

The background of the cover features three League of Legends champions. On the left is Alistair, a muscular, horned creature with a red blindfold and a large scorpion tail. In the center is Ahri, a fox-like spirit with long, flowing blonde hair, wearing a silver and black outfit, with her right hand raised. On the right is Tristana, a red-haired character in ornate golden armor with a large sword. The scene is set against a vibrant, colorful nebula or starry sky.

**ANALYSE DES 12 POINTS
DU GAME DESIGN**

LEAGUE OF LEGENDS

LECAREUX FLORIAN

1. Le coeur du jeu :



League of Legends est un MOBA (Arène de bataille en Ligne Multijoueur). Il consiste en une arène dans laquelle interagissent deux équipes de cinq joueurs. Ces deux équipes s'affrontent et leur objectif est de détruire la base de leurs adversaires tout en protégeant la leur.

2. Les briques de gameplay



Le gameplay du jeu est basé sur de nombreux composants :

La carte de base du jeu est composée de **trois lignes/voies**, chacune reliées aux deux **bases**, la voie du **dessus**, la voie du **milieu** et la voie du **bas**. Ces lignes comportent chacune **trois tourelles**, attaquant les adversaires s'ils s'en approchent trop. Ces tourelles servent à **défendre** chaque ligne. A leur destruction les joueurs gagnent des pièces d'or.

En plus des joueurs qui s'affrontent sur chaque voie, des **minions/sbires**, de petits êtres contrôlés par une **IA**, apparaissent de manière régulière et avancent sur chacune des voies. Leur objectif étant tout simplement d'avancer en ligne droite en affrontant ce qu'ils rencontrent en chemin. Lorsqu'ils sont détruits ils donnent de **l'expérience** aux joueurs à proximité et s'ils sont détruits par ces derniers, des **pièces d'or**.

La base elle, est composée de **trois inhibiteurs** et d'un **nexus** protégé par deux tourelles. Les inhibiteurs, tant qu'ils sont actifs, **empêchent** d'attaquer les tourelles protégeant le nexus. S'ils sont détruits ils réapparaissent au bout d'un certain temps. Le **nexus** étant quant à lui le **cœur de la base**.

Entre chaque voie se trouve la **jungle**. Cette jungle contient différents **ennemis** contrôlés par **l'IA** et permettent l'obtention de **points d'expériences** et de **pièces d'or**. Cette jungle contient également quatre sentinelles offrant en plus un **buff** ou une **amélioration** temporaire des statistiques du champion l'ayant vaincu. Un dernier type d'ennemi, inoffensif appelé carapateur, offre, toujours en plus de l'or et de l'expérience, un **bonus de vision** ainsi qu'un buff de vitesse de déplacement autour de lui.

Il existe deux type de **mini-boss**, appelés chacun **Dragon** et **Herald**. Ces derniers n'apparaissent qu'à un timing précis. Le dragon apparait dans la partie sud de la jungle et possède quatre formes, chacune donnant un bonus passif à l'équipe qui arrive à le vaincre. L'Herald lui apparait dans la partie nord de la jungle et offre un sort activable à celui qui le vainc. Ce dernier permet d'invoquer l'Herald qui aide à pousser une des voies de l'arène et inflige de lourds dégâts aux tourelles.

Un boss apparait au bout de vingt minutes et prend la place de l'Herald. Ce dernier, appelé **Baron Nashor**, offre un buff au groupe qui le vainc.

L'expérience est quelque chose que le joueur obtient tout au court de la partie et lui permet de gagner en niveau afin de débloquer et d'améliorer ses différentes compétences.

Pour s'affronter, les joueurs peuvent également acheter, à l'aide de pièces d'or, différents **objets** dans une boutique accessible depuis leur base. Ces objets viennent **renforcer** leurs statistiques voir ajouter de **nouvelles compétences** actives/passives. Lorsqu'un joueur vainc un autre joueur il obtient également de l'or et de l'expérience.

En dehors des parties il existe le principe de **page de rune** qui permet de donner des statistiques bonus pour les champions joués. Il existe également des compétences, appelées **sorts d'invocateurs**, que le joueur peut choisir pour jouer ses parties.

3. Les 3C :



La caméra offre une vue **isométrique**. De base elle est ancrée sur le joueur mais ce dernier à la possibilité de la contrôler à l'aide de la souris.

Pour faire se déplacer le personnage le joueur utilise le **clic droit** de la souris. Le **clic gauche** lui sert à cibler quelque chose.

Chaque personnage du jeu possède **quatre compétences**. Ces compétences varient d'un personnage à l'autre, certaines sont des passifs tandis que d'autres sont des actifs. Pour les utiliser le joueur peut soit utiliser les **touches de clavier** qu'il y a assigné soit cliquer gauche avec la souris.

4. Challenge et difficulté :



La difficulté de League of Legends repose principalement sur le fait d'affronter d'**autres joueurs**. Ces joueurs ayant différents niveaux il est possible d'affronter des joueurs bien plus forts. Prendre connaissance des actions se déroulant sur la carte et être capable d'effectuer les bonnes actions au bon moment ainsi que d'agir en conséquence est la clé pour surmonter les challenges.

5. Condition de victoire :



La condition de victoire dans League of Legends est assez simple en l'état. Il suffit de **détruire** le **nexus**/base de l'équipe adverse pour remporter la partie. Cependant la moindre erreur peut rendre la partie très difficile si elle n'est pas rattrapée.

La défaite n'est pas toujours punitive. Dans le cas où le joueur effectue des parties dites **Normales**, à la défaite le joueur ne subit **aucun malus**.

Cependant si le joueur participe à des parties dites **Classées**, lors de la défaite le joueur **perd** un certain nombre de **Point de Ligue**, ces points servant à classer et donner un grade au joueur. Perdre trop de point peut potentiellement faire rétrograder le joueur d'un grade mais lui donne accès à potentiellement des parties plus faciles. A contrario, en gagnant beaucoup de point de ligue le joueur monte en grade et accède à des parties plus difficiles.

6. Signes et Feedbacks :



Tout au long de la partie une **voix** ainsi que des **éléments** sur l'**interface** viennent informer le joueur sur différentes actions pouvant se dérouler :

- Apparition des sbires.
- Destruction d'une tourelle.
- Mort d'un ennemi ou d'un allier.
- Apparition d'un mini-boss/boss.
- Mort d'un mini-boss/boss.
- Destruction/réapparition d'un inhibiteur.
- ...etc.

En outre, les **bouclier physiques** et **magiques** sont également représentées à l'aide de différents couleurs. Les boucliers physiques sont **blanc** et les boucliers magiques sont **violet**.

Les barres de **points de vie** sont quant à elles de couleur **verte** et graduées, avec des petites barres pour les centaines et des grandes barres pour les millièmes.

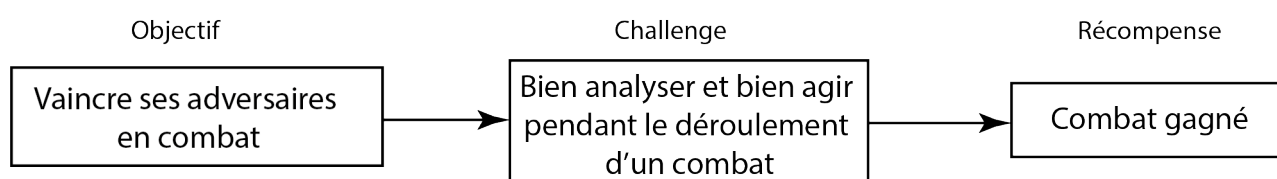
Les barres de **mana** sont représentées à l'aide de la couleur **bleu** et les barres **d'énergies** à l'aide de la couleur **jaune**.

Les temps de recharge sont représentés avec une sorte d'horloge grisée diminuant avec le temps. Le temps de réparation des mini-boss/boss ainsi que des alliés tombés au combat est affiché.

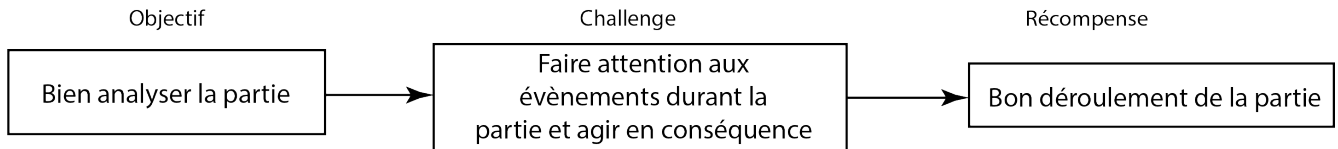
7. Boucle de gameplay :



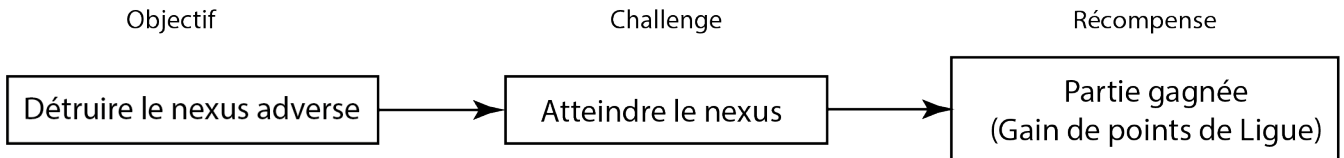
Boucle de gameplay micro :



Boucle de gameplay moyenne :



Boucle de gameplay macro :



8. Motivations :



League of Legends est avant tout un jeu de **compétitions**, les motivations qui en découlent sont par conséquent dans un cadre **compétitif**.

- A **court terme**, la motivation est majoritairement **intrinsèque**, basée à l'intérieur d'une partie, où le joueur est motivé à remporter la **victoire** pour gagner des points de ligue.

- Sur le **moyen terme** la motivation est basée sur la progression dans les **grades** et dans les **rangs**, à améliorer ses compétences...etc.

- A **long terme** la motivation est d'**atteindre ses objectifs**, d'atteindre le niveau que le joueur souhaite atteindre.

9. Système de jeu :



Les joueurs évoluent donc dans une arène avec des règles précises. Les joueurs ne **peuvent pas** infliger de dégâts à leurs alliés, à leurs sbires ainsi qu'à leurs tourelles. Les monstres vivants dans la jungle ne possèdent pas de camp et n'importe quel joueur a la possibilité de les attaquer.

Les tourelles visent en priorité les sbires puis en second les joueurs. Cependant si le joueur inflige des dégâts à un autre sous la tourelle, cette dernière le ciblera en **représailles**.

A chaque **gain de niveau**, le joueur peut choisir d'**améliorer une compétence** sur un panel de trois. Le niveau maximum est 18 et il est impossible de le dépasser. Ce nombre permet sur la grande majorité des personnages jouables d'avoir toutes les compétences à leur niveau maximum qui est de 5.

Les statistiques de chaque personnage sont définies de base et le joueur ne peut qu'acheter des objets pour les améliorer (Sauf utilisation de page de rune). Le joueur doit choisir **deux sorts d'invocateurs** avant le lancement de la partie. Ces sorts sont des sorts génériques et chaque joueur peut y avoir accès.

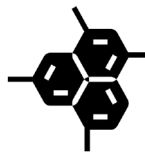
Avant le lancement d'une partie les joueurs choisissent leurs **champions**. Lors de la plupart des modes de jeu, Il est impossible de choisir le même champion qu'un autre joueur. Il existe également un système de **bannissement** qui permet de bannir certains champions pour être sûr de ne pas avoir à les affronter.

10. Narratif ou Systémique ?



League of Legends est un jeu **systémique**. Le joueur se base sur la **logique** du jeu et utilise tous les outils qui lui sont proposés pour créer des **combinaisons** et des situations qui seront **favorable** ou **défavorables**. Ainsi chaque situation est **nouvelle** et est créée par les joueurs en interagissant entre eux.

11. Structure du jeu :



Le joueur évolue toujours dans le même cadre : **l'arène**. Et sa progression s'effectue de manière **systémique** et en **équipe**. Les joueurs interagissent entre eux et c'est ce qui crée la progression. Au cours de la partie, le joueur va donc s'occuper de sa voie, ramasser suffisamment de **pièces d'or** et d'**expérience** pour **évoluer** le plus vite possible, acheter le plus d'objets et être en meilleure position pour vaincre ses adversaires. Cependant le déroulement s'effectuant majoritairement en équipe, les joueurs doivent aussi savoir prendre les **bonnes décisions** et **jouer ensemble** pour atteindre et détruire la base adverse.

Le temps passé pour chaque partie de jeu correspond à peu près à 5% dans la sélection de champion et 95% à l'intérieur de la partie.

12. Accessibilité :



A l'intérieur des options se trouve un mode **daltonien**. Dans les options, il est également possible d'assigner chaque touche dans le jeu à n'importe quelle touche sur le clavier/Souris ou encore de brancher et d'utiliser une manette.