

Recherches Et Expérimentations

- 3 Rappel Article**
- 5 Explications Projet**
- 6 L'avant Graphisme**
- 7 Obs**
- 8 Streameta**
- 9 Explorations Graphiques**

Sommaire

Dans mon article intitulé « En quoi le graphisme participe-t-il à la création d'un "voyage graphique" dans les événements sport ? », je retraçais l'histoire du design sportif, de ses prémices à ses standards actuels. Mon analyse menait au constat suivant : bien que l'esport soit diffusé sur Internet, il emprunte aujourd'hui les codes rigides de la télévision traditionnelle.

Cette approche limite l'utilisation des outils numériques et ne tire pas profit de leur plein potentiel. Il en résulte un visionnage passif qui freine l'interaction et peine à séduire de nouveaux publics.

Mon objectif est donc de concevoir des solutions graphiques pour rendre la diffusion sportive plus attractive, interactive et accessible à tous, des néophytes aux spectateurs les plus experts.

Rappel Article

Intervention: Design graphique et dispositifs d'engagement spectateur

Commanditaire: Riot Games

Présentation du projet et enjeux

Suite au lancement de 2XKO, nouveau jeu de combat de Riot Games, l'entreprise a annoncé un tournoi invitational réunissant des figures influentes et des joueurs professionnels. 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.

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 ?

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.

Explications Projet

Stratégie et Intentions de création

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.

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 survoler ou 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".

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.

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.

Explications Projet

Utilisation des logiciels OBS et Streameta

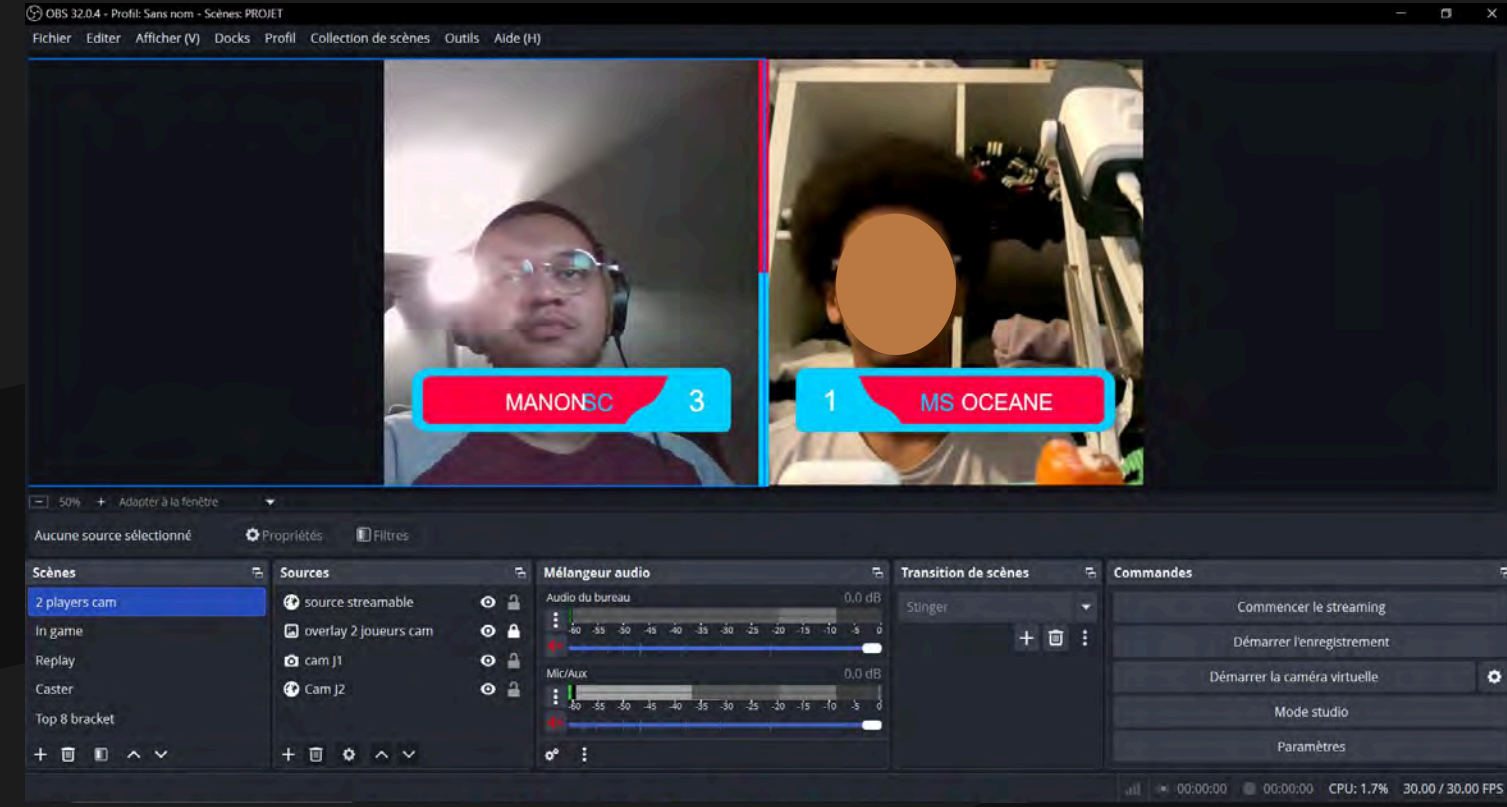
OBS

Avant de commencer tout travail graphique, j'ai consacré une part importante de mon temps à la dimension technique. Mon objectif étant de livrer un pack complet "prêt à diffuser", j'ai dû identifier les outils permettant de piloter le tournoi tout en personnalisant les habillages en temps réel. Pour ce faire, j'ai utilisé des visuels issus d'un de mes précédents projets afin de structurer l'intégralité des scènes nécessaires sur le logiciel OBS, l'outil de référence pour la diffusion de contenu en direct.

Streameta

Je me suis ensuite tourné vers Streameta, un logiciel complémentaire à OBS spécifiquement conçu pour la diffusion de tournois de jeux de combat (Versus Fighting). Cet outil permet de gérer dynamiquement les informations essentielles : ajout ou modification des noms des joueurs, des équipes, des commentateurs, ainsi que l'intégration de drapeaux de nationalités. Techniquement, ces données sont injectées via une couche HTML/CSS qui se superpose au flux vidéo, le tout étant lié à mes scènes préalablement configurées sur OBS. L'articulation de ces deux outils me permet de disposer d'une véritable régie en ligne, entièrement pilotable depuis un simple navigateur internet.

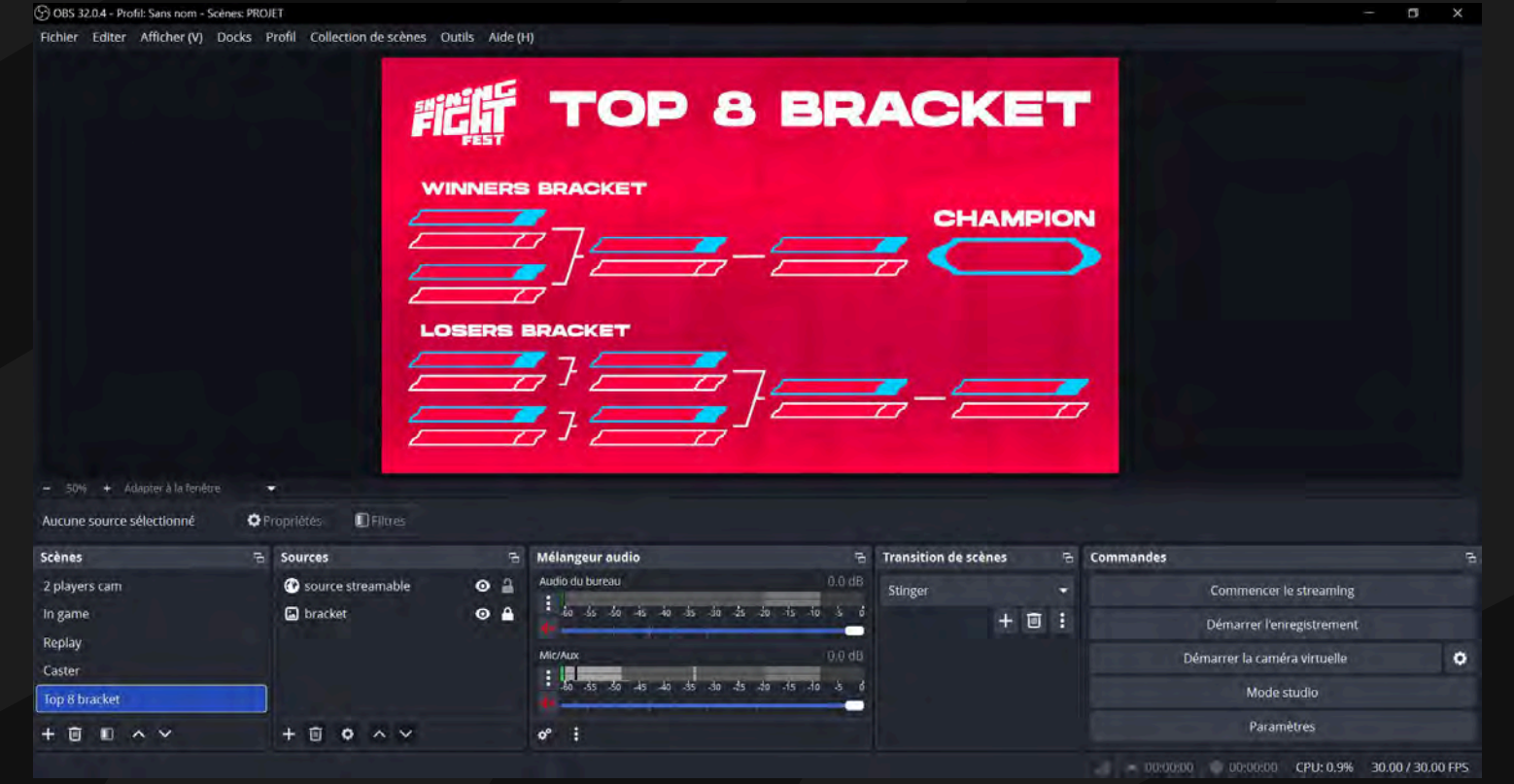
Caméras des 2 joueurs



Replays



Arbre des finales



Caméras + jeu

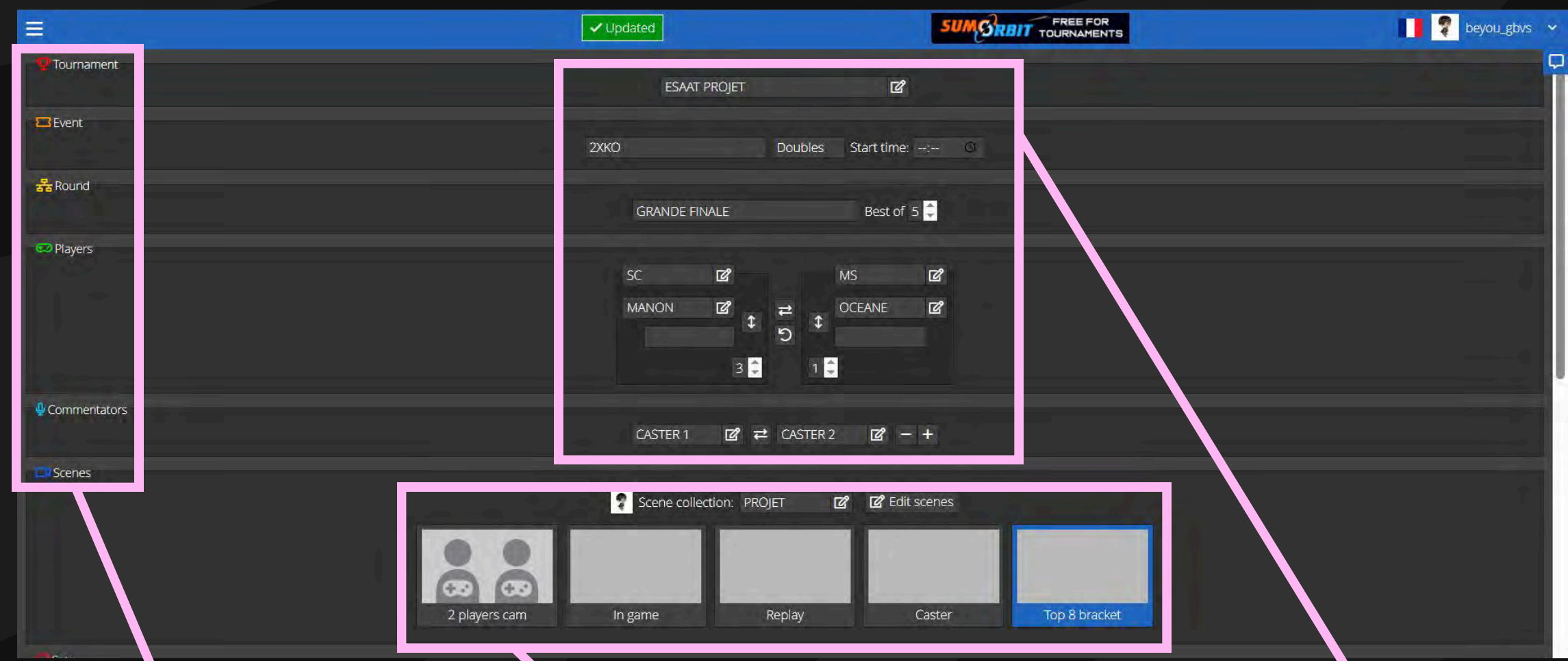


Caméra commentateurs



Interface du logiciel OBS

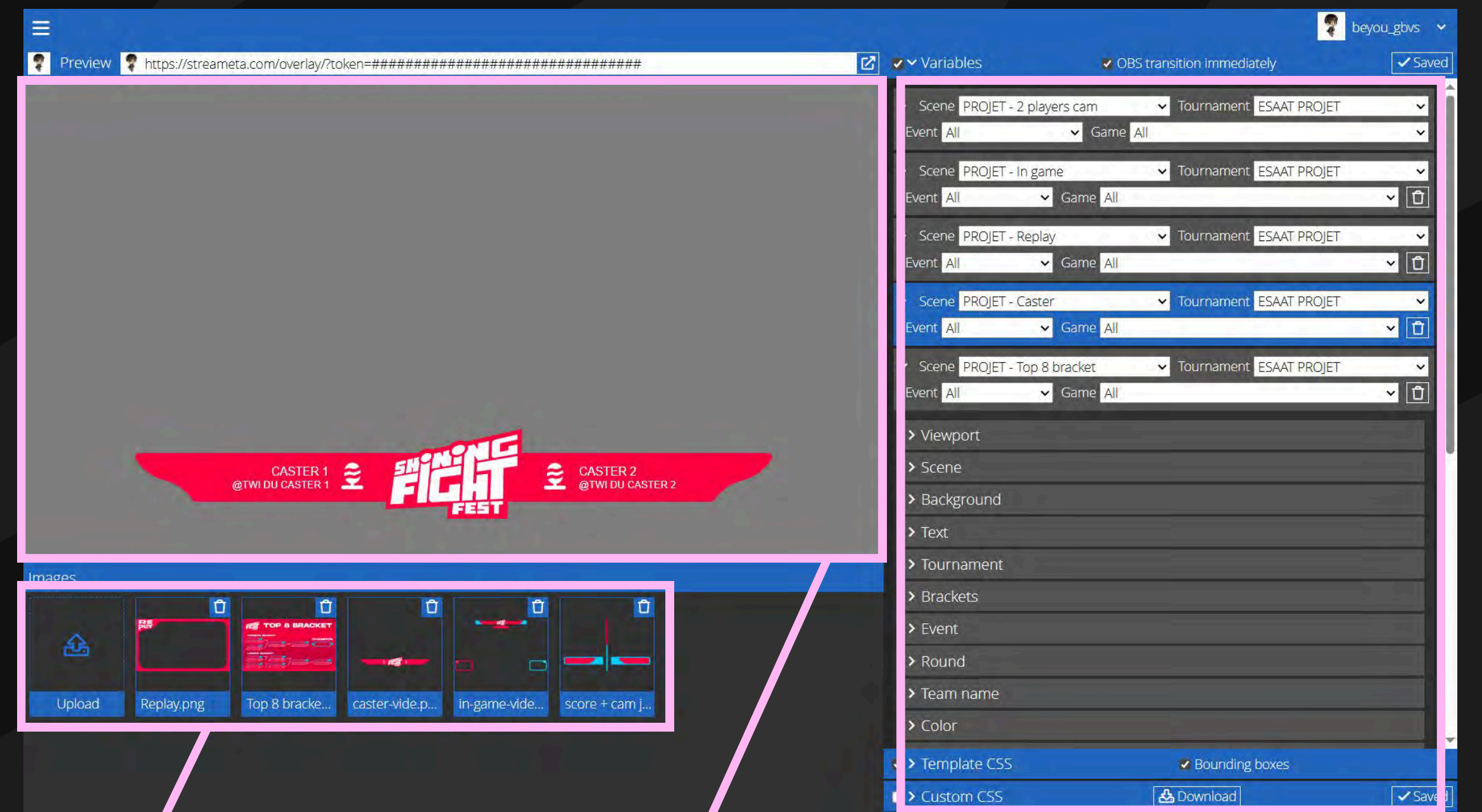
OBS



Nom des différents paramètres

Scènes prêtes (cliquable)

Informations modifiables



Banque d'images

Scène joué en direct

Paramètres HTML/CSS

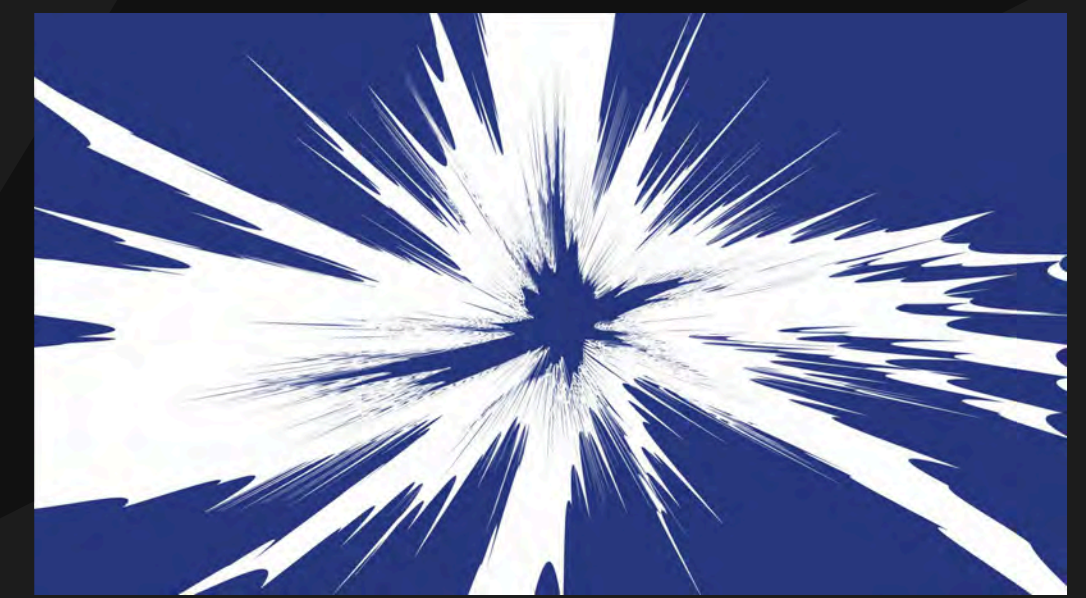
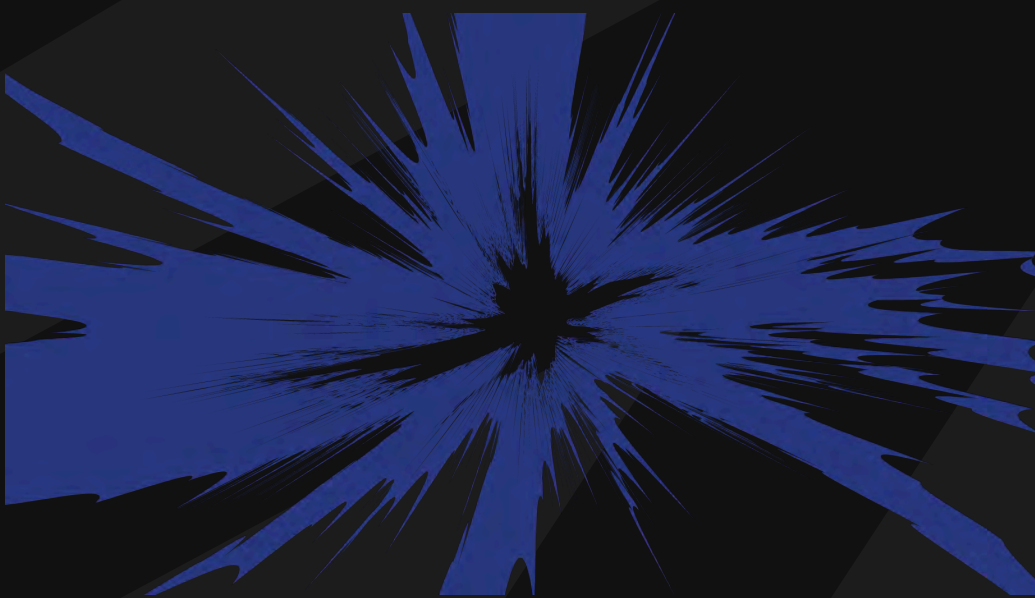
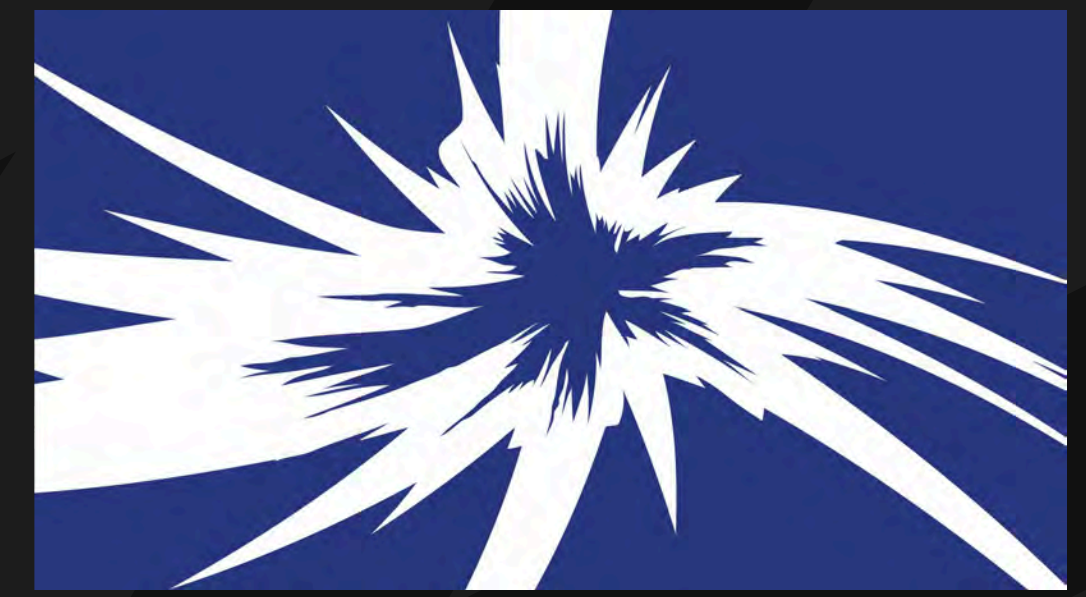
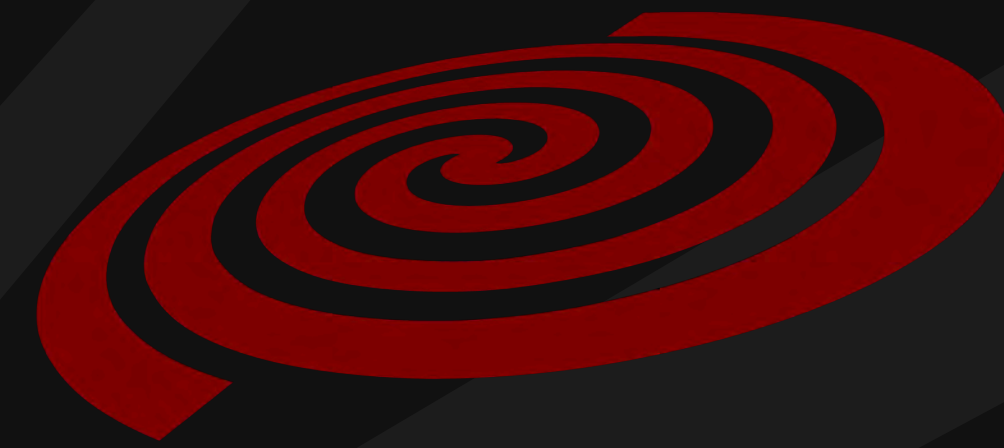
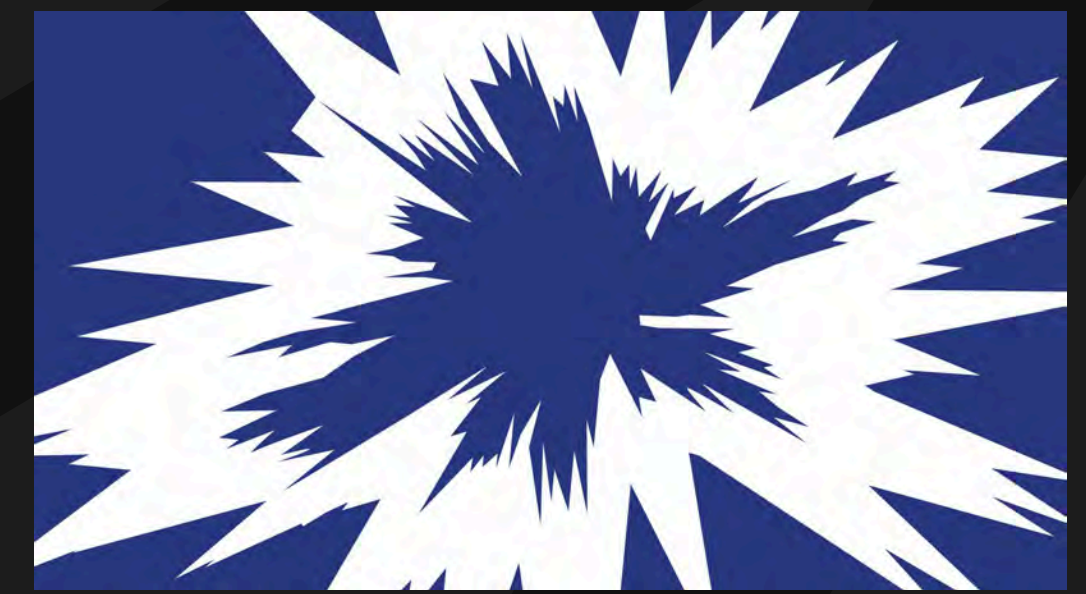
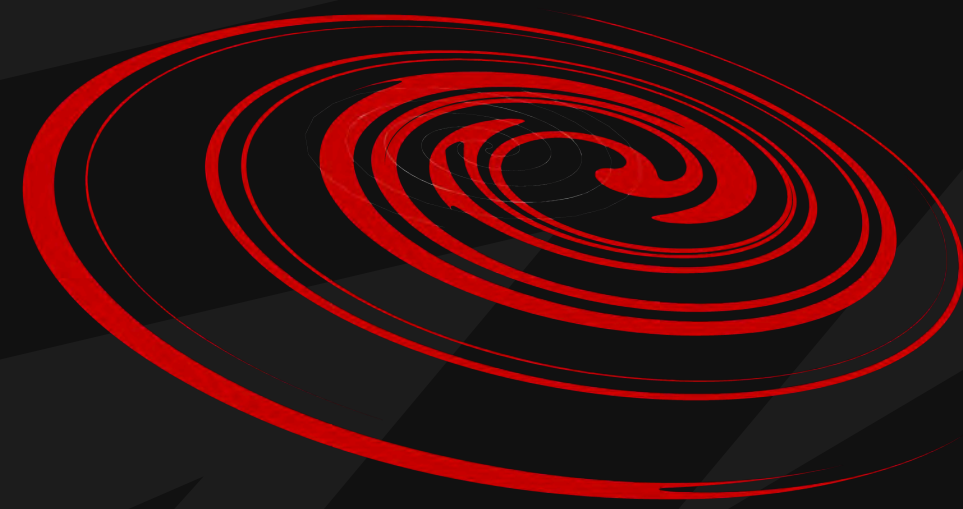
Streammeta

Direction Artistiques évolutive en 3 phases:

J'ai crée une forme pour chaque phase du tournoi. Chaque forme à une signification.

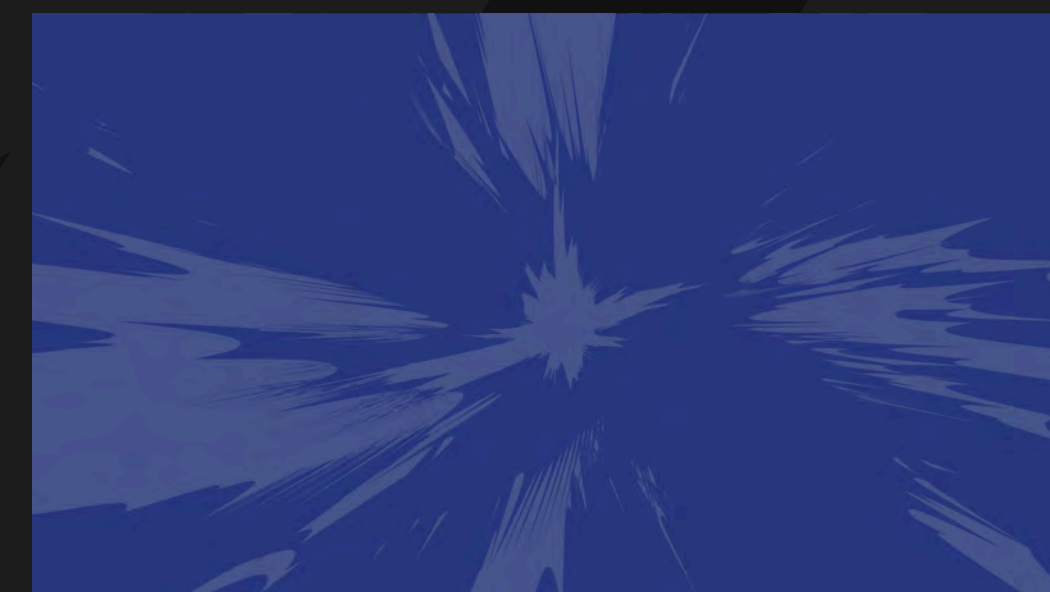
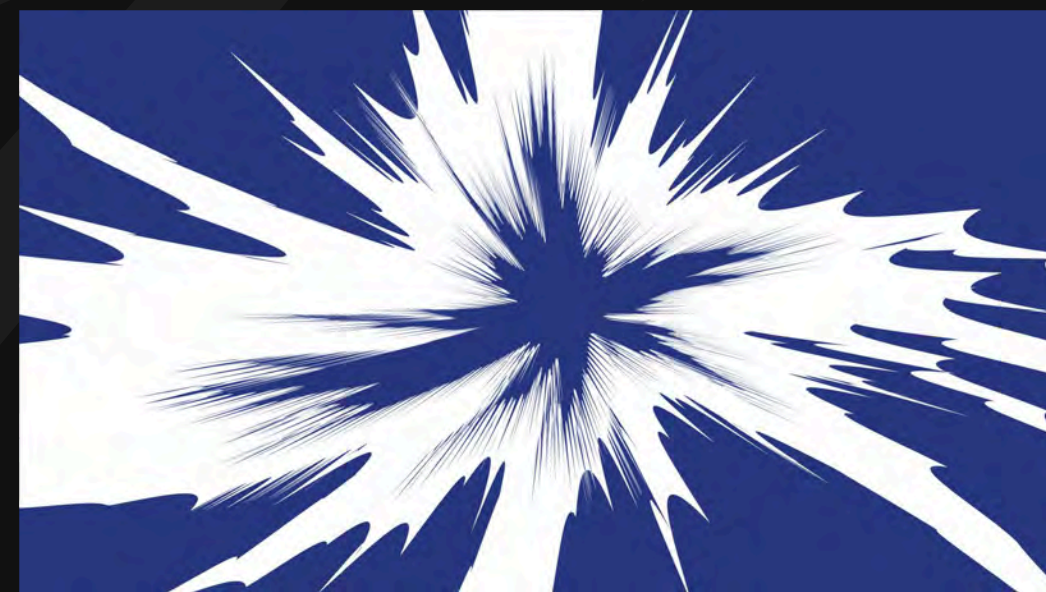
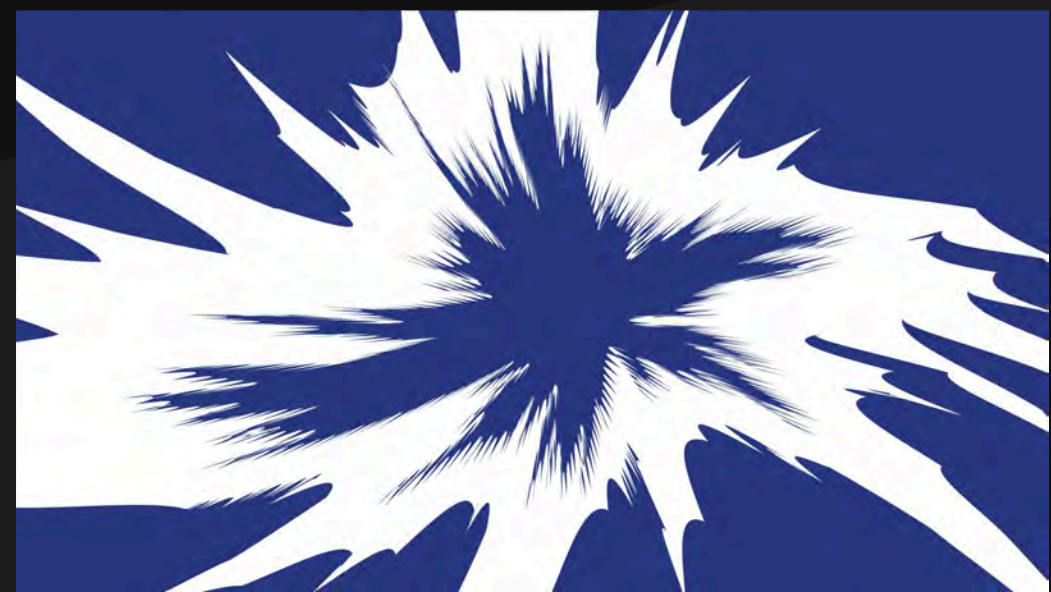
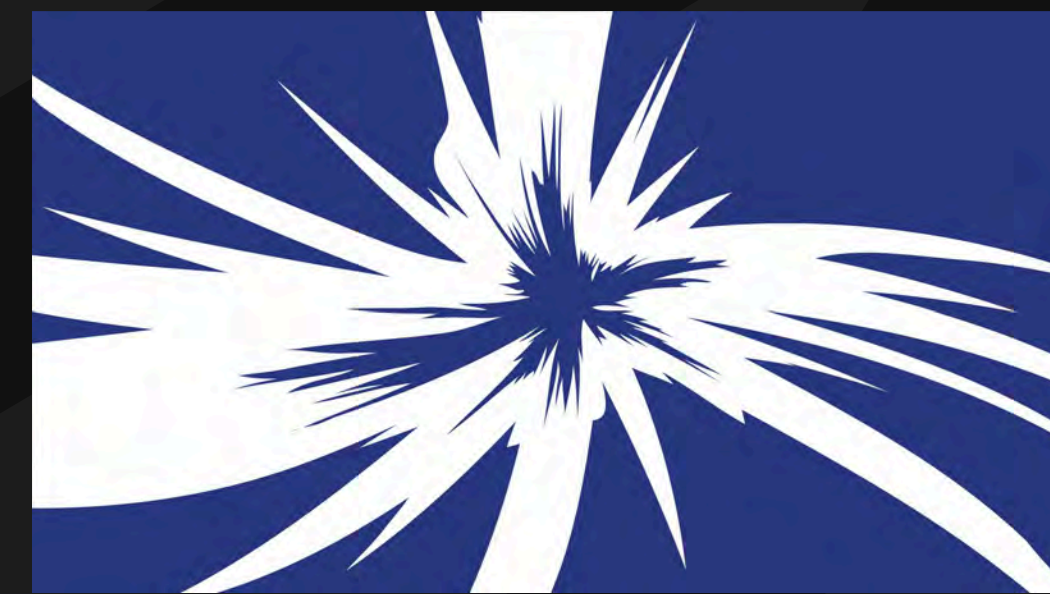
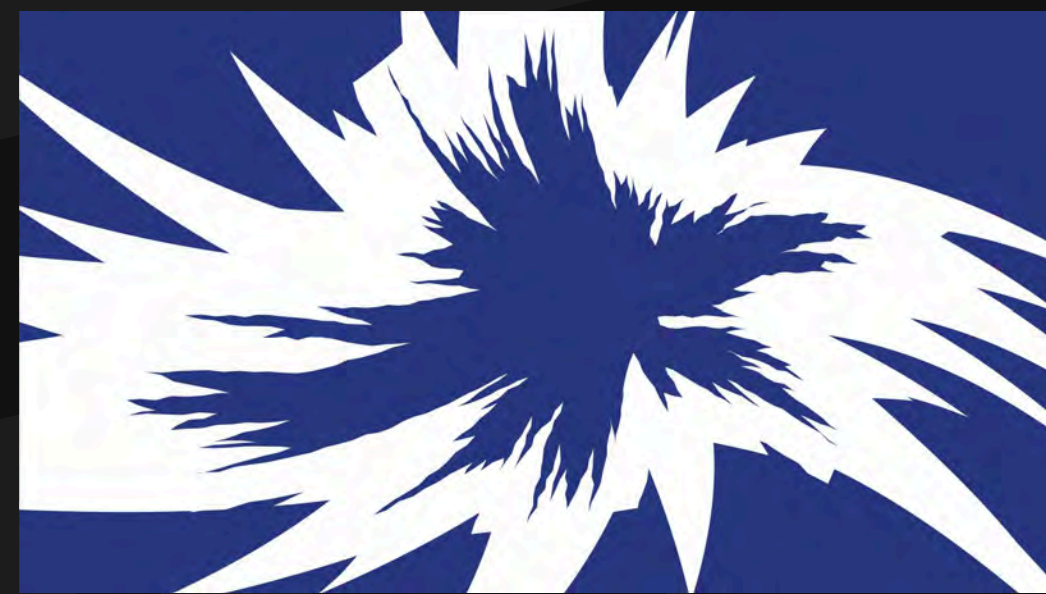
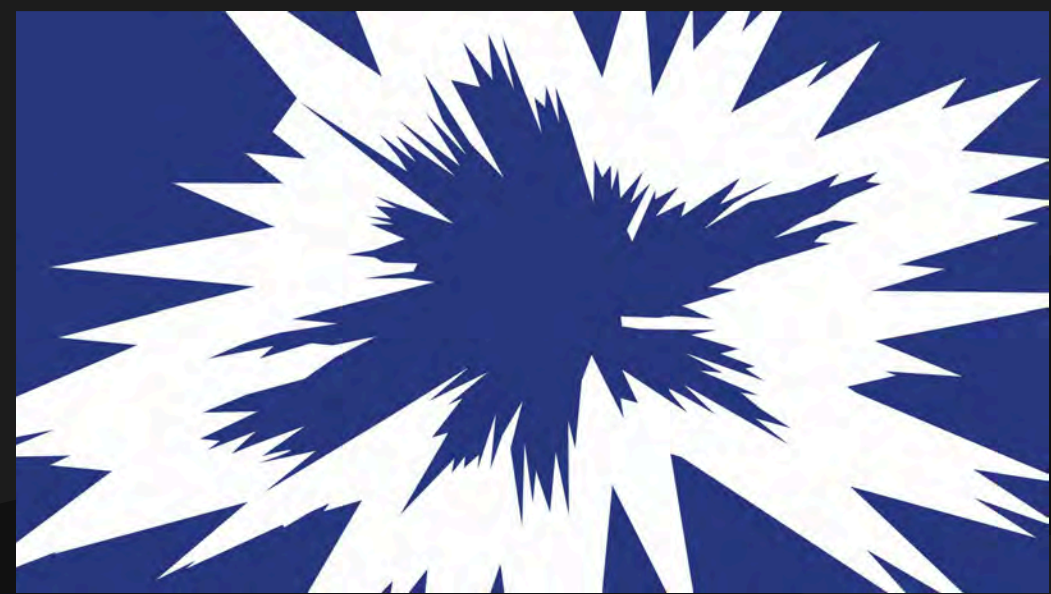
- **Pool (explosions)** = gros volume de match, grind, répétition, erreurs, chaos, le joueur apprend
- **Playoffs (spiraes)** = contrôle, adaptation, le joueur s'améliore, jeu réfléchi mais exécution encore imparfaite.
- **Top 8 (éclairs)** = décisions finales, choix maîtrisés, une seul exécution parfaite, rapide et contrôlée

Explorations Graphiques



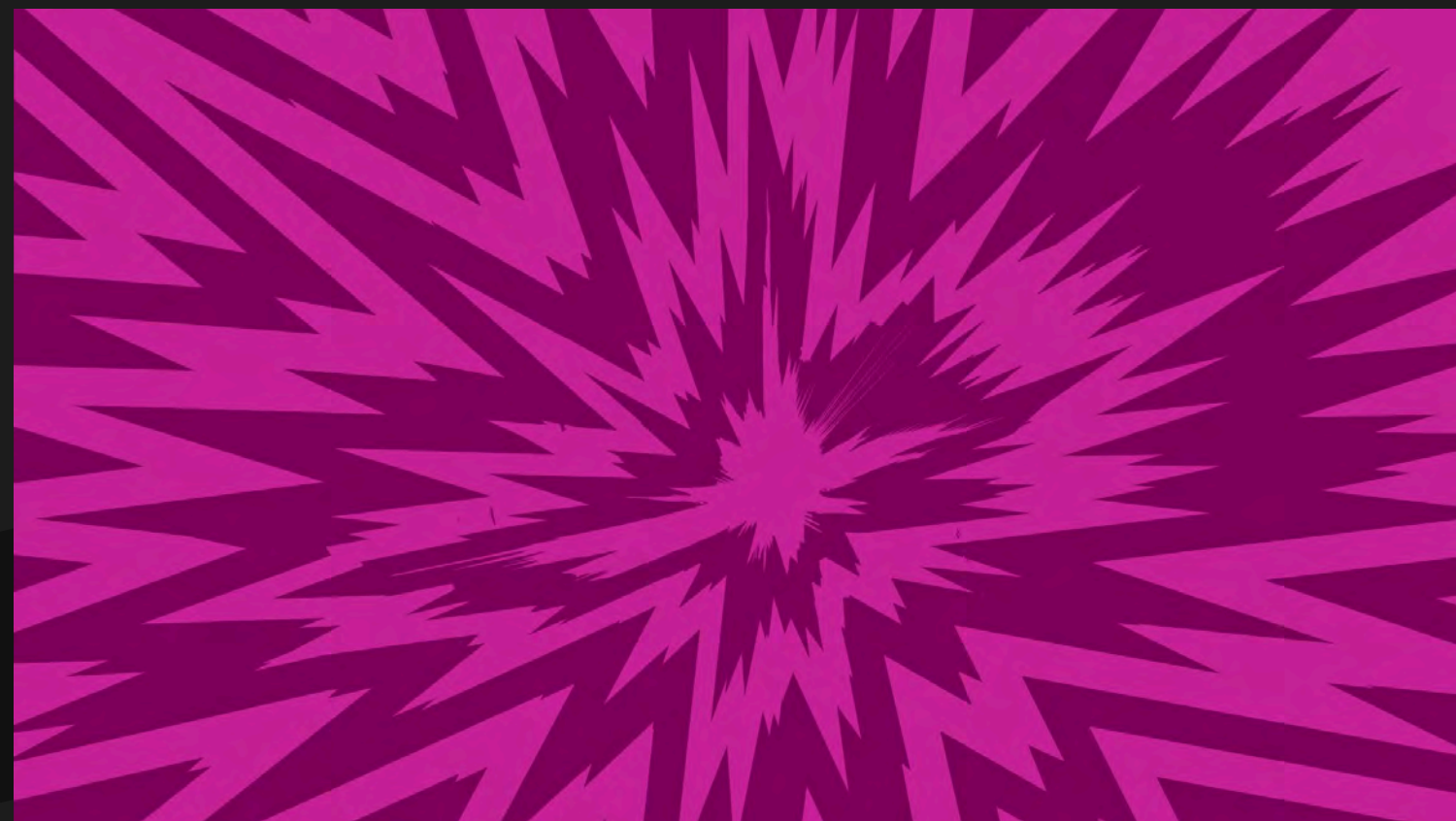
Explorations Graphiques

Expérimentation des formes



Explorations Graphiques

Expérimentation des formes



Explorations Graphiques

Choix des formes et
premières exploitations



Explorations Graphiques

Premières explorations
dans le jeu

Merci