

IUT A Lille 1 - Villeneuve-d'Ascq
2012-2013

Barcraft

STECHELE Julien
VANUXEM Yannick
SERIR Jean-francois

29 mars 2013

Table des matières

1	Remerciements	3
2	Les prémices du projet	4
2.1	L'objectif du projet de communication	4
2.2	L'idée principale	4
2.3	Les jeux considérés	4
2.4	La soumission de l'idée	5
2.5	Projet accepté	5
3	Présentation	6
3.1	Jeux de stratégie en temps réel	6
3.2	Le sport électronique (eSport)	6
3.3	La licence Starcraft	6
3.3.1	Starcraft & Starcraft : Brood War	6
3.3.2	Starcraft II : Wings of Liberty	7
3.3.3	Starcraft II : Heart of the Swarm	7
3.4	League of Legends	7
3.5	Barcraft	7
4	Organisation	8
4.1	Technique	8
4.2	Matériel	8
4.3	Salle et bar	9
4.4	Partenariats et sponsors	9
4.4.1	Demande de financement auprès de la FSDIE	9
4.4.2	Collaboration avec l'AEI	9
4.4.3	Autres demandes	10
4.4.4	Le budget alloué de la formation	10
4.5	Intervenants	10
4.5.1	Le rôle des intervenants	10
4.5.2	Alexandre « Makoz » Chilling	10
4.5.3	Le clan « All Against Authority »	10
4.5.4	Thomas « Soey » Brandt & Julien Roy	11
4.6	Communication	11
4.6.1	L'affiche	11
4.6.2	L'enquête d'audience	11
4.6.3	Les contraintes/ratés	13
4.7	Bilan financier	13
4.8	Bilan de la soirée	13
4.8.1	Prévisionnel	13
4.8.2	Réel	13

5 Conclusion	15
A Compte rendu 1	16
A.1 Date de la réunion :	16
A.2 Objet du jour :	16
A.3 Sujets traités :	16
A.4 Compte rendu par sujets :	16
A.4.1 Le matériel	16
A.4.2 Le/Les commentateurs	16
A.4.3 La salle	16
A.4.4 La publicité	16
A.5 La répartition du travail	17
B Compte rendu 2	18
B.1 Date de la réunion :	18
B.2 Objet du jour :	18
B.3 Sujets traités :	18
B.4 Compte rendu par sujet :	18
B.4.1 Le nom de la soirée	18
B.4.2 Le financement :	18
B.4.3 La programmation de la soirée	18
B.5 La répartition du travail :	18
C Compte rendu 3	20
C.1 Date de la réunion :	20
C.2 Objet du jour :	20
C.3 Sujets traités :	20
C.4 Compte rendu par sujet :	20
C.4.1 Le nom de la soirée	20
C.4.2 Le financement :	20
C.4.3 La programmation de la soirée	20
C.5 La répartition du travail :	20
D Compte rendu 4	22
D.1 Date de la réunion :	22
D.2 Objet du jour :	22
D.3 Sujets traités :	22
D.4 Compte rendu par sujet :	22
D.4.1 La communication autour de la formation :	22
D.4.2 Le financement :	22
D.4.3 Connexion :	22
D.5 Répartition du travail :	23

Chapitre 1

Remerciements

Nous tenons tout d'abord à remercier :

- ME. BELOT, professeur de technique d'expression pour nous avoir enseigné la prise de parole en public ainsi que les bonnes pratiques d'un déroulement de projet ;
- M. BEAUFILS, maître de conférence et responsable de la formation *Développement & Administration de site Internet & Intranet* (DA2I) pour cette dernière année de licence captivante ;
- M. MATHIEU, vice-président délégué technologie de l'information et de la communication et professeur de base de données et web pour l'aide et les conseils apportés lors de la préparation de l'événement ;
- M. TRIQUE, administrateur système de l' « Institut Universitaire de Technologie » (IUT A) sans qui ce projet n'aurait pas eu lieu. Il nous a permis d'acquérir une certaine crédibilité auprès des responsables du réseau de la cité scientifique ;
- M. DIGEO, président de l' « Association des Étudiants en Informatique » (AEI) et leur trésorier, M. DEWARUMEZ pour leurs conseils sur l'organisation et leur soutien tout au long du projet.
- M. BROS, responsable de la « Maison Des Étudiants » (MDE) ainsi que M. FERLA, président de l' « Association des aMis de l'Université de Lille 1 » (AMUL) pour leurs disponibilités et leurs aides ;

Chapitre 2

Les prémices du projet

2.1 L'objectif du projet de communication

Les principaux objectifs du projet de communication sont :

1. Promouvoir la formation au travers d'activités tantôt éducatives, tantôt ludique ;
2. S'ouvrir au monde extérieur en montrant que des projets en dehors de l'informatique sont menées au sein de la licence professionnelle ;
3. Faire face à des responsabilités et à la pression que celle-ci peut entraîner ;
4. Mener de bout en bout l'élaboration d'un projet, qui plus est en groupe.

2.2 L'idée principale

AYANT une passion commune autour de l'eSport¹ et des jeux vidéos en général, nous cherchions un projet ambitieux et original pour promouvoir la formation. Nous ne voulions pas d'un projet maintes et maintes fois réalisé et finalement peu motivant qui aurait reflété en nous l'obligation de faire plutôt que l'envie de faire. Ayant suivi avec attention la montée en puissance d'un nouveau phénomène qu'est le Barcraft² nous nous sommes mis en tête de présenter cette idée et de la défendre.

2.3 Les jeux considérés

LORS de nos réunions nous avons eu plusieurs idées de jeux à présenter pendant la soirée. En effet, nous nous sommes dit que Starcraft (nous l'expliquons un peu plus loin) était peut-être un segment trop étroit pour attirer du monde et qu'il fallait mieux présenter plusieurs jeux et proposer des plages horaires pour ceux-ci. Nous allons voir plus loin que cette idée ne fut pas retenue au final.

Starcraft - Brood War : Celui-ci devait être présenté pour montrer les différences de graphismes et de gameplay de la franchise au fil des années mais il n'y avait qu'une personne du groupe qui possédait le jeu – qui est en plus décomposé en un jeu plus une extension – ce qui fait que les autres devaient l'acquérir pour la soirée. De plus, « Brood War » par son graphisme 2D aurait sûrement fait fuir de panique le public. Nous en parlons un peu plus dans la section *Présentation*.

Starcraft II : Le jeu principal auquel tout les membres du groupe joue et connaissent bien. Celui-ci est décomposé en deux jeux distinct. La partie la plus intéressante étant le jeu en ligne bien évidemment. L'extension « Heart of the Swarm » étant sorti la veille de la soirée il a fallu

1. Ce mot est expliqué en section 3.2 à la page 6.

2. Expliqué dans la même partie à la page 7.

nous empresser de l'acheter pour pouvoir y jouer et ainsi montrer les nouvelles unités du jeu. Ce jeu est le premier auquel nous ayons pensé tout simplement parce que c'est celui-ci qui a démocratisé le concept de Warcraft.

League of Legends : C'est un jeu très connu qui aurait attiré beaucoup de monde car plus accessible aux premiers abords. Seulement, il n'y a qu'une personne du groupe qui y joue. Il fallait aussi trouver des joueurs et un commentateur spécifiquement pour celui-ci. *LoL* est en plus un jeu qui se joue en équipe de cinq ce qui complexifie grandement la recherche d'intervenants.

Retro-gaming : On voulait proposer d'autres jeux de stratégies d'anthologies à côté des matchs commentés mais ça aurait dénaturé le projet pour finir en soirée jeux vidéos ce qui n'a jamais été notre intention. De plus, il aurait fallu encadrer un nombre conséquent de matériel durant la soirée ce qui aurait été dur à gérer à trois personnes.

Jeu de plateau : Nous avons pensé à nous procurer des jeux de plateaux. En effet, l'association *dès à la carte* organise ce genre d'événement assez régulièrement. Nous avons décidé assez vite de ne pas retenir cette idée car cela aurait causé trop de dispersion dans la soirée et le concept de Warcraft n'aurait plus de sens.

Au final nous sommes revenu en arrière sur nos idées. Nous avons décidé de ne présenter que *Starcraft II* qui est le jeu que nous connaissons le plus. Cependant certains des jeux ont été encore proposés un mois avant la date butoir, c'est pourquoi ceux-ci sont présentés dans ce rapport.

2.4 La soumission de l'idée

Nous avons cherché à démystifier la pratique du jeu vidéo qui est soumise malgré elle à un certain nombre d'idées reçues et de préjugés. Il fallait mettre en avant l'aspect stratégique des jeux choisis et la professionnalisation de ceux-ci qui est en voie. Cependant nous nous sommes heurtés aux règles bien définies du projet de communication qui devait le plus possible se dérouler loin de l'informatique et du monde numérique, autant dire que nous ne partions pas gagnants même si nous étions très motivés et déterminés à convaincre nos enseignants. Il y a eu des moments d'incertitudes mais nous nous sommes efforcés de nous motiver les uns les autres. Nous avons dû défendre à plusieurs reprises nos idées comparées aux autres projets ce qui nous a demandé d'être clair sur nos intentions.

2.5 Projet accepté

NOTRE projet a mis plus de temps que les autres à être validé. Celui-ci devait être soumis à deux personnes. Nous nous sommes retrouvés pendant un laps de temps (2 semaines) sans savoir si notre projet était validé ou non. Nous étions inquiet parce que si il n'était pas accepté, cela nous aurait mis grandement en retard pour tout d'abord en trouver un nouveau mais aussi mettre ce nouveau projet sur pied. Nous avons pensé à plusieurs solutions de remplacement mais celle-ci nous motivait pas autant voir pas du tout comparé à notre idée principale.

Nous avons pensé à :

Tournois de tennis de table : Deux membres du groupe en ont fait en club et aime ce sport cependant il est très difficile de se procurer du matériel pour tout un tournoi ;

Post-it war : le concept est de proposer aux gens des différents bâtiments de Lille 1 de faire de grands dessins sur les baies vitrées avec des post-its de couleurs. Les dessins auraient été soumis à des juges qui auraient décerné la meilleure œuvre. Pour l'anecdote, cette idée a été réalisée à la fin de cette année par l'AEI.

Heureusement pour nous, nous n'avons pas eu besoin d'y réfléchir davantage et nous avons dû nous mettre au travail pour réaliser notre projet.

Chapitre 3

Présentation

3.1 Jeux de stratégie en temps réel

UNE très bonne définition de ce qu'est le jeu de stratégie en temps réel est consultable sur Wikipédia :

Le jeu de stratégie en temps réel (STR, ou RTS pour la dénomination du genre en anglais : real-time strategy) est un type de jeu de stratégie particulier qui notamment et par opposition au jeu de stratégie au tour par tour n'utilise pas un découpage arbitraire du temps [...]

Dans le tour par tour, donc, l'issue d'une confrontation est résolue par étapes, un combat en succédant un autre, de manière à laisser à chaque joueur le temps de réfléchir sur la prochaine étape. Une confrontation est alors résolue par combats successifs et isolés.

Mais le problème qui se pose lorsqu'on veut simuler des affrontements réalistes est qu'en général, les unités n'attendent pas que ce soit leur tour pour attaquer et gérer l'affrontement de plusieurs unités en même temps et de façon réaliste relève du domaine de l'impossible pour l'être humain, jusqu'à l'invention des processeurs. Ceux-ci, programmés de manière à simuler un affrontement peuvent désormais gérer le déplacement de plusieurs unités simultanément et résoudre les combats de façon simultanée et rigoureuse dans le cadre d'un jeu vidéo.

3.2 Le sport électronique (eSport)

L'ESPORT est un terme désignant le système compétitif mis en place dans le domaine des jeux vidéo multi-joueurs. À la manière des sports physiques, l'eSport s'est professionnalisé à partir de la fin des années 90. Il existe donc des équipes de joueurs professionnels pouvant posséder un entraîneur, un manager ou encore des sponsors. Par exemple, la somme totale des récompenses mises en jeu pour Starcraft II sur toute l'année 2011 atteint 2,5 millions d'euros. Mais l'eSport en est encore à ses débuts, l'absence d'une autorité « eSportive » laisse subsister des délais de paiement ainsi que des non payés.

3.3 La licence Starcraft

3.3.1 Starcraft & Starcraft : Brood War

STARCRAFT est un jeu vidéo de stratégie en temps réel (STR) développé par Blizzard Entertainment. Le premier opus est sorti en Europe le 31 mars 1998 sur PC. Il s'inscrit dans la lignée des jeux de stratégie de Blizzard maintenant très populaire auprès des amateurs du genre. Avec plus

de 11 millions de copies vendues dans le monde, il est un des jeux vidéo sur PC les mieux vendus et reste à ce jour le jeu de stratégie en temps réel le plus vendu de tout les temps.

3.3.2 Starcraft II : Wings of Liberty

Celui-ci sort dans le monde après 12 ans d'attente interminable le 27 juillet 2010. Blizzard ayant fait le choix marketing de faire trois campagnes distinctes, il y aura deux extensions de prévues ce qui a fait polémique à l'époque. Avec le deuxième opus, Blizzard a fait le pari de démocratiser le jeu de stratégie en temps réel en rendant WoL plus facile d'accès comparées à Brood War qui lui requièrait beaucoup d'APM¹. Pari réussi puisqu'il connaît rapidement un important succès commercial avec plus de 4,5 millions de copies vendues 6 mois après la sortie du jeu.

3.3.3 Starcraft II : Heart of the Swarm

Heart of the Swarm est la première des deux extensions prévu du jeu Starcraft II. Elle constitue la suite du premier chapitre *Wings of Liberty*. La date de sortie officielle est le 12 mars 2013 soit deux ans et demi après le premier opus. Aucune statistique de vente n'a encore été publiée par Blizzard actuellement.

3.4 League of Legends

League of Legends est un jeu de stratégie en équipe de type MOBA². Au début d'une partie, quelque soit le mode de jeu, chaque joueur choisit un héros qu'il va représenter sur le champ de bataille. Les aspects coordination et travail d'équipe sont très importants pour le déroulement de la partie. Tout un panel de stratégie de jeu sont à notre disposition afin de prendre l'avantage sur l'équipe adverse, le but étant de détruire la base adverse afin de gagner la partie.

3.5 Barcraft

Comme sous nom l'indique, il s'agit d'organiser une soirée autour du jeu *Starcraft* dans l'ambiance d'un bar. Pour cela, nous faisons appel à des intervenants extérieurs. Afin d'offrir un maximum de spectacle, nous avons demandé à des joueurs professionnels ainsi que des commentateurs de participer à l'événement. La soirée se déroule sous la forme de matchs commentés. Pour une bonne interaction avec le public, les matchs sont vidéo projetés sur un écran géant. Au cours de la soirée les joueurs du public pourront prendre place et jouer contre nos joueurs professionnels.

1. Action par minute, autrement dit la faculté d'exécuter des tâches avec le clavier et la souris en un temps donné.
2. Multiplayer Online Battle Arena ou Arène de bataille en ligne multijoueur qui est un mix entre RTS et jeu de rôle.

Chapitre 4

Organisation

4.1 Technique

Afin que la soirée se déroule sans encombre il nous fallait une connexion internet avec certains ports pour certains protocoles débloqués, et ce n'est pas une mince affaire. Tout d'abord nous avons dû consulter l'avis de M. Philippe Mathieu ainsi que la procédure à suivre dans ce genre de cas. Au fil des échanges nous avons donc fixé le lieu, le périmètre, la date, la durée, le nombre d'ordinateurs et quelques autres points techniques. Dans un premier temps, les tests se sont déroulés dans notre salle de TP habituelle, notre intermédiaire pour les détails techniques était l'un des administrateurs de l'IUT, M. Eric Triquet. Les premiers tests se font sur une seule machine, un ordinateur portable personnel, on utilise une adresse ip publique et les tests sont plutôt satisfaisants. Le déploiement vers la Maison Des Etudiants posait problème. Le responsable sécurité ne souhaitait pas ouvrir quatre adresses ip publiques vers des ordinateurs personnels, ce qui signifiait que nous devions penser à une solution de alternative. La solution à ce problème fut trouvée en allant directement au CRI avec M. Triquet afin de s'expliquer sur les besoins de la soirée. Nous avons donc établi un terrain d'entente, la solution fut d'utiliser un VLAN, c'est un réseau indépendant et isolé du reste du réseau qui permet de garder un contrôle sur les données transmises lors de notre soirée. Les tests en salle TP se sont montrés concluants, le déploiement à la Maison Des Etudiants s'est fait très simplement. Les tests finaux sur site se sont montrés également concluants. Pour que la soirée se déroule dans les règles de l'art, il nous fallait du matériel spécifique. En effet, comme expliqué dans la section Barcraft ([link](#)) des ordinateurs, une connexion à internet et un vidéoprojecteur étaient requis (et de la bière si possible) pour prétendre d'organiser ce type d'évènement.

4.2 Matériel

Starcraft 2 est un jeu assez récent comme nous l'avons vu dans la partie ?? ce qu'il fait qu'il requiert des machines puissantes pour jouer dans bonnes conditions. Nous avons tout d'abord cherché à emprunter des machines auprès de l'AEI mais celles-ci – à part pour faire tourner *Brood War* – sont mauvaises étant donné qu'elles ne contiennent qu'un chipset graphique¹. Par la suite nous avons discuté avec les intervenants pour que ceux-ci ramènent leurs configurations. Cela nous aurait permis de nous soulager un peu mais aussi d'améliorer la qualité de jeux du joueur professionnel. Il est connu que l'on joue mieux avec sa propre machine – avec laquelle on a l'habitude – plutôt qu'avec la machine d'un autre.

Les autres matériels dont nous avons besoin comme le vidéoprojecteur, les micros, la connectique et les tables/chaises étaient disponibles directement à la Maison des Etudiants ce qui nous a grandement facilité la tâche.

1. Signifie « ensemble de puces électroniques » qui est un substitut à une vrai carte graphique et donc beaucoup moins puissant.

Pour ce qui est de l'isolation des joueurs, nous avons décidé un peu à la dernière minute qu'un casque de chantier et des écouteurs intra-auriculaires suffirait. C'est ce qui est utilisé la plupart du temps sauf pour les gros événements où on y trouve des « box insonorisées ». Étant donné que notre projet n'est pas de la même envergure, nous nous en sommes passé bien évidemment.

4.3 Salle et bar

Nous cherchions un local possédant le maximum de matériel dont nous avions besoin pour la soirée pour plus de facilité. Nous avons tout d'abord cherché au sein du campus de Lille 1 avant de se diriger vers un commerce qui nous aurait demandé beaucoup plus d'efforts d'un point de vue recherche (le concept étant peu connu du grand public cela aurait été très difficile).

Ayant participé à certaines soirées étudiantes qui se déroulent à la Maison des Etudiants (MDE), nous avons remarqué que celle-ci était disponible assez facilement, gratuitement et avec du matériel approprié. En effet, les thématiques proposées par la MDE sont très diverses. Elle peut aussi bien faire office de salle de réunion que de concert ou même de soirée cinéma.

Cependant, pour avoir le droit d'organiser un événement dans celle-ci, il est nécessaire d'appartenir à une association étudiante du campus suffisamment sérieuse. Aucun membre du groupe n'étant membre d'une quelconque association nous étions un peu inquiets. Après s'être renseigné à différents endroits, il faut simplement se rapprocher d'une association pour qu'elle puisse se porter garante de l'événement.

La nécessité d'avoir une association soutenant notre projet fut obligatoire pour l'obtention d'une extension d'assurance pour les biens et les personnes au cas où un problème majeur surviendrait lors de la soirée.

L'AMUL est l'association qui prend en charge le bar de la Maison des Etudiants. Pour pouvoir assurer une permanence pour notre soirée, nous avons dû contacter le président de cette association afin de demander son accord. Un échange par mail est alors effectué afin de conclure avec un rendez-vous pour définir nos attentes concrètes ainsi que leur faisabilité. Suite à cet entretien il a été convenu qu'une permanence aurait lieu de 18h à 22h.

4.4 Partenariats et sponsors

4.4.1 Demande de financement auprès de la FSDIE

La FSDIE² est un organisme qui permet aux étudiants de disposer de fonds pour des événements. Nous nous sommes rendus au bâtiment A3 pour récupérer un dossier de demande de financement destinés à la réalisation des projets d'étudiants. Ce dossier requerrait un certain nombre de pièces justificatives comme le planning de déroulement de la soirée, le montant envisagé, le potentiel nombre de participants. Une fois le dossier rempli, nous devions encore passer devant une commission qui validerait ou non le financement de notre projet. Nous avons donc abandonné cette possibilité car nous ne savions pas si le projet était possible. En effet, trop de paramètres étaient encore flous, tels que les commentateurs ou la certitude d'avoir une connexion à Internet publique. Cela n'aurait donc pas été sérieux de leur faire perdre du temps avec un dossier incomplet.

4.4.2 Collaboration avec l'AEI

Nous avons choisi de collaborer avec l'AEI habituée à ce genre de soirée à thématique « geek » et emprunteur historique de la Maison des Etudiants. Leur principal local se situe dans le bâtiment M5, au centre de la cité scientifique où sont concentrés la plupart des informaticiens de Lille 1.

2. Fonds de solidarité et de Développement des Initiatives Étudiantes.

Nous avons donc exposé notre projet avec ceux-ci et il se sont montré intéressé par l'idée d'organiser ce type d'évènement encore jamais proposé sur le campus de l'université. C'est aussi avec leur aide que nous avons pu avoir la fameuse attestation d'assurance.

4.4.3 Autres demandes

Une demande de financement à été faite auprès du célèbre magasin de jeux-vidéo *Micromania* qui nous a vultu un refus. Cette enseigne ne sponsorisant pas d'évènements de genre.

Nous avons également contacté *Materiel.net* afin de savoir s'ils pouvaient nous prêter, louer du matériel ou encore sponsoriser la soirée mais ils n'étaient pas intéressés.

4.4.4 Le budget alloué de la formation

N'ayant trouvé aucun moyen de financement pour permettre aux intervenants et nous-mêmes de nous restaurer lors de la soirée, nous n'avions pas d'autre choix que de répartir les coûts entre membre du projet. C'est à ce moment la que le responsable de la formation DA2I proposa de débloquent les fonds allouées à la licence pour permettre de financer les évènements des étudiants. Ce fut une aubaine pour nous.

Nous avons tout d'abord pensé à acheter nous-mêmes les aliments pour ensuite ce faire rembourser avec cette somme mais cela posait des problèmes logistiques. Une autre idée à donc été proposé : commander des plateaux repas (qui est un service proposé par l'IUT). Il nous a donc été demandé de réunir des informations auprès des intervenants de la soirée, comme leur nom, prénom, adresse, fonction pour que cette demande aboutisse.

4.5 Intervenants

4.5.1 Le rôle des intervenants

Nous souhaitions inviter des personnes extérieures pour le projet à différentes fins. Il nous fallait un ou des commentateurs ainsi que des joueurs, qui sachant que leurs parties allait être commentées devait faire le show pour le public. Ceux-ci, pour engrangé du monde, devait être connu de la scène française.

4.5.2 Alexandre « Makoz » Chilling

Un des membres du groupe qui, connaissant bien la scène française autour de starcraft 2, s'est occupé de contacter des intervenants. Celui-ci, appréciant Alexandre « maKoZ » Chilling l'a contacté en premier. MaKoz qui était – au moment de la demande – manager de *Sparte Legion*, une équipe française faisant de plus en plus parlé d'elle. En plus de ses qualités managériales, il est commentateur professionnels de matchs via des streams (explication) et propose de decortiquer des matchs entre joueurs amateurs ou expérimentés sur sa page Youtube. Malheureusement, Alexandre par ses responsabilités n'a pas pu se joindre à nous. Il nous a cependant invité a contacter certaines de ses connaissances.

4.5.3 Le clan « All Against Authority »

Une deuxième demande a été faite auprès du clan « aAa » qui comporte plusieurs équipes professionnelles dont une sur Starcraft II et une sur League of Legends. Les négociations se sont déroulées par échanges de mails. Ceux-ci par l'intermédiaire de leur manager ayant pour pseudo « zidwait » fut intéressé. Ils nous ont proposé quatre personnes, deux commentateurs et deux joueurs situés de toute part en France. Cependant, l'évènement n'étant pas considéré comme un tournoi mais comme une prestation de service par leur sponsors, ceux-ci n'ont pas désiré prendre en charge les frais de déplacement. La somme requise pour faire venir les personnes concernées était estimée à hauteur de 500 euros, ce dépassa de loin notre budget prévisionnel. Nous avons

donc été contraints de refuser cette offre. Il nous ont néanmoins proposé de retransmettre la soirée sur leur stream si nous filmions l'évènement. Nous avons refusé pour deux raisons. La première étant la monopolisation de l'un d'entre nous toute la soirée, et deuxièmement, personne dans le groupe n'a pour vocation de devenir caméraman.

4.5.4 Thomas « Soey » Brandt & Julien Roy

Lorsque nous avons exposé à MakOz nos problèmes pour trouver des intervenants, celui-ci nous a conseillé de contacter Thomas « Soey » Brandt qui est un joueur semi-professionnel sur Lille. Thomas a été séduit par notre offre qu'il a accepté assez vite lorsque nous lui avons présenté le projet. Par contre Thomas et son collègue n'habitaient pas vraiment à Lille mais à Dunkerque. Il fallait donc quelqu'un pour aller les chercher le jour de l'évènement, puis les reconduire une fois la soirée terminée. Un des membres du groupe ayant sa famille sur Dunkerque, il a accepté de faire la navette. Thomas a accepté sans rien demander en échange à part qu'il puisse jouer à Heart of the Swarm *intensivement*. En effet, le jeu étant sorti la veille de la soirée Soey avait besoin de s'entraîner dur pour ne pas prendre du retard sur les autres joueurs.

4.6 Communication

4.6.1 L'affiche

La communication étant importante pour la réalisation du projet, nous sommes partis sur l'élaboration d'une affiche A3.

Nous avons souhaité que cette affiche se devait d'être contrastée et peu chargée afin qu'elle soit claire et lisible de loin, c'est pourquoi la combinaison du noir sur fond blanc fut adaptée à ce choix. De plus, il fallait que l'identité visuelle de l'affiche puisse parler aux joueurs, d'où l'utilisation d'une police spéciale de grande taille, police de la licence « Starcraft », et placée en haut de l'affiche.

La date et le lieu bénéficient également d'une taille plus grande que le texte du corps de l'affiche. Concernant ce dernier, nous avons décidé de ne pas le charger en texte afin de bénéficier d'une police plus grande grâce à l'espace obtenu. Nous avons mis en avant la venue du commentateur et joueur Soey de niveau « top master » dans le but de donner une plus grande crédibilité à l'évènement. Enfin, pour rajouter à l'identité visuelle, nous avons fait figurer les emblèmes des trois races du jeu, ainsi qu'une grande bannière où apparaît le protagoniste principal de la prochaine extension. 21 affiches ont été imprimées au format A3, pour ensuite être affichées dès le 1er mars à l'IUT A, au M1, au M3, au M5, à la MDE et dans quelques résidences universitaires.

4.6.2 L'enquête d'audience

L'affiche seule n'étant pas suffisante pour la communication, nous nous sommes tournés vers la Maison Des Étudiants et son e-mail afin de diffuser l'information à tous les étudiants de l'université. Profitant de ce moyen, nous avons élaboré un questionnaire. Le but de celui-ci était d'obtenir une estimation du nombre de participants et trouver un potentiel commentateur.

Malheureusement, le mail n'a été envoyé que le 5 mars, soit une semaine avant l'évènement. Nous avons néanmoins déjà trouvé notre commentateur.

L'enquête est un questionnaire comporte quatre à neuf questions selon les réponses des sondés. 30 ont répondu. Vous pouvez consulter les graphiques générés de ces questions sur les figures 4.1, 4.2 et 4.3 en page 12.

Nous pouvons tirer de ces informations une estimation de plus ou moins 15 personnes présentes si l'on prend la moitié des « peut-être » additionné au « oui ». En sachant que tous les étudiants ne prêtent pas attention aux mailings de l'université, on peut ajouter une quinzaine de personnes pour atteindre une estimation de 30 participants.

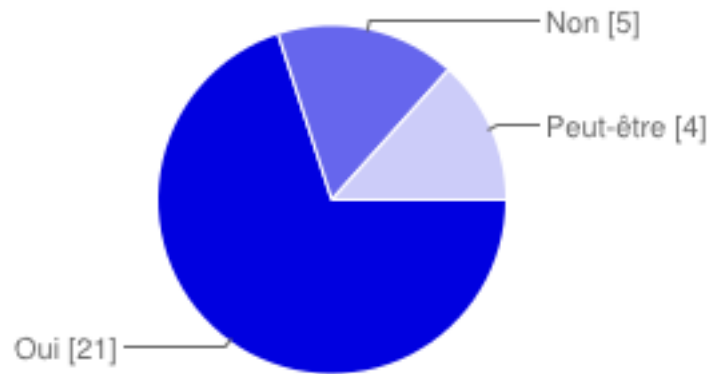


FIGURE 4.1 – Êtes-vous intéressé par une soirée Starcraft 2 (WoL, HotS) ?

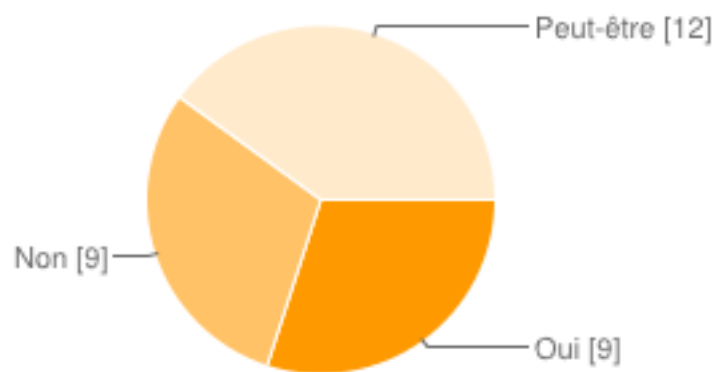


FIGURE 4.2 – La soirée se déroulera un mercredi soir (18h-23h), serez-vous présent ?

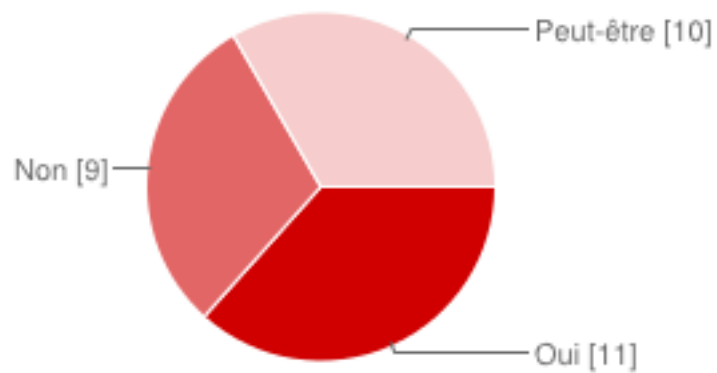


FIGURE 4.3 – Aimeriez-vous y jouer au cours de cette soirée ?

4.6.3 Les contraintes/ratés

Un autre moyen de communication fut utilisé, la création d'un événement Facebook. Néanmoins cela n'a pas fonctionné, la propagation de cet événement ne fut pas suffisante sur le réseau social. De plus cette page de promotion a été ouverte très tardivement ce qui fait que nous n'avons pas eu le temps de faire marcher les connaissances.

La contrainte majeur concernant l'élaboration de la communication fut l'attente de la confirmation de tous les éléments du projet. Nous ne pouvions notamment pas lancer la production des affiches sans savoir si nous avions un commentateur par exemple.

4.7 Bilan financier

Bilan financier Prévisionnel - salle - bar - matos - intervenant - comm - repas Reel ...

4.8 Bilan de la soirée

4.8.1 Prévisionnel

La date de la soirée devait être judicieusement choisie afin d'obtenir une affluence satisfaisante.

Ayant vu grâce au mailing de l'université que la MDE accueillait des soirées chaque jeudi nommées « Jeudifférents », nous nous sommes dit qu'une soirée comme la notre collait parfaitement à cette appellation. Malheureusement, nous avons commencé à prendre contact début février pour la réservation, ce qui fut trop tard. Tous les jeudis sur deux mois étaient déjà réservés. Il nous a donc fallu choisir un autre jour de la semaine. Après renseignements auprès de la MDE, seuls le mercredi et le vendredi étaient libres la semaine du 11 au 17 mars. Le choix ne fut pas difficile, le mercredi fut choisi naturellement car les étudiants ayant un appartement dans la métropole rentrent chez eux le vendredi. De plus, le mercredi 13 mars correspondait au lendemain de la sortie de la nouvelle extension du jeu. A propos de l'horaire de la soirée, nous avons décidé de commencer dès 18h pour finir à 22h. En effet, le fait de commencer à 18h permet aux étudiants de se rendre à la soirée juste après les cours. Ensuite, d'après l'AEI, la MDE ferme à 23h et pour ouvrir au-delà de cette heure, il était nécessaire d'avoir une dérogation pénible à obtenir. Nous nous sommes donc donné une heure afin d'avoir le temps de remballer, mais également de partir plus tôt pour reconduire les intervenants chez eux, à Dunkerque. Après s'être mis d'accord sur la date et l'heure de la soirée, nous devions discuter du programme. Il ne fut pas aisé de définir un programme à heures fixes, car les parties n'ont pas une durée définie. Elles peuvent durer entre 5 et 50 minutes, la moyenne se situant à 25 minutes de jeu. C'est pourquoi nous avons décidé d'énoncer le contenu de la soirée sans y faire figurer d'heure. Nous avons donc prévu de commencer par 20 minutes d'introduction en vidéo sur le jeu et ses mécanismes afin de pouvoir rendre la soirée plus compréhensible pour les néophytes. Puis enchaîner avec les matchs commentés des intervenants pour finir avec des matchs confrontant des joueurs du public. Nous avons choisis cet ordre car nous pensions que le plus amusant était de faire jouer le public, et que cela permettrait de les retenir un maximum.

4.8.2 Réel

Arrivé le jour J, nous avons été confrontés à plusieurs imprévus. La météo ne fut pas clémente le 12 mars ainsi que le 13 mars, la neige étant fortement tombée ces jours là. La circulation était devenue difficile dans la région et beaucoup de cours furent perturbés. Ceci impacta fortement l'affluence de la soirée, et surtout son déroulement. Les intervenants ne purent pas venir du fait des conditions climatiques. Le retour à la fin de la soirée aurait été dangereux à cause du verglas, et aucun hébergement n'eut pu être possible. Ces imprévus nous ont donc forcés à improviser.

Les préparatifs commencèrent à 16h, tout se passa bien ou presque. Une fois nos PC personnels installés, nous nous aperçûmes qu'il fallait utiliser une connectique autre que VGA³ afin de connecter nos PC au vidéoprojecteur de la MDE. Heureusement, le directeur de la MDE M. Bross possédait un vidéoprojecteur VGA avec une bonne qualité de projection. Une dizaine de personnes arrivèrent passé 18h. Comme prévu à cause du climat, peu de personnes assistèrent à la soirée. Nous avons recensé une vingtaine de personnes différentes, mais jamais plus de 11 personnes simultanément. A cause des imprévus et compte tenu de la faible affluence, nous avons décidé de faire jouer directement les personnes présentes en projetant leurs parties sur vidéoprojecteur comme prévu. Julien étant parmi nous le plus expérimenté, il put donc commenter quelques matchs au cours de la soirée. Vers 18h50, nous fûmes encore victime d'un imprévu. Les serveurs de jeu de tous les jeux en ligne de Blizzard tombèrent⁴, nous empêchant de jouer pendant 30 minutes. Pendant ce temps, nous diffusions les vidéos explicatives de Starcraft II, ce qui permit de combler le blanc engendré. Néanmoins, un groupe de 4 personnes s'en alla durant ce laps de temps. Une fois la situation rentrée dans l'ordre, nous pûmes continuer la soirée en petit comité et terminer à 23h. Entre temps, nous fûmes une pause restauration vers 21h30. Du fait que nous étions en petit comité, nous partageâmes les plateaux avec le public, ce qui fût très convivial. La soirée termina à 23h car nous apprîmes en arrivant pour les préparatifs que nous pouvions utiliser la salle jusqu'à minuit.

3. *Video Graphics Array* est un standard d'affichage pour ordinateurs.

4. Ce qui n'était pas arrivé depuis les petites perturbations rencontrés à la sortie du jeu.

Chapitre 5

Conclusion

Au final, bien que la soirée n'ait pas le nombre de participants escompté, nous sommes heureux que le projet ait abouti. Jusqu'au dernier moment nous avons tout fait pour que la soirée puisse avoir lieu, en trouvant des contournements aux obstacles rencontrés. Par exemple, la réaction face à l'annulation de la venue des commentateurs.

Bien sûr, nous avons fait des erreurs et la soirée aurait pu mieux être préparée. Nous aurions dû commencer bien plus tôt notre démarche concernant la demande de financement auprès de la FSDIE, nous avons donc été obligés d'avoir recours au budget de la formation pour acheter les plateaux repas. Cela impliquait également de finir l'organisation de la soirée pour le début de février, la FSDIE étant stricte à propos de la constitution du dossier de financement. Nous aurions dû peut-être aussi accepter l'offre de la team « aAa » qui consistait à retransmettre la soirée sur leur chaîne télévisuelle en ligne. Peut-être que ça aurait apporté plus de visibilité à l'événement sur la scène « eSportive ».

Notre principale erreur était de penser que l'on aurait eu le temps de tout faire à partir de janvier. En commençant plus tôt, nous aurions pu faire venir des commentateurs/joueurs plus connus, et surtout commencer la communication plus tôt même si la soirée n'aurait peut-être pas eu beaucoup plus de succès à cause des intempéries.

Annexe A

Compte rendu 1

A.1 Date de la réunion :

- La réunion s'est déroulée le vendredi 02 novembre 2012.

A.2 Objet du jour :

- Organisation et analyse du projet de manière générale.

A.3 Sujets traités :

- Le matériel.
- Le/Les commentateurs.
- La salle.
- La publicité.

A.4 Compte rendu par sujets :

A.4.1 Le matériel

- Un ordinateur pour la projection.
- Un vidéo-projecteur.
- Un ou plusieurs micros.
- Une centaine de chaises.

A.4.2 Le/Les commentateurs

- Il nous faut au minimum 1 commentateur, il serait intéressant d'en avoir plusieurs.
- Si nous n'arrivons pas à trouver de commentateurs ni de joueurs, Julien se propose pour faire une démonstration étant donné que c'est un joueur de SC2. Dans le pire des cas, faire jouer des participants.

A.4.3 La salle

- Nous avons décidé d'emprunter la maison de l'étudiant un soir de la semaine, de préférence un jeudi (jour de bière autorisé!).

A.4.4 La publicité

- Des affiches / flyers.
- Liste de diffusion des étudiants de Lille 1.

- Sites communautaires d' « e-sport » français.

A.5 La répartition du travail

Jean-François :

- Réalisation de l'affiche / flyers.
- Contacter des sites communautaires pour la communication.

Julien :

- Contacter des équipes françaises d'e-sport.
- Contacter la FNAC pour de la publicité.
- Contacter Blizzard pour éventuellement avoir de la décoration.

Yannick :

- Contacter l'équipe de l'illico pour la communication par e-mail.
- Contacter l'imprimerie de Lille 1 pour l'impression de l'affiche et des flyers.

Annexe B

Compte rendu 2

B.1 Date de la réunion :

- La réunion s'est déroulée le vendredi 14 décembre 2012.

B.2 Objet du jour :

- Apporter des précisions et discuter des premiers avancements.

B.3 Sujets traités :

- Le nom de la soirée.
- Le financement.
- La programmation de la soirée.
- La répartition du travail.

B.4 Compte rendu par sujet :

B.4.1 Le nom de la soirée

- Le nom de la soirée : Barcraft of Legends (susceptible de changer).

B.4.2 Le financement :

- Après réponse des sponsors, ils ne veulent pas financer l'événement car ils considèrent que c'est une prestation de service. Nous allons donc démarcher d'autres équipes en attendant notre demande de financement et des amateurs qui souhaitent se lancer dans le commentaires de matchs ou showmatch.
- Le coût est évalué à environ 500 euros pour déplacer 2 joueurs et 1 commentateur (1 sur Lille).

B.4.3 La programmation de la soirée

- Dans tout les cas, l'équipe aAa propose de faire une diffusion en direct (streaming) sur leur site (à voir avec la connexion).

B.5 La répartition du travail :

Jean-François :

- Réalisation de l'affiche / flyers (en cours).

- Voir avec l'imprimerie de Lille 1.

Julien :

- Contacter des commentateurs amateurs ou professionnels.
- Contacter la FNAC pour de la publicité.
- Contacter blizzard pour éventuellement avoir de la décoration.
- Prise de rendez-vous avec le manager aAa qui est sur Lille.

Yannick :

- Envoi des mails aux différentes associations.
- Constitution du dossier de demande de financement (FSDIE).
- Contacter « Des A La Carte » et l'AEI¹ qui ont l'habitude d'organiser ce genre d'événement.

1. L'Association des Étudiants en Informatique.

Annexe C

Compte rendu 3

C.1 Date de la réunion :

- La réunion s'est déroulée le vendredi 14 décembre 2012.

C.2 Objet du jour :

- Apporter des précisions et discuter des premiers avancements.

C.3 Sujets traités :

- Le nom de la soirée.
- Le financement.
- La programmation de la soirée.
- La répartition du travail.

C.4 Compte rendu par sujet :

C.4.1 Le nom de la soirée

- Le nom de la soirée : Barcraft of Legends (susceptible de changer).

C.4.2 Le financement :

- Après réponse des sponsors, ils ne veulent pas financer l'événement car ils considèrent que c'est une prestation de service. Nous allons donc démarcher d'autres équipes en attendant notre demande de financement et des amateurs qui souhaitent se lancer dans le commentaires de matchs ou showmatch.
- Le coût est évalué à environ 500 euros pour déplacer 2 joueurs et 1 commentateur (1 sur Lille).

C.4.3 La programmation de la soirée

- Dans tout les cas, l'équipe aAa propose de faire une diffusion en direct (streaming) sur leur site (à voir avec la connexion).

C.5 La répartition du travail :

Jean-François :

- Réalisation de l'affiche / flyers (en cours).

- Voir avec l'imprimerie de Lille 1.

Julien :

- Contacter des commentateurs amateurs ou professionnels.
- Contacter la FNAC pour de la publicité.
- Contacter blizzard pour éventuellement avoir de la décoration.
- Prise de rendez-vous avec le manager aAa qui est sur Lille.

Yannick :

- Envoi des mails au différentes associations.
- Constitution du dossier de demande de financement (FSDIE).
- Contacter « Des A La Carte » et l'AEI¹ qui ont l'habitude d'organiser ce genre d'événement.

1. L'Association des Étudiants en Informatique.

Annexe D

Compte rendu 4

D.1 Date de la réunion :

- La réunion s'est déroulée le vendredi 21 décembre 2012

D.2 Objet du jour :

- Problèmes inhérents au réseau de la cité scientifique

D.3 Sujets traités :

- Le réseau
- Le financement
- La répartition du travail
- La communication autour de la formation

D.4 Compte rendu par sujet :

D.4.1 La communication autour de la formation :

- Le logo de la formation
- Les plaquettes décrivant la formation

D.4.2 Le financement :

- Finalement, le coût en déplacement va être supérieur à 500 euros puisque la personne qui est sur Lille va déménager prochainement. Nous avons décidé de limiter le nombre de personnes venant de l'extérieur.

D.4.3 Connexion :

- Pour les problèmes de proxy, nous en avons discuté avec M.Mathieu. En effet, les ports attribués pour les jeux-vidéos ne passent pas à travers le proxy de la cité scientifique. De ce fait, nous ne pouvions pas définir précisément le contenu de la soirée sans régler ce problème. D'après M.Mathieu, les changements de paramètres du proxy se font assez facilement que ça soit pour la durée de déblocage ou le temps de déblocage des ports

D.5 Répartition du travail :

Jean-François :

- Réalisation de l’affiche / flyers
- Voir avec l’imprimerie de Lille 1

Julien :

- Contacter des commentateurs amateurs ou professionnels
- Contacter la FNAC pour de la publicité
- Contacter blizzard pour éventuellement avoir de la décoration
- Prise de rendez-vous avec le manager aAa qui habite sur Lille

Yannick :

- Envoi des mails aux différentes associations
- Constitution du dossier de demande de financement (FSDIE)
- Contacter « Des À La Carte » et l’AEI¹ qui sont des associations qui ont l’habitude d’organiser ce genre d’événement

1. L’Association des Étudiants en Informatique.