

Dossier MMORPG

Deuxième partie

Aux portes des mondes virtuels

...ou les joies des abonnements, comptes et autres trucs.

Le prix des MMORPG

Quand on parle de MMORPG, certains partent en courant, car ce genre de jeux est souvent synonyme d'abonnements mensuels, ajoutés à l'achat initial du jeu. Mais cette généralité n'a pas lieu d'être, en effet, on trouve des MMORPG sans abonnement, avec abonnement optionnel ou complètement gratuits.

Bien évidemment, chacun n'est pas logé à la même enseigne, et s'il est compréhensible d'être économe et de ne pas vouloir se tourner vers des formules à abonnement, les formules à abonnement ont quelques atouts non négligeables dans leurs manches.

			
<i>Guild Wars, jeu en ligne sans abonnement</i>	<i>World of Warcraft, jeu en ligne avec abonnement</i>	<i>Dofus, jeu en ligne gratuit avec option d'abonnement</i>	<i>SlayersOnline, jeu en ligne entièrement gratuit</i>

MMORPG avec abonnement

C'est le genre le plus cher, le plus boudé au premier abord, mais aussi le plus étoffé et le plus intéressant sur le long terme, et accessoirement le plus joué au monde.

Il faut donc bien souvent acheter le jeu, puis payer un abonnement mensuel par la suite. En général, un mois d'abonnement est offert à l'achat du jeu, ce qui permet d'essayer tranquillement le jeu avant de se lancer dans un éventuel abonnement.

Les tarifs appliqués diffèrent d'un jeu à l'autre, mais l'abonnement tourne souvent aux alentours de 10 à 15€ par mois. Cependant, en prenant plusieurs mois d'un seul coup, les prix sont dégressifs, mais il faut être sûr d'accrocher par la suite, et pour cela, il faut bien profiter du mois offert pour se faire une idée générale du jeu, en n'hésitant pas à demander aux autres joueurs ce qu'ils pensent de leur expérience du jeu pour vous faire une idée.



World of Warcraft

Pourquoi paie t'on un abonnement ?

Tout d'abord, pour la maintenance des serveurs, et pour justifier un service technique permanent, en cas de pépin dans le jeu, ou en dehors. Ces jeux pouvant catalyser de nombreux utilisateurs, les problèmes peuvent être nombreux, et pour y répondre, il faut que des personnes travaillent pour résoudre tous ces soucis, et aussi pour veiller au bon fonctionnement des serveurs et de garder un certain ordre dans le jeu. Et bien entendu, tout ça se paie. Donc en gros, un abonnement permet, normalement, de jouer sur des serveurs « propres », mis à jour et contrôlés pour éviter qu'il n'y ait trop de bugs ou d'abus (triches, propos ou actes sujets à discorde...) En terme de qualité de jeu, de services et d'entretien, on en a pour son argent, vous pouvez jouer tranquilles (même si certains éditeurs ont du mal à ce niveau là, mais c'est une autre histoire...)

En ce qui concerne le paiement, tous peuvent s'effectuer par carte bancaire. Il est souvent possible d'acheter directement plusieurs mois d'abonnement, ce qui revient moins cher au final car les tarifs sont dégressifs. Il existe aussi des regroupements d'abonnements : on ne paie qu'un abonnement pour plusieurs jeux, pour une somme intéressante pour peu qu'on joue à deux – trois jeux minimum. Pour ceux qui n'ont pas de carte bancaire, il existe des cartes d'abonnement, comme pour les téléphones par exemple. On paie donc ces cartes à différents tarifs selon la période de jeu souhaitée, et au terme de la période de jeu, il faut racheter une carte si l'on souhaite continuer.

C'est donc le type de MMORPG le plus répandu, le plus sûr en terme de qualité d'expérience de jeu, car suivi de près par des équipes professionnelles, et également le type le plus intéressant en terme de contenu et souvent de communauté, étant plus « épurée » car moins accessible –ce qui n'évite pas certains débordements malgré tout- Mais bien sur, il faut mettre la main à la carte bancaire...

MMORPG sans abonnement



Guild Wars

Les MMORPG payants sans abonnement ont le vent en poupe, il suffit de payer le jeu, et après plus rien ! Le paradis ? Oui et non, car s'il est vrai que ces titres permettent aux moins fortunés de se lancer dans l'aventure du MMORPG, des lacunes sont à noter à certains niveaux. Avant tout au niveau de la communauté, presque logiquement. En payant un abonnement, on essaie un minimum de le rentabiliser, et on a donc un certain taux de présence qui justifie de payer un abonnement. Dans les jeux sans abonnement, ça peut être très séquentiel, et certains joueurs peuvent jouer de façon très ponctuelle, donc au niveau des liens entre personnages et d'éventuels liens amicaux, ça peut être limité. D'autre part, dans une autre logique, les plus jeunes peuvent se permettre de jouer à ces jeux, n'ayant pas d'obligation financière pour jouer, ce qui implique une communauté plus jeune, avec ce que ça peut impliquer comme débordements divers (langage SMS/discours hors canaux et/ou hors-jeu/injures...) Certains jeux ne sont pas modérés par des Maîtres de Jeu, et les canaux de discussions sont souvent pollués de ce fait.

Cependant, ces quelques soucis ne sont pas un frein, tant que le contenu permet de jouer correctement. Bien sur il varie selon certains titres, mais il ne faut pas se voiler la face, l'intérêt de ces jeux se fait dans le court et moyen terme, faute de contenu de haut niveau pour la plupart, ces jeux étant surtout axés sur l'action et le groupement de joueurs, plutôt que sur des actes communautaires (craft, gestion et marchandage) et une vraie immersion basée sur le personnage même (maison de joueur, objets personnalisés)

Les jeux avec abonnements sont donc rentables dès le début et ce jusqu'à moyen terme, sont souvent orientés action, et sont parfaits pour peu qu'on ait autre chose à côté. Ils conviennent parfaitement aux joueurs débutants et ne pouvant pas se permettre de prendre un abonnement, mais les vétérans du genre en feront souvent bien vite le tour...

MMORPG entièrement gratuits

Si c'est le genre parfait pour ceux qui ne veulent pas dépenser un kopek pour jouer en ligne, c'est aussi celui où l'on trouve les choses les plus « exotiques » du genre. En effet, la majorité de ces jeux ne sont déjà pas des révolutions graphiques pour la plupart, et sont en plus agrémentés de serveurs globaux où l'on voit toutes les langues fuser un peu n'importe comment. Les jeux localisés ne sont pas légion, et les canaux de chat souvent peu modérés et cela donne souvent lieu à un beau désordre. A côté de ça, le contenu peut se révéler intéressant, car bien souvent les créateurs du jeu sont plus près des joueurs que pour les « gros » jeux plus commerciaux, ce qui permet de voir des améliorations voulues par les joueurs au fil du temps par exemple. D'autre part, le contenu peut être attrayant si le projet prend de l'avancement, et ce même à long terme, mais ces cas là sont bien trop rares.

Pour une première approche du MMORPG, ce n'est pas forcément la panacée, loin s'en faut, même si certains titres sortent du lot. Mais dans les jeux gratuits, comparer la quantité de bons jeux aux vilaines daubes revient à comparer un grain de sable à un rocher.



Silkroad Online

MMORPG gratuits avec option d'achat



Dofus

Le concept n'est pas tout récent, mais est assez bien adapté au type de jeu qu'est le MMORPG : en effet, le jeu à la base est gratuit, mais connaît certaines restrictions, par exemple un niveau maximum donné, des zones de jeu restreintes, ou l'impossibilité d'accéder à certaines classes ou capacités. Bien entendu, pour accéder totalement au contenu du titre et en profiter pleinement, il va falloir mettre la main à la poche et, moyennant quelques piastres, vous aurez accès à plus de contenu.

Ce type de MMORPG combine les avantages et les inconvénients d'un peu tous les genres : si la gratuité attire du monde, avec les conséquences que ça peut avoir sur la communauté, le contenu payant affirme en général une certaine richesse de contenu qui peut s'avérer intéressante, ainsi qu'un aspect communautaire plus sympathique car un peu plus filtré. Malheureusement, les titres de ce genre ne sont pas légion, et le succès n'est pas toujours au rendez-vous : projets avortés, manque de confiance des acheteurs potentiels, ou simplement manque de contenu en général, peuvent être les causes principales pour certains joueurs de ne pas franchir le cap d'un achat éventuel.

Il est de plus en plus fréquent de pouvoir jouer à certains titres en version beta. Il s'agit en fait d'un test gratuit grande nature d'un jeu qui est prévu de sortir à posteriori, à laquelle tout le monde peut participer, selon la nature de la beta. En effet, elles peuvent être privées ou publiques :

- Les betas privées se font par sélection de l'éditeur du jeu après une inscription préalable du joueur, bien souvent c'est la première phase d'une beta. La sélection peut se faire selon divers critères, même si les plus expérimentés, les journalistes et les titulaires de sites concernant le futur jeu sont souvent prioritaires. Les joueurs arrivent par « paquets » de façon régulière afin de tester si le serveur tient le choc en remplissant le serveur (c'est le « stress test ») et également pour voir comment réagissent les joueurs face à un nouvel univers, et vice-versa : comment se tient le nouveau monde persistant face à l'arrivée d'une masse de joueurs.
- Les betas ouvertes sont en général plus tardives et permettent de finaliser le jeu avant son lancement. C'est la phase la plus accessible, car généralement une simple inscription suffit pour y participer, ou sinon, il faut vous munir d'un code, obtenu après la précommande du jeu en magasin.

Si le jeu est gratuit pendant cette période, tout joueur a cependant comme devoir de rendre compte de tout bug ou tout problème qualitatif rencontré pendant qu'il était en train de jouer. Pour savoir si un jeu propose une beta pendant son développement, il est toujours bon de se rendre sur le site officiel et/ou les forums officiels afin de connaître les modalités d'inscription.

Dans la pratique

C'est bien beau, mais comment ça marche ? Avant tout, il faut se procurer le jeu, bien entendu, et accessoirement l'installer. Ensuite, dans tous les cas, ou au moins une majorité absolue, il vous faut créer un compte, soit à partir du jeu même, soit à partir du site web du jeu en question.

Cela fait, pour les jeux gratuits, vous pourrez jouer de suite. Pour les jeux payants, il faut indiquer un numéro de carte de paiement ou le numéro inscrit sur une carte prépayée, pour un abonnement qui peut varier selon votre budget. Bien entendu, l'achat de plusieurs mois d'abonnement d'un seul coup est bien plus économique, par exemple, on peut avoir ce genre de tarifs :

- 1 mois : 15€
- 3 mois : 40€
- 6 mois : 60€

Bien souvent, la première fois, on ne prend qu'un mois, à moins d'être sur, sachant qu'en général un mois d'abonnement est offert à l'achat du jeu en question, toujours dans le cas d'un jeu payant.

Passé cela, vous pourrez vous rendre sur le serveur de jeu et commencer l'aventure !