

## A qui appartient vraiment le jeu « DotA » ? La justice américaine chargée de trancher

Blizzard et Valve, responsables des jeux vidéo « DotA », accusent le développeur de « Heroes Charge » de les avoir plagiés. Mais celui-ci leur conteste la propriété des droits de la série.

Par Corentin Lamy

Publié le 22 mai 2017 à 12h27 - Mis à jour le 30 juin 2017 à 14h40 · Lecture 4 min.



Au départ simple modification amateur de « Warcraft III », « DotA » est devenue l'une des séries de jeux multijoueurs les plus populaires. BLIZZARD

C'est l'histoire d'un procès qui pourrait prendre un tour inattendu. Les plaignants, Blizzard et Valve, copropriétaires des droits de la série de jeux vidéo *DotA*. Sur le banc des accusés, plusieurs plagiaires présumés, dont la société uCool, développeuse du jeu mobile *Heroes Charge*.

La procédure est en fait en cours depuis 2014. A la fin de 2015, les plaignants avaient été déboutés une première fois, au titre que leurs accusations (les personnages de *Heroes Charge* s'inspireraient de ceux de *DotA*) étaient insuffisamment précises. La procédure a depuis été relancée, Blizzard et Valve ayant précisé leur requête.

Mais leur bataille n'est pas gagnée pour autant : dans un avis rendu le 16 mai par la justice américaine, on apprend que uCool a en effet tenté de mettre un nouveau coup d'arrêt à la procédure en affirmant que Valve, contre toute attente, n'aurait en réalité jamais possédé les droits de DotA.

Pour comprendre ce coup de poker, il faut revenir sur la genèse atypique de ce jeu immensément populaire.

### Une genèse compliquée

À l'origine, celui que l'on appelle alors encore *Defense of the Ancients* est une variante du jeu *Warcraft III*, un « mod » ou une « carte » créé par un certain Kyle « Eul » Sommer, qui réinvente alors les règles du fameux jeu de stratégie. L'éditeur du jeu, Blizzard, autorise ainsi les joueurs à bidouiller les règles du jeu, à une condition : qu'ils n'en fassent pas commerce.

La popularité de *DotA* est telle qu'elle marquera la naissance d'un genre de jeux à part entière. Tout le mérite n'en revient cependant pas à Eul (qui s'est d'ailleurs lui-même inspiré d'un mod pour *Starcraft*, un autre jeu Blizzard), puisqu'il a passé en 2004 le flambeau à Abdul Ismail (alias IceFrog), tandis que Stephen « Guinsoo » Feak a dirigé de son côté la conception d'une variante tout aussi populaire, *DotA Allstars*. Sans parler de la nébuleuse des autres créateurs amateurs, qui, dans l'ombre, leur ont apporté soutien et idées.

Des années plus tard, Eul et IceFrog ont vendu leurs droits sur ce mod à la société Valve, tandis que les droits de Guinsoo ont fini par atterrir entre les mains de Blizzard. Les deux géants du jeu vidéo ont dès lors conclu un accord : à Valve le droit de développer de nouveaux épisodes, et à Blizzard les droits d'exploitation du mod original. Valve publiera d'ailleurs en 2013 un *Dota 2*, tandis que Blizzard, qui sortira en 2015 un jeu au principe similaire, le baptisera quant à lui *Heroes of the Storm*, pour ne pas contrevvenir à cet accord.



Selon Blizzard et Valve, « Heroes Charge » réutiliserait les personnages de « DotA ». Le studio uCool ne le nie pas, mais ne reconnaît pas aux géants du jeu vidéo la paternité de la série. UCOOL

## Un jeu « open source » ?

C'est en vertu de ces rachats qu'en 2014 Valve et Blizzard s'attaquent aux faussaires présumés qui réutilisent le nom ou l'univers de *DotA*. Des rachats dont uCool conteste aujourd'hui la régularité.

Les développeurs de *Heroes Charge* affirment notamment que Valve aurait racheté des droits à des « moddeurs » qui n'étaient en réalité pas en mesure de les vendre, considérant que *DotA* était une œuvre collective et non pas seulement le fruit de ses trois chefs de projet successifs.

Une accusation retoquée par le juge Breyer, qui suggère que si des développeurs ayant prêté main-forte à Eul, Guinsoo et IceFrog se sentent lésés, « *ils peuvent saisir la cour, mais [que] ce n'est pas à uCool de le faire* ».

Un autre argument avancé par uCool, s'il ne justifie pas pour autant aux yeux du juge Breyer l'arrêt de la procédure, mérite selon lui d'être examiné par le jury lors du procès à venir : uCool a en effet déterré un message d'Eul posté en 2004 sur le forum The WarCenter. Le développeur original de *DotA* y annonce que, faute du temps nécessaire pour poursuivre lui-même le développement, « *DOTA est désormais open source* [ndlr : librement modifiable]. *Quiconque souhaite publier une version de DOTA peut le faire sans mon consentement : je demande juste à apparaître dans les remerciements de la carte* ».

Le juge Breyer considère que la mention d'une « carte » (synonyme de « mod ») dans ce message tendrait à montrer que Eul envisageait alors de ne « libérer » le code source de DotA que tant qu'il ne resterait qu'une simple modification de *Warcraft III*, et non pas un jeu à part entière, comme *Dota 2*, *Heroes of the Storm*, ou *Heroes Charge*. Mais le jury sera-t-il du même avis ? C'est ce que devrait permettre de déterminer le prochain épisode de ce feuilleton judiciaire, qui se tiendra à une date pour le moment inconnue.

Mais le plus surprenant dans cet avis du 16 mai n'est peut-être pas tant le coup de poker tenté par uCool que celui qu'il ne tente pas. Le juge Breyer lui-même s'étonne que le développeur renonce à utiliser une carte maîtresse : celle des conditions d'utilisation de *Warcraft III*. On l'a dit, selon elles, un « moddeur » n'a en effet pas le droit de faire commerce de ses modifications. Or, n'est-ce pas justement ce que Eul, Guinsoo et IceFrog ont fait en revendant leur création à Valve et Blizzard ? Les deux éditeurs peuvent souffler : ce n'est pas l'angle d'attaque choisi par uCool.

**Corentin Lamy**