

# GUIDE DE COACHING CALL OF DUTY

*Analyse, compréhension et progression du joueur*

**Liki**

Version 1.0 - Juillet 2026

## À propos de ce guide

Ce document présente la vision, la méthode et le fonctionnement général du coaching proposé par Liki. Il constitue le document de référence destiné à présenter le projet aux joueurs, aux équipes et aux structures, sans dévoiler l'intégralité des outils internes du coach.

Les bibliothèques techniques, les exercices détaillés, les grilles d'analyse et les modèles de rendu sont réunis dans des documents séparés. Cette organisation permet d'envoyer, d'imprimer ou de mettre à jour uniquement le support nécessaire.

## Sommaire

| N° | Partie                                     |
|----|--------------------------------------------|
| 1  | Présentation du projet                     |
| 2  | Présentation de Liki                       |
| 3  | Pourquoi ce projet existe                  |
| 4  | Philosophie du coaching                    |
| 5  | Fonctionnement complet de l'accompagnement |
| 6  | Formats d'accompagnement                   |
| 7  | Domaines d'analyse                         |
| 8  | À qui s'adresse le coaching ?              |
| 9  | Principes de qualité et limites            |
| 10 | Conclusion                                 |

# 1. Présentation du projet

L'objectif de ce projet est d'aider les joueurs Call of Duty à mieux comprendre leur jeu et à progresser de manière structurée. L'approche ne repose pas sur une accumulation de conseils généraux, mais sur l'analyse du profil, des habitudes, des décisions et du gameplay réel de chaque joueur.

Beaucoup de joueurs savent qu'ils stagnent sans pouvoir expliquer précisément pourquoi. Ils peuvent identifier un problème visible - perdre des duels, mourir en rotation, manquer d'impact en équipe - sans toujours comprendre la cause réelle. Une erreur mécanique peut provenir d'un mauvais positionnement. Une mauvaise rotation peut venir d'un manque d'information. Une hésitation peut être liée à une surcharge mentale ou à l'absence de priorité claire.

Le coaching vise donc à relier les symptômes observés à leurs causes, puis à proposer un travail concret. Le joueur reçoit des priorités limitées, des explications accessibles et des exercices adaptés à son niveau, son mode de jeu et ses objectifs.

La méthode est conçue pour fonctionner en multijoueur compétitif comme en Warzone. Elle repose principalement sur des fondamentaux durables - prise d'information, positionnement, décision, gestion des combats, communication, mental - afin de rester pertinente lorsque les armes, les cartes et les mécaniques évoluent.

***Principe central :** comprendre avant de corriger, puis transformer chaque faiblesse importante en action d'entraînement mesurable.*

## 2. Présentation de Liki

Je suis Liki, joueur Call of Duty depuis bientôt deux ans. Après avoir testé différents modes de jeu, je me suis progressivement orienté vers la ranked et le jeu compétitif, que je pratique depuis environ un an.

J'ai atteint le rang Crimson en multijoueur compétitif et en Warzone. Mon profil est principalement orienté vers la réflexion, la prise de décision et le rôle d'IGL. J'accorde une importance particulière à la lecture de jeu, à la communication, à la capacité à guider une équipe et à la compréhension de la logique derrière chaque action.

Je n'ai pas construit cette approche autour de l'idée d'être le meilleur joueur mécaniquement. Mon objectif est d'apporter un regard extérieur précis, de repérer ce qui limite réellement un joueur et de l'aider à organiser sa progression.

J'ai commencé à accompagner des joueurs il y a un peu moins de six mois, d'abord avec des amis. J'ai depuis aidé une quinzaine de joueurs, avec des profils allant du débutant jusqu'à l'Iridescent.

Je suis également très régulièrement la scène compétitive Call of Duty, aussi bien en CDL qu'en Warzone. J'observe notamment les M8 et d'autres équipes de haut niveau afin d'étudier leurs rotations, leur communication, leur organisation, leur gestion du tempo et leurs prises de

décision. Le but n'est pas de demander à chaque joueur de copier un professionnel, mais de comprendre les principes utilisés au plus haut niveau et de les adapter à son propre profil.

### 3. Pourquoi ce projet existe

Le projet est né d'un constat simple : les conseils disponibles sont souvent trop vagues pour être réellement utiles. Dire à un joueur de mieux viser, de regarder davantage la mini-map ou de mieux se placer ne lui apprend pas quand appliquer le conseil, ce qu'il doit observer ni comment mesurer ses progrès.

Deux joueurs du même rang peuvent avoir des besoins totalement différents. L'un peut posséder un bon niveau mécanique mais perdre de la valeur par ses décisions. L'autre peut comprendre le jeu, mais ne pas réussir à exécuter ses intentions. Un troisième peut être performant individuellement tout en créant une charge mentale importante pour son équipe.

Une méthode unique et identique pour tous ne serait donc pas cohérente. L'analyse doit tenir compte du niveau, de l'expérience, du rôle, du temps disponible, du mode de jeu, des objectifs et de la perception que le joueur a de lui-même.

Le projet a aussi été pensé pour permettre un accompagnement principalement écrit. Le profil joueur et l'auto-évaluation évitent de répéter les mêmes questions. La VOD permet d'observer le joueur dans une situation réelle. La grille d'analyse structure les observations. Le rapport final transforme ensuite ces observations en priorités compréhensibles.

Cette organisation permet de proposer une aide minutieuse tout en limitant le temps passé en vocal. Le vocal reste utile lorsqu'un point demande une explication, lorsqu'un joueur a besoin d'être observé en direct ou lorsqu'un travail collectif nécessite des échanges plus poussés.

## 4. Philosophie du coaching

### Comprendre avant de corriger

Une erreur n'est pas seulement un comportement visible. Il faut rechercher la cause principale : manque d'information, mauvais timing, mauvaise lecture, exécution mécanique, décision précipitée ou difficulté mentale. Une même mort ne doit pas être comptée dans plusieurs catégories si une cause centrale peut être identifiée.

### Adapter au profil du joueur

Un débutant et un joueur Iridescent ne doivent pas recevoir les mêmes explications. Les fondamentaux restent importants, mais le niveau de détail, les attentes et les exercices doivent évoluer. Le coaching tient également compte du rôle, du temps de jeu, de l'objectif et du matériel du joueur.

### Rester constructif

La critique n'a pas pour but de rabaisser le joueur. Chaque défaut doit être accompagné d'une explication, d'une conséquence en jeu et d'un moyen concret de progresser. Le rapport met aussi en avant les forces à conserver.

### Limiter les priorités

Un joueur ne doit pas repartir avec une liste de vingt défauts. Le coaching hiérarchise les problèmes selon leur impact, leur fréquence et leur potentiel de correction. En général, trois priorités principales suffisent pour construire un travail efficace.

### Développer l'autonomie

Le coaching ne cherche pas à rendre le joueur dépendant d'une analyse extérieure. Il doit progressivement apprendre à reconnaître ses erreurs, comprendre ses décisions et organiser son entraînement.

### Distinguer le rang de la compréhension

Le rang donne un contexte, mais il ne résume pas un joueur. Une personne peut avoir une excellente mécanique et une lecture de jeu limitée, ou l'inverse. L'évaluation porte sur plusieurs domaines distincts.

### Conserver une méthode évolutive

Les armes, les cartes, les mouvements et la méta changent. Les fondamentaux du FPS compétitif évoluent moins vite. La structure de la méthode est donc stable, tandis que les exemples, les exercices et les éléments propres au jeu peuvent être mis à jour.

## 5. Fonctionnement complet de l'accompagnement

L'accompagnement suit un parcours identique afin de conserver une qualité constante et d'éviter les oublis. Certaines étapes peuvent être adaptées selon le format choisi, mais la logique générale reste la même.

### 1. Premier contact

Le joueur ou la structure présente sa demande. Le fonctionnement est expliqué brièvement et le format d'accompagnement le plus adapté est identifié.

### 2. Profil joueur

Le joueur renseigne son expérience, son rang, ses habitudes, son périphérique, son temps de jeu, son rôle, ses objectifs et les difficultés qu'il ressent.

### 3. Auto-évaluation

Le joueur évalue ses principales compétences. Cette étape ne sert pas à établir la vérité, mais à comprendre sa perception. Les écarts entre le ressenti et la VOD peuvent révéler une surestimation, une sous-estimation ou un manque de clarté sur certaines notions.

### 4. Envoi de la VOD

La VOD doit être suffisamment représentative : partie complète ou séquence longue, HUD et mini-map visibles, qualité correcte et présence de situations exploitables. Une partie normale ou une défaite est souvent plus informative qu'une sélection de meilleurs moments.

### 5. Contrôle de qualité

Avant l'analyse complète, la VOD est vérifiée. Si l'image, le son ou le contenu ne permettent pas une analyse fiable, une nouvelle séquence est demandée afin d'éviter un retour incomplet.

### 6. Analyse VOD

L'analyse s'effectue à l'aide de la grille coach. Les problèmes observables sont cochés, les cas particuliers sont notés et les commentaires restent courts. La note finale est donnée après observation, pas pendant la première minute de la VOD.

### 7. Évaluation et hiérarchisation

Les domaines majeurs sont évalués sur 10. Les cases cochées justifient la note sans la calculer automatiquement. Les problèmes sont classés selon leur fréquence, leur impact et leur importance pour la progression du joueur.

## 8. Rapport joueur

Le joueur reçoit une synthèse accessible comprenant son profil, ses forces, ses priorités, le diagramme radar, l'écart éventuel entre son auto-évaluation et l'analyse, ainsi qu'un plan de travail.

## 9. Exercices personnalisés

Les exercices sont choisis dans la bibliothèque selon le problème précis, le niveau, le matériel disponible et le mode de jeu. Ils comportent un nom clair, un objectif, un déroulement, une durée et un critère de réussite.

## 10. Vocal ou observation en direct - si nécessaire

Le vocal intervient lorsqu'un joueur a besoin d'une explication, lorsqu'un point ne peut pas être compris par écrit, ou lorsqu'il faut observer sa communication, sa réaction sous pression ou sa prise de décision en temps réel.

## 11. Travail personnel

Le joueur applique les priorités sur une période définie. Il ne cherche pas à tout corriger simultanément et conserve des objectifs simples pendant ses sessions.

## 12. Nouvelle analyse

Lors d'un suivi, une nouvelle VOD est comparée à la première. Le radar et les priorités sont mis à jour. L'objectif est de vérifier les changements observables, pas uniquement le rang atteint.

## Organisation pratique de l'analyse VOD

La méthode initiale distingue cinq axes d'observation, sans imposer de revoir cinq fois toute la vidéo. Pour conserver un temps d'analyse raisonnable, ils sont regroupés en passes pratiques.

| Passe                  | Objectif                                 | Éléments observés                                                     |
|------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 1 - Vue d'ensemble     | Comprendre le niveau et le style         | Identité compétitive, erreurs dominantes, rôle, rythme général.       |
| 2 - Analyse principale | Cocher la grille et noter les situations | Mécaniques, combats, placement, information, décision, macro, équipe. |
| 3 - Relecture ciblée   | Revoir uniquement les moments utiles     | Rotation complexe, clutch, erreur répétée, séquence collective.       |
| Axes permanents        | Guider l'attention du coach              | Combats ; positionnement ; information/décision ; teamplay ; mental.  |

**Temps cible :** une analyse complète doit rester suffisamment précise tout en visant environ 30 à 45 minutes d'observation, hors rédaction du rendu, lorsque la durée de la VOD le permet.

## 6. Formats d'accompagnement

Trois formats simples permettent de répondre aux besoins principaux sans rendre l'offre difficile à comprendre. Les tarifs de lancement sont fixés à 5 €, 10 € et 15 €, selon le niveau d'analyse et de suivi choisi. Ils sont valables pour les 10 premiers coachings et pourront évoluer après cette phase de lancement.

### Analyse & Diagnostic

**Objectif :** Comprendre précisément le niveau actuel du joueur et lui donner une feuille de route.

**Comprend :**

- Profil joueur et auto-évaluation
- Analyse d'une VOD représentative
- Évaluation des domaines majeurs
- Diagramme radar
- Forces principales
- Trois priorités maximum
- Exercices personnalisés et critères de réussite

**Pour qui :** Joueur qui veut comprendre ce qui le bloque et savoir quoi travailler.

### Suivi & Progression

**Objectif :** Accompagner le joueur dans la durée et vérifier l'application des conseils.

**Comprend :**

- Diagnostic initial
- Nouvelles VOD à intervalles définis
- Comparaison des évaluations
- Mise à jour du diagramme radar
- Adaptation des priorités et exercices
- Échanges ponctuels selon les besoins

**Pour qui :** Joueur motivé qui souhaite progresser avec une méthode et un suivi régulier.

### Coaching Compétitif

**Objectif :** Développer un joueur ou une équipe dans une logique de performance collective.

**Comprend :**

- Analyse individuelle approfondie
- Identité compétitive et rôle

- Communication et discipline collective
- Prise de décision et macro game
- Analyse d'équipe ou de roster
- Préparation de situations compétitives
- Vocal ou observation en direct lorsque nécessaire

**Pour qui :** Joueur avancé, équipe ou structure souhaitant travailler au-delà de la simple progression en ranked.

## 7. Les neuf domaines d'analyse

L'analyse repose sur neuf domaines complémentaires. Ils permettent de distinguer les différentes composantes de la performance et d'éviter de résumer un joueur à son aim ou à son rang.

### 1. Mechanical Execution - Exécution mécanique

Capacité à exécuter correctement une action : placement du viseur, centering, tracking, contrôle du recul, micro-ajustements, discipline de tir et maîtrise des mouvements utiles. La mécanique est évaluée en fonction de son efficacité réelle, pas de son aspect spectaculaire.

### 2. Positioning - Positionnement

Capacité à utiliser l'environnement pour réduire les risques et créer un avantage : couverture, exposition, angles, repositionnement, chemin de déplacement, avantage de position et placement local sur la carte.

### 3. Fight Management - Gestion des combats

Capacité à choisir, préparer, exécuter, interrompre et convertir un engagement. Ce domaine comprend la sélection des fights, la création d'avantage, le timing, le reset, la gestion du 1vX, l'agressivité, le désengagement, le tempo et les situations décisives.

### 4. Information Processing - Traitement de l'information

Capacité à rechercher, retenir, hiérarchiser et exploiter les informations : mini-map, audio, killfeed, position des alliés, menaces, état de la partie et prédiction des intentions adverses.

### 5. Decision Making - Prise de décision

Capacité à transformer l'information en action pertinente. Le joueur est évalué sur sa vitesse de décision, sa gestion du risque, ses priorités, son adaptation et la cohérence entre ce qu'il sait et ce qu'il décide.

### 6. Macro Game - Compréhension globale de la partie

Capacité à comprendre le déroulement général, les conditions de victoire, les rotations, la zone, l'économie Warzone, les objectifs et les spawns CDL, le contrôle de carte et la gestion de l'endgame.

## 7. Teamplay & Communication - Jeu d'équipe et communication

Capacité à rendre l'équipe meilleure : communication courte et actionnable, partage d'informations, spacing, trades, compréhension du rôle, adaptation au style collectif, discipline et leadership lorsque le joueur occupe une fonction d'IGL.

## 8. Mental Performance - Performance mentale

Capacité à exprimer son niveau de manière stable : confiance, gestion du tilt, pression, concentration, régularité, patience, discipline et capacité à conserver une qualité de décision après une erreur.

## 9. Competitive Identity & Improvement Process - Identité et progression

Capacité à comprendre son profil, son rôle, ses objectifs et sa manière d'apprendre. Ce domaine inclut la qualité de l'entraînement, l'analyse VOD, l'intégration des retours, la connaissance compétitive, l'adaptation aux changements du jeu et la progression à long terme.

### Lecture des évaluations

Les domaines majeurs sont évalués sur 10, avec possibilité d'utiliser des demi-points. La note représente le degré de maîtrise observé, et non un calcul automatique basé sur le nombre de cases cochées.

| Note    | Statut           | Lecture                                                                      |
|---------|------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 9 à 10  | Expertise        | Le domaine constitue une force constante et différenciante.                  |
| 7 à 8,5 | Solide           | Bonne maîtrise, avec des erreurs limitées ou peu coûteuses.                  |
| 5 à 6,5 | En développement | Bases présentes, mais le domaine limite encore régulièrement la performance. |
| 3 à 4,5 | Fragile          | Faiblesse importante et récurrente.                                          |
| 1 à 2,5 | Priorité absolue | Compétence très peu maîtrisée ou absente dans la VOD observée.               |

## 8. À qui s'adresse le coaching ?

La méthode est conçue pour être adaptable, pas réservée à un rang précis.

### **Joueurs débutants**

Comprendre les bases sans être noyé dans un vocabulaire technique inutile. Les priorités portent sur les fondamentaux les plus rentables.

### **Joueurs ranked**

Identifier ce qui empêche de franchir un palier : décision, placement, sélection des combats, mental, communication ou travail personnel.

### **Joueurs avancés et Iridescent**

Travailler les détails qui deviennent différenciants : tempo, conversion de l'information, rôle, micro-décisions, macro game et régularité.

### **Équipes et structures**

Obtenir un regard extérieur sur les rôles, la communication, la discipline, les erreurs collectives, les priorités d'entraînement et l'identité des joueurs.

### **Joueurs avec peu de temps**

Choisir les exercices et les corrections ayant le meilleur impact, plutôt que multiplier les heures sans objectif précis.

## 9. Principes de qualité et limites

### **Une erreur = une catégorie principale**

Lorsqu'une situation peut être reliée à plusieurs domaines, l'analyse cherche la cause dominante afin d'éviter les doubles comptes.

### **Les cases justifient, elles ne remplacent pas l'analyse**

La grille accélère l'observation, mais le commentaire permet de préciser le contexte lorsque la case seule ne suffit pas.

### **Le coach ne corrige pas tout en même temps**

Les priorités sont choisies selon l'impact sur la performance, la fréquence et la capacité du joueur à les travailler.

## La VOD impose des limites

Une seule vidéo ne montre pas tout. Certaines compétences, notamment la communication réelle, la pression ou l'application d'un conseil, demandent plusieurs séquences ou une observation en direct.

## Le coaching reste honnête sur son périmètre

L'analyse ne prétend pas remplacer un staff professionnel, un spécialiste matériel ou un suivi psychologique. Le collègue de Liki peut compléter certains accompagnements sur les réglages et le gunskill pur lorsque cela est pertinent.

## La méthode doit être mise à jour

Les exemples et exercices liés aux armes, aux cartes et aux mécaniques devront être révisés lors de la sortie du prochain Call of Duty et des évolutions de Warzone.

## Confidentialité et propriété

Les joueurs reçoivent leur rapport et les ressources utiles à leur progression. La bibliothèque coach complète, les grilles internes et la logique d'organisation restent des outils de travail de Liki.

# 10. Conclusion

L'objectif de ce projet est simple : permettre aux joueurs de mieux comprendre leur jeu afin de progresser de manière plus efficace et durable.

Le coaching ne consiste pas uniquement à repérer ce qui ne fonctionne pas. Il doit expliquer pourquoi, distinguer les causes des conséquences et donner au joueur une méthode applicable dans ses prochaines parties.

Chaque joueur possède un profil différent. Le rôle de l'analyse est d'identifier ses forces, ses limites et son identité compétitive, puis de construire une progression qui lui correspond.

***Observer. Identifier. Expliquer. Corriger. Vérifier la progression.***

Ce guide constitue le premier document officiel de la méthode de coaching développée par Liki. Les manuels coach et joueur, la bibliothèque d'exercices et les outils opérationnels sont conservés dans des documents séparés afin de faciliter leur utilisation, leur impression et leur mise à jour.

## © Liki - Tous droits réservés

Guide de coaching Call of Duty - Version 1.0 - Juillet 2026

Document destiné à la présentation du projet. Reproduction ou diffusion intégrale sans autorisation interdite.