

CHAMPAGNE-AU-MONT-D'OR SPORT ÉLECTRONIQUE

Les gamers montent au niveau supérieur



■ Les meilleures équipes seront représentées lors du tournoi. Photo d'archives EPSILAN

Ce week-end, 260 joueurs de toute la France s'affronteront par écran d'ordinateur interposé. L'espace Mont-d'Or accueille la 14^e édition de l'Epsilon. Une compétition de jeux vidéo qui ne cesse de grossir.

Les meilleures équipes françaises de Counter-Strike seront de la partie. Impossible de faire l'impasse : l'Epsilon est le premier gros rendez-vous de la saison sur ce jeu de guerre (lire par ailleurs). La pression sera forte pour les joueurs. Il faut tout de suite engranger des points, en vue de la qualification pour les Masters du jeu vidéo – l'équivalent du Masters en tennis. Une telle présentation peut laisser pantois, mais le sport électronique

est bel et bien entré dans une nouvelle dimension. « Une heure à peine après l'ouverture des inscriptions, les 48 équipes étaient trouvées. Quand on voit ça, on se dit qu'on a de belles perspectives de développement. Et pourtant, il y a quelques années encore, on pensait que le sport électronique n'allait jamais marcher en France ! » se réjouit Guillaume Diot, qui gère l'organisation de l'Epsilon.

Comme au foot, les matches seront commentés

Cette époque où les compétitions de jeux vidéo étaient considérées comme un simple délire de geek paraît bien loin. Aujourd'hui, même le Paris Saint-Germain et l'Olympique Lyonnais ont leur propre équipe. Les tournois sont devenus de vrais

shows. Il n'y a qu'à voir l'Epsilon pour s'en rendre compte. « On a engagé une équipe pour filmer la compétition ! À partir des quarts de finale, tous les matches seront retransmis et commentés en direct sur un écran géant. Ils seront aussi diffusés sur deux Web tv, dont l'une est anglaise. C'est elle qui nous a démarchés, elle doit penser que le spectacle sera au rendez-vous », s'enthousiasme Guillaume Diot. L'Epsilon est en plein boom. En revanche, elle tient difficilement la comparaison avec la Lyon e-sport, une autre compétition qui se tient aussi ce week-end à Gerland. Les chiffres sont vertigineux : 10 000 spectateurs attendus, 20 000€ de gain pour les meilleures équipes, 320 joueurs attendus...

À quoi jouent-ils ?

Lors de l'Epsilon, les équipes vont s'affronter sur le jeu vidéo Counter-Strike. Chaque joueur (cinq par équipe) incarne un soldat. Selon le cas, chaque camp doit amorcer ou désamorcer des explosifs pour remporter la partie.

Pour le spectateur, quel est l'intérêt de regarder quelqu'un jouer à un jeu vidéo ? « C'est spectaculaire de voir

leur rapidité de jeu et leur stratégie. Ils ont de sacrés réflexes ! C'est un peu comme dans un western : ils sont attentifs au moindre bruit. Il faut être réactif pour dégainer le premier », répond Guillaume Diot. Counter-Strike, et ses précédentes versions, est joué depuis une quinzaine d'années sur ordinateur.



■ Chaque équipe est constituée de cinq joueurs, ou joueuses. Photo EPSILAN



■ À l'origine, Epsilon a été créée par des étudiants de l'EPSI. Guillaume Diot est passé par cette école. Photo Jérôme GALLO

REPÈRES

4 000

C'est, en euros, le montant du "cash prize" de l'Epsilon. Il s'agit des gains reversés aux meilleures équipes. C'est le nerf de la guerre : les organisateurs doivent proposer un cash prize suffisamment important pour attirer les meilleures équipes.

Epsilon

Ouverture des portes vendredi à 19 h 30. La compétition débute réellement le samedi, avec la cérémonie d'ouverture (9 h 30). Les finales sont prévues le dimanche. En marge de la compétition, un espace est dédié à la culture geek. Les visiteurs pourront rejouer aux anciennes consoles et tester la réalité virtuelle.

PRATIQUE Entrée : 2 €. Espace Mont-d'Or, 15, chemin des Anciennes vignes. Plus d'infos : www.epsilon.fr

Face à ce géant, on pourrait croire Epsilon proche du game over. « Non », et c'est la Lyon e-Sport qui le dit. « On n'est pas en concurrence avec Epsilon. Les deux tournois se déroulent sur deux jeux vidéo différents. Ils touchent des communautés très différentes, avec des codes bien précis. Ce n'est pas du tout le même public », assure Hugo Poiblan, de l'association Lyon e-Sport.

Il poursuit : « Même pour trouver des financements, nous n'avons aucun souci avec Epsilon. Les sponsors sont suffisamment nombreux et éclatés. En général, il nous suffit de réactiver notre réseau déjà bien structuré. »

Les règles du jeu sont posées. Il ne reste plus qu'aux équipes à monter dans l'arène.

Jérôme Gallo