

E-SPORT

Le Game Design du spectaculaire



PANKOWIAK Nicolas
SIG 3 M&GD

SOMMAIRE

PREFACE.....	3
CONCEVOIR UN NOUVEAU SPORT.....	7
La confrontation comme moteur de jeu	7
Performances « athlétiques »	10
Agréable à jouer, mais aussi à regarder	15
GERER UNE COMMUNAUTE COMPLEXE	20
Professionalisation.....	20
Se mettre à jour.....	23
La place des spectateurs	27
Outils et méthodes	30
METTRE EN SCENE LE SPECTACLE.....	32
Organiser des tournois	32
L'univers des LANs.....	36
L'expérience Rubikarena	39
Créer l'engouement	42
CONCLUSION.....	45
LEXIQUE & ANNEXES.....	48
SOURCES.....	54

PREFACE

L'e-sport est un terme qui, de manière générale, désigne les compétitions de jeux vidéo, quelles qu'elles soient. Mais aujourd'hui, ce mot est souvent utilisé pour nommer l'industrie que sont devenues les compétitions professionnelles de sports électroniques et toute la dimension de spectacle qui s'en dégage. Bien que ce soit un phénomène encore récent et qui s'est développé très rapidement ces dernières années, l'e-sport puise son origine au début des années 1970 avec l'organisation des « Spacewar Olympics » en 1972. Véritable compétition construite autour du jeu Spacewar (1962), avec comme premier prix un abonnement au magazine Rolling Stones, cela a marqué le début d'une industrie aujourd'hui encore en pleine expansion.

D'autres événements ont ensuite contribué à l'essor des compétitions de jeux vidéo. On peut notamment parler de la fondation de Twin Galaxies au début des années 1980, dont la principale activité est de récolter des informations sur les joueurs ayant réalisé les meilleurs scores sur des jeux d'arcade, mais également d'organiser des tournois. Ensuite, en 1996, le studio de développement à l'origine des jeux Doom (1993, *id Software*) et Quake (1996, *id Software*), lance la QuakeCon, devenue alors le foyer de nombreuses compétitions en face à face. Et enfin, autre événement marquant dans l'histoire de l'e-sport est la création de la Cyberathlete Professional League (CPL) en 1997. Cette ligue, qui n'existe malheureusement plus aujourd'hui, avait alors établi de nouveaux standards en ce qui concerne les compétitions de jeux vidéo, avec de nombreux prix, des partenariats et des sponsors importants.

Au fil des années, les genres de jeux se développant dans la scène e-sport se sont diversifiés. Pendant longtemps, les jeux de combat ont été au centre des compétitions de jeux vidéo, et des salles d'arcades se remplissaient des joueurs les plus expérimentés cherchant à affronter quiconque oserait les défier. Les FPS¹ ont ensuite connu un grand succès avec des titres comme Quake, ce dernier ayant démocratisé le mode multijoueur en ligne. Ensuite, de nouveaux genres sont apparus : les RTS² avec Starcraft (1998-2015, *Blizzard*), les sports traditionnels comme FIFA (1994-2015, *EA Sports*), ou bien les sports hybrides avec Rocket League (2015, *Psyonix*), les CCG³ comme Hearthstone (2014, *Blizzard*), et puis les très populaires MOBA⁴ avec le très florissant League of Legends (2009, *Riot Games*).

Ainsi, depuis le début de l'existence même des jeux vidéo et jusqu'à aujourd'hui encore, les joueurs ont cherché à s'affronter, se confronter, que ce soit de manière directe ou indirecte, lors de LANs⁵ ou en ligne, en petit comité ou face à des milliers de personnes. La compétition a été un véritable moteur du développement de l'industrie qu'est devenu l'e-sport, avec la formation de nombreuses communautés de joueurs souhaitant prouver leur supériorité dans la maîtrise du jeu. L'évolution des technologies a également favorisé le développement de ce phénomène à l'échelle internationale, avec l'apparition de jeux multijoueurs en ligne, ou

encore avec l'évolution des outils de streaming tels que Twitch, permettant la retransmission de parties de jeu sur internet.

De nouvelles organisations ont alors vu le jour : L'Electronic Sports World Cup (ESWC) en France, L'Electronic Sports League (ESL) fondée par Turtle Entertainment, une société allemande, Major League Gaming (MLG) fondée aux États-Unis, ou encore les World Cyber Games (WCG) fondées en Corée du Sud par l'entreprise Samsung. Il est important de noter que, même si le modèle diverge entre ces différentes organisations, les moyens mis en œuvre pour organiser ces compétitions de jeux vidéo sont de plus en plus importants. Avec un schéma ressemblant fortement à celui qu'on peut retrouver lors de compétitions de sports traditionnels, aujourd'hui les tournois d'e-sport peuvent se dérouler sur plusieurs mois, au moyen de phases de qualifications régionales, nationales, puis internationales, pour se finir ensuite sur les phases finales qui ont lieu dans des stades immenses pouvant accueillir des dizaines de milliers de spectateurs.

L'e-sport attire certes les développeurs et les joueurs, mais aussi les entreprises qui s'intéressent de près à cette industrie, puisque c'est une industrie qui rapporte. Selon le rapport publié par la firme Newzoo en 2014 concernant la croissance de l'industrie de l'e-sport, il y aurait eu en 2014 environ 205 millions de spectateurs de compétitions de jeux vidéo, dont 117 millions d'occasionnels et 89 millions de réguliers. Les revenus estimés de cette industrie lors de la même année seraient de 170 millions d'euros et pourraient atteindre le demi-milliard en 2017. Chiffre également très intéressant, et surtout pertinent dans le cadre de cette étude : 40 % des spectateurs des compétitions de jeux vidéo ne jouent pas aux franchises populaires de l'e-sport.

Au vu de l'importance que prend l'e-sport dans certains pays, mais aussi dans le monde entier, tous les acteurs de cette industrie cherchent à rendre légitime cette activité. Nous avons pu voir très récemment les différentes actions entreprises par le gouvernement français pour encadrer ces événements et protéger les joueurs en leur donnant le statut d'athlète (projet de loi pour une République Numérique). L'e-sport devient de plus en plus populaire et se démocratise. Il est de moins en moins rare de voir les journaux sportifs ou encore des chaînes télévisées parler des compétitions de jeux vidéo. Il s'agit aujourd'hui d'une industrie du divertissement à part entière, ne touchant plus seulement une niche de joueurs « hardcore », mais qui s'adresse à tout le monde : joueurs professionnels, amateurs, mais aussi les spectateurs, occasionnels ou non, joueurs assidus ou pas du tout.

Alors que les premiers jeux autour desquels se créaient des compétitions de jeux vidéo n'étaient pas exclusivement destinés à la scène e-sport, de nos jours on peut voir des éditeurs et des studios de développement cibler directement cette industrie avant même de commencer le design du jeu. Cependant, même si certains développeurs défendent leur opinion selon laquelle on ne fait pas un « jeu e-sport », que c'est quelque chose qui se construit et s'entretient par la suite, il reste évident que si l'on veut faire le prochain jeu e-sport populaire, il est essentiel d'avoir cette vision en tête dès le début du processus de design.

En quoi la vocation des jeux e-sports à créer du spectacle et à être regardé par un public en partie « non-joueur », impacte la conception et le gameplay de ce type de jeu ?

Pour répondre à cette problématique, il est important de considérer le fait que le gameplay n'est pas seulement le résultat des actions des joueurs dans le jeu, mais qu'il est construit et influencé par tout un contexte (culture, communauté, technologie). Et cette définition est encore plus flagrante dans le cadre des jeux e-sport. Le gameplay – ou l'expérience de jeu comme on pourrait grossièrement le traduire en français – est défini par les concepteurs, mais également par les joueurs professionnels et amateurs, les fans, les spectateurs enthousiastes et occasionnels, les organisations et les différentes ligues... De plus, cet ensemble est inscrit dans un processus de professionnalisation des compétitions de jeux vidéo. L'e-sport est une industrie encore jeune, et tout le monde cherche à l'influencer, à imposer son point de vue et son modèle. Il sera également intéressant de mettre en parallèle les sports électroniques et les sports traditionnels afin de relever d'éventuelles similitudes, mais aussi afin de comprendre les éléments clés qui font le succès d'un sport. Cependant, le but de ce mémoire n'est pas d'établir un mode d'emploi, mais plutôt d'identifier les différents challenges, mais aussi les éléments influents à considérer lors de la conception d'un jeu qui cherche à développer une scène compétitive professionnelle et populaire. Ainsi, je vais aborder toutes ces problématiques en trois parties.

Tout d'abord, j'aborderai les contraintes de design et les mécaniques à mettre en avant lorsqu'on souhaite inventer un nouveau sport. Au-delà de la confrontation, qui est au cœur de ces jeux, il est important de créer une expérience intense, intéressante, pleine de choix, de prises de décisions et de conséquences, tout en gardant un jeu juste et équilibré. Je m'intéresserai également à la dimension spectaculaire du sport, c'est-à-dire comment rendre un sport intéressant à regarder, à la fois pour des joueurs, mais surtout pour des spectateurs non joueurs. Il sera alors pertinent d'étudier certains sports traditionnels populaires et chercher à comprendre comment ils le sont devenus. Et enfin, pour rester dans la dimension sportive, je discuterai du fait qu'il est intéressant de se demander si les performances des joueurs professionnels doivent être considérées comme athlétiques ou non, et à quel point cela peut impacter le gameplay de notre jeu.

Ensuite, dans une seconde partie, je traiterai des différentes communautés, mais aussi des différents types de consommateurs, qui se sont créés autour des jeux e-sport. Doit-on considérer de la même manière les joueurs professionnels, les joueurs amateurs, et les spectateurs ? Comment gérer cette communauté complexe ? Nous verrons alors qu'il s'agit d'un système interdépendant dans lequel chaque acteur joue un rôle important. J'aborderai également la professionnalisation des compétitions de jeux vidéo et les nouvelles responsabilités dont nous devons prendre conscience lorsque nous développons une communauté e-sport. Je finirai cette partie sur les différents outils et autres méthodes que nous pouvons mettre en place dans le but de gérer des communautés si complexes.

Dans la troisième et dernière partie, je parlerai de l'importance des tournois et de leur organisation. Je pense qu'il est primordial pour les développeurs de jeux e-sport de

s'intéresser à tout ce qu'il se passe autour de leur jeu. C'est pourquoi j'expliquerai tout d'abord en quoi la bonne organisation d'un tournoi est vitale au bon développement de la scène compétitive professionnelle d'un jeu, et en quoi cela nous concerne. De plus, une compétition ne se fait pas si facilement, il y a de nombreux challenges auxquels il faut faire face, et cela demande des couches supplémentaires de règles. Je traiterai par la suite de l'univers des LANs, les spécificités et les contraintes qui y sont liées. Et je finirai sur les mécaniques que nous pouvons mettre en place pour créer de l'engouement, engager les spectateurs joueurs et non joueurs, ainsi que créer de la rétention et surtout attirer de nouveaux joueurs.

J'alimenterai ce dossier grâce à de nombreuses recherches que j'ai effectuées (conférences, articles, interview), mais aussi grâce à deux livres qui m'ont beaucoup aidé à compléter ce mémoire : « Raising the Stakes », écrit par la sociologue T.L Taylor, et « Playing to Win », écrit par le game designer et ancien joueur professionnel David Sirlin. Je tiens cependant à préciser que j'adopterai le point de vue d'un concepteur de jeux vidéo, et non celui d'un joueur professionnel ni celui d'un sociologue. J'évoquerai également mon expérience en tant que spectateur enthousiaste de jeux e-sport, mais je parlerai aussi et surtout de mon expérience en tant que concepteur de jeu de sport grâce au développement de Capacocha (2015, *Platyteam*) lors d'une double semaine intensive organisée par Supinfogame. Par ailleurs, je relèverai les leçons que j'ai pu tirer de l'organisation du tournoi RubikArena Rocket League cette année et les différents challenges auxquels j'ai dû faire face.

CONCEVOIR UN NOUVEAU SPORT

La confrontation comme moteur de jeu

Les compétitions de jeux vidéo ne concernent pas un seul genre en particulier et nous avons pu voir précédemment que cette industrie s'est diversifiée au fil des années. Dans ce mémoire, je ne chercherai donc pas à me focaliser et à étudier un type particulier, mais plutôt à soulever et comprendre les règles communes qui peuvent s'appliquer aux jeux e-sport, tous genres confondus.

Le terme « sport » a souvent été débattu lorsqu'il s'agissait de parler des compétitions de jeux vidéo. Mais au-delà du questionnement vis-à-vis de la terminologie du mot « e-sport », il est essentiel de saisir l'importance de cette notion et les valeurs fondamentales qui s'en dégagent. En effet, que ce soit dans le domaine des sports traditionnels ou dans celui des sports électroniques, l'affrontement et la compétition sont au cœur de toutes ces activités. Il ne s'agit pas seulement d'être bon, il s'agit d'être le meilleur face à d'autres individus : le meilleur de la salle d'arcade, de la ville, de la région ou encore le meilleur du monde.

On peut alors distinguer deux types de confrontation : la confrontation directe et la confrontation indirecte. On peut parler de confrontation directe lorsqu'un ou plusieurs joueurs font face à leur(s) adversaire(s) au sein de la même partie de jeu. Il s'agit des jeux dits PvP, c'est-à-dire joueurs contre joueurs, et représentent une grande majorité des jeux e-sports populaires aujourd'hui. Le FPS Counter-Strike : Global Offensive (2012, *Hidden Path Entertainment*) ou encore le MOBA DotA 2 (2013, *Valve*) sont des jeux joueurs contre joueurs. Et de l'autre côté, nous avons la confrontation indirecte, qui concerne les jeux où les joueurs doivent réaliser la meilleure performance possible au sein d'une partie solo. Ces performances, qui peuvent se traduire sous forme de high-score ou de temps, sont ensuite comparées. De nos jours, les jeux faisant appel à ce type de confrontation sont largement moins représentés et mis en avant dans les compétitions d'e-sport.

Ainsi, je vais surtout me concentrer sur les jeux à confrontation directe dont l'intérêt d'une équipe est strictement opposé à celui de l'équipe adverse. Lorsqu'un côté gagne, l'autre perd. On parle alors de jeux à somme nulle. Cela peut paraître évident, mais il s'agit d'une notion fondamentale au bon développement d'un jeu qui se veut compétitif à haut niveau. Les règles qui régissent le système doivent être claires et définies, ainsi que les conditions de victoire, de défaites et éventuellement d'égalité, qui doivent être absolues et non discutables.

Il est nécessaire de voir la confrontation comme un dialogue entre les différents joueurs qui s’opposent. Au-delà d’un dialogue, c’est un débat, dans lequel un camp argumentera qu’il est le meilleur en effectuant telles ou telles actions, et l’autre camp contre argumentera avec ses propres actions et stratégies. Cette contestation a lieu directement entre les joueurs, le jeu n’étant finalement que leur moyen de communiquer. Il est donc important d’entretenir ce débat en offrant aux joueurs plusieurs possibilités et différentes manières d’argumenter, mais également de contrer ces arguments. Le jeu – donc le langage – doit être complexe, mais non compliqué. Sans perdre les joueurs dans une multitude de possibilités qui sèmerait la confusion, il est nécessaire de leur offrir assez de liberté pour qu’ils puissent réaliser des choix et prendre des décisions afin de parvenir à leur objectif. Le jeu doit être pourvu d’une certaine profondeur et de nombreuses stratégies. Ainsi, outre la capacité des joueurs à exécuter parfaitement les différentes actions à faire en jeu, cela permet de mettre en avant leur capacité à comprendre le système, connaître les points forts et points faibles de chaque stratégie, et par conséquent la capacité à lire l’adversaire.

Prenons le FPS Counter-Strike : Global Offensive, dans lequel une équipe de 5 terroristes doivent planter et faire exploser une bombe sur la zone A ou B, défendues par une équipe de 5 contre-terroristes. Les terroristes peuvent essayer d’attaquer tous ensemble et rapidement la zone A. Ils choisissent des armes à faible portée, mais forte cadence, ainsi que des grenades aveuglantes. Les contre-terroristes peuvent contrer cette stratégie en utilisant des armes puissantes à longue portée et des grenades fumigènes et incendiaires pour ralentir la course des adversaires et les maintenir à distance (les terroristes étant, dans cette situation, beaucoup moins efficaces à distance).

Ou bien, les terroristes peuvent faire semblant d’attaquer la zone A en envoyant un ou deux joueurs avec des grenades leurres, et attendre que les contre-terroristes présents sur la zone B partent aider ceux présents sur la zone A. Une fois en supériorité numérique, les terroristes peuvent tenter une offensive sur cette zone B désertée, planter la bombe, et la défendre des contre-terroristes qui vont arriver de la zone A.

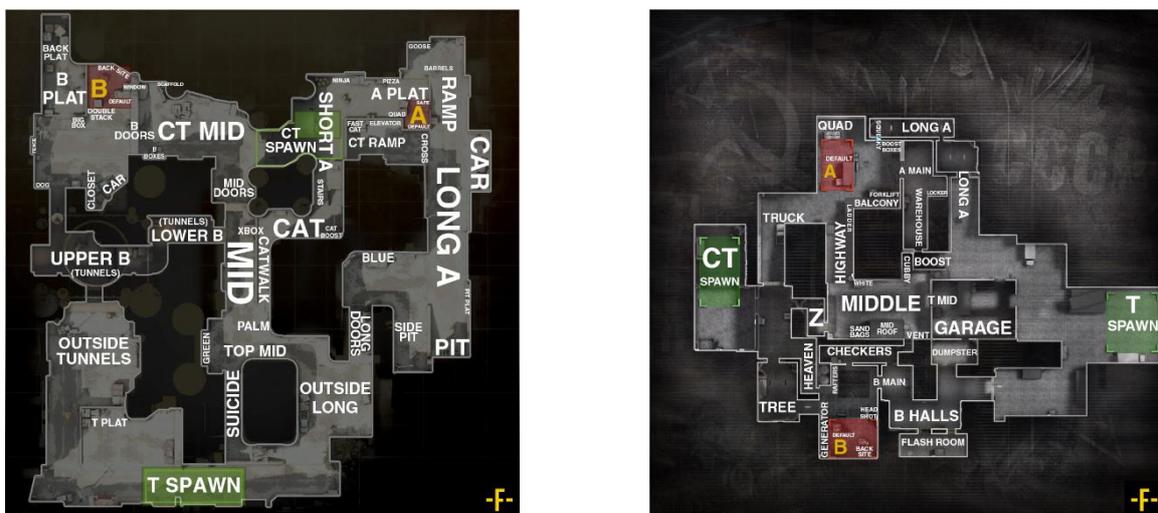


Figure 1. Une vue de haut des cartes Dust 2 (sur la gauche) et Cache (sur la droite) présentes dans le jeu Counter Strike : Global Offensive, ainsi que leurs nombreux callouts¹

Bien sûr, chaque camp ne sait pas à l'avance et de manière sûre que l'adversaire va effectuer cette stratégie plutôt qu'une autre. Ils peuvent essayer de plus ou moins anticiper selon leurs connaissances du jeu et de l'adversaire. Mais ce qui est intéressant, c'est que peu importe les situations, le jeu offre une possibilité de contrer les actions des adversaires. Et à plus haut niveau, il est possible de contrer ces contres. On aborde là la notion de « Yomi », un terme utilisé par le game designer David Sirlin, pour parler de la capacité des joueurs à lire dans le jeu de leurs adversaires, de les comprendre et ainsi de les anticiper.

Ainsi, avec cet exemple de Counter-Strike, on voit bien que les deux camps se répondent avec des stratégies et contre-stratégies pour prouver qui est le meilleur. Cette dynamique de confrontation est fondamentale au développement d'un jeu e-sport, et elle nécessite que le jeu soit assez riche et complexe. Il est possible d'alimenter cette complexité à différents niveaux selon les jeux : level design des terrains de Counter-Strike ou Starcraft, ou encore la jungle dans les MOBA. Cela peut paraître paradoxal pour des concepteurs de jeux vidéo qui cherchent souvent à rendre le jeu le plus accessible possible pour attirer de nouveaux joueurs, mais l'accessibilité ne peut pas être une bonne fondation pour un jeu e-sport. On reviendra souvent sur ce paradoxe tout au long du mémoire. Même si les jeux à confrontation indirecte sont intéressants à regarder pour la démonstration de la maîtrise du jeu, le dialogue mis en place n'est pas aussi riche, complexe ou prononcé que dans les jeux à confrontation directe. Alors que dans les jeux à somme nulle, l'objectif de chaque équipe est opposé à celui de l'autre et propose alors un véritable débat entre les deux camps, il s'agit dans les jeux à confrontation indirecte de réaliser le même objectif, mais d'une meilleure façon (finir la même chanson avec plus de bonnes notes, faire le même nombre de tours, mais en moins de temps).

La dimension joueur contre joueur est donc essentielle et doit être mise en avant dans les jeux e-sport. Le facteur humain rajoute beaucoup d'imprédictibilité et contribue au spectacle. Il existe des moyens simples et efficaces pour accentuer cet aspect de confrontation : score bien visible, tableau des scores en ligne, système de gestion d'amis, ou gestion d'équipe, mise en ligne des statistiques (ratio victoires/défaites), système de rang, matchmaking²... Le tout est de développer des outils de socialisation afin d'entretenir la communauté des joueurs et leur offrir la possibilité de se comparer et de s'affronter. Attention cependant à offrir un système de classement et de matchmaking juste, afin que les joueurs de même niveau puissent s'affronter et progresser de manière efficace, sans frustration. Les matchs déséquilibrés découragent les joueurs de bas niveau et ennuient ceux de haut niveau.

Outre le fait qu'un bon jeu compétitif doit être équilibré, il se doit d'offrir aux joueurs les mêmes outils, les mêmes possibilités, les mêmes avantages et inconvénients au début de l'affrontement. Si nous reprenons le jeu Counter-Strike : Global Offensive, les joueurs ont tous potentiellement accès aux mêmes armes et mêmes équipements. À la moitié de la partie, les deux équipes changent de camp : les terroristes deviennent contre-terroristes et inversement. Ce qui les différenciera sera leur capacité à gagner des manches et éliminer des ennemis, et donc à récupérer de l'argent pour acheter de meilleurs équipements. Dans un MOBA comme Defense of the Ancients (DotA) 2, ou encore League of Legends, les deux équipes ont des personnages différents, mais qui ont été choisis parmi une liste de personnages commune. À l'inverse, dans un MMORPG³ comme World of Warcraft (2004-2016, *Blizzard*) qui a un

système de montée de niveaux (leveling), un joueur peut se retrouver face à un autre joueur qui possède un meilleur équipement, lui offrant donc un sérieux avantage, juste parce qu'il a potentiellement passé plus de temps sur le jeu. Comme l'explique David Sirlin dans son livre « *Playing to Win* », les jeux qui récompensent uniquement les compétences des joueurs une fois en jeu (et non le fait qu'ils puissent passer plus du temps sur le jeu sans forcément être plus forts) sont les plus intéressants d'un point de vue compétitif. Mettre au même niveau les deux camps et leur offrir les mêmes outils c'est proposer un affrontement juste et équilibré. En résultera alors un débat intéressant où les joueurs peuvent s'exprimer sans contraintes et dont l'issue sera claire et indiscutable.

Performances « athlétiques »

Une notion également fortement liée au « sport » est l'athlétisme. Certes, dans certains pays les joueurs professionnels de jeux vidéo ont reçu le statut d'athlètes, mais il s'agit souvent de problématiques juridiques et législatives qui ne sont pas inintéressantes, mais qui restent impertinentes dans le cadre de mon étude. Seulement, cela soulève des questions vis-à-vis de l'accessibilité des jeux e-sport, et à quel point le haut niveau doit relever d'une performance « athlétique ».

La professionnalisation des compétitions de jeux vidéo a permis non seulement de rendre cette activité légitime, mais aussi d'introduire pleinement les notions de sérieux, dévouement, et maturité dans une activité qui était considérée jusque-là comme non productive et seulement de loisir. L'athlétisme quant à lui, vient introduire des notions de fairplay, d'attitudes sportives, mais également d'excellence, de fitness, d'endurance, ou encore d'entraînement et de travail dur. Ces termes sont directement opposés à l'accessibilité, pourtant maîtres mots dans l'industrie des jeux vidéo. Comme en témoigne TL Taylor dans son livre « *Raising the Stakes* », si les professionnels en sont arrivés là où ils sont aujourd'hui, c'est parce qu'ils ont dévoué leur vie à la pratique d'un jeu vidéo. Ils sont à la recherche de la maîtrise parfaite du système afin de battre tous leurs adversaires potentiels. Et même plusieurs années après, ils s'entraînent encore et encore, tous les jours, pour essayer d'atteindre les sommets.

Les jeux compétitifs doivent mettre en avant les compétences des joueurs, que ce soit la dextérité, la capacité à lire le jeu et celui de son adversaire, la coordination œil-main⁴, ou encore les réflexes. Mais ils doivent surtout les récompenser pour ça. C'est-à-dire que si un joueur qui maîtrise très bien le jeu fait face à un joueur qui maîtrise moins bien le jeu, il y a de très fortes chances pour que ce soit le joueur le plus expérimenté qui gagne. C'est pourquoi l'aléatoire et la RNG⁵ sont souvent à utiliser avec parcimonie lors de la conception de ce type de jeu. Il est souvent très mal apprécié des joueurs le fait de se faire battre à cause d'un élément contrôlé par l'aléatoire. Ils doivent également offrir un certain niveau de complexité, afin que les joueurs puissent prendre des décisions tranchées. Cela me permet d'aborder deux aspects importants du game design des jeux e-sports : ce que j'aime à appeler tout d'abord la maniabilité et ensuite les décisions significatives. Le premier concerne la plupart des actions

qui vont être faites en jeu, ou plus précisément la capacité des joueurs à exécuter plus ou moins correctement ces actions et en accepter les conséquences. Le second englobe tout ce qui va être la capacité des joueurs à comprendre le jeu et savoir comment y jouer (stratégies, tactiques). À quel moment il est plus intéressant de faire ça, ou alors dans quelle autre situation je dois prendre la décision de faire ceci pour prendre l'avantage.

Si l'on reprend l'exemple de Counter Strike : Global Offensive, nous avons tout ce qui va concerner les mécaniques de déplacement (saut, strafe shooting⁶,...) et de tir qui, une fois maîtrisées, sont récompensées par le jeu. Il s'agit là de la maniabilité et correspond déjà à une bonne partie des compétences que les joueurs doivent acquérir et maîtriser parfaitement. Ensuite, nous avons tout ce qui anticipation et choix du placement. Est-ce que j'applique une stratégie offensive et je m'avance au risque de m'exposer ? Ou est-ce que je me cache et j'attends que mon adversaire vienne me chercher ? Souvent ces types de raisonnements vont faire appel à l'esprit d'équipe et à la capacité des joueurs à communiquer les informations, mais également à leur capacité à lire le jeu et analyser ce qu'il se passe pour prendre les décisions optimales. Une mauvaise décision sera très punitive, pour le joueur et son équipe, tandis qu'une bonne anticipation sera récompensée. Cela correspond aux décisions significatives. Tous ces choix auront un impact important, positif ou négatif, sur le reste de la partie. Ces deux aspects doivent être omniprésents dans un jeu e-sport.

En tant que concepteurs de jeux vidéo, et plus particulièrement de jeux compétitifs qui se veulent être plus tard des jeux e-sport, il ne faut pas avoir peur de cette complexité. Les joueurs qui recherchent ce type d'expérience veulent, et même désirent, maîtriser le jeu. Mais ils souhaitent également du challenge. Exploiter des mécaniques de différentes manières et apprendre de nouvelles stratégies pour surprendre l'adversaire et le battre est au cœur de leurs préoccupations. Le seuil maximum des compétences et de maîtrise que les joueurs peuvent atteindre dans ce type de jeux doit être suffisamment élevé afin d'entretenir et développer une scène professionnelle, mais aussi pour qu'elle puisse se renouveler. Il en va de même pour la courbe d'apprentissage qui se doit d'être presque infinie. On a rarement vu dans une scène professionnelle et compétitive d'un jeu vidéo, un ou plusieurs joueurs maîtriser parfaitement le jeu et rester imbattable. Et même si cela se réalise, cette scène est vouée à mourir puisque l'issue des affrontements est déterminée à l'avance. L'intérêt est nul. Quatre ans après la sortie du jeu Counter Strike : Global Offensive, les joueurs professionnels sont toujours en phase d'apprentissage. Il y a régulièrement des compétiteurs qui arrivent à innover et trouver de nouvelles combinaisons qui rendent les stratégies, jusqu'ici gagnantes, beaucoup moins efficaces. Mais le jeu doit le permettre. S'il est assez complexe et profond, s'il offre assez de variété dans les choix possibles, dans une situation donnée il peut y avoir de nombreux scénarios possibles. Cela pousse les joueurs à utiliser leur sens du jeu et à faire confiance à leur instinct.

En revanche, si un jeu est trop simple, qu'il n'offre pas assez de possibilités, une stratégie dominante va rapidement s'imposer et les joueurs, professionnels ou non, vont vite trouver une limite au système du jeu. La meta⁷ de ce type de jeu est primordiale et nécessite qu'on l'entretienne, qu'elle puisse être renouvelée. Attention cependant à ne pas la changer dans le simple but de la renouveler ou au profit de mécaniques qui ne servent pas à rendre le jeu plus

riche ou plus intéressant. Il s'agit d'un équilibre très fragile qui constitue le plus gros challenge dans le développement d'un jeu e-sport. Je reviendrai plus en détail sur cette notion d'équilibrage dans la seconde partie.

Pour aborder plus amplement cette problématique d'accessibilité et de complexité des jeux compétitifs, j'aimerais mettre en parallèle deux projets qui mettent bien avant les enjeux de ces choix de design. Tout d'abord, celui du développeur 'E Mcneill' et son jeu Bombball, réalisé lors d'une game jam. Il s'agit d'un jeu abstrait en un contre un dans lequel on doit projeter une balle dans le but adverse et avoir le plus de points à la fin du temps réglementaire. Et le second, Capacocha, un jeu sur lequel j'ai travaillé en tant qu'assistant lead game designer lors de la double semaine intensive Gameloft à SupinfoGame. Il est ici question d'un sport en deux contre deux, un étrange mélange entre le handball et la balle aux prisonniers, dans lequel on doit lancer une balle, son coéquipier ou ses adversaires dans le but adverse afin d'être l'équipe avec le plus de points à la fin du temps réglementaire.

Première chose intéressante que j'ai pu noter dans la conception de Bombball, est le fait que l'artiste a commencé la conception de son jeu en imaginant les interactions sociales qui pouvaient se construire autour, sans même avoir pensé aux mécaniques du jeu. Il a également bien mis en avant la difficulté à réaliser un jeu agréable et compréhensible à regarder, mais aussi, et surtout, agréable et challengeant à jouer. Le jeu était parfois trop lent, parfois trop rapide. Certaines mécaniques laissaient place à trop d'aléatoire, très frustrant pour les joueurs, mais en les supprimant il s'est rendu compte que les spectateurs s'ennuyaient. De plus, il a surtout voulu développer deux éléments sur lesquels il pense avoir échoué : le temps des parties et le système qu'il juge rudimentaire. En effet, les parties étant trop courtes et le jeu n'offrant pas assez de possibilités, les joueurs trouvaient rapidement les limites. Ne pouvant pas développer beaucoup de stratégies, ils se retrouvaient rapidement à tourner en rond. Cela dessert aussi bien les joueurs, que les spectateurs, qui peuvent facilement anticiper ce qui va se passer. L'imprédictibilité est essentielle si l'on veut faire un jeu spectaculaire.

Bien que nous n'ayons pas eu la prétention de faire un jeu e-sport, et que nos intentions se portaient plus sur le côté party-game et le multijoueur local, lors du développement de Capacocha nous avons également beaucoup pensé aux interactions sociales qui pouvaient se dégager du jeu. On voulait clairement un jeu spectacle, agréable à jouer, mais aussi à regarder. Notre priorité a été mise sur la jouabilité et l'accessibilité du jeu. Nous avons itéré de très nombreuses fois sur les contrôles, les actions possibles à faire en jeu et leur facilité d'exécution ainsi que de compréhension. Le résultat est relativement satisfaisant concernant ces aspects du jeu, même si je suis persuadé que nous avons des pistes d'améliorations. Mais en prenant du recul sur ce projet, on se rend compte que lorsqu'on joue, on a rapidement fait le tour des possibilités qu'offre le jeu. Comme pour Bombball, il y a peu de diversité dans les stratégies et tactiques envisageables pour attaquer ou défendre. Le langage étant pauvre, les joueurs ne peuvent pas s'exprimer correctement et comme ils le voudraient. Quelques pistes d'améliorations concevables seraient de revoir le nombre d'actions possibles, sans les rendre plus compliquées à exécuter, mais également retravailler les interactions avec le terrain et la façon dont les buts tournent. Si l'on venait à rendre notre jeu de sport précolombien plus

complexe, il serait alors peut-être nécessaire de considérer le fait de rajouter des joueurs ainsi que du temps de jeu.

Les joueurs veulent de la profondeur. Comme vu précédemment, dans un contexte de confrontation, le jeu est leur moyen de communiquer. Nous devons, en tant que concepteurs, leur laisser les outils et le moyen de s'exprimer, de manière efficace et innovante. Mais attention à ne pas tomber dans l'écueil de rajouter des mécaniques qui demandent de la maîtrise et de bonnes compétences simplement dans le but de rendre le jeu plus complexe et plus exigeant. Elles doivent apporter de la richesse et de l'intérêt. Lors de sa conférence à la GDC (Game Developers Conference) 2014, le Lead Designer de Riot, Ryan Scott, a expliqué qu'ils avaient décidé de supprimer la mécanique du deny⁸, pourtant considérée essentielle dans les MOBA, puisque même si cette mécanique ajoutait un niveau de maîtrise supplémentaire, elle n'ajoutait pas tant de profondeur que ça. Jugée superficielle, elle détournait même les joueurs de ce qui est selon lui à l'origine de toute la richesse d'une partie de League of Legends : la gestion des minions⁹.

Une autre dimension que j'aimerais aborder qui reprend cette notion d'athlétisme et de performance est la difficulté d'exécution de certaines actions en jeu sur les contrôleurs de jeu. Je suis souvent déçu de voir que l'accent est souvent mis sur ce qu'il se passe en jeu, alors que ce qu'il se passe en dehors est tout aussi impressionnant. Les joueurs professionnels de Counter Strike : Global Offensive jouent avec une très faible sensibilité au niveau du déplacement de la souris, les obligeant parfois à parcourir de grandes distances en très peu de temps. Autre exemple encore plus parlant est le nombre d'actions par minutes (APM) réalisées par les joueurs professionnels de Starcraft II. En quelques mots, on peut facilement trouver des vidéos sur internet qui illustrent parfaitement la capacité de ses joueurs à exécuter en moyenne plus de 200, voire 300, actions par minutes, avec des montées à 600 apm lors de situations intenses. Il s'agit là de réelles performances physiques.

Prenons le football, un sport très populaire et considéré comme spectaculaire. Un élément fondamental qui a participé au succès de ce sport, aussi bien au niveau des joueurs qu'au niveau des spectateurs, est le fait qu'il se joue avec les pieds. Or, lorsqu'il s'agit de manipuler et contrôler un ballon, l'humain est beaucoup plus habile avec ses mains qu'avec ses pieds. Ce n'est pas quelque chose d'inné, mais c'est quelque chose qui s'apprend au travers de nombreuses années à s'entraîner. C'est pareil pour les compétitions de jeux vidéo. Certes, appuyer sur une touche et déplacer une souris peuvent être réalisés par n'importe qui, mais maîtriser parfaitement un nombre impressionnant de boutons et coordonner ces gestes avec ce qu'il se passe en même temps en jeu, relève d'une performance physique et intellectuelle impressionnante.

Cependant, les mécaniques principales du jeu doivent rester simples, accessibles et agréables à jouer (cela a été notre problématique principale lors du développement de Capacocha). Se déplacer dans Counter Strike : Global Offensive ou créer des unités dans Starcraft II n'est pas très compliqué. Mais ensuite, avec de l'expérience et de la maîtrise, les joueurs commencent à comprendre les subtilités de chaque mécanique. Plus à l'aise avec les contrôles de base, et faisant preuve d'une meilleure dextérité, ils peuvent ensuite s'attaquer à des mécaniques qui demandent un timing et une exécution quasi parfaites, relevant presque de l'inhumain (bunny

hop¹⁰ et strafe shooting dans Counter Strike, L-cancelling¹¹ dans Super Smash Bros (1999-2015, *Nintendo*). Mais si cette difficulté peut être contestée par les joueurs désirant pouvoir maîtriser le jeu plus facilement, il est important de garder en tête le fait que ces mécaniques ne sont significatives qu'à très haut niveau et sont nécessaires afin de départager les joueurs. Cela permet de marquer la différence entre les joueurs professionnels et les joueurs amateurs.

Si l'on se souvient aujourd'hui encore du moment où Daigo, joueur professionnel de Street Fighter, a réussi à exécuter de nombreux parry¹² à la suite afin de contrer les attaques de son adversaire et ensuite remporter le match, c'est parce qu'on sait à quel point il est difficile de réaliser ce genre d'actions.



Figure 2. Le joueur professionnel Daigo en train de réaliser sa série de perfect shield avec le personnage Ken (sur la droite de l'écran) face aux coups du personnage Chun-li (sur la gauche).

La maîtrise de ces techniques avancées ne s'acquiert pas de manière immédiate dès les premiers instants de jeu. Les joueurs professionnels ont avant tout maîtrisé les bases et ont ensuite compris les subtilités de certaines mécaniques. Mais ils ont surtout consacré énormément de leur temps à pratiquer des entraînements intensifs dans le but de pouvoir réaliser parfaitement l'exécution de ces différentes actions. Ils travaillent dur et s'investissent pleinement dans le perfectionnement de leurs stratégies. Comme précisées au début de cette partie, ces notions sont étroitement liées à l'athlétisme, et marquent une similitude avec les sports dits traditionnels. Attention cependant à ne pas aller dans l'excès. Il existe de plus en plus de cas de joueurs professionnels dans l'incapacité de participer à des tournois, puisque blessés au niveau des articulations du bras (poignet, coude, épaule) à force de pratiquer. Même si c'est un facteur qui peut échapper à notre domaine (cela concerne plus souvent la médecine sportive, mais également les infrastructures des tournois et l'ergonomie des contrôleurs), avoir des joueurs en bonne santé c'est avoir une scène professionnelle active.

Agréable à jouer, mais aussi à regarder

Cela ne fait pas tout de rendre un jeu agréable à jouer, il faut également le rendre agréable à regarder. Pour des spectateurs qui sont des joueurs et fans du jeu, la tâche n'est pas difficile, ils saisissent facilement tout ce qu'il se passe à l'écran et comprennent les enjeux et les conséquences des actions des joueurs dans la plupart des situations données. Mais le plus gros challenge dans la conception des jeux e-sports réside dans le fait que de nos jours, presque la moitié des spectateurs qui viennent assister à des compétitions de jeux vidéo ne sont pas des joueurs, et n'ont même jamais joué aux jeux compétitifs populaires. Et l'enjeu est de taille, puisque cela concerne plusieurs dizaines de millions de personnes (un chiffre en constante augmentation).

Il est intéressant de voir que les spectateurs sont de plus en plus au centre des préoccupations des concepteurs de jeux vidéo. Si on reprend le développement de Bombball ou encore celui de Capacocha, les interactions sociales qui pouvaient se construire autour du jeu étaient déjà envisagées avant même la conception des mécaniques de jeu. Seulement, il faut savoir équilibrer entre ce que souhaitent les joueurs (contrôle, maîtrise, un jeu juste qui met en avant les compétences et non le hasard) et ce que souhaitent les spectateurs (dynamisme, imprédictibilité, vitesse d'exécution). J'aimerais ainsi faire la distinction entre ce qui rend un jeu spectaculaire, et ce qui rend un jeu intelligible pour les spectateurs.

J'ai déjà fait part de ce premier aspect dans les précédentes parties de ce mémoire. La complexité d'un jeu rendant possibles de nombreuses situations développe un élément fondamental au spectaculaire, l'imprédictibilité. Il est important que les spectateurs ne puissent pas connaître l'issue du match avant même qu'il ne commence. Autre composant important du spectaculaire est la capacité des joueurs à démontrer leur maîtrise du jeu et leurs compétences de haut niveau. Il serait donc intéressant de ne pas voir la confrontation comme un système strictement binaire. Tout en restant dans la dimension des jeux à somme nulle, il faut arriver à nuancer les réussites et échecs des joueurs. Un joueur peut réussir parfaitement une action, comme il peut y arriver de justesse, ou échouer de très peu. Ces différents niveaux de succès ou d'échecs ajoutent beaucoup de tension et de drame dans une partie. Le drame est l'essence même du spectacle. Dans le jeu pierre papier ciseau, qui est un jeu à somme nulle, les issues sont strictes et évidentes. Le joueur qui joue pierre l'emporte face au joueur qui joue le ciseau. Il n'est pas possible de nuancer la réussite du joueur et déterminer qu'il a gagné seulement de justesse. Or, ce qui est intéressant dans un jeu comme League of Legends, c'est que le système offre des situations dans lequel un joueur peut éliminer son adversaire après un combat intense et s'en sortir avec très peu de points de vie, ou alors complètement détruire son opposant. Pour reprendre l'exemple du joueur professionnel Daigo (figure 2), si ce match est resté gravé dans les mémoires c'est aussi parce que cela ne s'est joué à pas grand-chose. On peut voir la barre de vie de Ken (figure 2, en haut à gauche), sur le point de se vider entièrement. La moindre erreur et c'était perdu. Mais il a finalement réussi à renverser la situation et à remporter le match. Ainsi, ces différents niveaux de succès offrent une plus grande incertitude dans l'issue des matchs, et à plus petites

échelles, dans l'issue de chaque action des joueurs. De plus, cela permet de mettre en avant les performances des joueurs.

L'imprédictibilité et les performances sont au cœur du spectacle et rendent les compétitions de jeux vidéo intéressantes à regarder puisqu'elles créent de la tension et du suspense, deux émotions fortes qui permettent de captiver l'intérêt des spectateurs. Mais il y a une différence entre les mettre en avant grâce à un système complexe et de récompenses, et les mettre en avant à l'écran pour les spectateurs. Pour être agréables et intéressants à regarder, les jeux e-sports doivent être lisibles. C'est-à-dire que les joueurs, mais également les spectateurs occasionnels, qui n'ont potentiellement jamais touché au jeu, doivent comprendre ce qu'il se passe à l'écran. Il y a donc un juste milieu à trouver entre des effets visuels époustouflants et dynamiques qui en mettent plein les yeux, et des effets visuels qui permettent de comprendre rapidement ce qu'il s'est passé en jeu.

Pour reprendre le développement de Starcraft II, les unités très puissantes, et normalement très grandes, ont été revues à la baisse pour des problèmes de lecture du jeu. En effet, lors de différents tests, les développeurs ont pu remarquer que les grosses unités pouvaient cacher jusqu'à une petite dizaine d'autres plus petites unités sous elles. Pour les joueurs, mais également pour les spectateurs, cela donnait lieu à des situations difficiles à déchiffrer et semant la confusion. Pour contrebalancer cet équilibrage de tailles, les artistes ont accentué leur côté titanesque dans les concepts arts qui ont été développés et approfondis dans le mode histoire du jeu. Ainsi, lorsque les joueurs voient sur leur terrain des petites unités, ils peuvent visualiser dans leur tête les batailles démentielles que cela peut donner (figure 3). Ceci est un très bon exemple de compromis entre le plaisir des joueurs et le plaisir des spectateurs.



Figure 3. À gauche, le concept art de l'Ultralisk, une unité de Starcraft II, avec à son pied, une autre unité comme élément de comparaison. À droite, 3 Ultralisk qui font face à un groupe d'unités adverses.

Il est également intéressant de noter que les effets visuels de certaines capacités ou encore de certaines AOE (Area of Effect, ou « zone d'effet ») ont été corrigés afin qu'ils correspondent exactement à la taille de la zone effective. Les joueurs, ainsi que les spectateurs, doivent être capables de rapidement lire le jeu et de comprendre quelles unités ont été touchées et

lesquelles n'ont pas été affectées par l'attaque. En somme, la lecture du jeu, facilitée par de bons retours visuels, doit être simple et rapide. Dans les jeux de tir compétitifs, on retrouve souvent une règle de game design assez simple qui consiste à donner un retour visuel et audio plus important si le joueur touche la tête d'un adversaire. Puisque dans la plupart de ces jeux, tirer dans la tête signifie faire beaucoup de plus de dégâts que tirer dans les autres parties du corps, les retours doivent être clairs afin que les joueurs, mais aussi les spectateurs, puissent comprendre ce qu'il se passe. Pourquoi ce joueur est-il mort en une ou deux balles alors que celui-là a pris six balles et n'est toujours pas mort ? Les spectateurs doivent pouvoir rapidement trouver des réponses claires à ce type de question pour suivre pleinement le déroulement de la rencontre.

Pour finir, le jeu se doit d'être compréhensible. Cela signifie que les spectateurs doivent pouvoir comprendre les enjeux des décisions prises par les joueurs. Pourquoi ont-ils réalisé cette action ? Quelles sont les conséquences ? Étroitement en lien avec la lisibilité et la hiérarchie visuelle des éléments en jeu, cette règle de design touche également au système à plus grande échelle. Dans cette partie, il est intéressant d'étudier le cas du FPS Battlefield Hardline (2015, *Visceral Games*). En effet, la licence des Battlefield est très connue pour ses batailles à grande échelle, avec des parties de 32 joueurs contre 32 autres joueurs, de nombreux types de véhicules et des environnements gigantesques. Le studio américain avait la volonté de développer ce jeu pour la scène e-sport, mais le mode multijoueur traditionnel ne convenait pas. Il se passe énormément de choses à l'écran et il est impossible de suivre le déroulement du match. Il serait impossible d'analyser et de comprendre à quelles fins un joueur parmi la soixantaine d'autres individus présents, fait telles actions. Ils ont donc travaillé sur un mode de jeu compétitif, en 5 contre 5, sur des environnements très réduits et avec une mécanique de mort permanente (les joueurs éliminés ne reviennent pas avant le début de la prochaine manche). Cela permet de recentrer l'action sur des décisions significatives et d'épurer le gameplay. Moins il y aura d'actions qui ont lieu simultanément à l'écran, plus il sera facile pour les spectateurs de discerner les moments importants et leurs conséquences.

Le très populaire MMORPG de Blizzard est connu pour ne pas avoir réussi à percer dans le monde de l'e-sport. Outre le fait que le jeu n'a pas été développé pour cela et que la plupart de ses joueurs ne s'intéressent pas à la scène compétitive, si le mode compétitif de World of Warcraft, WoW Arena, ne s'est pas autant popularisé que ça, c'est parce qu'ils ne respectent pas certaines de ces règles de design. L'accent est largement mis sur la barre de vie des personnages (figure 4), prenant alors une place considérable sur l'écran spectateur. Cela s'explique par le fait qu'une grande partie du drame se passe à ce niveau-là. Autre élément marquant est le manque de lisibilité et de compréhension lorsque les joueurs réalisent des actions. Les retours visuels sont nombreux, et peu explicatifs (les barres d'invocations et les icônes d'actions sont souvent indéchiffrables et ne servent pas le spectateur).

Même si je distingue le spectaculaire et l'intelligibilité des jeux e-sports, ces deux notions sont étroitement liées. Au-delà des problématiques de design et d'ergonomie auxquelles répondent les notions de lisibilité et de compréhension, il s'agit surtout de pouvoir faire comprendre aux spectateurs tout l'enjeu des actions réalisées devant leurs yeux. Même si le système offre de nombreuses possibilités et des mécaniques exigeantes, si l'information n'est

pas bien transmise, il se peut que les spectateurs ne saisissent pas toute la dimension spectaculaire du jeu. C'est pourquoi, en plus de respecter ces principes de design cités au-dessus, il est souvent intéressant d'ajouter des informations supplémentaires sur les écrans « spectateurs » même si cela ne reflète pas parfaitement ce que peuvent voir les joueurs (position de tous les joueurs sur le terrain, équipements de chaque joueur, vue d'ensemble du terrain).



Figure 4. Écran spectateur lors d'un match du mode compétitif de World of Warcraft. On remarquera l'omniprésence des barres de vie.

Pour compléter cette notion de spectaculaire j'aimerais également faire une distinction parmi ces jeux compétitifs. On peut diviser cette catégorie en deux sous-catégories: les jeux en un contre un, et les jeux en équipe contre équipe. La confrontation reste bien au cœur du jeu, mais il est intéressant de noter que les challenges et les enjeux ne sont pas les mêmes. On peut remarquer que les jeux en équipe sont nettement plus populaires que les jeux qui se jouent seul. Cependant, il n'est pas dit que ces derniers ne peuvent pas réussir dans l'e-sport. Hearthstone ou encore Starcraft II en sont de très bons exemples.

Dans ces situations en un contre un, tout repose sur un seul joueur, sur sa capacité à répondre présent à chaque instant, à s'adapter à toutes les situations et à donner le meilleur de soi à chaque match. Cela demande un niveau de compétence et de maîtrise dans l'exécution des actions, ainsi qu'un état d'esprit, très impressionnants. Cependant, les jeux en équipe contre équipe ont l'avantage d'offrir des situations bien plus spectaculaires. Il s'agit souvent des mêmes raisons pour lesquelles les sports traditionnels en équipe sont plus populaires que ceux qui se jouent en un contre un. Au-delà des compétences individuelles de chaque joueur et de leur maîtrise du jeu, ils peuvent développer un jeu d'équipe qui fait appel à leur capacité à communiquer, à coordonner leurs actions, et à établir puis exécuter plus ou moins parfaitement des stratégies ou tactiques. De plus, ce type de jeux peut donner lieu à des

situations uniques qu'on ne peut pas retrouver dans des jeux en un contre un. Par exemple, un joueur d'une équipe peut se retrouver seul face à plusieurs joueurs de l'équipe adverses. Dans un premier cas, le groupe en supériorité numérique peut exécuter parfaitement une tactique de groupe et complètement écraser le pauvre joueur qui s'est retrouvé seul, pour ensuite avancer vers l'objectif. Ou alors à l'inverse, le joueur seul arrive à parfaitement réaliser une série d'actions qui va lui permettre de faire la différence face à tous ses adversaires d'un coup. On retrouve ces situations également dans le football : lorsque les joueurs arrivent à enchaîner des passes de manière fluide jusqu'à ce qu'ils marquent, ou encore lorsqu'un joueur parvient à effectuer des gestes techniques et dribbler plusieurs défenseurs pour ensuite marquer un but. Les jeux en équipe ont l'avantage d'offrir à la fois de belles actions collectives et aussi de belles actions individuelles.

En dernière analyse, dans un jeu vidéo, les règles, qu'elles soient explicites ou non, sont gérées par l'ordinateur (algorithme, code). Les possibilités des joueurs sont donc limitées à ce que le logiciel les autorise à faire. Cependant, dans son livre « Rules of Play », le game designer Eric Zimmerman distingue trois niveaux de règles qui constituent un système de jeu. Les règles opérationnelles qui représentent les règles qu'on peut retrouver écrites dans un jeu de plateau. Les règles constitutives, qui sont les règles logiques et mathématiques découlant du premier niveau de règles. Et enfin, les règles implicites, qui correspondent à tout ce qui va être l'étiquette, l'esprit sportif et le comportement des joueurs. C'est pourquoi il est important de considérer les éléments au-delà du système du jeu, puisqu'ils participent à l'élaboration de l'expérience de jeu, et donc du gameplay.

GERER UNE COMMUNAUTE COMPLEXE

Professionalisation

La scène professionnelle des compétitions de jeux vidéo n'englobe pas uniquement les différentes communautés de joueurs et leur impact sur le développement d'un jeu e-sport. Cela permet également de développer des notions liées à la professionnalisation de leur activité et du coup de traiter de la disparition progressive de la frontière entre le jeu et le travail.

En effet, aujourd'hui, compte tenu de l'importance qu'ont prise les compétitions de sports électroniques ces dernières années, les joueurs d'e-sport à haut niveau ont vu leur activité se professionnaliser. Le système de rémunération diffère énormément selon les équipes, mais de plus en plus d'organisations e-sportives offrent un revenu régulier à leurs joueurs, tandis que pour certaines cela dépend des gains remportés lors de compétitions. De plus, des gouvernements européens commencent à prendre conscience de la légitimité de cette activité, et avec, de la nécessité à protéger les joueurs professionnels (mieux encadrer leur activité professionnelle avec des lois). La transformation de cette activité de jeu en travail est souvent utilisée par la communauté des joueurs comme argument lorsqu'il s'agit de défendre le fait que les jeux vidéo peuvent être quelque chose de sérieux. Au-delà de ça, il s'agit surtout de reconnaître les compétitions professionnelles de sports électroniques afin que les joueurs puissent pleinement s'épanouir dans leur travail. Les enjeux de la professionnalisation de l'e-sport sont ainsi nombreux : économiques, sociaux, législatifs, culturels... Toutes ces notions sont intéressantes à développer, mais ne seront pas pertinentes dans le cadre de ce mémoire. Le tout est de comprendre que pour les joueurs professionnels, jouer à ces jeux vidéo à haut niveau, c'est leur travail. Ils sont le cœur de la cible lors de la conception d'un jeu compétitif.

Cependant, la professionnalisation d'une telle activité soulève de nouveaux problèmes. Il est nécessaire de prendre en considération que d'accéder au monde professionnel des compétitions d'e-sports demande, comme la plupart des activités professionnelles, beaucoup de temps et de dévouement. Même si le jeu s'adresse à une audience dont la tranche d'âge est assez large, il peut être essentiel de préciser à qui s'adressent les compétitions de haut niveau. Pour illustrer ce propos, j'ai pu remarquer, lors de ma lecture du règlement officiel des Rocket League Championship Series, organisés par le studio Psyonix, que le tournoi était interdit au moins de 15 ans. Il est alors intéressant de noter que le jeu est pourtant destiné à un public plus large (PEGI¹ 7). Il ne s'agit pas non plus de ne faire jouer que les personnes

majeures, puisque les mineurs sont autorisés à participer s'ils ont une autorisation signée de leur représentant légal. Ils doivent également être accompagnés s'ils doivent se déplacer pour les phases finales. Après quelques recherches, je suis tombé sur la déclaration d'un développeur expliquant cette réglementation. Il était question pour eux d'écarter les très jeunes joueurs de la scène professionnelle afin qu'ils ne consacrent pas leur temps à jouer aux jeux vidéo et ainsi négliger leur éducation. Contrairement aux sports traditionnels, la frontière entre la scène amateur et la scène professionnelle est assez floue. Beaucoup de joueurs peuvent facilement se voir gravir les échelons, juste en dévouant leur vie à jouer à un jeu vidéo en particulier et progresser pour un jour atteindre le plus haut niveau. Même si beaucoup d'autres facteurs sont à prendre en compte, le fait est que les joueurs de jeux vidéo se voient plus facilement passer de la scène amateur à la scène professionnelle que dans le football ou tout autre sport traditionnel. En tant que développeurs, nous devons faire comprendre aux joueurs la difficulté et les contraintes liées à la professionnalisation de cette activité, sans pour autant rendre la scène professionnelle inaccessible, mais je développerai cela prochainement.

Si devenir un joueur professionnel de sport électronique requiert que l'on s'entraîne pendant de nombreuses heures, jours, mois, voire années, il est nécessaire que le jeu reste radicalement le même tout du long. Les joueurs désirant maîtriser presque parfaitement les mécaniques d'un jeu y dévoueront très souvent la plupart de leur temps, même si d'autres jeux venaient à sortir. Cette volonté de comprendre le système dans les moindres détails, et d'arriver à exécuter la totalité des actions à la perfection, ne peut être entretenue que si le jeu ne subit pas des transformations radicales dans ses règles. Il est impossible d'imaginer qu'au lancement de chaque nouvelle saison, la NBA² change les règles de fonctionnement du Basketball, seulement sous prétexte de vouloir diversifier le sport. Certes, les sports traditionnels ont connu de nombreux changements, mais ces modifications se sont faites de manière progressive. De plus, il s'agissait surtout de rendre la confrontation plus juste ou encore de s'adapter à la popularité du sport ou l'évolution des technologies. On peut alors faire un parallèle avec les jeux vidéo. Jusqu'à une certaine époque, les jeux vidéo n'étaient pas mis à jour de manière régulière, les joueurs pouvaient ainsi exploiter les moindres mécaniques (« exploits³ », bugs, mécanique présente non voulue) du jeu sans que les développeurs puissent y faire quoi que ce soit. Mais aujourd'hui, les studios de développement peuvent apporter des corrections ainsi que du contenu supplémentaire (dans une moindre mesure), afin d'améliorer l'expérience de jeu. Si l'on souhaite entretenir une scène compétitive et professionnelle, il est nécessaire de parfaire l'expérience de jeu à l'aide de mises à jour régulières, et cela sur le très long terme. Tout ceci sera développé plus en détail par la suite. Mais prenons par exemples la série des jeux de tirs Call of Duty (2003-2015, *Activision*), pourtant connue pour son mode multijoueur, elle n'a pas réussi à développer une scène professionnelle importante du fait qu'il s'agit d'une licence annuelle, c'est-à-dire avec un nouveau jeu qui sort chaque année. Il devient donc difficile pour les joueurs professionnels de passer du temps à essayer d'exploiter de manière optimale les mécaniques de jeu quand ils savent que ces techniques ne seront plus viables une fois le nouveau jeu sorti (changement des mécaniques de déplacement, physique des balles, environnements). Cela n'est pas étonnant quand on sait que les joueurs de Counter-Strike n'ont pas voulu passer de la version 1.6 à Global Offensive, malgré la pression des développeurs et du service marketing. Les

tournois de Counter Strike des World Cyber Games se sont faits sur la version 1.6 du jeu (sortie en 2003) jusqu'en 2011.

Dans son livre, David Sirlin explique que si l'on souhaite faire carrière dans l'e-sport, il faut tout d'abord choisir un bon jeu, avec des mécaniques de confrontation justes, équilibrées et intéressantes, sur lequel on peut passer du temps à s'entraîner. Mais il explique également l'état d'esprit bien particulier qu'il faut adopter si l'on désire être parmi les meilleurs. Il ne s'agit pas seulement d'avoir un esprit sportif, d'aimer la compétition et d'aimer se confronter aux autres, c'est surtout avoir à l'esprit qu'il faut tout faire pour gagner.

En effet, lorsqu'on développe un jeu compétitif, il faut prendre conscience que les joueurs ne sont pas là dans le but premier de créer du spectacle. Au-delà d'une simple démonstration de la maîtrise quasi parfaite du jeu, il s'agit surtout pour ces joueurs professionnels de remporter des tournois. Leur travail n'est pas seulement de jouer, il consiste surtout à gagner les matchs et à arriver premier lors d'une compétition. Ils feront tout ce qui est en leur pouvoir, et surtout exploiteront absolument toutes les mécaniques de jeu, qu'elles soient désirées ou non par les développeurs, afin de s'assurer toutes les chances de repartir avec la cagnotte. Ils ne prendront pas des risques inutiles à réaliser des techniques jugées spectaculaires, mais compliquées, alors que des stratégies plus simples existent et offrent une victoire facile. Même si dans la culture de certaines communautés, utiliser ces techniques faciles et de bas niveau pour remporter la confrontation est très mal vu, les joueurs professionnels n'hésiteront pas à tirer avantage de ces mécaniques offrant une victoire certaine pour une prise de risque minime.

Dans le jeu massivement multijoueur de Blizzard, World of Warcraft, il existe une méthode, réalisable sans avoir recourt à une aide externe (c'est-à-dire que le code autorise à faire), qui consiste à monter sur le toit d'une étable dans le Bassin d'Arathi (nom donné à une zone du jeu). Une fois en hauteur, les joueurs ont un avantage considérable sur leurs adversaires puisqu'ils peuvent facilement leur asséner des coups, mais sont une cible plus difficile à toucher pour les joueurs qui sont restés au sol. Cette mécanique, non voulue par les développeurs, est cependant bien possible. Alors considérée comme un bug par le studio américain, ce dernier a décidé de bannir tous les joueurs qui cherchaient à profiter de cette technique. Autre cas, cette fois-ci concernant le jeu du studio Wargaming sorti en 2010, World of Tanks. Dans le règlement des compétitions de ce jeu, on peut lire : « Si un match se termine sur une égalité, les deux équipes seront disqualifiées pour avoir joué de manière passive lors d'un Best of 1 ». Cette règle peut soulever des questions d'éthiques. Est-ce qu'il s'agit là un moyen d'éviter les comportements antisportifs ? Ou est-ce que c'est un ajout pour corriger les défauts d'un système de jeu ? Le réel problème qu'ont soulevé les développeurs c'est que chercher le cas d'égalité était une stratégie viable pour les joueurs. Ainsi, ils ne prenaient pas le risque de remporter le match puisque l'égalité suffisait. Cela donnait alors des compétitions peu divertissantes.

Seulement, les joueurs professionnels sont là pour gagner. En tant que développeur, on ne peut pas leur en vouloir d'utiliser des techniques, désirées ou non, mais qui restent réalisables en jeu et qui leur donnent un avantage certain, ou encore si la stratégie la plus efficace est la moins spectaculaire. Certes, cela ne sert pas le divertissement du spectateur, mais il s'agit là

d'une problématique qui concerne les développeurs, et non les joueurs. En tant que Game Designer, on ne peut pas pénaliser les joueurs qui cherchent à remporter les confrontations en utilisant ce que le jeu a à offrir. Au lieu de pénaliser les joueurs, il faut corriger le jeu. C'est alors à nous de faire en sorte que les stratégies et les techniques les plus spectaculaires soient les plus intéressantes à utiliser. Les joueurs n'iront pas prendre des risques inutiles sous prétexte qu'ils doivent créer du divertissement pour les spectateurs.

Il est essentiel de prendre conscience de cet aspect pour offrir une expérience compétitive juste, d'autant plus que le comportement des joueurs professionnels influence et inspire beaucoup les joueurs amateurs qui tenteront de reproduire ces techniques et stratégies dans leurs propres parties. Équilibrer le jeu pour la scène professionnelle, c'est aussi l'équilibrer pour la scène amateur. Le jeu doit être intéressant à tous les niveaux.

Se mettre à jour

Aujourd'hui dans l'industrie du jeu vidéo, on parle souvent de game design centré utilisateur (ou joueur). Il s'agit d'un processus de conception qui met les joueurs au centre des préoccupations. Le point de départ de la plupart des nouvelles itérations sur les mécaniques de jeu sera les retours des joueurs, leurs ressentis sur l'expérience de jeu. On peut récupérer ces informations de différentes manières. En interne, avec des playtests⁴ organisés et encadrés, ou grâce aux systèmes de bêta publique ou encore l'accès anticipé⁵ qu'offrent certaines plateformes. Dans le cadre de l'e-sport, les joueurs sont plus que jamais au centre du développement du jeu.

Il a été dit à plusieurs reprises tout au long de ce mémoire, que lorsqu'on souhaite développer une scène compétitive et professionnelle, il est important de garder un œil sur le développement du jeu même plusieurs années après sa sortie. Nous allons voir que les enjeux sont nombreux. Même si le cœur de la cible reste les joueurs professionnels, la scène amateur n'est pas à négliger. Il ne s'agit plus seulement de plusieurs microcommunautés qui s'affrontent localement. Grâce à internet, on est passé d'un modèle « devenir le meilleur de la salle d'arcade » à « devenir le meilleur joueur du monde ». De plus, ces deux scènes sont étroitement liées. À la fois, les professionnels influencent les amateurs, mais ces derniers peuvent trouver et dévoiler des techniques et astuces qui seront ensuite utilisés par les professionnels lors des tournois. Lors du développement d'un jeu e-sport, on fait face à un écosystème complexe et fragile. Il faut arriver à satisfaire l'attente des joueurs professionnels, mais également amateurs.

Internet n'a pas seulement permis aux joueurs de pouvoir s'affronter sans limites – ou presque – géographiques. Elle a également accordé aux développeurs la possibilité de récupérer de nombreuses données et statistiques grâce à des outils performants. Être dans la capacité de pouvoir récupérer la fréquence à laquelle est utilisé un personnage, une arme, ou un pouvoir, mais également sa fréquence de réussite, permet de rapidement savoir quelles sont les stratégies dominantes, ou encore les éléments de jeux les moins utilisés et donc inutiles. L'utilisation des tiers lists⁶ peut s'avérer pertinente à des fins d'équilibrage du jeu, mais il ne

faut pas s'arrêter à ces outils-là. En plus des logiciels et algorithmes permettant de miner de nombreuses informations et statistiques directement dans le jeu, les joueurs, que ce soient des professionnels ou des amateurs, se retrouvent souvent sur des réseaux sociaux ou autres forums, afin de parler de stratégies, de tactiques, de mécaniques de gameplay et autres problèmes d'équilibrages. Comme dit précédemment, l'expérience des joueurs doit être au centre des préoccupations. Certes, cela passe par l'équilibrage du jeu, mais on ne peut pas s'arrêter à de simples tableaux de chiffres si l'on veut saisir le véritable ressenti des joueurs. Il faut être actif au sein de la communauté afin de saisir la moindre opportunité pour identifier des problèmes pouvant altérer l'expérience de jeu.

SSBB Tiers										
S		A								
1		2	3	4	5	6	7			
										
B					C					
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
										
D					E					
18	19	20	21	22	23	24	25	26/27	26/27	
										
F							G			
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
										

Figure 5. Tiers List des personnages du jeu Super Smash Bros Brawl sorti sur Wii en 2008, classé du rang S (meilleur), au rang G (moins bons).

De nos jours, comparé à il y a quelques années, en tant que développeurs nous avons la capacité de pouvoir modifier, équilibrer, et de manière générale, mettre à jour le contenu du jeu de manière régulière. Sans changer drastiquement le gameplay, puisque nous avons vu que pour les joueurs professionnels il était nécessaire d'avoir une base fixe et solide sur laquelle s'entraîner, il est possible d'apporter des modifications afin d'avoir une expérience de jeu optimale. Corriger les bugs, glitches⁷ ou autres exploits, c'est essentiel, afin de clarifier ce qui est légitime de faire ou non dans le jeu. Tout cela sera développé plus en détail dans la partie sur les tournois. Mais au-delà d'un sport juste et équilibré, l'enjeu est également d'entretenir la meta du sport. Jusqu'à la démocratisation des systèmes permettant les mises à jour régulières des jeux vidéo, les joueurs pouvaient dédier leur vie à un jeu en particulier, sans voir le gameplay en être modifié, et ainsi pouvoir atteindre la maîtrise parfaite du jeu. Le produit était disponible et les joueurs devaient faire avec le contenu qui leur était proposé,

c'est-à-dire avec les problèmes d'équilibrage et de programmation. Mais du fait que les développeurs n'ont pas pu modifier le système du jeu, les joueurs ont pu exploiter les moindres mécaniques de jeu et des stratégies dominantes ont commencé à surgir. Si l'on prend le jeu Super Smash Bros Melee, développé par Nintendo et sorti sur Gamecube en 2001, on peut remarquer qu'au fil des années, Fox est devenu un des seuls personnages joués en tournoi. Il a été prouvé de nombreuses fois qu'il s'agissait du personnage le plus puissant du jeu. De ce fait, tout naturellement, les joueurs amateurs et professionnels ont commencé à essayer de le maîtriser parfaitement. Sans pouvoir apporter de changements au jeu, et si la scène compétitive continue à se développer, on pourrait atteindre un seuil critique. Tout le monde jouant Fox à la perfection, le vainqueur sera désigné de manière injuste par les limitations, non plus du jeu, mais de la console. En effet, selon le port sur lequel est branchée la manette, le joueur 1 a souvent l'avantage lorsque lui et son (ou ses) adversaire(s) effectuent la même action en même temps. La priorité des ports de la console est un phénomène bien connu dans la scène compétitive.

Dans un jeu où la confrontation est au cœur du gameplay, il est nécessaire d'éviter le développement d'une stratégie ou tactique dominante et viable. Puisqu'il s'agit d'un dialogue entre deux camps, on ne peut pas laisser un argument unique être décisif, peu importe la situation. Dans chacune des situations que peut offrir le jeu, chaque joueur, de chaque camp, doit avoir la possibilité de choisir entre plusieurs issues. Les décisions que peuvent prendre les participants, et les différents impacts qu'elles ont sur la suite de la confrontation sont ce qui rend les dialogues (et donc les affrontements) riches et intéressants, à la fois pour les joueurs, mais aussi pour les spectateurs. Avoir une stratégie dominante reviendrait ainsi à enlever toute l'imprédictibilité du sport. Pouvoir apporter des modifications à un jeu permet d'offrir une expérience de jeu optimale aux joueurs : un jeu juste, équilibré, complexe et qui se renouvelle. Cela permet à la fois de garder de nombreux joueurs amateurs, mais aussi de développer et entretenir une scène compétitive professionnelle en bonne santé.

Mais comme dit précédemment, il s'agit d'une communauté complexe avec un équilibre fragile. Il faut donc faire attention à ne pas « blesser » une scène en voulant apporter des modifications à une autre. Entretenir la meta et éviter les stratégies dominantes c'est aussi avoir une courbe d'apprentissage très longue, si ce n'est infini, avec un plafond de compétence et de maîtrise très haut. Pour la scène professionnelle, c'est essentiel, mais il faut aussi considérer le fait que la scène amateur est constituée, à la fois de joueurs de haut niveau, mais également de bas niveau. Ainsi, il est intéressant de définir un seuil minimum de compétence et de maîtrise relativement bas, afin que les joueurs de bas niveau puissent avoir une expérience de jeu tout de même agréable et avoir le sentiment qu'ils ont réussi à accomplir quelque chose. Cela n'est bien sûr possible que si le jeu offre également des confrontations équilibrées, avec des joueurs devant faire face à des opposants de même niveau. Concernant maintenant les joueurs de haut niveau, désireux de vouloir atteindre un jour la scène professionnelle, il est important de les encourager et de leur montrer la voie. Même s'il existe une réelle disparité entre le haut niveau amateur et professionnel, cet écart ne doit pas être décourageant et impossible à rattraper. Rendre la scène compétitive professionnelle accessible, c'est la renouveler grâce à de nouveaux joueurs et donc l'entretenir. Mais si ce fossé ne peut pas être comblé, les joueurs ne chercheront même pas à essayer d'atteindre un

jour le très haut niveau. Entretien d'une scène e-sportive, c'est aider de nouvelles équipes à émerger. Mais elles ne pourront pas se démarquer si une stratégie dominante est largement maîtrisée par les plus grandes équipes déjà présentes sur le devant de la scène. Renouveler la meta c'est aussi favoriser le changement et l'innovation, et donc contribuer au spectacle.

Attention cependant à ne pas trop négliger une communauté en voulant favoriser une autre. La mise à jour de Counter Strike : Global Offensive en hiver 2015 a fait énormément parler d'elle pour diverses raisons. Tout d'abord, cette nouvelle itération sur le FPS de Valve consistait à rajouter de l'aléatoire dans le spray pattern⁸ des fusils d'assaut principaux (AK47 et M4A1-S). D'après un communiqué des développeurs du jeu, il s'agissait de mettre en avant la mécanique de tap shot⁹ et d'aider les joueurs de bas niveau à faire face aux joueurs ayant une meilleure maîtrise des patterns de tir. Même si ce changement partait d'une bonne intention, cela n'a pas du tout plu aux joueurs de plus haut niveau. Favoriser l'aléatoire ce n'est pas mettre en avant les compétences des joueurs, et pourtant dans un jeu compétitif, il est essentiel de récompenser les joueurs pour leur maîtrise du jeu. Autre élément présent dans cette mise à jour, et non des moindres, est l'ajout d'une nouvelle arme : le Revolver R8. Ce pistolet, le plus puissant, mais aussi le plus cher de cette gamme d'armes, a radicalement changé la meta du jeu. Ce qu'il faut savoir, c'est que même s'il s'agissait d'une arme relativement chère par rapport aux autres pistolets, elle l'était beaucoup moins que le fusil de précision AWP, mais elle était toute aussi puissante (850\$ pour le R8 contre 4750\$ pour l'AWP). Dans un jeu où l'économie est au centre du système, cela a bouleversé beaucoup de choses. Mettre à mal l'équipe adverse dans Counter Strike : Global Offensive, c'est réduire les gains des joueurs afin qu'ils se retrouvent dans la situation où ils ne peuvent acheter que des pistolets lors d'une manche. Seulement, avec l'implémentation du Revolver R8, leur puissance de feu était tout aussi élevée, même lors des manches dites « éco » (des manches lors desquelles les joueurs n'améliorent pas leur équipement afin d'économiser de l'argent pour les prochaines manches). Pour finir, le studio de développement avait décidé de généraliser quelques règles qui différaient entre la scène professionnelle et amateur. En effet, le temps avant que la bombe explose était de 35 secondes pour les professionnels et 45 pour les amateurs. Avec la mise à jour, le temps a été mis à 40 secondes pour tout le monde.

Même si ces modifications partaient d'une bonne intention, soit pour aider les joueurs de bas niveau, soit pour rapprocher la scène amateur et professionnelle, la plupart de ces changements ont radicalement changé la meta du jeu. La communauté a été très partagée, et les réactions ont été diverses. Il est intéressant de noter que, même s'ils n'étaient pas satisfaits des modifications apportées au jeu, les joueurs professionnels ont fait part du fait qu'ils devaient s'adapter à ces changements et s'entraîner en vue du prochain tournoi qui arrivait. Mais la plupart des joueurs amateurs n'ont pas hésité à critiquer les développeurs et les décisions qu'ils avaient prises. Valve a donc décidé de faire marche arrière : la RNG dans les sprays-patterns a été supprimée, le Revolver a été modifiée et est devenu beaucoup moins puissant, mais les temps n'ont pas été retouchés, restant identiques pour les deux scènes.

Un jeu compétitif populaire doit être agréable à tous les niveaux, de novice à expert. Ils sont souvent constitués de différents niveaux de profondeurs dans leur gameplay, permettant aux différents types de joueurs de la communauté d'avoir une expérience de jeu optimale. Il ne

faut cependant pas ségréguer l'audience. En tant que développeur, nous devons traiter tous les joueurs de la même manière, et faire en sorte qu'ils aient tous une expérience de jeu optimale. Mais il faut prendre conscience des attentes de chacune des communautés et identifier les différents enjeux. Ce n'est pas parce que quatre personnes veulent absolument une nouvelle mécanique qu'il faut absolument l'implémenter. Implémenter et équilibrer tous les retours n'est pas une tâche facile, elle nécessite qu'on fasse le tri et qu'on pèse le pour et le contre. Tous les choix de design ne seront pas évidents à faire. Il faudra parfois négliger une communauté pour favoriser une autre. Dans le meilleur des cas, il ne faudrait pas, mais parfois c'est inévitable. Pour compenser ces décisions difficiles, il faut être à l'écoute de ses joueurs, puisque l'ensemble des connaissances de tous ces joueurs sera toujours supérieur à l'ensemble des connaissances des quelques développeurs.

La place des spectateurs

La popularisation des compétitions de sports électroniques a mis en avant un nouveau type de consommateurs, qui ne sont pas des joueurs, mais des spectateurs. Ici, afin de clarifier les choses, je vais surtout parler des spectateurs qui ne jouent pas, ou du moins de manière occasionnelle. Il est important de considérer ces personnes puisqu'elles constituent une partie de l'expérience de jeu et donc de la communauté entourant le jeu. On pourrait argumenter le fait que les jeux e-sport n'ont pas besoin d'un public pour exister, qu'il s'agit avant tout des performances des joueurs. Je pense néanmoins que le public a une influence directe sur le gameplay. Au-delà de la pression que peuvent avoir les joueurs à jouer devant des milliers de personnes, il existe un réel dialogue entre le public et les performeurs. Et ce dialogue participe à la création d'un environnement de jeu favorisant le spectaculaire. Il s'agit d'un écosystème complexe, mais il existe une certaine interdépendance entre les différents acteurs de cette communauté. Et même si, pour avoir une grande communauté de spectateurs, il faut avant tout avoir une grande communauté de joueurs, le spectateur reste une cible importante lorsqu'on veut développer un jeu e-sport.

Il faut voir la complexité d'une communauté e-sport comme un système interdépendant. En effet, un nouveau spectateur non joueur, c'est potentiellement un nouveau joueur, qui deviendra peut-être un nouveau joueur professionnel, ce qui entretiendra alors la scène professionnelle et permettra d'acquérir de nouveaux spectateurs, et ainsi de suite. Chacun de ces acteurs a un impact direct ou indirect sur les autres acteurs. Il peut s'agir de rétention, ou d'acquisition. Pour attirer ces nouveaux spectateurs et réussir à les garder, il faut parvenir à les intéresser, leur donner une raison de regarder un jeu auquel ils n'ont jamais joué. Au-delà du fait que le jeu doit être intéressant et agréable à regarder, les enjeux de ces confrontations doivent être également de taille. Dans le sport traditionnel, les matchs amicaux sont souvent beaucoup moins populaires que les matchs de coupe du monde. Il ne faut donc pas hésiter à créer des histoires pour ces spectateurs.

Parfois, il est inutile de mettre en avant le système complexe du jeu et la faculté du joueur à dompter sa machine, puisque lorsqu'il s'agit de spectateurs qui n'ont jamais joué à un jeu vidéo, il est dur de les convaincre de l'intérêt de regarder une confrontation avec ces deux seuls arguments. Il ne faut pas oublier que les joueurs sont des êtres humains. Ce sont des personnalités qui ont une histoire, un passé. Au-delà de ça, il s'agit parfois même de véritables stars dans leur pays, des idoles autour desquelles certaines personnes vouent un véritable culte de personnalité. Ce côté humain est beaucoup plus susceptible de toucher des personnes qui n'ont pas de connaissances particulières dans le domaine du jeu vidéo. Il s'agit de mettre en avant des valeurs sociales ou économiques afin de captiver l'attention du spectateur. Il existe de nombreux documentaires sur l'e-sport, retraçant souvent le parcours de certains joueurs professionnels et les mettant en parallèle au cours d'un tournoi. Par exemple, dans le film documentaire « Free-to-Play » réalisé par Valve en 2014, les réalisateurs ont décidé de comparer le parcours de 3 joueurs professionnels de DotA 2. Il est intéressant de noter qu'il s'agit de parcours bien différents, et les enjeux ne sont pas les mêmes. D'un côté, nous avons le joueur professionnel ukrainien « Dendi » qui utilise DotA 2 comme un moyen de surmonter la mort de son père, avec qui il était très proche. De l'autre, nous avons le joueur singapourien « Hyhy », dont les parents désapprouvent totalement le fait qu'ils passent son temps à jouer à DotA 2, et qui va devoir sécher ses examens de fin d'année pour participer au tournoi The International. Et enfin, le joueur américain « Fear », un vétéran de la scène compétitive, qui cherche à prouver à sa mère la légitimité de son activité professionnelle.

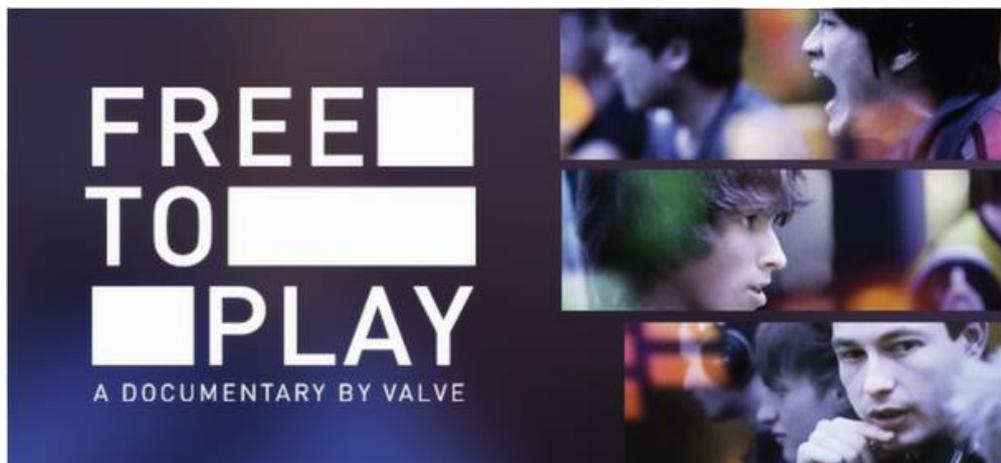


Figure 6. Le parallèle fait entre les différents parcours professionnels de ces personnalités se retrouve jusque dans l'affiche du film. De haut en bas : « Hyhy », « Dendi » et « Fear ».

Même si pour certains joueurs et fans du jeu, ce documentaire est trop dramatisé, il faut comprendre qu'ils ne sont pas la cible principale. Le film, disponible gratuitement et de manière légale sur internet, se focalise sur la vie des joueurs et non l'aspect technique du jeu. L'intention est de toucher des personnes extérieures à cette industrie de l'e-sport et de leur faire comprendre que derrière ces machines, il y a des hommes qui ont des objectifs et des

valeurs à défendre. Ces documentaires un peu dramatiques sont nombreux, et cela montre l'importance de développer ces histoires et de mettre en avant la personnalité des joueurs afin de toucher un public plus large. Aujourd'hui, de plus en plus de tournois écrivent et réalisent de courtes introductions ou interviews des joueurs professionnels et de leurs proches afin d'alimenter ce côté humain.

Les tournois sont des moyens formidables de développer et créer des histoires qui retiendront l'attention de nombreuses personnes. Il peut se passer de nombreuses choses : des retournements de situation, des outsiders¹⁰ qui arrivent en finale, des joueurs qui réalisent des actions extraordinaires. Il faut profiter de ces scénarios improbables et épiques pour en faire des histoires qui seront racontées sur les forums, les réseaux sociaux, ou même entre amis ou collègues. Il est important de réussir à créer de l'engouement pour ces spectateurs et de leur donner une raison de participer pleinement à ces compétitions e-sportives. Mais je développerai plus en détail les particularités des tournois dans la troisième et dernière partie de ce mémoire.

La plupart des studios de développement de jeux e-sport ont saisi l'importance des spectateurs et ont ainsi conçu des éléments du jeu pour eux. Par exemple, le studio Hi-Rez, connu pour avoir développé le MOBA Smite sorti en 2014, possède une cellule dédiée uniquement à la conception de mécaniques et d'outils pour les spectateurs. Il s'agit souvent d'un mode spectateur, avec une gestion des caméras particulière, et des outils permettant de les manipuler plus facilement. Leur intention était d'offrir à ces consommateurs un élément qui permettait de mettre en avant les actions en jeu, d'avoir en même temps une vision globale sur l'ensemble de la partie, mais également de pouvoir se concentrer sur des actions importantes à certains moments de la rencontre. De plus, les spectateurs ont la possibilité de suivre la partie en utilisant le même point de vue que leur(s) joueur(s) favori(s), et ainsi essayer d'étudier, de déchiffrer et de comprendre leur façon de jouer, les stratégies qu'ils mettent en place et qui les rendent si fort. Ce lien si particulier entre les joueurs et les spectateurs, qu'on ne retrouve pas, ou du moins très rarement, dans le sport traditionnel, est quelque chose d'essentiel dans l'e-sport. Contrairement à certains sports traditionnels, où les joueurs professionnels sont souvent inaccessibles et très peu intimes avec les spectateurs, dans les sports électroniques, les spectateurs arrivent plus facilement à créer des liens avec les joueurs professionnels. Ce côté un peu intimiste les rapproche de la scène professionnelle et les encourage à aller soutenir ces personnes. Ce rapport est entretenu à la fois au travers des systèmes de caméra spectateur lors des matchs, mais également grâce au développement des plateformes de diffusion comme Twitch ou YouTube, qui permettent aux joueurs professionnels de retransmettre à tout moment leurs parties de jeu et de converser directement avec leurs fans et spectateurs.

Lors de mes recherches, je me suis intéressé à ce qui pouvait rendre le football, ou tout autre sport traditionnel populaire, justement si populaire. Un élément qui revient très souvent est l'ambiance créée par les spectateurs et surtout les supporters. La confrontation entre les deux équipes se ressent jusque dans le public, alors composé de fans des deux équipes. Tout cela participe à la création d'un environnement compétitif qui attire de nombreuses personnes, que ce soient des joueurs, fans absolus d'une équipe, ou de simples supporters qui viennent

assister au match d'une (ou de) personnalité(s) qu'ils apprécient. Dans le cadre du sport électronique, il s'agit du même environnement que les développeurs doivent entretenir s'ils veulent garder une scène compétitive prospère. C'est pour cela qu'il est essentiel de considérer le spectateur comme un acteur important de la communauté e-sport.

Outils et méthodes

Afin de faciliter la gestion d'une communauté si complexe et de satisfaire l'attente des nombreux types de consommateurs que ciblent les jeux e-sport, les studios de développement ont vite saisi la nécessité de travailler étroitement avec les joueurs, mais également avec les organisations e-sport afin d'offrir la meilleure expérience possible, pour tous les joueurs, mais aussi les spectateurs. Il ne s'agit plus d'un processus de design centré seulement sur les joueurs, mais sur tous les types d'utilisateurs. Ainsi, les studios intègrent de plus en plus souvent, et très tôt dans la conception d'un jeu qui se veut compétitif, des outils et des méthodes pour itérer de manière rapide et efficace.

La dimension e-sport que peut prendre un jeu compétitif est aujourd'hui considérée et réfléchiée très tôt dans le développement du jeu. Les nombreux enjeux et autres problématiques liés à cette industrie sont rapidement identifiés et des procédés sont mis en place. Il est fréquent de voir d'anciens joueurs professionnels être introduits dans les équipes de développement afin de tester les différentes itérations d'un jeu. Leur expérience permet de déceler tout ce qui pourrait être des « exploits », des problèmes d'équilibrage, des mécaniques peu intéressantes, ou utiles, mais non spectaculaires. Les exemples sont nombreux. L'ensemble des développeurs au studio 343 Industries, à l'origine du jeu Halo 5 : Guardians, ont travaillé avec d'anciens joueurs professionnels et des membres de la scène compétitive professionnelle pour profiter de leur expertise afin de concevoir un mode de jeu spécialement conçu pour l'e-sport. Pour le développement de Battlefield : Hardline, le studio américain Visceral Games a lancé un programme nommé « The Game Changers » qui consiste en un groupe de joueurs professionnels, de streamers¹¹ et autres joueurs influents et compétents dans la scène compétitive, travaillant directement avec l'équipe de développement pour l'élaboration des nouveaux modes de jeu plus compétitifs.

Cependant, comme nous avons pu le voir précédemment, le développement d'un jeu e-sport ne s'arrête à la sortie du produit. Afin de déceler les nombreux problèmes liés à la conception du jeu, une équipe de quelques experts ne suffit pas. Il faut souvent du temps avant que certaines stratégies dominantes ou des problèmes d'équilibrage soient révélés. Il est important d'observer toutes ces communautés une fois que le jeu est lancé. Pour améliorer la qualité et le nombre de retours que peuvent faire les joueurs professionnels ou amateurs, il peut être nécessaire de développer des moyens de communication directe et efficace entre les joueurs (forums, site web, réseaux sociaux). Néanmoins, il faut garder à l'esprit, qu'une fois la compétition lancée, les joueurs professionnels actifs seront là pour gagner. Même s'il est nécessaire de les observer lors des tournois afin de déceler les stratégies dominantes et les problèmes d'équilibrage, travailler étroitement avec ce type de joueurs peut vite trouver ses

limites une fois que le jeu est sorti. Il est alors préférable de communiquer avec d'anciens joueurs professionnels, ayant une meilleure expérience et expertise, et n'étant plus dans cet état d'esprit de tout faire pour gagner.

Mais il ne faut pas laisser tomber ces joueurs professionnels sous prétexte que leur intérêt est opposé à celui des concepteurs. Puisqu'il s'agit pour ces joueurs de déceler les moindres mécaniques et stratégies efficaces, il peut être intéressant en tant que développeurs de les encourager à pratiquer le sport de manière intensive afin de saisir ces techniques infaillibles. Les grosses compétitions sont un bon moyen de pousser ces joueurs dans leurs derniers retranchements, mais l'enjeu est souvent trop grand et ces sportifs ne risqueront sûrement pas de nouvelles stratégies ou tactiques si elles ne se sont pas avérées être viables lors des entraînements. On en revient à cette évaluation du risque et de la récompense. Les joueurs se contenteront très souvent de ce qui fonctionne et est efficace, sauf bien sûr cas exceptionnels lors desquels même les stratégies viables deviennent faillibles et l'innovation devient nécessaire pour surprendre son adversaire. Comme dit précédemment, les entraînements sont le moment idéal pour essayer de nouvelles méthodes de jeu et tester de nouvelles combinaisons pour peut-être découvrir des « exploits » ou bugs favorables. Souvent ces pratiques ont lieu à huis clos pour ne révéler qu'une fois en compétition les nouvelles stratégies et autres mécaniques gagnantes. Mais certains développeurs ont conçu ce qu'ils appellent des « Training Grounds ». Ce sont de petites compétitions, sans grands enjeux, souvent organisées peu avant de plus importants tournois, pour que les joueurs puissent s'entraîner et exploiter le jeu sans « contrainte ». Il faut inciter les joueurs à prendre des risques pour éventuellement repérer les problèmes d'équilibrages et autres bugs qui pourraient apporter quelques soucis à l'organisation d'une compétition plus importante. Et ces centres d'entraînements sont un bon moyen de le faire, et de manière encadrée.

Offrir la meilleure expérience compétitive aux joueurs professionnels et amateurs est une chose, mais il faut également penser à l'expérience des spectateurs. Ainsi, 343 Industries n'ont pas hésité à collaborer avec des organisations d'e-sport tels que ESL, MLG ou encore Gfinity afin de comprendre et de mettre en avant lors de la conception du jeu, tous les éléments qui étaient importants pour les joueurs, mais également et surtout pour les fans et spectateurs. L'e-sport est une industrie complexe avec de nombreux acteurs, tous très influents quand il s'agit du bon fonctionnement de la scène compétitive d'un jeu. Il ne faut pas hésiter à impliquer ces différents pôles dès le début de la conception du jeu, afin d'assurer le bon développement d'une scène e-sportive.

Au vu de l'importance que prend cette industrie, et des nombreux studios qui cherchent à construire une scène professionnelle autour de leur jeu compétitif, l'entreprise Microsoft a décidé de développer des API¹² afin d'aider les studios à intégrer des mécaniques et systèmes permettant de mettre en avant la compétition et le spectacle (mode spectateur, classements en ligne, intégration d'outils de diffusion des parties de jeu sur internet). L'e-sport n'est plus un phénomène de niche.

METTRE EN SCENE LE SPECTACLE

Organiser des tournois

Le jeu est certes l'objet du spectacle, mais il y a un moyen de le mettre en scène. Comme nous avons pu le voir précédemment, il devient important pour les développeurs, surtout dans le cadre de la conception de jeux d'e-sport, de s'intéresser à ce qui constitue le troisième niveau de règles décrit par Eric Zimmerman. L'organisation des compétitions professionnelles de jeux vidéo en fait partie. Un bon tournoi bien organisé poussera toujours les joueurs à sortir le meilleur d'eux-mêmes. En plus de créer du spectacle, et c'est souvent ce que l'on recherche lorsqu'on développe un jeu e-sport, cela permet de cultiver ces performances épiques qui permettent d'attirer de nouveaux spectateurs.

Il est nécessaire de voir ces tournois comme une surcouche de règles qui vient s'appliquer par-dessus le système de jeu. Cependant, il faut distinguer deux époques. À la fin des années 1990 et au début des années 2000, les jeux n'étaient pas mis à jour de manière régulière. Lors des compétitions, les joueurs devaient souvent faire avec les bugs et les problèmes d'équilibrages présents dans le système du jeu. Il était alors très commun de voir des organisations mettre en place leur propre règlement, qui stipulait souvent de ne pas utiliser un personnage en particulier, jugée trop puissant, ou encore de ne pas exploiter certaines mécaniques, considérées comme des « bugs », c'est-à-dire qui résultait d'un problème de programmation et non de la volonté des concepteurs. Ces mécaniques offraient souvent des avantages considérables. Parfois, ces bannissements étaient explicites et concernaient des éléments précis du jeu, mais souvent les indications étaient vagues, par exemple « ne pas utiliser d'exploits ».

Or à cette époque, chaque microcommunauté qui s'était créée autour d'un jeu avait leur propre système de règles. Certaines actions pouvaient être considérées comme illégales dans une communauté, mais tout à fait légales dans une autre. Cela a donné lieu à de nombreux problèmes, notamment lors du tournoi de Stracraft organisé par les World Cyber Games, durant lequel le joueur « Stork » a effectué une action jugée illégale. Bien que son adversaire ait perdu dans des conditions normales et réglementaires, l'action prohibée par le règlement du tournoi effectuée par le joueur Stork a soulevé pas mal de questions. Cet incident a été au centre des discussions de nombreux joueurs, mais également spectateurs et arbitres (qui étaient là pour veiller à la bonne mise en place et au respect du règlement). Après un long dialogue, le match a été finalement rejoué, et Stork l'a encore remporté. Il s'est avéré cependant qu'en Corée du Sud, de là où le joueur Stork est originaire, la mécanique qu'il a

utilisée est autorisée dans certains tournois. Dans cette situation, le quiproquo a été rapidement oublié, mais ce genre de problèmes peut faire tache dans l'organisation d'un tournoi. Ça a été le cas pour le scandale du duckjump¹ dans la compétition de Counter Strike 1.6 lors de ces WCG. L'issue de nombreux matchs a été décidée en dehors du jeu et le tournoi a été décrit comme un véritable fiasco, une honte pour les compétitions professionnelles de jeux vidéo.

Il n'est pas viable pour un jeu e-sport d'avoir des conditions de victoires et de défaites aussi contestables et approximatives. Elles doivent être définies de manière claire et absolue afin de laisser les joueurs la possibilité de s'exprimer librement (dans les limites fixées par le système). Pour pallier ce problème, les développeurs peuvent aujourd'hui, grâce à la technologie, mettre à jour et corriger les bugs afin d'officialiser les règles et de les rendre communes à tous les tournois, peu importe les communautés. Si certains problèmes ne peuvent pas être résolus de manière informatique, des développeurs n'hésitent à préciser des règles supplémentaires dans le règlement des tournois. Ainsi, j'ai pu remarquer lors de lecture du règlement du championnat Rocket League organisé par Pysonix qu'ils avaient précisé comment était décidée l'équipe vainqueur en cas d'égalité de points lors des phases de groupe. Ces compétitions de haut niveau sont donc à observer de manière attentive, puisque c'est souvent dans ces conditions que les joueurs cherchent à réaliser tout ce qui est en leur pouvoir pour gagner. On peut retrouver ce même type de comportement dans la réglementation des sports traditionnels. Il fut une époque où les organisations avaient décidé de rajouter la règle du but en or (mort subite) dans les compétitions de football afin de réduire le nombre de matchs qui se finissaient aux tirs au but.

Il n'est pas rare de voir, aujourd'hui encore, certaines ligues ou organisations, chercher à apporter leurs propres règles ou modifications au système d'un jeu afin de le rendre plus dynamique, impressionnant, et ainsi pouvoir offrir un meilleur spectacle. Sur le site de la Major League Gaming, il est possible de retrouver les configurations apportées au jeu Halo : Reach (2011, *Bungie Studios*), et de remarquer que la vitesse des personnages, ainsi que la hauteur des sauts et l'effet de gravité, ont été tous augmentés (respectivement 120%, 110% et 150%). Sans modifier de manière drastique le gameplay du jeu, ces petites altérations et modifications du système sont un bon moyen de rendre une partie de jeu légèrement plus dynamique lorsqu'il s'agit de la diffuser devant des milliers de spectateurs lors de grandes compétitions. Autre changement que j'ai pu noter, c'est la volonté de certaines organisations de créer leurs propres cartes de Starcraft II pour les compétitions internationales. Ces cartes seraient bien plus complexes que celles déjà présentes en jeu. Au-delà de rajouter du dynamisme, cela traduit le désir de vouloir toujours augmenter le seuil de compétences des joueurs et pousser leur maîtrise du jeu à un tout autre niveau. En leur proposant un challenge plus important, cela les force à sortir le meilleur d'eux-mêmes pour les spectateurs et finalement cela permet d'entretenir la scène professionnelle (on retrouve des notions évoquées dans la première partie).

Autre exemple de mécanique supplémentaire qui ne concerne que la scène professionnelle de certains jeux e-sports, les picks et bans². Présente dans les jeux Counter-Strike : Global Offensive ou encore League of Legends, il s'agit d'une phase qui a lieu avant la partie, et durant

laquelle les deux équipes qui s'affrontent vont devoir sélectionner et éliminer des éléments du jeu parmi une liste commune (des maps³ dans le FPS de Valve, ou des personnages dans le MOBA de Riot Games). La manière de fonctionner peut changer selon les organisations, mais également selon le nombre de matchs qui vont être joués (on parle alors de BO⁴). Lors de mes recherches, je suis tombé sur le règlement de l'ESL Cologne en 2014 concernant les picks et bans lors des matchs de Counter Strike. Lors d'un BO1, chaque équipe devait à tour de rôle éliminer deux maps parmi celles présentes dans le jeu. La map jouée était ensuite sélectionnée de manière aléatoire par l'ordinateur parmi les maps restantes. Tandis que lorsqu'il s'agissait d'un BO3, chaque équipe devait, encore une fois à tour de rôle, sélectionner une map qui sera jouée, et une autre qui sera bannie. Et la troisième map était encore une fois choisie aléatoirement parmi celles qui restent. L'Electronic Sports League finit en justifiant ce système et en expliquant que cela permet de rajouter de la profondeur.



Figure 7. Écran lors d'une compétition de Counter-Strike : Global Offensive présentant les maps éliminées par chacune des équipes ainsi que la map choisie sur laquelle sera joué le match.

En effet, non seulement cela permet de réduire un facteur aléatoire, mais également d'ajouter une nouvelle dimension stratégique avant même que la partie commence. Il arrive souvent dans la scène professionnelle que les deux équipes qui s'affrontent se connaissent. Elles ont pu déjà s'affronter ou encore analyser des matchs antérieurs. Et il est donc possible que chaque équipe sache sur quelle map leur adversaire est le plus à l'aise, et sur laquelle il est le moins. Ces décisions ne sont jamais à prendre à la légère, puisqu'elles peuvent avoir un gros impact sur le reste de la partie.

Comme nous avons pu le voir, ce système de picks et bans changeait selon le nombre de matchs joués. Ce dernier est un paramètre important à prendre compte, puisqu'au-delà d'influencer certaines mécaniques, cela peut aussi avoir un impact non négligeable sur le

gameplay. Les joueurs constituent un facteur humain très imprévisible. Il n'est pas rare de voir des professionnels être inconsistants dans les performances qu'ils délivrent. Nous verrons plus tard que les conditions dans lesquelles ils jouent influent sur cet élément. Augmenter le nombre de matchs, c'est réduire ce facteur aléatoire important. Il s'agit d'une règle simple de mathématiques qui consiste à augmenter le nombre d'échantillons pour obtenir des résultats plus précis. Dans cette situation, c'est le même principe. Sur un seul match, il est dur de juger du niveau réel d'un ou plusieurs joueurs. En augmentant ce nombre, il est plus facile de discerner, quel camp est supérieur à l'autre, et ainsi, faire progresser les meilleures équipes vers les phases finales (là où le spectacle est le plus important).

Cependant, le nombre de matchs jouables dépendra souvent de la durée maximale d'une partie. Un match de Counter-Strike pouvant durer jusqu'à plus d'une heure, il devient dur de faire jouer les joueurs pendant plusieurs heures d'affilée, et leur demander d'enchaîner les parties de manière régulière et sans interruption. Le planning souvent serré des compétitions empêche les matchs de s'étendre trop longtemps. Tandis que les matchs de Rocket League ne durent que seulement 5 minutes, il est possible d'organiser des BO3 ou même BO5 sans se soucier du temps et des joueurs.

Il existe d'autres méthodes afin de 'trier' les équipes et de faire en sorte que les meilleures s'affrontent en finale. Je pourrais évoquer les différents types de tournoi (round-robin⁵ et élimination directe). Je pourrais également expliquer le principe du seeding, qui consiste à faire en sorte que deux équipes ne puissent pas s'affronter deux fois de suite entre les phases de groupe et la finale, permettant ainsi d'éviter des répétitions de matchs et un meilleur tri des équipes. Mais l'influence qu'ont les développeurs sur cet aspect des tournois est minime, et l'impact qu'ils ont sur le gameplay n'est pas flagrant. Il est intéressant de les mentionner puisqu'ils rejoignent le fait qu'il est important de faire progresser les meilleures équipes vers les phases importantes du tournoi, mais je ne m'attarderais pas plus longtemps sur ces notions.

Et pour que ces tournois se passent dans les meilleures conditions, il faut faire attention aux tricheurs. Depuis toujours, les outils informatiques qui permettent de gagner en précision ou de voir à travers les murs ont été interdits, pour des raisons évidentes. Les scripts permettant de faciliter l'exécution de certaines actions qui demandent normalement une très bonne maîtrise du contrôleur sont également prohibés. Contrairement aux logiciels de tricherie qui altèrent directement le gameplay, ces scripts ne font que faciliter des actions pourtant autorisées. Au-delà du fait que cela est considéré comme de l'aide externe (non inscrit dans le code du jeu), pour revenir à ce qui a été dit dans la première partie, ces actions compliquées à réaliser ne sont significatives qu'à haut niveau puisqu'elles permettent souvent de départager les meilleurs parmi les bons joueurs. S'il devient alors facile de les exécuter, elles n'ont plus la même valeur. On pourrait autoriser tous les professionnels à utiliser des scripts pour rendre plus facile l'exécution d'actions spectaculaires, mais elles ne seraient plus viables et perdraient tout intérêt, ou deviendraient au contraire, une stratégie dominante. De plus, qui dit tournoi, dit également paris. Les sites de paris e-sportifs se sont multipliés ces dernières années, et beaucoup d'argent est mis en jeu à chaque match. Avec cette pratique se sont développés les matchs arrangés, c'est-à-dire des rencontres dont l'issue a été déterminée à

l'avance par une équipe, ou les deux. Il existe plusieurs cas, dans la scène professionnelle des compétitions de jeux vidéo, d'équipes faisant exprès de perdre pour récupérer de l'argent qu'ils avaient misé sur l'équipe adverse. Pour finir, les organisations ont dû prendre des mesures antidopage depuis que des joueurs professionnels de Counter-Strike : Global Offensive ont avoué avoir consommé de l'adderall, une drogue permettant de développer ses capacités de concentration.

Ce genre de comportements peut totalement ruiner une scène compétitive puisque l'expérience de jeu est largement faussée. Encore une fois, un bon jeu compétitif nécessite d'avoir une condition de victoire et défaite claire et indiscutable. L'issue du match doit paraître juste.

L'univers des LANs

Organiser un tournoi c'est également amener les joueurs à s'affronter en face à face (toujours au travers d'une interface vidéo ludique cependant). Cela représente l'élément central des compétitions professionnelles de jeux vidéo. C'est une culture qui s'est développée depuis l'âge d'or des jeux d'arcade. À cette époque déjà, il n'était pas rare de voir des joueurs faire la queue pour jouer, et profitant de devoir attendre leur tour, observaient leurs potentiels concurrents effectuer des actions plus ou moins spectaculaires. Bien que le fait de rester passif face à un jeu vidéo et pouvoir en tirer de l'intérêt et du plaisir puisse paraître contraire au principe même du média (qui demande à son utilisateur d'être actif), ce comportement a toujours existé et a évolué au fil des années.

De nos jours, les organisations n'hésitent pas à mettre énormément de moyens dans l'organisation et la mise en place d'infrastructures pour ce type d'événement. Alors qu'il y a quelques années, les compétitions professionnelles se déroulaient dans de petits amphithéâtres, avec très peu d'effets techniques, aujourd'hui il s'agit de véritables spectacles, de « show » à l'américaine, dans des stades énormes face à des milliers de personnes. On peut noter de nombreuses améliorations au niveau des moyens mis en œuvres pour en jeter plein les yeux : effets spéciaux, pyrotechniques, trophées de taille imposante, montages vidéo, entrée des joueurs ou encore présentateurs. Autrefois destinés à un public de joueurs « hardcore », ces compétitions visent maintenant un public beaucoup plus large, avec comme premier exemple la diffusion de ces événements dans des cinémas ou à la télévision.

Avec l'évolution des technologies et le développement du mode multijoueur en ligne, les joueurs ont pu commencer à affronter des adversaires potentiellement dans le monde entier. Malheureusement, internet trouve rapidement ses limites, et les joueurs sont souvent finalement limités géographiquement lorsqu'ils veulent affronter des adversaires en ligne. La vitesse du réseau peut varier et cela peut impacter le temps de latence entre l'envoi et la réception des données. Plus ce temps est élevé, plus l'expérience de jeu en sera impactée, et non pour le mieux. Pour réduire cette donnée, les joueurs doivent souvent limiter la distance géographique entre eux et leurs adversaires. En fin de compte, ils affrontent très rarement le monde entier. Pour se retrouver face aux meilleurs, il faut se déplacer dans des LANs. Il est

connu que les joueurs professionnels sont à un niveau bien au-dessus du plus haut rang défini par le système de classement du jeu. S'ils ont réussi à atteindre ce niveau de maîtrise du jeu, c'est en participant à de nombreux tournois et de LANs. Un terme est également utilisé pour désigner les joueurs ne souhaitant pas participer à ce type d'événements : les « LAN Dodger », autrement dit, ceux qui évitent les LANs.

Les compétitions en local constituent un environnement si particulier qu'elles peuvent impacter le gameplay de manière non négligeable. Le game designer David Sirlin insiste vraiment sur le fait que si un joueur désire faire une carrière professionnelle, il se doit de participer à des LANs. Et il continue son argumentaire en expliquant que la première compétition en local est rarement celle durant laquelle on performe le mieux. En effet, il est facile de distinguer l'expérience de jeu qu'on peut avoir en jouant seul dans notre chambre, de celle qu'on a lorsqu'on joue face – ou à côté – de son adversaire, qui peut se révéler être quelqu'un de très intimidant physiquement. Il faut également ajouter à cela de nombreux spectateurs qui jugeront le moindre de vos faits et gestes, les caméras, les jeux de lumière et toute la pression qui en résulte. Dernier élément à prendre en compte, mais qui concerne plus souvent les joueurs professionnels, est l'ensemble des conditions géographiques liées à l'endroit où est organisé la LAN (décalage horaire, températures, heure de jeu...). Un joueur fatigué, qui a trop chaud ou trop froid, qui vient de se lever ou qui veut aller dormir, n'offrira pas le même niveau de performance qu'il pourrait normalement délivrer dans des conditions plus régulières. Il doit pouvoir s'adapter afin de se sentir à l'aise dans un environnement particulier et inconnu. Cette capacité à s'approprier un lieu étranger et donc à offrir le même niveau de performance indépendamment des conditions qui peuvent impacter l'expérience de jeu, permet d'identifier les meilleurs joueurs.

Les joueurs attachés à cette notion de compétition, professionnels ou non, entretiennent une relation particulière avec l'ensemble des outils leur permettant de jouer (manette, clavier, souris, casque, écran...). Si vous invitez des personnes pour jouer à Street Fighter ou encore Super Smash Bros, il n'est pas rare de les voir arriver avec leur propre manette de jeu. Lorsqu'elle a assisté à une compétition des World Cyber Games, T.L. Taylor a remarqué que même si l'organisation prêtait du matériel pour pouvoir jouer, une grande majorité des joueurs refusaient et préféraient utiliser leurs propres contrôleurs. Même si certains croient entretenir un lien particulier avec leur manette, ou si d'autres défendent que leur souris soit bien plus précise que les autres, il s'agit surtout pour ces joueurs de construire un environnement familier et de se sentir à l'aise malgré les conditions particulières dans lesquelles ils jouent. Cela va même plus loin avec la pratique de petits rituels avant le début des hostilités. Il arrive souvent aux joueurs de déplacer de manière régulière et exagérée leur souris, ou encore d'appuyer de manière incessante sur toutes les touches de leur clavier ou de la manette, pour retrouver un bon 'ressenti'. Si dans la pratique de ces échauffements, quelque chose vient perturber les joueurs, ils le sentiront immédiatement et effectueront les réglages nécessaires. Ce type de rituels est également pratiqué dans les sports traditionnels. Ils arrivent aux joueurs de football de tâter le terrain pour voir si la pelouse est de qualité, ou encore de pratiquer quelques passes ou tirs pour vérifier s'il n'y a pas de faux rebonds au sol ou si les buts semblent à la bonne taille. Au basketball, les joueurs testent souvent la manière dont réagit le ballon sur les cadrans des paniers, la façon dont il rebondit.

Pour illustrer ce propos, j'aimerais m'attarder sur un autre exemple, qui remonte à quelques années maintenant. À l'époque où les écrans LCD⁶ commençaient à arriver sur le marché, les sponsors faisaient souvent pression sur les organisations pour que les joueurs jouent sur ces nouveaux produits. Seulement, pour les joueurs de FPS, il était préférable de jouer sur les écrans cathodiques, qui offraient alors des temps de réponse plus bas et un taux de rafraîchissement d'image plus élevé. Le jeu était plus fluide, plus agréable. À tel point que lorsqu'une ligue annonçait que la compétition allait se dérouler sur ces nouveaux écrans LCD, pendant plusieurs jours avant le tournoi, les joueurs professionnels changeaient d'écrans et s'entraînaient sur les LCD pour s'habituer à leurs particularités techniques. Il existe de nombreux autres exemples qui vont dans ce sens, mais le tout est de comprendre qu'il est important pour les joueurs professionnels, ou du moins pour ceux qui prennent un minimum au sérieux les compétitions de jeux vidéo, de se sentir à l'aise pour délivrer les meilleures performances possibles. Ils essaient de s'adapter aux aléas de l'environnement pour réduire les distractions et donc les facteurs aléatoires, sans quoi leur expérience de jeu ne semblerait pas optimale.

Comme dit précédemment, les infrastructures sont souvent sujettes à distraire les joueurs (lumières, bruits ambiants, effets spéciaux). Mais il est possible qu'elles impactent de manière radicale l'issue d'un match. Pour démontrer cela, je vais parler de deux cas qui ont beaucoup fait parler d'eux dans la scène professionnelle de Counter-Strike : Global Offensive.

Les joueurs professionnels ont souvent en leur possession de nombreux matériels audio pour supprimer, ou du moins atténuer, les bruits ambiants (musique, public, commentateurs). Seulement, lors d'un tournoi, le mixage audio configuré dans le jeu pour les joueurs et sur les enceintes pour le public n'était pas bien réglé. Les joueurs ont alors, après coup, avoué qu'il était possible d'entendre les commentateurs à certains moments lors des matchs. Ils ont pu ainsi anticiper certaines stratégies qui avaient été expliquées en direct par les commentateurs pour les spectateurs. Après cet incident, la plupart des organisations ont alloué une partie du budget à la fabrication de compartiments insonorisés dans lesquels sont installés les ordinateurs. Les joueurs ne sont plus gênés par le public, et les explications des commentateurs ne viennent pas perturber le déroulement du match.

Malheureusement, cela a soulevé un nouveau problème. Dans le jeu de tir développé par Hidden Path Entertainment, il existe une mécanique appelée la « deathcam » qui fige la caméra pendant un certain temps et qui donne un point de vue parfois avantageux. Durant un match, un joueur a profité de la mort de l'avatar de son coéquipier et de cette mécanique deathcam pour repérer la position de ses adversaires. Il s'est simplement penché légèrement sur le côté pour regarder l'écran de son partenaire de jeu. En effet, la disposition des ordinateurs permet ce genre de pratique. Les joueurs ont alors fait entendre leur mécontentement et ont demandé aux développeurs de changer cette mécanique en réduisant le temps durant lequel la caméra reste active, ou tout simplement en supprimant cette mécanique, jugée inappropriée pour la scène compétitive selon certains.

Ces deux situations soulèvent de nombreuses problématiques quant à la façon d'organiser un tournoi et d'installer les infrastructures. Il faut trouver le compromis entre proposer quelque chose de stupéfiant pour les spectateurs, et proposer une expérience optimale pour les joueurs. Ce dernier point reste essentiel, puisque comme nous l'avons vu à plusieurs reprises, cela leur permet de s'exprimer librement lors des confrontations. Limiter les facteurs aléatoires et les distractions permet de mettre en avant les performances des joueurs et de montrer au public leur vrai niveau.



Figure 8. Photo prise lors d'un tournoi de DOTA 2, sur laquelle on peut voir le public face à la scène, sur laquelle se trouve deux compartiments insonorisés pour les joueurs.

L'expérience Rubikarena

Dans ma première partie, j'ai longuement discuté de cette culture si particulière que peut être la compétition entre les joueurs. Certes, les grands tournois organisés par la Major League Gaming ou encore l'Electronic Sports League représentent aujourd'hui le noyau du sport électronique, mais il n'est pas rare de voir des joueurs s'improviser organisateurs le temps de quelques journées dans le but de créer leur propre tournoi local. Supinfogame n'échappe pas à cette règle et a déjà vu plusieurs tournois de jeux vidéo être organisés dans ses locaux : Hearthstone, Towerfall (2013, *Matt Thorson*), League of Legends, et très récemment Rocket League.

Lorsque j'ai voulu organiser ce dernier, j'ai d'abord pris connaissance de ce qui avait été fait lors des tournois Rubikarena précédents, à la fois pour comprendre les éléments qui ont fonctionné et à reproduire, ainsi que ceux qui ont posé problème et donc à éviter. J'ai alors décidé de prendre contact avec Tristan Peschoux, la personne responsable du déroulement de la Rubikarena League of Legends. J'ai alors appris qu'il avait longuement travaillé sur la rédaction d'un règlement officiel du tournoi. Après un premier envoi au studio de

développement Riot Games, il a reçu de nombreuses recommandations et a dû apporter de nombreux changements à son document pour être ensuite validé par le studio américain et obtenir des récompenses à offrir aux vainqueurs. Ainsi, j'ai essayé de faire de même avec Psyonix, développeur du jeu Rocket League, sans réponse de leur part malheureusement. Un aperçu du règlement est disponible en annexe. Mais il ne s'agit pas là d'une contrainte imposée par les studios de développement pour savoir si l'on mérite ou non un prix, il s'agit surtout d'aider les joueurs à organiser leurs propres tournois et entretenir cette scène, pouvant potentiellement révéler de nouveaux joueurs professionnels, et ainsi entretenir la scène e-sportive. Les développeurs se doivent de fournir des outils et méthodes à ces organisateurs amateurs afin de gérer les nombreux problèmes qui peuvent intervenir et affecter le bon déroulement du tournoi. L'enjeu est notamment plus important s'il y a un prix à la clé, puisque la décision du vainqueur doit être juste. Si trop d'éléments aléatoires sont intervenus lors du tournoi, la première place sera contestée.

Même si je n'ai pas pu entretenir ce même dialogue avec le studio Psyonix pour l'organisation du tournoi Rubikarena Rocket League, il m'était nécessaire de rédiger un règlement afin de clarifier le déroulement de la compétition et de préciser l'issue de certains cas. Avant de rentrer dans les détails et d'expliquer les problèmes que j'ai pu rencontrer, il est intéressant de noter que l'organisation a également beaucoup dépendu du nombre de joueurs. Nous avions dans un premier temps réfléchi à deux structures de tournoi dans le cas où 8 ou 16 équipes s'inscrivaient et qui permettaient d'équilibrer le nombre de matchs joués par jour durant toute la semaine de compétition. Ce sont des structures assez standards qu'on retrouve lors de nombreuses compétitions, avec une phase de groupe en round-robin qui permet de se qualifier pour les phases finales, ces dernières étant structurées avec un système d'élimination directe. Cependant, lors de la fermeture des inscriptions, nous nous sommes retrouvés à 12 équipes. Ainsi, nous avons dû revoir le déroulement du tournoi, réorganiser la structure et revoir le nombre de matchs joués chaque jour. Nous avons réussi à établir un système assez proche de ceux auxquels nous avons pensé, avec 4 groupes de 3 équipes.

Chaque équipe devait affronter les autres équipes présentes dans leur groupe et aux termes de ces matchs de groupe, un classement était établi selon les victoires et défaites. Le premier de chaque groupe était directement qualifié pour les phases finales, tandis que le deuxième rencontrait le troisième d'un autre groupe. Ainsi, nous avons appliqué un principe de seeding courant dans l'organisation de compétitions de sports traditionnels et électroniques. Cet anglicisme désigne un principe selon lequel certaines équipes (ou joueurs si le sport se joue seul), très souvent jugées les meilleures, sont introduites dans des phases finales d'un tournoi de telles manières à ce qu'elles ne se rencontrent pas avant les phases finales. Cette technique permet de diversifier les matchs, d'éviter que deux équipes se rencontrent régulièrement, et d'assurer le plus beau spectacle pour la finale, le point culminant de toutes compétitions qui se respectent. Seulement, cette organisation a soulevé un nouveau problème. Du fait qu'il y avait 3 équipes par groupe, on pouvait se retrouver dans un cas d'égalité parfaite au niveau du ratio victoires/défaites. Nous avons donc dû établir une règle supplémentaire qui permettant de départager les équipes selon leur goalaverage, c'est-à-dire la différence entre le nombre de buts marqués et encaissés.

L'organisation du planning et la mise en place des rencontres étaient assez simples. Il y avait quatre matchs par jour et puisque nous étions quatre organisateurs nous pouvions régler les serveurs, observer le bon déroulement des affrontements et intervenir en cas de besoin. Au départ, nous voulions laisser les joueurs libres dans le choix des horaires de leur match, avec comme seules règles à respecter : « Le match doit être disputé dans la journée » et « Si une équipe n'est pas présente à l'horaire décidé par les deux équipes et validé par un organisateur, elle est automatiquement déclarée perdante avec un score cumulé de 0-3 ». Nous avons rapidement remarqué que cela pouvait poser des problèmes d'équité. Une équipe A et une équipe B pouvaient s'engager à jouer la rencontre à une certaine heure, mais qu'après désistement d'un joueur, l'équipe B ne pouvaient jouer qu'à une autre heure. Ce nouvel horaire est accepté, mais au dernier moment l'équipe A ne peut disputer le match pour un problème impossible à anticiper. Dans ce cas, l'équipe A serait sanctionnée, mais pourquoi l'équipe B ne le serait pas alors qu'elle n'avait pas pu assister à la première rencontre ? Cette liberté donnée aux joueurs avait également porté préjudice lors du tournoi League of Legends. De nombreux matchs ne cessaient d'être reportés et certains n'arrivaient pas à se finir. C'est pourquoi nous avons décidé de cadrer de manière plus stricte le déroulement de ces affrontements et de donner une heure définie à toutes les rencontres. Les équipes devaient s'engager à être présentes à ce moment-là, sous peine de sanction. Mais si une équipe se retrouvait dans l'impossibilité de disputer le match à cette heure, elle pouvait essayer de négocier un nouvel horaire avec l'équipe adverse et un organisateur. Si cette négociation échouait, c'est l'équipe non disponible à l'horaire initial qui était déclarée perdante. Il ne s'agit pas là d'un système parfait, mais les équipes étant tenues de disputer leur match à une heure précise décidée par les organisateurs du tournoi, cela a permis de mieux structurer le déroulement du tournoi et de rendre l'expérience générale plus juste.

De plus, nous avons rencontré quelques problèmes techniques : connexion internet, processus ne répondant plus, contrôleurs défectueux. Nous avons même eu un problème de caméra lors des phases finales et avons dû trouver une solution rapidement puisque les matchs étaient joués en direct face à un public, et nous devons respecter un planning très serré. Heureusement, ces soucis étaient peu nombreux et ont pu être réglés facilement et rapidement. J'aimerais également noter que, lors de ces phases finales, les commentateurs ont joué un rôle primordial dans la volonté de proposer des affrontements agréables à regarder. Sans eux, je doute que l'activité de regarder d'autres joueurs s'affronter pendant presque 4 heures, aurait été aussi divertissante.

Ainsi cette expérience m'a surtout appris à anticiper les nombreux cas et scénarios possibles dans lesquels il fallait trouver une solution 'juste' afin de départager les équipes. Même si le format informatique des jeux vidéo offre l'avantage de limiter les actions possibles des joueurs à ce que le code leur permet de faire, il est souvent nécessaire d'établir un certain nombre de règles supplémentaire par-dessus le jeu pour avoir une expérience fluide, juste, absolue et non contestable. C'est pourquoi les studios qui souhaitent développer une scène professionnelle doivent porter une attention toute particulière au développement de ces tournois amateurs, et fournir aux organisateurs des outils et des méthodes pour gérer ces cas particuliers. Cela va toujours dans le sens qu'il est nécessaire d'offrir une expérience juste

pour tous les participants, et donc de réduire le plus possible les facteurs aléatoires (humains, informatiques).

J'aimerais finir cette courte parenthèse sur mon expérience en tant qu'organisateur de tournoi e-sport en remerciant les personnes qui m'ont aidé à préparer cette compétition : Florent Vieillescazes, Pauline Broeckart et Axel Richet. J'aimerais également remercier l'équipe pédagogique ainsi que les dirigeants de Rubika et du service informatique pour leur soutien dans la location de l'amphithéâtre et l'installation du matériel informatique.

Créer l'engouement

Bien organiser une compétition de sport électronique est essentiel pour offrir aux joueurs une expérience de jeu optimale. Mais il s'agit également pour les organisations et les développeurs d'attirer et surtout d'engager de nombreux spectateurs dans ces tournois professionnels. Les raisons sont diverses. La nécessité de rentabiliser les coûts d'organisation de tels événements, mais également créer du spectacle, un véritable « show ». Il s'agit aussi d'un formidable outil de rétention mais aussi d'acquisition de nouveaux joueurs.

Puisque nous avons grandi avec les jeux vidéo et sa culture, nous sommes plus enclins à regarder d'autres personnes jouer et y trouver un intérêt et du divertissement. On peut également étendre ce comportement aux personnes travaillant dans l'industrie, ou de manière générale les joueurs. Le développement exponentiel des plateformes de diffusion (Twitch, Youtube Gaming) est la preuve de l'engouement des joueurs pour cette activité. Mais lorsque ces compétitions de sports électroniques touchent les médias populaires, tels que la télévision ou les journaux sportifs, on peut rapidement remarquer l'incompréhension de certaines personnes qui n'hésitent pas, malgré leur ignorance, à remettre en question la légitimité de cette activité. Elles jugent souvent ça inutile, non productif et n'y trouvent pas d'intérêt. Et il s'agit là d'un des challenges principaux lorsqu'on organise des tournois. Attirer joueurs et fans du jeu n'est pas compliqué, mais attirer et surtout garder l'attention de gens extérieurs à cette culture est une tout autre chose.

Ils arrivent que les jeux e-sports n'arrivent pas à être assez divertissants pour plusieurs raisons. Avec la mécanique de picks et bans (ce que ce soit dans Counter-Strike ou League of Legends), le temps entre deux matchs peut paraître long. Pour des joueurs expérimentés qui comprennent les différents enjeux de cette phase de jeu, ces plusieurs minutes sont intéressantes, mais pour des spectateurs occasionnels et donc qui ne jouent potentiellement pas au jeu, ce moment est plus fastidieux. Lors des premières compétitions de World of Tanks le format compétitif du jeu récompensait le camping⁷ et n'arrivait pas à motiver les joueurs à gagner les matchs. Ils se contentaient facilement d'un cas d'égalité. Ces stratégies étaient viables, mais étaient loin d'être divertissantes. Le studio de développement a donc procédé à une modification des règles en donnant aux joueurs un objectif supplémentaire et surtout en forçant le match à se finir sur une victoire et défaite, et non sur une égalité comme vue dans la seconde partie. Au-delà des problèmes d'éthiques que cela peut soulever, on remarque surtout la nécessité pour les développeurs de rendre le mode compétitif divertissant.

Pour aider les spectateurs à comprendre ce qu'il se passe à l'écran et les enjeux de chaque situation, il y a pour cela les commentateurs qui décrivent en direct et au public (présent dans la salle et sur internet), joueurs ou non, les actions qui sont en train d'être effectuées. Ils y ajoutent leurs connaissances et leur propre expérience du jeu pour tenter d'expliquer et de déchiffrer la situation le plus clairement possible pour les spectateurs occasionnels. Afin d'accompagner ces personnes dans la construction d'analyses pertinentes et détaillées, afin de les aider à expliquer et montrer des tactiques de jeu, il est intéressant de penser à des outils facilitant la démonstration de telles informations. C'est pourquoi il est nécessaire d'apporter un soin particulier à la conception de mécaniques de spectateurs. Le tout est de montrer toutes les informations nécessaires à la compréhension du match dans son ensemble, même si cela ne reflète pas exactement ce que voient les joueurs en jeu (vie, équipement, localisation). Dans Counter-Strike : Global Offensive, les commentateurs ont à leur disposition une carte représentant un plan d'ensemble vue de haut du niveau de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Ils peuvent dessiner par-dessus pour expliquer certaines stratégies et tactiques mises en place par les différentes équipes, comme un entraîneur de football ou de basketball le ferait pour expliquer ses stratégies à son équipe. Rendre plus efficace le travail des commentateurs c'est surtout aider les spectateurs, potentiellement non-joueurs, à discerner les actions importantes et à comprendre l'enjeu des matchs. Ainsi, cela permet de les engager de manière plus significative dans la compétition.

Il reste cependant évident qu'une bonne partie de la frénésie et de l'engouement suscité à l'égard des compétitions professionnelles de jeux vidéo sont engendrés grâce au marketing et à la communication. Au-delà des nombreuses publicités, jeux-concours, annonces "chocs" et autres méthodes de communication, pour revenir à ce qui a été dit dans la seconde partie, il est intéressant de créer et développer des histoires pour alimenter son sport. Cela permet d'attirer des spectateurs et de leur faire saisir un intérêt, un enjeu, et donc de faire en sorte qu'ils puissent s'investir dans le tournoi pour une raison.

On ne peut cependant pas négliger le fait que l'argent attire et motive beaucoup de personnes. Ces dernières années, l'e-sport a connu une augmentation considérable dans la quantité d'argent qui était mis en jeu. Pouvant atteindre jusqu'à plusieurs millions d'euros, répartis différemment selon les places (la première place remporte le plus gros prix, et plus on descend dans le classement, plus les récompenses sont basses), il n'est plus rare de voir aujourd'hui le vainqueur du tournoi repartir avec un million. Forcément, plus cette valeur sera élevée, plus cela permettra de capter l'attention. De nouvelles méthodes se sont alors développées, par exemple les récompenses en financement participatif. Il est alors possible d'augmenter l'argent total mis en jeu lors des compétitions de sports électroniques en faisant don de son propre argent. En réalité, il s'agit de structures plus complexes que de simples donations. Prenons par exemple le Compendium, présent dans le jeu DotA 2. Il est ici question d'un système dans lequel les joueurs peuvent récupérer des points grâce à de l'argent réel. Plus les joueurs ont de points, plus ils peuvent débloquer des récompenses en jeu. Une partie de l'argent alors dépensé par les joueurs pour obtenir ces bonus sert ainsi à alimenter la cagnotte. De plus, lorsque cette somme dépasse certains paliers, définis par le studio de développement, des éléments de jeu sont débloqués pour toute la communauté. On retrouve quelques similitudes avec le système de financement participatif mis en place sur Kickstarter⁸

par exemple. Plus une personne fait don de son argent, plus la récompense est importante. La limite entre le don et l'achat est ici très floue, mais il n'empêche qu'il s'agit là d'un bon moyen d'utiliser des mécaniques de jeu pour aider le développement de la scène professionnelle. Les joueurs y retrouvent leur compte en espérant débloquent de nouveaux éléments de jeu et ainsi enrichir leur expérience, mais ils peuvent aussi se donner bonne conscience en se disant que cela a permis d'aider la scène compétitive professionnelle. Et pour les développeurs, avoir un prix qui dépasse les 18 millions de dollars (la cagnotte du tournoi The International de DotA 2 a atteint 18 429 613 de dollars) est un très bon argument lorsqu'il s'agit d'attirer du monde.

Interpeller l'attention des gens avec l'annonce d'une récompense gigantesque est une chose, mais conserver l'intérêt de ces personnes pour le jeu en est une autre. Une fois que ces nouveaux spectateurs sont acquis, il est intéressant de trouver et développer des méthodes qui permettent de pousser l'engagement de ces personnes encore plus loin. Cela peut passer par un simple système de récompenses offertes de manière aléatoire aux personnes qui regardent les matchs en utilisant le service de diffusion directement en jeu, ou ceux partenaires avec le studio de développement (Twitch par exemple). Mais au-delà de l'activité passive des spectateurs, dans les jeux e-sport populaires, il est possible de trouver des petits jeux exotiques conçus lors des compétitions majeures afin d'engager de manière plus significative les spectateurs. Il s'agit souvent de parier sur les vainqueurs de chaque match disputé, ou encore de réussir à deviner la « dream team⁹ » qui est alors constituée des joueurs ayant les meilleures statistiques lors de cette compétition (précision, nombre de bombes plantées, nombre de premières éliminations). Ces activités nécessitent souvent d'acheter des éléments en jeu, dont une partie des bénéfices sera utilisée pour le développement de la scène professionnelle. Réussir à développer l'intérêt pour la scène professionnelle c'est réussir à développer un outil de rétention et d'acquisition formidable. Plus il y aura de joueurs, plus il y aura de spectateurs. Et plus il y aura de spectateurs, plus il y aura potentiellement de nouveaux joueurs. Tout cet écosystème permet le bon développement d'une scène compétitive professionnelle.

CONCLUSION

En sommes, nous venons de voir tout au long de ce dossier les différents impacts qu'ont eus la popularisation de l'e-sport et la professionnalisation de son industrie sur la conception et le gameplay de ces jeux compétitifs.

Tout d'abord, nous avons pu voir à quel point la confrontation était importante et devait être au centre du jeu. Même si la confrontation directe n'est pas le seul type de confrontation présent sur la scène e-sport, il est essentiel d'entretenir ce « dialogue » avec un système riche et complexe afin de rendre l'affrontement juste, équilibré et surtout intéressant. Il est également essentiel de mettre en avant les compétences des joueurs et les récompenser. Tout ce système rendant le sport incertain et spectaculaire grâce à de belles performances athlétiques de la part des joueurs, n'est pas seulement fondamental pour offrir aux joueurs une expérience optimale, mais ces aspects doivent être également mis en avant et être rendus compréhensibles pour les spectateurs afin qu'ils puissent saisir les enjeux et le côté spectaculaire. Lors de la conception d'un sport, il ne faut plus seulement penser aux joueurs, mais également aux spectateurs, qui ont un tout autre regard sur les jeux vidéo.

Pour faire un bon jeu e-sport, il faut tout d'abord avoir un bon jeu qui propose une confrontation intéressante. Mais une fois que le jeu est sorti, il faut surveiller et observer les différentes communautés qui se développent autour. En effet, nous avons pu voir dans la seconde partie que la communauté qui se construit autour des jeux e-sport est complexe. Il y a différents types de consommateurs : les joueurs professionnels, les joueurs amateurs et les spectateurs non joueurs. Ces différentes habitudes de consommation mettent en avant des enjeux et des problématiques différentes. Pour les joueurs, il faut réussir à proposer un jeu intéressant à tous les niveaux, juste et équilibré, avec des règles claires et bien définies. Mais il faut bien faire attention à l'équilibre fragile entre la scène amateur et professionnelle. Tandis que pour les spectateurs, il faut trouver un moyen de les attirer et surtout de les garder. L'e-sport peut être un formidable outil de rétention et d'acquisition.

Et enfin, dans la troisième et dernière partie, nous avons pu voir à quel point il était complexe d'organiser un tournoi. Il s'agit souvent d'établir une nouvelle couche de règles par-dessus les règles du jeu afin de clarifier les conditions de victoire, de défaite ou encore d'égalité. Il s'agit aussi d'éviter les comportements jugés antisportifs ou encore les stratégies dominantes non spectaculaires. Nous avons pu également voir à quel point les infrastructures mises en places lors des LANs, et de manière générale, les conditions dans lesquels jouaient les joueurs pouvaient impacter leur expérience de jeu, et donc le spectacle proposé aux spectateurs. Il faut réussir à créer un environnement favorable aux joueurs qui leur permettent de livrer le

meilleur d'eux-mêmes et ainsi créer du « spectaculaire ». Encore une fois il s'agit de trouver un équilibre fragile entre ce que veulent les spectateurs, et ce que souhaiteraient les joueurs pour une expérience optimale. Parfois, servir l'un, c'est desservir l'autre. Mais si ces compétitions de sports électroniques sont réussies, cela permet d'entretenir une scène professionnelle active, et donc de garder une communauté de joueurs amateurs importante et possiblement attirer encore plus de spectateurs et nouveaux joueurs.

La popularisation, et par conséquent la professionnalisation de l'industrie du sport électronique, mettent en avant de toutes nouvelles problématiques pour les concepteurs de jeux vidéo e-sport. La définition du « joueur » se complexifie. Il ne s'agit plus seulement de joueurs, il existe aujourd'hui plusieurs types de consommateurs de l'e-sport, et tous soulèvent des enjeux particuliers. Il faut un jeu, certes agréable à jouer, mais aussi à regarder.

Tous ces acteurs, qui participent à la définition du gameplay d'un jeu e-sport, et à une plus grande échelle, au développement et à la professionnalisation de l'industrie des compétitions de jeux vidéo, sont tous à prendre en considération lors de la conception. Mais il faut également faire attention à bien analyser la situation dans laquelle se confrontent ces éléments. Nous avons vu au travers de ce mémoire qu'il est parfois nécessaire et préférable de heurter une communauté s'il s'agit d'en aider une autre.

Ainsi, il est important de considérer que l'expérience des jeux e-sport ne se résume pas un système de règles qui mettent en avant la confrontation de haut niveau. Elle est également forgée par les différentes communautés, par les joueurs professionnels et amateurs, mais aussi par les spectateurs. La manière dont sont organisés les tournois et les particularités qu'offrent les LANs constituent également un acteur important dans la construction d'une expérience de jeu optimale. L'e-sport est un écosystème complexe. En prenant compte de tous ses éléments, on réalise alors les nouvelles responsabilités que nous pouvons avoir en tant que game designers de jeux e-sport. Au-delà des jeux à messages, jeux engagés, ou seulement des jeux qui sont utilisés à des fins « ludiques », les jeux e-sport appartiennent à une industrie du divertissement à part entière. Le jeu devient un « art du spectacle » puisqu'il est destiné à être regardé par des millions de spectateurs, mais il devient également un métier pour les joueurs professionnels. Toutes ces responsabilités participent à ajouter beaucoup de valeurs à notre métier. En tant que game designers, nous sommes garants de l'expérience de jeu des joueurs professionnels, amateurs, mais également des spectateurs. Nous devons nous assurer de leur offrir une pratique optimale.

Cependant, cette industrie est encore jeune, et beaucoup de ces acteurs cherchent à l'influencer, la forger selon ses propres envies et propres codes. Tout au long de ce mémoire, j'ai souvent comparé le sport électronique aux sports plus traditionnels, aussi bien dans la création d'un système de jeu que dans l'organisation d'événements sportifs et spectaculaires. Mais il ne faudrait pas que le développement de cette industrie de l'e-sport retombe dans les écueils du sport traditionnel. De nombreux problèmes ont déjà émergé : matchs arrangés, paris sportifs, dopages, nationalisme fort, sexisme... La scène compétitive professionnelle est divisée, avec d'un côté les hommes et de l'autre les femmes, ces dernières ayant un niveau jugé « trop faible » pour pouvoir se mélanger aux hommes. Cette culture sexiste de la domination du mâle viendrait peut-être du sport traditionnel et de nombreux autres facteurs

socioculturels (comme quoi les femmes n'aimeraient pas la compétition par exemple, ou encore auraient une moins bonne coordination œil-main). Le tout est de prendre conscience que l'industrie e-sport est encore aujourd'hui principalement masculine, et ainsi que des problèmes de sexismes existent et sont à corriger.

Les problématiques sociales, culturelles, économiques et législatives sont nombreuses et importantes, surtout que l'industrie est en plein développement et en phase de se professionnaliser dans beaucoup de pays. Mais d'un point de vue de concepteur de jeux vidéo, ce qui est encore plus intéressant et pertinent à observer est le progrès des technologies et l'évolution des outils et interfaces de jeu. J'aurais aimé développer cette partie dans mon mémoire, mais il s'agit d'un phénomène encore trop récent, et ces tendances ne s'étant pas – à mon avis – encore assez développées, il était dur de tirer des conclusions intéressantes sur l'impact que pouvait avoir la plateforme sur l'expérience de jeu e-sport. En effet, la plupart des jeux que j'ai mentionnés dans ce mémoire sont des jeux se jouant sur ordinateur ou sur les consoles de Sony et Microsoft (respectivement la PlayStation 4 et la Xbox One). Mais il existe aussi certains jeux faisant appel à des contrôleurs « exotiques », par exemple *Just Dance* (2009-2016, *Ubisoft*) qui utilise une technologie permettant de reconnaître les mouvements du corps, ou encore *Guitar Hero* (2006-2015, *Activision*) qui utilise une guitare. Aujourd'hui, il est possible de voir de plus en plus de jeux mobiles se tourner vers la scène e-sport, avec des jeux free-to-play¹ comme *Clash Royale* (2016, *Supercell*), ou encore *Vainglory*, un MOBA développé sur mobile par le studio Super Evil Megacorp sorti en 2014 sur iOS et ciblant principalement la scène compétitive professionnelle. L'arrivée et la démocratisation progressive de la réalité virtuelle² et de ses périphériques (les casques Oculus Rift, HTC Vive, ou encore Playstation VR) peuvent également apporter son lot de nouveautés dans l'industrie des sports électroniques. Lors du salon de l'E3³ en 2014, Sony a annoncé le développement de RIGS, un jeu de tir compétitif se jouant avec le casque de réalité virtuelle Playstation VR dont une des intentions principales est de le concevoir pour intégrer la scène e-sport populaire.

On pourrait alors se demander à quel point ces nouvelles interfaces de jeu peuvent impacter l'expérience de jeu des compétitions professionnelles de sports électroniques ? L'accessibilité des jeux mobiles offre-t-elle vraiment un meilleur développement pour une scène compétitive ? Au-delà des problèmes de « mal des transports » que cette technologie peut provoquer, la réalité virtuelle et sa capacité à pleinement immerger les joueurs dans leur expérience ludique est-elle vraiment bénéfique pour les joueurs et les spectateurs ?

LEXIQUE & ANNEXES

PREFACE

¹**FPS** : FPS ou « First Person Shooter » est un type de jeu de tir qui offre une vision subjective, c'est-à-dire une caméra 'à la première personne' (ex : *DOOM*, *Counter-Strike*, *Battlefield*, *Call of Duty*).

²**RTS** : Opposés aux jeux de Stratégie en tour par tour, les RTS ou « Real Time Strategy », sont un type de jeu dans lequel le déroulement d'une partie n'est pas découpé en tours, mais toutes les actions s'effectuent simultanément en temps réel (ex : *Starcraft*, *Warcraft*, *Age of Empires*, *Company of Heroes*).

³**CCG** : Les « Collectibles Card Games », ou jeux de cartes à collectionner, sont des jeux de cartes qui utilisent des cartes élaborées uniquement pour leur système de règles particulières. Souvent en très grand nombre et très variées, ces cartes peuvent constituer de nombreux paquets personnalisés selon les stratégies des joueurs (ex : *Hearthstone*, *Magic : The Gathering*, *Pokemon TCG*).

⁴**MOBA** : Le terme MOBA, qui signifie « Multiplayer Online Battle Arena », ou encore A-RTS pour « Action Real Time Strategy », désignent des jeux qui opposent deux équipes de cinq joueurs dont le but est de détruire le camp de l'adversaire grâce à des avatars pourvus de pouvoirs et capacités spéciales. Ce type de jeu trouve son origine dans le jeu *Defense of the Ancients (DotA)*, un mod du jeu *Warcraft* (ex : *League of Legends*, *DotA 2*, *Smite*, *Heroes of the Storm*).

⁵**LAN** : Le mot LAN, acronyme de « Local Area Network », désigne un réseau informatique local dans lequel les ordinateurs s'échangent des données sans passer par internet. Ce terme est également souvent utilisé pour parler de rassemblements de joueurs à un même endroit pour jouer à des jeux vidéo et organiser des compétitions.

CONCEVOIR UN NOUVEAU SPORT

¹**Callouts** : Un callout est un mot, une lettre, ou un chiffre qui est utilisé par les joueurs pour indiquer un emplacement particulier de la carte. Il s'agit d'environnements plus ou moins précis, pouvant aller d'une grande allée principale à un petit ensemble de caisses dans un coin.

²**Matchmaking** : Un matchmaking est un système de règles et de formules mathématiques (rang, ratio victoire/défaite, classement elo) prenant en compte le niveau actuel des joueurs afin d'offrir des matchs relativement équilibrés.

³**MMORPG** : Les MMORPG, ou « Massively Multiplayer Online Role Playing Games », sont des jeux de rôle multijoueurs en ligne dans lequel de très nombreux joueurs se retrouvent dans un univers persistant (ex : *World of Warcraft*, *Guild Wars 2*, *The Elder Scrolls Online*, *Black Desert Online*).

⁴**Coordination œil-main** : La coordination œil-main désigne l'habileté à transférer des informations visuelles au cerveau et de les traiter afin de contrôler le mouvement des bras, des mains et des yeux, ainsi que la manipulation d'objets. Il s'agit d'un ensemble d'actions coordonnées.

⁵**RNG** : L'acronyme RNG signifiant « Random Numbers Generation », est utilisé pour désigner la génération de nombres de manière aléatoire. Il s'agit de systèmes pouvant produire une série de nombres difficile à prédire à l'aide de propriétés déterministes. Ce terme est souvent employé pour parler de l'aléatoire dans les jeux vidéo.

⁶**Strafe Shooting** : Le strafe shooting, ou sidestep shooting, est une technique omniprésente dans le jeu Counter-Strike qui consiste à se déplacer de gauche à droite et droite à gauche rapidement, tout en tirant, pour éviter d'être touché. À un niveau plus élevé de maîtrise, cela permet également de gagner en précision en tirant au moment exact où le déplacement de l'avatar change de sens et ainsi au moment précis où la vitesse retombe à zéro.

⁷**Meta** : La meta désigne l'ensemble des stratégies et comportements non présentés de manière explicite dans le jeu, mais qui découlent plutôt des nombreuses actions possibles dans le jeu et de l'expérience des joueurs.

⁸**Deny** : La mécanique de deny présente dans DotA 2 consiste à réduire les gains des joueurs adverses en assénant le dernier coup aux minions alliées avant que les adversaires ne le fassent.

⁹**Minion** : Dans League of Legends, minion est le nom donné aux unités (alliées ou ennemies) créées de manière automatique et contrôlées par l'ordinateur, dont le but est d'attaquer les ennemis présents dans les couloirs auxquels elles ont été assignées.

¹⁰**Bunny Hop** : Le bunny hopping est le nom donné à une technique de déplacement qui consiste à sauter de manière répétitive, avec des mouvements particuliers de souris et de déplacement gauche-droite (strafe), permettant d'être une cible plus difficile à toucher ou encore offrant un bonus de vitesse.

¹¹**L-Cancelling** : Le L-Cancelling est une technique utilisée dans les jeux Super Smash Bros qui permet de réduire le temps d'animation entre le moment où l'avatar touche le sol après une attaque aérienne et le moment où cet avatar retrouve sa position standard. Cela permet d'être plus réactif et d'enchaîner plus rapidement les coups.

¹²**Parry** : Dans Street Fighter, la mécanique de parry permet de contrer les coups adversaires et d'annuler les dommages pris en effectuant un mouvement au moment exact de l'impact de l'attaque adverse sur son avatar.

GERER UNE COMMUNAUTE COMPLEXE

¹**PEGI** : PEGI, ou Pan European Game Information, est un système qui a été mis en place afin d'informer les consommateurs du caractère potentiellement violent ou choquant de certains jeux vidéo à l'aide de symboles. Selon la présence ou non de ces éléments sensibles et de leur nombre, une limite d'âge est alors déterminée (3, 7, 12, 16 et 18 ans).

²**NBA** : La National Basketball Association est la ligue principale de basketball en Amérique du Nord. En France, il s'agit de la FFBB (Fédération Française de Basket Ball).

³**Exploits** : L'anglicisme « exploit » désigne l'ensemble des bugs qui peuvent être exploités pour réaliser des actions permettant d'avoir un avantage considérable sur les autres joueurs. Il s'agit souvent de mécaniques déséquilibrées présentes dans le jeu à l'insu des développeurs.

⁴**Playtests** : Les playtests sont des séances de tests organisées autour d'un jeu complet, ou d'une partie seulement, afin d'identifier les différents problèmes venant gâcher l'expérience de jeu (mauvais équilibrage, bug important, problème d'ergonomie, etc...). Il peut également s'agir de vérifier si les joueurs utilisent des mécaniques correctement, et si non, pourquoi.

⁵**Accès anticipé** : Les jeux en accès anticipé sont des jeux auxquels les joueurs peuvent jouer, pour un certain prix ou gratuitement, mais qui est toujours en développement et qui peut être sujet à de nombreux changements. Le studio de développement propose alors aux joueurs de participer à la conception du jeu en faisant des retours sur leur expérience de jeu.

⁶**Tiers Lists** : Une tier list est un terme anglais souvent utilisé dans les jeux de combats pour désigner une liste classant tous les personnages selon leur niveau, c'est-à-dire leur capacité à se battre et à remporter le match face aux autres personnages. Un personnage qui possède des techniques puissantes, qui peut contrer la plupart des attaques adverses et qui gagne, très souvent peu importe l'opposant, sera classé en haut de la liste.

⁷**Glitch** : Un glitch est un autre terme utilisé pour parler d'un bug. Il s'agit de comportements non désirés par les développeurs qui surviennent à cause de problèmes présents dans le code qui a servi à programmer le jeu.

⁸**Spray Pattern** : Dans Counter Strike : Global Offensive, le spray pattern fait référence à l'algorithme qui définit la trajectoire précise des balles lorsqu'un joueur maintient le bouton de tir enfoncé pendant un long moment. Ce modèle de trajectoire peut être appris par les joueurs afin de le compenser à l'aide de la souris et réussir à viser là où les balles vont.

⁹**Tap Shot** : Dans Counter Strike : Global Offensive, le tap shot est une mécanique qui consiste à tirer avec son arme balle par balle à l'aide d'une pression légère et brève sur le bouton de tir. Cela permet de gagner en précision et d'éviter l'approximation du spray pattern.

¹⁰**Outsiders** : Contrairement aux favoris, les outsiders désignent des équipes ou des joueurs dont les chances de victoire sont très faibles.

¹¹**Streamer** : Streamer est le nom donné aux personnes qui enregistrent et retransmettent, souvent de manière régulière, leurs parties de jeu sur des sites dédiés (Twitch, YouTube).

¹²**API** : Une Application Programming Interface, ou interface de programmation applicative en français, est un outil informatique permettant à un logiciel d'offrir ses services et fonctionnalités à un autre logiciel.

METTRE EN SCENE LE SPECTACLE

¹**Duckjump** : Dans la version 1.6 de Counter-Strike, la mécanique de duckjump consistait à effectuer des sauts de manière répétitive tout en restant dans un état accroupi, permettant de réduire les bruits produits (le son est primordial afin de localiser ses adversaires) et de modifier la détection des collisions, rendant l'avatar plus dur à toucher.

²**Picks et Bans** : Les « Picks et Bans », qu'on peut traduire en français par « Sélections et Bannissements », sont la phase qui se déroule avant le début d'une partie consistant à choisir et/ou bannir des éléments de jeu parmi une liste commune aux deux équipes (ex : *des personnages dans les MOBA comme League of Legends ou DotA 2, ou des maps dans Counter-Strike*).

³**Maps** : Les maps est le terme largement utilisé dans le monde du jeu vidéo pour désigner les cartes, les environnements (le level design) dans lesquels les joueurs vont jouer.

⁴**BO** : Acronyme de « Best Of », les BO X désignent le nombre maximum de matchs qui seront joués jusqu'à ce qu'une équipe remporte la moitié des X+1 matchs. Par exemple, lors d'un BO3, l'équipe gagnante est la première équipe à remporter 2 matchs. Lors d'un BO5, c'est la première équipe à remporter 3 matchs. Et ainsi de suite.

⁵**Round-Robin** : Les tournois en round-robin sont des tournois dans lesquels chaque équipe rencontre l'ensemble des autres équipes un nombre égal de fois.

⁶**LCD** : Les écrans à cristaux liquides (Liquid Crystals Display) sont des écrans plats, comparés aux écrans à tubes cathodiques, qui utilisent des cristaux liquides soumis à un courant électrique pour afficher une image.

⁷**Camping** : Le camping est un comportement existant dans les jeux vidéo, très souvent dans les jeux de tirs, qui consiste à rester immobile dans un endroit avantageux (c'est-à-dire qui offre un maximum de couverture) et éliminer les ennemis qui passent dans le champ de vision. Le camping est souvent considéré antijeu et non fairplay.

⁸**Kickstarter** : Il s'agit du site précurseur dans le domaine des plateformes de financements participatifs. Il offre la possibilité aux utilisateurs de soutenir des projets encore à l'état de concept. Pour ces investisseurs, il s'agit d'aider un projet à se développer grâce à un don en échange duquel ils reçoivent une récompense.

⁹**Dream team** : Une « équipe parfaite » en français, est une équipe qui est considérée ayant la meilleure combinaison de joueurs. Il arrive que les spectateurs imaginent ou doivent deviner cette équipe, souvent établie selon les statistiques des joueurs professionnels lors des tournois.

CONCLUSION

¹**Free-to-play** : Les jeux utilisant un modèle dit « free-to-play » sont des jeux accessibles gratuitement, mais contenant des achats en jeu, servant souvent à débloquent du contenu supplémentaire ou progresser plus vite.

²**Réalité virtuelle** : La réalité virtuelle est une technologie qui permet d'immerger son utilisateur grâce à un périphérique d'entrée et de sortie, dans un univers interactif informatique (réel ou imaginaire) calculé en temps réel.

³**E3** : L'E3, ou Electronic Entertainment Expo, est le plus grand salon de jeux vidéo annuel qui se déroule à Los Angeles, aux Etats-Unis. Il s'agit souvent pour les développeurs et éditeurs du moment idéal pour annoncer les « gros titres » en développement et qui sortiront prochainement.

REGLEMENT



- Seules les équipes composées de 3 joueurs peuvent s'inscrire au tournoi. Nous n'acceptons pas les inscriptions "solo". Cependant les équipes peuvent s'inscrire avec un remplaçant en cas d'absence d'un joueur.
- Si une équipe participe à ce tournoi, ses joueurs s'engagent à être présents à chaque match auquel ils doivent jouer. Si une équipe n'est pas présente au complet au moment du match, elle sera déclarée perdante
- L'horaire d'un match peut être déplacé si les deux équipes se mettent d'accord et s'engagent à être présentes au complet à l'horaire choisi. Cela doit être discuté en présence d'un organisateur qui confirmera ou non le déplacement du match.
- Chaque match se déroulera sur un serveur privé créé par un organisateur. Il sera alors l'arbitre et vérifiera le bon déroulement du match. Nous n'accepterons pas les résultats de matchs qui se sont déroulés en dehors de ces serveurs.
- En cas d'égalité de ratio victoires/défaites, nous déterminerons le classement en fonction du goalaverage des équipes.
- Si une équipe est absente, elle sera déclarée perdante et le score sera un total de 4 buts à 0 pour l'adversaire.
- Les terrains sur lesquels se feront les différentes rencontres seront sélectionnés par les organisateurs. A noter que le terrain "Wasteland" ainsi que les "Rocket Labs" sont supprimés du groupe de terrains actifs.
- Les joueurs devront attendre que tout le monde soit dans la partie avant de rejoindre l'équipe bleue ou rouge.



Rubikarena
ROCKET LEAGUE

ORGANISATEURS

- NICOLAS PANKOWIAK
n.pankowiak@rubika-edu.com
- FLORENT VIEILLESZAZES
f.vieilleszazes@rubika-edu.com



Annexe 1 : Aperçu du règlement que nous avons dû établir pour assurer le bon déroulement du tournoi Rubikarena Rocket League.

SOURCES

Liste non exhaustive :

1. « [Playing to Win](#) » (*livre, David Sirlin, 2005*)
2. « [Raising the stakes](#) » (*livre, TL. Taylor, 2012*)
3. « [Designing a New eSport](#) » (*Emcneill, 2013*)
4. « [How to design a game for eSports played by millions](#) » (*Craig Chapple, 2015*)
5. « [Observations on e-sport game design and business](#) » (*Gamasutra, Duong Pham, 2014*)
6. « [eSports are changing game design](#) » (*Maxim Mitkin*)
7. « [5 quick tips for eSports game, from the devs behind Lethal League](#) » (*Gamasutra, Mike Rose, 2014*)
8. « [The growth of eSports, how a video game becomes an eSport, Smite World Championship](#) » (*Fox Sports, Max Laughton, 2016*)
9. « [Rise of eSports is a Game Changer](#) » (*Huffington Post, Rich Taylor, 2015*)
10. « [eSports : Making it entertaining](#) » (*Player Attack, Kinglsey Foreman, 2015*)
11. « [Exploring e-sports: A case study of gameplay in counter-strike](#) » (*Peter Jakobsson*)
12. « [World of Warcraft is broken as en esport – but Blizzard can still fix it](#) » (*Daily Dot, Ferguson Mitchell, 2016*)
13. « [Kiki Wolfkill explains how ‘Halo 5’ was designed for esports](#) » (*Fortune, John Gaudiosi, 2016*)
14. « [Metagame balance for esports & fighting games](#) » (*Conférence GDC, Alex Jaffe, 2015*)
15. « [Building a Sport : The design philosophy of League of Legends](#) » (*Conférence GDC, Ryan Scott, 2016*)
16. « [Emphasizing player skill and strategic choices in CS : GO level Design](#) » (*Conférence GDC, Salvatore Garozzo et Shawn Snelling, 2015*)
17. « [The game design of Starcraft 2 : Designing an e-sport](#) » (*Conférence GDC, Dustin Browder*)

18. « How to build a healthy esports community around your game » (*Conférence GDC, Jason Xu, 2014*)
19. « Unreal Tournament : Why the arena shooter is back » (*Red Bull, Jon Partridge, 2014*)
20. « Fundamentals of Game Design (extrait) » (*Ernest W. Adam*)
21. « The Global Growth of Esports – Free Report Preview » (*Newzoo, 2015*)
22. « This is eSports » (*série documentaire, Red Bull, 2013*)
23. « Why pro gamers don't play Call of Duty » (*Wired, Ryan Rigney, 2012*)
24. « What makes soccer so special » (*Simon Moyse, 2012*)
25. « The Great Leveling : why soccer teams score fewer goals than they did 100 years ago » (*Slate, Chris Anderson et David Sally*)
26. « Free To Play » (*film documentaire, Valve, 2014*)