À QUAND LA STANLEY CUP VIRTUELLE ?

Véritable furie dont beaucoup ne mesurent pas encore l'impact qu'il aura dans quelques années, l'e-sport, comprenez sport électronique sur ordinateur ou console de jeux, ne laisse pas le hockey sur glace de côté. Des tournois continentaux de très haut niveau existent. Ils sont joués par des joueurs quasi professionnels pour certains d'entre eux. La NHL fait les yeux doux au phénomène et une compétition officielle est dans les tuyaux. **Par Yann Maillet.**

Izzo Montana, ailier gauche des Hawks, l'une des top teams française et finaliste ECL Lite

Ils n'ont que ce mot-là à la bouche ! Qui ? Les joueurs, les critiques, les développeurs, les testeurs, les geeks, les nerds et tous les autres. Quel mot ? L'e-sport, ça se prononce i-sport si vous l'ignoriez. L'e-sport donc, ce sont ces compétitions, en ligne ou non, organisées dans le monde entier d'une quantité phénoménale de jeux. Les plus célèbres: League of Legends, World of Warcraft, FIFA ou Gears of War. Les meilleurs joueurs au monde, en équipe ou individuel, s'affrontent dans des compétitions amateurs ou professionnelles. Et dans ces tournois, certains gagnent de jolis prize money, les récompenses. En 2016, Dota 2 a permis à près de 800 joueurs, lors de quelque 2 000 tournois partout dans le monde, de se partager la bagatelle de 38 millions de dollars.

Cette dimension mondiale au travers de compétitions organisées parfois comme des superproductions a fini de convaincre les éditeurs de jeux vidéo de mettre le paquet sur ce qui va lancer une nouvelle ère dans le monde vidéo ludique. Enfin, le développement grandissant de la réalité virtuelle ne va que renforcer un e-sport déjà totalement implanté dans le paysage.

Bettman veut lancer la e-NHL

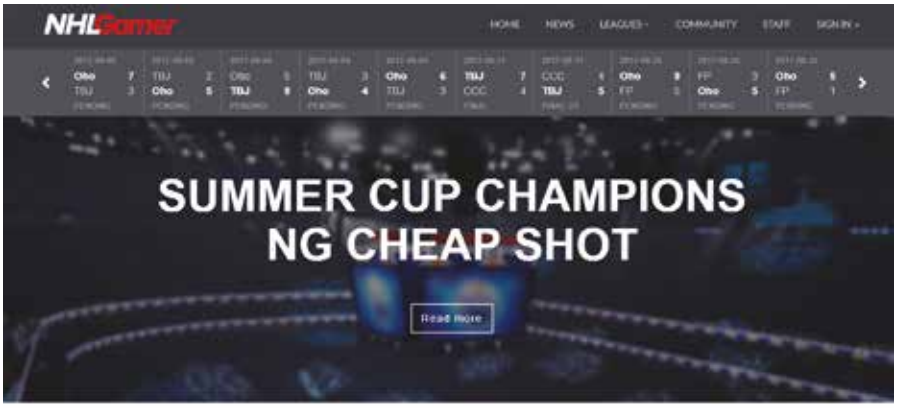
Le titre NHL développé par EA Sports n'échappe pas à la fougue, mais on vous prévient de suite, la fougue est bien moindre, ne serait-ce que par rapport à FIFA. Elle existe pour ce jeu de hockey des pro-players, des joueurs professionnels. Beaucoup sont sponsorisés par le développeur lui-même et servent de testeurs de luxe notamment. Certains sont même associés au développement du jeu, au même titre que certaines stars de NHL, la vraie ligue. La direction de l'organisation nord-américaine gérée par Gary Bettman a d'ailleurs récemment évoqué l'intérêt qu'elle pouvait porter à une compétition officielle du jeu vidéo sous licence directe de la ligue. À tel point que Bettman en fait l'un de ses leviers de croissance. Le commissaire de la NHL veut attirer de nouveaux fans, surtout chez les jeunes, vers le vrai hockey au travers d'un jeu vidéo et d'une compétition bien précise : le 6 contre 6, ou 6 vs 6. Compiler pour chaque franchise existante un pool de joueurs capables de former une équipe de six joueurs chargés de représenter cette même franchise dans le but de remporter une Stanley Cup virtuelle, et sans doute de jolis prize-money le tout tranquillou dans le canapé. Tous ces projets ne sont encore que peu de choses par rapport à ce qui existe déjà au basket ou au foot US, mais ça avance et ça arrivera sans doute avant l'horizon 2020.

Si le 6 vs 6 est ciblé avec autant de détermination par l'ami Gary, c'est simplement qu'il s'agit du mode de jeu le plus adapté à une compétition digne de ce nom. Les affrontements en un contre un sont la panacée de FIFA, mais sur NHL, le vrai on-line, c'est en club, chacun à son poste. Comme il existe des pro-players quasiment tous en Amérique du Nord, on y trouve déjà là des tournois rassemblant de redoutables équipes en 6 vs 6. La frénésie est moindre en Europe. Toutefois une compétition se signale par son sérieux, son dynamisme et le niveau de jeu qui frôle tout bonnement l'excellence. Vous êtes en train de vous demander pourquoi diable je vous parle de compétitions américaines ou européennes alors que le on-line par essence permet à quiconque de se connecter de n'importe où et n'importe quand. Jouer sur des serveurs distants semble depuis des années poser des contraintes en matière de ralentissements du jeu appelé lag. Et c'est ainsi que les compétitions sont principalement continentales et non réellement mondiales, bref.

Des Français à l'assaut du championnat d'Europe

L'ECL, European Championship League s'apprête à connaître sa cinquième saison. Fondée, notamment par Kenneth Lehtinen et son camarade Samuli, cette compétition regroupe ce que l'e-hockey européen peut présenter de mieux. « La demande autour du e-sport est considérable, estime Kenneth Lehtinen. C'est vrai pour tous les sports et il n'y a aucune raison que le hockey y échappe. Nous avons créé cette compétition pour tenter de répondre à cette demande. D'autant que, phénomène assez nouveau, nous découvrons qu'il y a un public pour le jeu en lui-même, et aussi pour regarder les matchs. L'intégration de divisions de différents niveaux la saison dernière a notamment permis de fractionner les niveaux de jeu. On s'y retrouve avec une assiduité beaucoup plus importante désormais et encore beaucoup de choses sont à venir. » Vous retrouverez toutes les informations nécessaires sur le site nhlgamer.com

Segolaï Fremisoc, coach et arrière gauche des Pirates de Cancun



Toutes les informations à propos de l'European Championship League sur le site NHLGamer.com

Figurez-vous que les Français sont bien représentés dans cette compétition organisée en trois échelons : Élite, Pro et Lite. Les Hawks, conglomérat de joueurs français, ont été finalistes la saison passée de la division Lite pour leur toute première participation et se sont qualifiés pour la division Pro qui a été lancée peu après la sortie de la nouvelle version du jeu : NHL18.

« L'ECL est un championnat vraiment très relevé et très sérieux, explique Izzo, ailier des Hawks. On y affronte les meilleures équipes disponibles et le niveau des rencontres est parfois vraiment très intense. Le 6 vs 6 est un mode de jeu très exigeant, vraiment très spécifique. C'était l'an dernier notre première participation. Nous voulions nous qualifier pour la division Pro et nous y sommes parvenus. Malheureusement, nous avons perdu le championnat Lite lors du match 7 d'une finale très indécise. C'est une déception, mais l'objectif de la montée est atteint malgré tout. On y retourne cette année avec quelques ajustements d'effectifs. »

Un autre club français devrait s'embarquer dans l'aventure en cours de saison, les Pirates du Cancun Hockey Club. Cette équipe qui vit sa quatrième saison regroupe une douzaine de joueurs français, suisses et québécois et se présente comme l'un des clubs français les plus actifs. « La saison passée nous avons vraiment mis l'accent sur la rigueur et l'implication tactique de chacun. Cette saison nous appréhendons les choses avec un peu plus de recul, estime Sébastien Girodo, arrière et coach adjoint des Pirates de Cancun. L'ECL nous intéresse vraiment, mais nous sommes confrontés à des difficultés liées aux horaires des matchs et notre banc n'est pas encore assez profond. Si on arrive trop léger sur ce genre de compétition, on va se faire laminer… Le niveau de certains joueurs et de certaines équipes est tout simplement prodigieux. Cet événement reste dans un coin de notre tête, mais n'est pas encore une priorité. À Cancun, on joue avant tout pour être avec nos potes tout en tentant de remporter le plus de titres possible. »

L'e-sport est d'ores et déjà en passe de changer la façon d'aborder le monde vidéo ludique. L'époque où nous aurons des champions olympiques de Warcraft n'est pas encore venue, mais la direction actuelle tend vers cette issue. Beaucoup regretteront que le vrai sport, en plein air, puisse être supplanté par cette nouvelle manière de jouer et de faire du sport. En attendant, les éditeurs de jeux vidéo, eux, se frottent les mains.