

25/03/2019

Rapport de description

Projet Web sémantique

Rasgouyan Seyedeh, SUN Chen et GAO Shuai
SORBONNE UNIVERSITÉ

INTRODUCTION ET DOMAINE

Le sport électronique, ou E-sport en anglais, est un phénomène culturel au niveau mondial qui s'est développé rapidement depuis son apparition au début du XXI^e siècle. Basé sur des équipements de haute technologie et sur des plateformes électroniques, l'E-sport est une activité de confrontation intellectuelle caractérisée par l'ouverture, l'honnêteté et l'équité. Ce dernier, grâce à sa concordance avec l'époque et à sa qualité tant artistique qu'esthétique, s'avère être très prisé par les jeunes. En outre, cette forme culturelle gagne en popularité dans le monde entier, ayant un impact important sur l'économie et la société. Issu des jeux vidéo, l'E-sport s'oriente vers une voie de développement professionnel et est devenu un nouveau sport de compétition.

L'E-sport peut se faire à travers divers genres de jeux, parmi lesquels les jeux du type MOBA (Multiplayer Online Battle Arena ; Arène de Bataille en Ligne Multijoueur) sont les plus connus. Les jeux MOBA se déroulent avec dix joueurs au total dont cinq pour chaque équipe. Chaque joueur contrôle un héros qui dispose d'une attaque de base et de plusieurs compétences en fonction du type de héros. Ils se battent en se développant afin de détruire le noyau du groupe adverse.

CHOIX DU SUJET

Notre projet se base sur l'un des jeux vidéo MOBA les plus populaires, *Arena of Valor* (*Arène de valeur*), qui est l'adaptation internationale de *Wangzhe Rongyao* (en chinois simplifié : 王者荣耀). Il est développé et publié par Tencent Games pour iOS, Android et Nintendo Switch, ciblant le marché en dehors de la Chine continentale. Nous souhaiterions créer une ontologie des éléments fondamentaux du jeu *Arena of Valor*, c'est-à-dire tous les héros et les équipements.

RAISONS DU CHOIX

Bien qu'*Arena of Valor* soit très populaire, il n'existe jusqu'à présent ni d'ontologie ni de page wiki en français consacrées à ce jeu. Aussi voudrions-nous les créer afin de promouvoir son développement, de le faire connaître davantage et d'aider les joueurs à mieux comprendre les fonctionnements du combat.

EXPÉRIENCES PERSONNELLES

En tant que jeunes, nous ne nous passons pas des jeux et *Arena of Valor* est en effet celui que nous jouons le plus souvent. Eu égard à bon nombre de héros disponibles à caractères différents et au système complexe des équipements, nous n'arrivons souvent pas à choisir le bon héros et à l'équiper correctement. Par conséquent, une ontologie qui puisse décrire explicitement les héros et recommander les équipements les plus appropriés nous s'avère nécessaire.

DOCUMENTS TEXTUELS

Nous nous référons principalement au site officiel d'*Arena of Valor*, où sont disponibles les informations sur les héros ainsi que les équipements. De plus, nous allons directement dans le jeu pour consulter le panneau des héros afin d'en obtenir des statistiques précises pour chaque attribut.

PORTÉE

Comme précité à l'introduction, les jeux MOBA tels qu'*Arena of Valor* nécessite dix joueurs et ils forment deux équipes et ensuite se battent. Il vaut mieux que chaque équipe contienne cinq positions, c'est-à-dire cinq héros de types différents, pour que l'équipe soit équilibrée. Les héros vont se développer en niveaux et vont être équipés par divers genres d'équipements selon leurs caractéristiques. Notre ontologie vise donc à classifier tous les héros et tous les équipements disponibles en vue d'en faire des recommandations raisonnées. Si l'on s'en tient à ce seul exemple, nous aurons besoin de *Vengeance glaciale*, *Orbe d'énergie*, *Bottes soniques*, *Diadème d'Hécate*, *Tome sacré* et *Sceptre du chaos* comme équipements quand nous choisissons *Mganga* comme notre héros.

Cependant, cette ontologie n'échappe pas à des limites car tous les deux ou trois semaines les développeurs de ce jeu proposent des mises à jour où apparaissent de nouveaux héros. Ainsi notre ontologie deviendrait incomplète et nécessite également des mises à jour.

Somme toute, notre travail permettrait une meilleure connaissance du jeu *Arena of Valor* et ainsi une expérience utilisateur optimisée.

QUESTIONS DE COMPÉTENCE

Nous pouvons proposer quelques questions de compétences comme suit :

- Qu'est-ce que l'on doit prendre comme équipements si l'on choisit *Murad* comme héros ?
- Qu'est-ce que l'on doit choisir comme type de héros s'il y a déjà un soutien, un assassin, un tireur d'élite et un mage dans l'équipe ?
- De quel type est le héros *Tulen* ?
- *Faucheuse d'âmes* convient à quels héros ?
- Est-ce que l'on peut prendre *Wukong* si l'on a déjà *Murad* dans l'équipe ?
- On voudrait choisir un héros de type mage qui ne soit pas si fragile (avoir un HP faible), est-ce qu'il existe ?

RÉFÉRENCES

- YANG, Yue, 2018. « Research on Esports and Esports Industry in the New Era ». In: CHINA SPORT SCIENCE vol.38, No.4, 8-21. Pékin : China Institute of Sport Science, mars 2018.
- <https://www.arenaofvalor.com/web2017/herolist.html>
- http://victoria.nauroy.net/index.php/Groupe_2