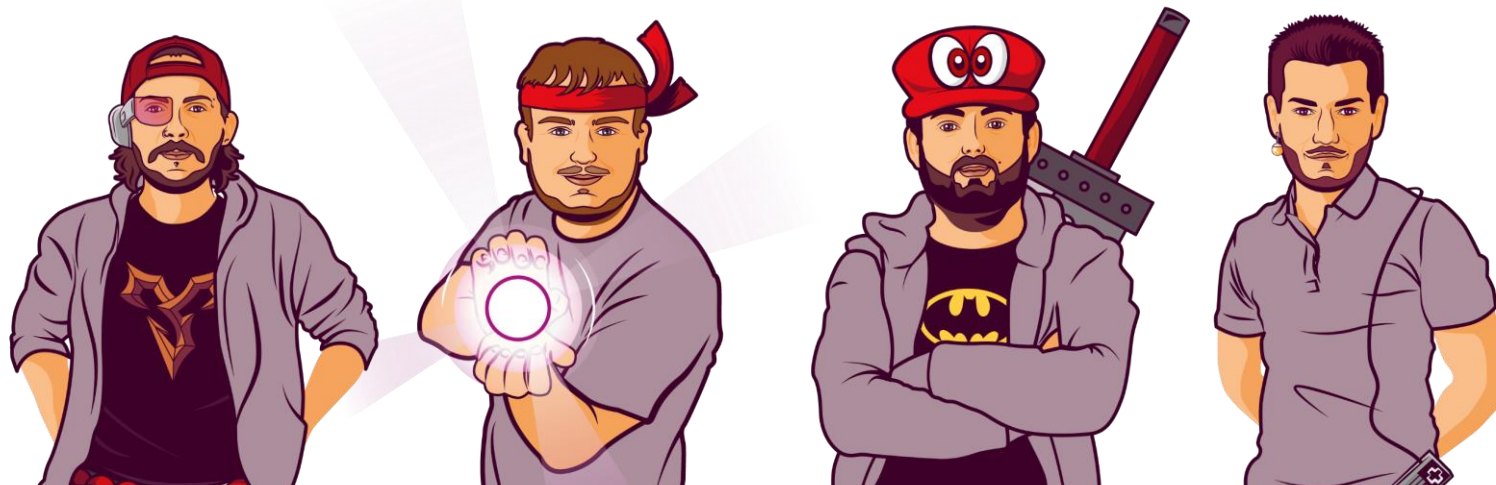


# 2LIVES

GAMING FOR ALL

## LE GAME SHOW

Notre émission en live streaming avec vos jeunes dans votre ville !



# LE CONCEPT

Les premiers live streaming sur la plateforme **Twitch** proposés par les équipes de 2 Lives ont commencé en 2013, mais c'est seulement en 2020, lors de la phase de confinement liée à la crise sanitaire, que l'audience s'est développée. En l'espace de 3 mois, plus de 400 nouveaux spectateurs ont rejoint la chaîne (followers) et plus de 6000 visionnages supplémentaires ont été réalisés.

Chaque semaine, les équipes ont travaillé afin de proposer un programme varié permettant de plaire à tous les joueurs, en allant des sessions de découverte de nouveaux jeux à d'autres sessions permettant de jouer directement avec les spectateurs. Plusieurs tournois esport ont été également proposés et continuent de l'être sur la chaîne **2LivesGaming**.

2 Lives est avant tout une société d'événementiel et d'animation. Les équipes ont aujourd'hui à cœur de proposer un concept innovant en rendant mobile le studio qui a servi à la réalisation des live streaming. Ainsi nos équipes se déplacent maintenant partout en France, reconstituent un plateau avec le matériel nécessaire, travaillent un programme et vous invitent ainsi que les jeunes de votre commune ou de votre structure à la réalisation d'un live streaming spécial.

C'est un concept dans l'air du temps, des millions de spectateurs regardent aujourd'hui Twitch. C'est également un concept qui peut aider à dévoiler des vocations que ce soit dans l'animation ou dans la technique.



# A PROPOS DE TWITCH



Twitch est un service de streaming vidéo en direct et de lancé en juin 2011. Le site se concentre principalement sur la diffusion en direct de jeux vidéo, y compris les diffusions de compétitions d'esport, mais il se diversifie à la fin des années 2010 (contenus musicaux, de discussion, etc.).

Twitch a été créé afin d'avoir un site consacré à la branche jeux vidéo de Justin.tv, qui était la partie la plus populaire du service. Le nouveau site va alors surpasser son parent, qui ferme en août 2014, pour que l'entreprise se concentre essentiellement sur Twitch. D'après Emmett Shear, le cofondateur et dirigeant du site, celui-ci avait début de 2012 près de 15 millions de visiteurs mensuels.

Twitch compte aujourd'hui un peu plus de 1 000 employés, avec des bureaux basés à San Francisco. La plateforme est rachetée le 25 août 2014 par Amazon pour 970 millions de dollars.

Twitch permet aux viewers d'interagir entre eux et avec le streamer, via une fenêtre de chat et d'échanger sur le jeu vidéo, réagir aux méthodes de jeu proposées, conseiller, etc.

Grâce à différentes interactions et selon le temps de visionnage de live, les spectateurs gagnent des points de chaîne. Ces points sont échangeables contre des récompenses tel que le déblocage d'une émoticône d'abonnés, la mise en avant de notre message, ou d'autres récompenses personnalisées par les streamers.



# LE FONCTIONNEMENT

Dans un premier temps, nous définissons les objectifs du Game Show que nous allons réaliser avec vous. Ensuite certains points doivent être travaillés :

- Le lieu et l'espace disponible
- La date du show
- La durée du show
- Les participants (inscription, libre, structure spécifique...)
- Le/Les rôles des participants (régisseur, animateur, responsable son, responsable lumière...)
- La connexion disponible (ADSL, fibre, 4G...)
- Le programme souhaité (thématique, type de programme : jeu, discussion, quizz...)

Une fois que ces points sont clarifiés, le show prend place dans notre programmation hebdomadaire. Cette dernière est relayée sur nos différents réseaux ce qui assure déjà entre 5 et 20 spectateurs, sans compter votre communication et celle des participants.



[facebook.com/ouestgames](https://facebook.com/ouestgames)



[youtube.com/channel/UCEBGkP9zzgMW33VPsc62KKw](https://youtube.com/channel/UCEBGkP9zzgMW33VPsc62KKw)



[twitter.com/2LivesFR](https://twitter.com/2LivesFR)



[linkedin.com/company/ouest-games](https://linkedin.com/company/ouest-games)



[discorg.gg/TuGetGJ](https://discorg.gg/TuGetGJ)



[instagram.com/2livesfr](https://instagram.com/2livesfr)



# LE MATÉRIEL

Notre studio mobile est composé de nombreux éléments. Notre matériel est du matériel professionnel également utilisé dans la production audiovisuelle. Le studio est composé, entre autres, des éléments suivants :

- Un ordinateur de régie (CPU Intel i9, RAM 64Go, GPU RTX2080Ti, 8 entrées vidéos SDI)
- Une caméra de vue globale Blackmagic Design Studio Camera 4K Mini
- Trois caméras de vue face Logitech Brio 4K
- Un rack de gestion vidéo composé de :
  - 2 x Deux écrans de retour Blackmagic Design Smartview Duo
  - Un hub Blackmagic Design 12x12 Smart Videohub
- Un rack de gestion audio composé de :
  - Un système de micro serre-tête sans fils The T.Bone Solo Twin PT590MHz
  - Un amplificateur The T.Amp TSA 4-700
  - Une carte son Behringer UMC1820
  - Une table de mixage Behringer Xenyx 1204USB
- Tout le matériel vidéoludique nécessaire en fonction du programme (consoles, jeux, écrans...)
- Tout le matériel de mise en scène pour l'émission (sièges, décoration, lumières...)

Nous fournissons également tous les câbles nécessaires, des microphones pour tous les participants. Le logiciel utilisé est OBS Broadcaster (logiciel libre).



# LE DÉROULEMENT – LE JOUR J

- 1- Nous demandons à vos jeunes d'être présents sur place lors de notre arrivée afin de les faire participer à **l'installation du studio**.
- 2- Nous travaillons avec eux les **overlays** et les **scènes** qui seront utilisés pour cette épisode du Game Show. Cela leur fera découvrir l'usage de Photoshop ainsi que d'OBS Broadcaster.
- 3- Nous révisons ensuite le **programme** avec les jeunes, s'il le faut nous répartissons des **rôles** (régie, animation...) : Les rôles peuvent tourner durant l'émission.
- 4- Nous lançons des premiers essais sur une chaîne Twitch de test dont nous disposons afin de vérifier la **qualité de l'image et du son**.
- 5- **Nous lançons l'émission en live** en tachant d'être présent pour les spectateurs qui peuvent interagir via les commentaires. Nos équipes assurent la modération des commentaires si cela devient nécessaire.
- 6- A la fin de l'émission, nous réalisons un **debriefing** avec les jeunes afin de les amener à **analyser** ce qui a bien ou moins bien fonctionné.
- 7- Nos équipes se chargent du **rangement** du studio.



# INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

- Une fois les points principaux de l'animation définis (voir « Le fonctionnement »), il est possible d'organiser des sessions d'échanges avec les jeunes via internet afin de travailler sur la programmation, la décoration et tous les aspects de l'émission.
- L'intégralité de l'émission est également enregistrée afin que vous puissiez disposer de la vidéo.
- Votre rôle sera également de compléter les formulaires de droit d'utilisation de l'image de chacun des jeunes présents en utilisant également des autorisations parentales.
- A noter qu'en cas de connexion trop faible le jour-J, l'émission sera diffusée a posteriori sous forme d'un replay. Ainsi, dans tous les cas, cette dernière sera diffusée sur internet lors d'un live. En cas de diffusion différée, il est recommandé d'inviter les jeunes à être présents dans le chat pour répondre aux spectateurs.



# SE LANCER !

Si le concept vous a séduit, n'hésitez pas à nous contacter dès aujourd'hui :



Jonathan « Gokan » Schifferling  
06 82 99 34 37

Clément « Keremasan » Soulier  
06 63 67 38 41

**2LIVES**  
GAMING FOR ALL

