

Note d'Intention : Tournoi 2XKO "The First Tag"

1. Présentation du projet et enjeux

Suite au lancement de 2XKO, nouveau jeu de combat de Riot Games, l'enjeu est de transformer une discipline de niche (le Versus Fighting) en un spectacle grand public. Mon intervention s'appuie sur un constat majeur : la diffusion en ligne actuelle est souvent hermétique pour les novices et ne pousse pas assez à l'action.

Bien que le jeu de combat soit visuellement intuitif (deux barres de vie et deux personnages qui s'affrontent), la mécanique spécifique du 2v2 (Tag Team) de 2XKO ajoute une couche de complexité (jusqu'à 4 personnages à l'écran) qui peut perdre le spectateur non-initié. Le design doit ici servir de traducteur entre la complexité du jeu et la compréhension du public.

2. Problématique

Comment le design graphique et l'interactivité peuvent-ils rendre la lecture d'un match de 2XKO accessible aux néophytes tout en engageant activement le spectateur dans la diffusion ?

3. Cible

- Cible principale : Spectateurs issus de l'écosystème Riot (LoL, Valorant, Arcane), curieux mais sans culture des jeux de combat. Ils ont besoin d'outils visuels et pédagogiques pour décoder l'intensité d'un match de haut niveau.
- Cible Secondaire (Les Experts) : Joueurs de Versus Fighting exigeants. Pour eux, le design doit souligner l'intensité de la compétition sans obstruer la lisibilité de l'action.

4. Stratégie et Intentions de création

A. Une Direction Artistique évolutive

Le tournoi bénéficiera d'une identité visuelle complète qui évolue graphiquement au fur et à mesure de l'événement. L'objectif est de traduire visuellement la montée en pression : les éléments de l'habillage changeront d'aspect à mesure que les joueurs progressent dans l'arbre du tournoi, signalant clairement aux spectateurs que les enjeux sont de plus en plus forts à l'approche de la finale.

B. Accessibilité via le flux vidéo (Plugin ou Prototype Figma)

Pour lever les freins à la compréhension, je propose la création d'un plugin de diffusion ou d'un prototype Figma interactif. Cet outil permettra au spectateur de cliquer directement sur la diffusion en ligne pour faire apparaître des informations :

- Détails sur les actions en cours de jeu.
- Éléments pédagogiques pour mieux comprendre ce qu'il se passe "in-game".

C. Vidéos de Motion Design pédagogiques

Le format "Invitational" offre une gestion maîtrisée du temps entre les parties. Ces créneaux seront utilisés pour diffuser des vidéos en motion design. Elles seront conçues pour expliquer simplement et rapidement le déroulement d'une partie et les règles de base, garantissant que les nouveaux spectateurs saisissent immédiatement la logique du jeu.

D. Engagement et Gamification (Quiz)

Toujours via le plugin ou le prototype Figma, un système de quiz sera mis en place pendant la diffusion. Les spectateurs pourront tester leurs connaissances en temps réel avec une récompense prévue à la fin pour le gagnant. Ce dispositif transforme l'apprentissage du jeu en une expérience ludique et gratifiante.

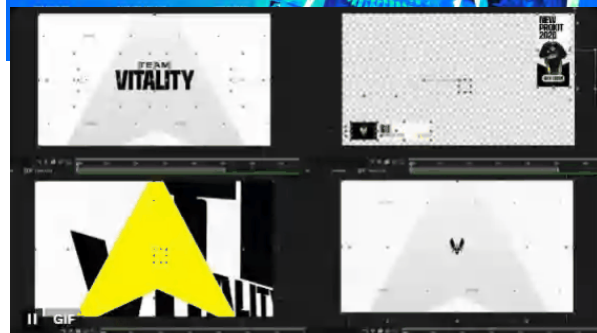
5. Médias et supports envisagés

- Système graphique complet : Overlays et transitions évolutives selon l'avancement du tournoi.
- Interface interactive : Maquettes fonctionnelles (Plugin ou Prototype Figma) pour les infos et les quiz.
- Contenu vidéo : Capsules en motion design diffusées entre les matchs.

6. Inspirations

Communications pour les réseaux sociaux d'équipes esports

©Synth



Rising star 2026 - direction artistique
©Luka



Coupe du monde 2026 - Motion design
©teagacreative

