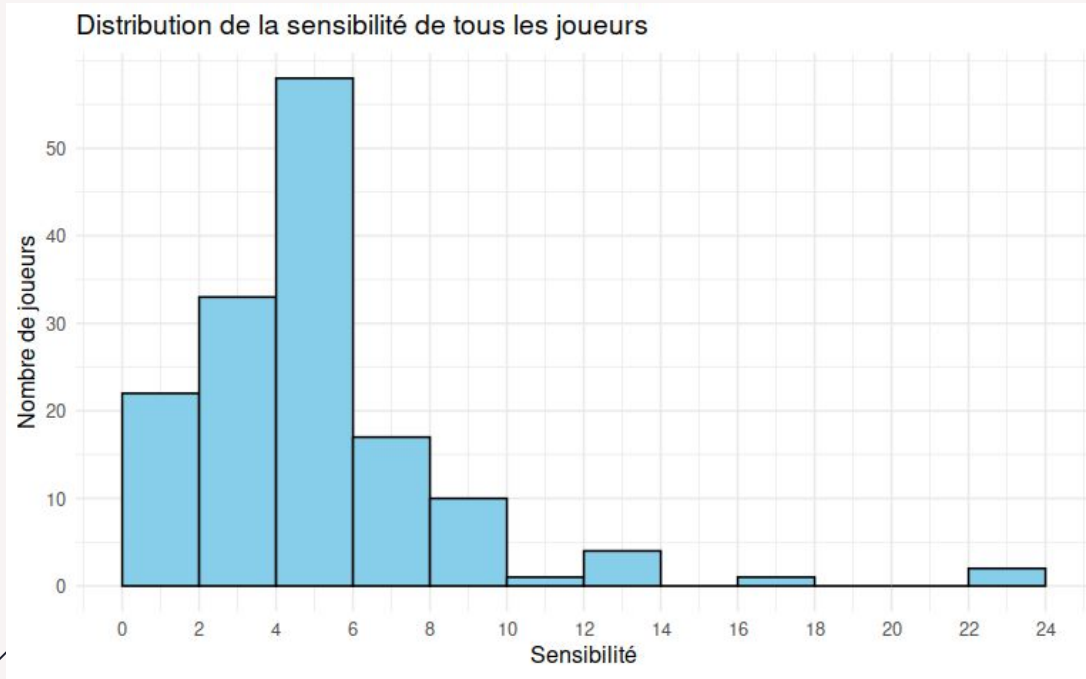
- KDA Ratio : rapport entre les éliminations (et assistances) et le nombre de morts
- Augmentation de Bronze à Diamant
- Stable entre Diamant et Grand Maître

# Comment les dégâts provoqués ont-ils évolués selon les saisons ?



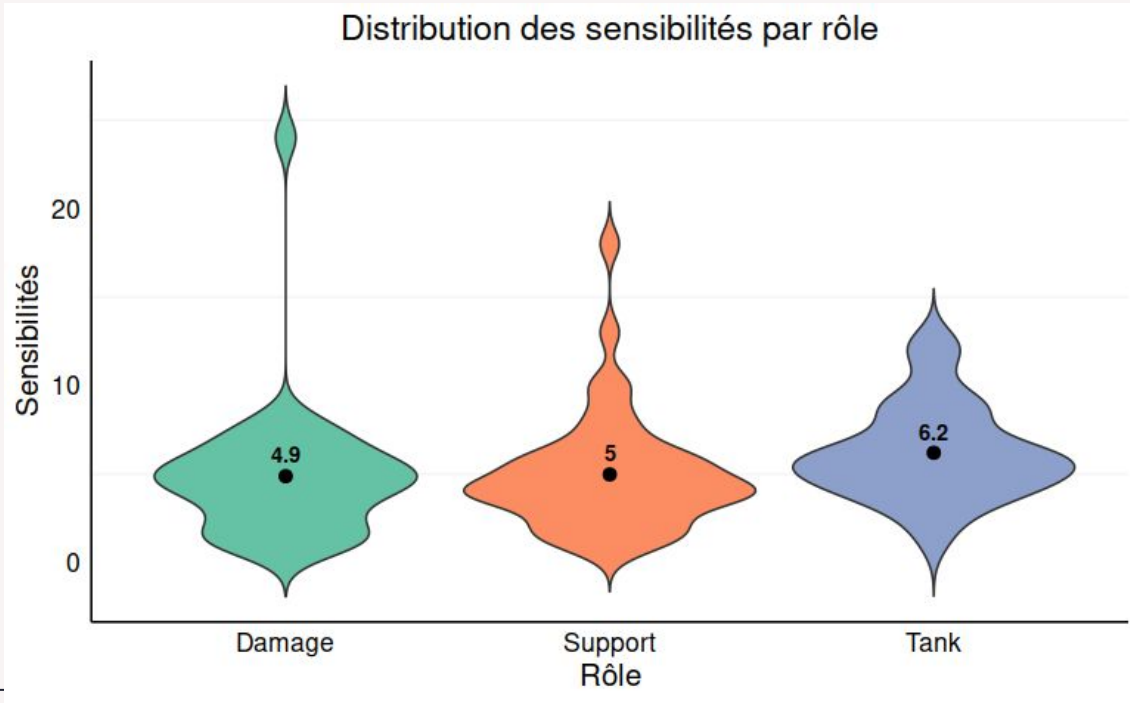
- Evolution sur 4 saisons
- Augmentation entre la première et la deuxième saison
- Stable sur les trois dernières saison
- Hypothèse : modification des statistiques des héros pour stabiliser

# Quelle est la distribution de la sensibilité des joueurs, et y a-t-il des tendances notables ?



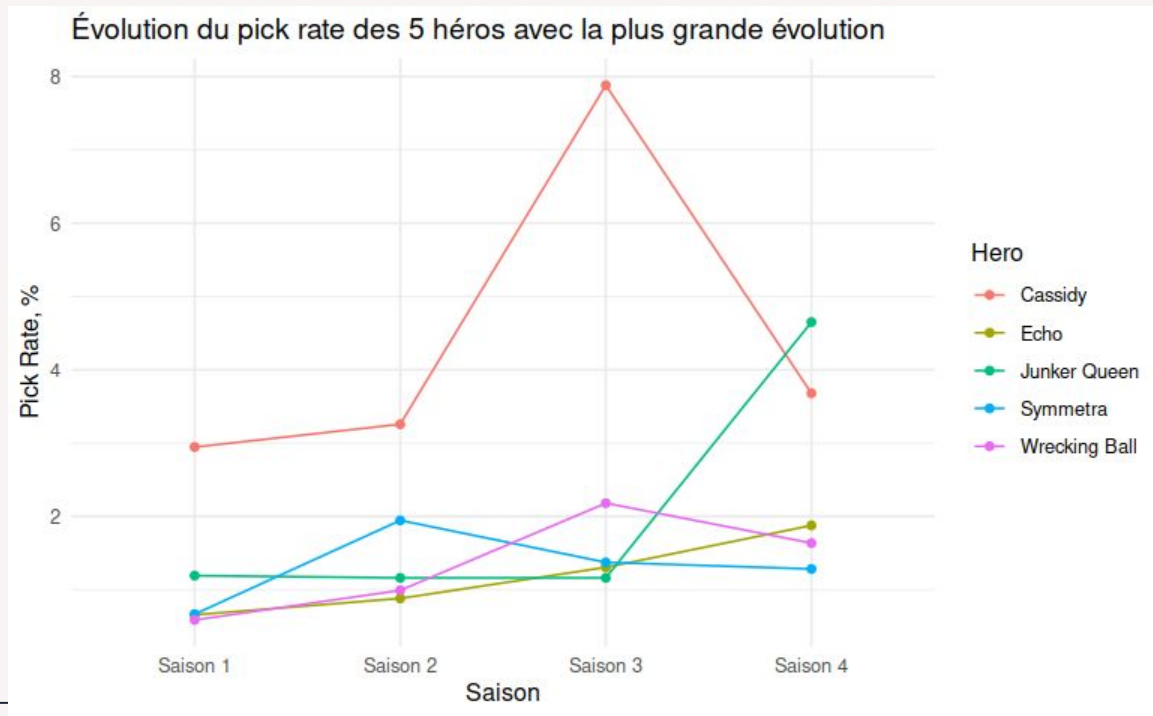
- Sensibilité "normale" 1-8
- Quelques outsiders

# Est-ce que les joueurs qui jouent le même rôle ont des sensibilités similaires ?



- Assez distribué
- Outsiders
- Moyenne similaires

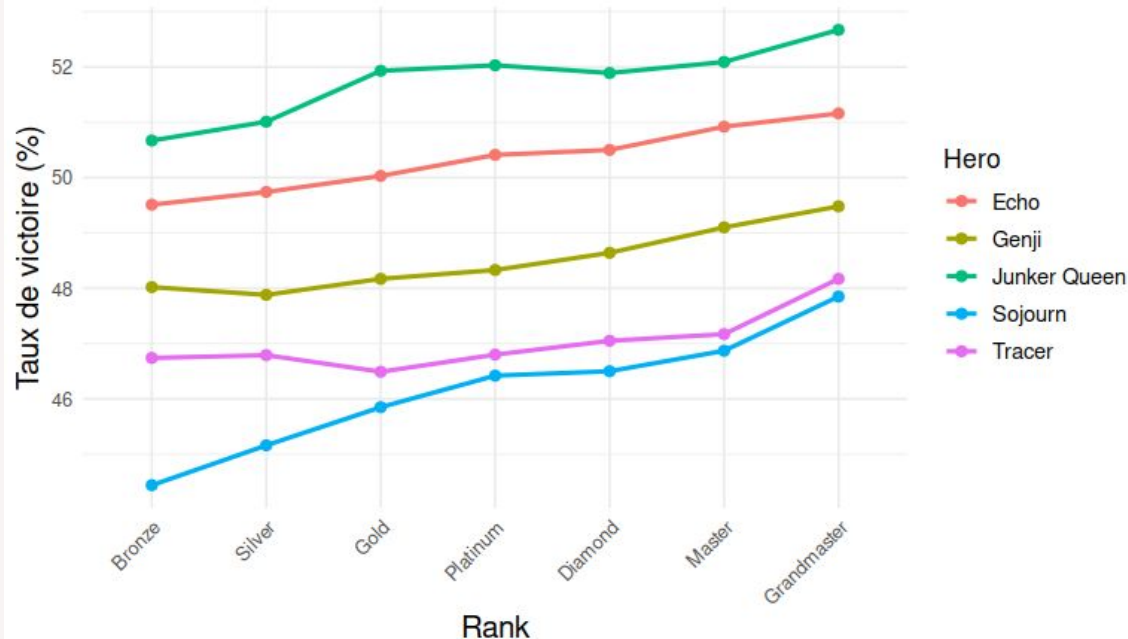
# Y a t-il eu des grosses différences de pick rate au fil des saisons ?



- Cassidy buff puis nerf
- Junker Queen buff

# Est-ce que le taux de victoire des héros varie beaucoup selon les ranks ?

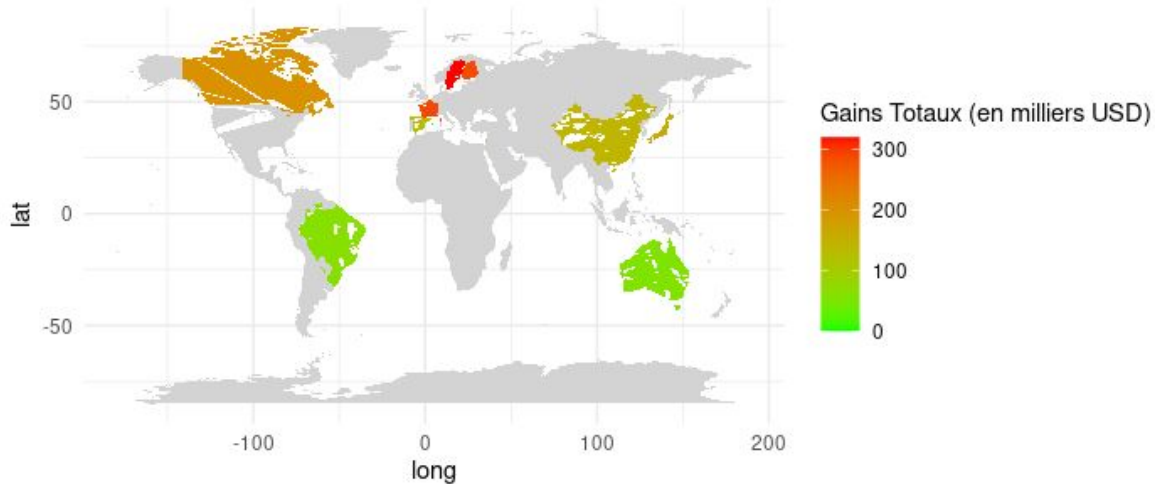
Évolution du Win Rate des 5 héros avec la meilleure amélioration



- Héros difficiles
- + entraînés
- + coordonnés

# Question

Total des Gains par Nationalité des Joueurs d'Overwatch

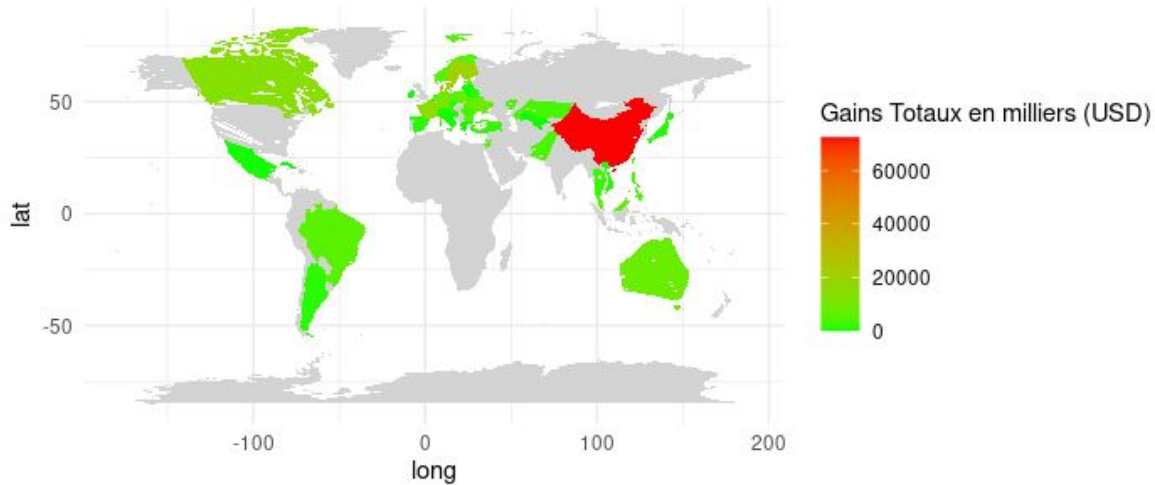


- Concentration des joueurs
- Amérique du nord et Europe domine
- Nombre de joueurs



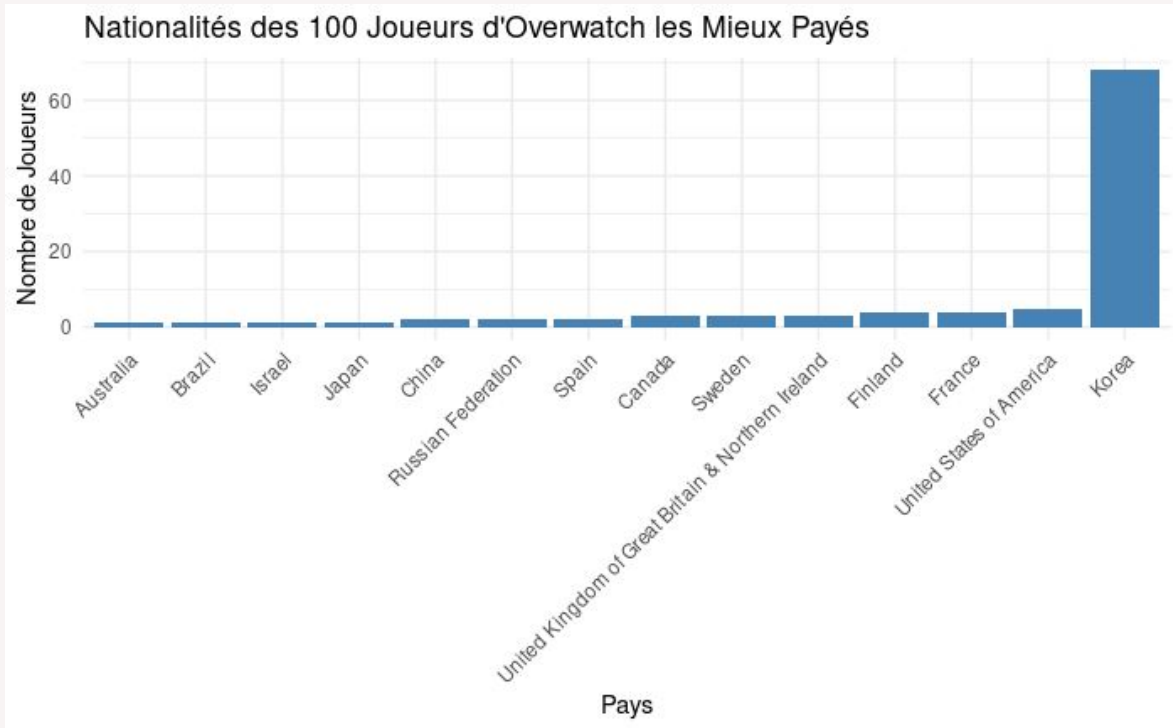
# Question

Total des Gains par Nationalité des Joueurs de Jeux Vidéo



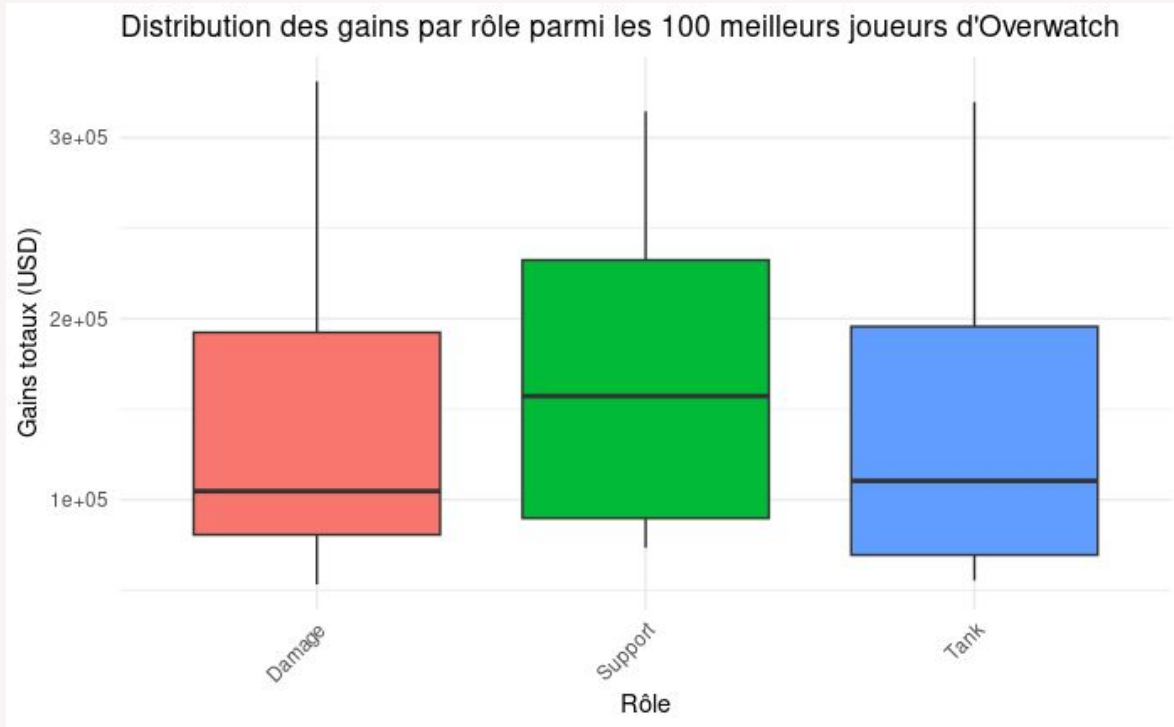
- Plus grande répartition des gains
- L'Asie domine
- Les zones restent plus ou moins les mêmes

# Question



- Corée + de bon joueurs mais pas les meilleurs
- Plus de gains en Europe ou Amérique du Nord
- Europe et Amérique du nord très faible quantité mais meilleurs gains

# Question



- Répartition plus équitables dans les supports
- Les Damages et Tanks ont plus de variations
- Les supports sont mieux payés en moyenne mais également en prenant les valeurs minimum et maximum