



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nos-recommandations/article/league-of-legends-et-son-modele>

League of Legends et son modèle économique

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -

Date de mise en ligne : mercredi 23 novembre 2011

Description :

League of Legends est l'un des meilleurs représentants du style de jeu de DotA (Defense of the Ancients). Un jeu à la base gratuit dont les créateurs, Riot Games, tirent leurs recettes de manière relativement originale et efficace.

Inside Electronic Pipo



Vous avez sans doute déjà entendu parler de "LoL" par un ami. Ne vous dites pas trop vite qu'il fait partie de ces gens utilisant excessivement le langage internet. Il parle peut-être seulement de League of Legends, un jeu sorti en 2009 et qui se met à sérieusement concurrencer les cadors du genre.

League of Legends, keskessé ?

League of Legends, ou LoL pour les feignants (ne pas oublier les majuscules) est un jeu vidéo développé par Riot Games qui existe depuis septembre 2009. Cette compagnie, créée pour l'occasion, a débauché certains des développeurs du célèbre mode de Warcraft III, DotA, comme Guinsoo et Pendragon.

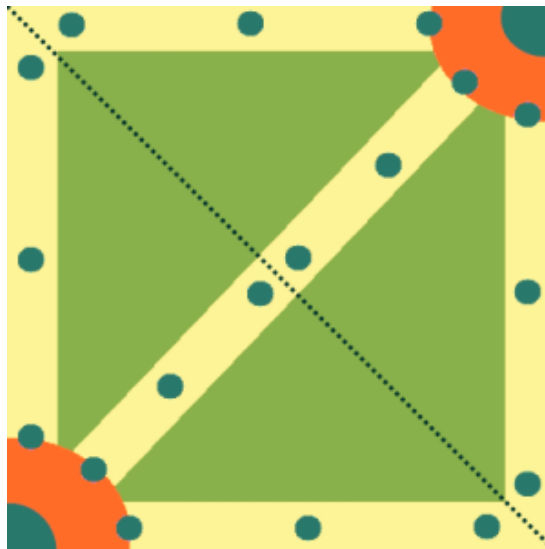
Il s'agit d'un jeu de type MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Les joueurs sont séparés en deux équipes, de taille variable (La convention étant 5 joueurs de chaque côté), qui se voient chacun attribuer une partie de la carte. Avant le début de la partie, les joueurs choisissent chacun le héros qu'ils vont incarner. Pendant la partie, les héros vont engranger des niveaux, apprendre des sorts de plus en plus puissants et acheter des objets de plus en plus efficaces. Le but est, dans l'ordre :

- D'engranger plus d'or et d'expérience que les adversaires, en tuant les « minions » qui arrivent à intervalle régulier plus efficacement, et en allant se soigner à la base moins souvent que son adversaire.
- De tuer son adversaire direct (celui qui joue sur la même « ligne »), ce qui entraîne un gain en expérience et en or pour vous, et un manque à gagner pour lui.
- De détruire les tours adverses, ce qui accroît votre contrôle de la carte et donne une récompense en or à l'ensemble de l'équipe.
- De vaincre les « objectifs d'équipe », à savoir deux monstres neutres qui offrent des bonus considérables à l'équipe qui les abat.
- Enfin, de détruire le bâtiment central de la base ennemie, appelé « Nexus », ce qui met fin à la partie.

A partir d'un certain niveau, la composition de l'équipe est réellement pensée et obéit à des règles spécifiques. Une partie dure entre vingt minutes (le moment où les équipes se voient offrir la possibilité de lancer un vote de reddition) et une heure (à partir des 40 minutes, les héros sont tellement puissants qu'un combat victorieux entraîne l'annihilation quasi-instantanée de la base adverse). Pour ceux qui ont joué à DotA, les similitudes sont évidentes, et seuls quelques points diffèrent :

- La mort de votre héros ne vous pénalise pas financièrement. Le jeu est donc un peu plus offensif, puisque la mort était tellement rédhibitoire à DotA qu'on évitait les actions les plus risquées.
- On ne peut plus « deny », c'est à dire tuer ses propres « minions ». Cela a évidemment fait pleurnicher de nombreux aficionados de DotA, qui estiment que League of Legends est à DotA ce que Marc Lévy est à Jane Austen. J'ai peut être rendu la comparaison plus littéraire. Même si c'est un changement de bon sens (tuer ses propres alliés pour priver le champion ennemi d'expérience n'est pas extrêmement logique), il est évident que cela rend le jeu plus facile.

<span class='spip_document_182 spip_documents spip_documents_left' style='float:left; width:300px;'



- **Vert Foncé** : Les Tours de défense, qui sont infranchissables pour l'équipe adverse en début de partie (Car elles font des dégâts importants).
- **Beige** : Les « Lignes » où les joueurs jouent. Il y a généralement un joueur en haut (Un héros solide, qui peut régénérer sa vie), un joueur au milieu (Un mage, par convention), et deux joueurs en bas (Un combattant physique et son supporteur, qui le protège).
- **Vert clair** : La jungle, peuplée de monstres neutres. C'est le domaine du « jungler », qui va enchaîner les camps de monstre neutres, puis tenter de prendre par surprise les joueurs ennemis sur les lignes.

League of Legends emprunte également une idée de progression aux MMORPG : Plus on joue, plus notre invocateur gagne des niveaux, ce qui lui permet d'avoir accès à des améliorations sur son personnage de plus en plus variées et puissantes.

League of Legends, un modèle original ?

En même temps que League of Legends est sorti un autre avatar de DotA, Heroes of Newerth. Pourtant, il a connu un succès bien moindre. Pourquoi ? Parce que, sans s'intéresser aux caractéristiques des deux jeux, l'un était gratuit et l'autre payant.

En effet, le business model de Riot Games repose sur la gratuité du produit : Il suffit de télécharger le jeu sur www.leagueoflegends.com et d'installer les mises à jour (environ 2h) pour pouvoir y jouer, sans avoir rien à payer.

C'est ensuite que Riot Games réalise son profit, en pariant que le joueur veut avoir accès au maximum de contenu.

Il existe deux monnaies dans le jeu : Les points d'influence d'abord, accumulés en jouant, permettent d'acheter les héros (Qui ne sont pas, contrairement à DotA, en accès libre), mais aussi des runes pour améliorer ses performances. Mais l'accumulation de points d'influence est longue, très longue.

Alors, existe la solution des **Riot Points** : Il suffit de payer (Il existe même une possibilité de paiement par mobile, ce qui permet de traire l'adolescent à qui le père aura accordé un forfait non bloqué, ce malheureux) pour avoir accès à différents services. Parmi eux, l'achat de héros, évidemment, mais aussi d'autres possibilités qui ne sont pas accessibles avec des Points d'Influence, comme l'achat de « Skins » différenciant le héros joué ou l'accès à des bonus divers et variés. Certes on ne paie pas à l'achat, mais des joueurs passionnés peuvent vite se mettre à dépenser des dizaines, voire des centaines d'euros, par petites sommes.

Une autre prouesse de Riot Games est d'avoir réussi à créer une scène pro autour de son jeu : des événements, quasiment mensuels et souvent bien dotés (5 millions au total cette année), voient des équipes professionnelles s'affronter dans des tournois en LAN. Ces équipes, sponsorisées, disposent souvent d'une base de fans importante : Riot Games est arrivé, sur certains événements, à avoir plus de 200 000 personnes suivant le stream live.

Comme pour marquer son succès, Riot Games a été racheté en 2011 par un groupe chinois public (!), Tencent Holdings. Son modèle économique, paradoxalement, pourrait être repris par celui qui risque d'être son concurrent principal, Dota II (Valve).