# MMORPG




Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (en anglais, massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, parfois JDRMM en français) est un genre de jeux vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel. Ce type de jeu, par la persistance de l'environnement et l'implication qu'il demande, crée des rapports sociaux entre joueurs particulièrement forts, avec l'apparition de phénomènes inédits, comme les communautés virtuelles de joueurs et les risques de dépendance ludique.

Le joueur est représenté par un avatar, personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde virtuel d'inspiration fantastique, de science-fiction ou de super-héros, riche en aventures. Ce faisant, il interagit avec l'environnement contrôlé par le programme et avec les autres joueurs.

Le terme MMORPG aurait été utilisé pour la première fois en 1996 par Trip Hawkins, le fondateur d'Electronic Arts, à la suite de l'usage répété des expressions « massivement multijoueur » (massively multiplayer) et « univers persistant en 3D » (3D persistent world), pour tenter de décrire

aux médias son nouveau jeu, Meridian 59.

**Thèmes**
La majorité des MMORPG (du moins les plus anciens) ont pour thème le médiéval-fantastique, comme l'univers décrit dans l'ancêtre des jeux de rôle, Donjons et Dragons. Les genres de la fantasy ou de l'heroic fantasy, étroitement mêlés sont également très présents. Ces MMORPG se déroulent dans des mondes parallèles mythiques de type médiéval ou antique où cohabitent généralement héros, guerriers, créatures imaginaires, magie et sorcellerie, cultures anciennes et éléments surnaturels. Ce thème a été utilisé dans des MMORPG tels que Ultima Online, Lineage, EverQuest, Rappelz, World of Warcraft, Metin2 ou encore ArchLord.

Attaque d'une station spatiale par une coalition de joueurs dans le jeu futuriste Eve Online.
D'autres utilisent en plus des éléments futuristes de science-fiction, tels que Anarchy Online, Eve Online ou Star Wars Galaxies.

Une tendance actuelle est d'utiliser une franchise populaire, qui garantit un certain succès en utilisant un monde déjà bien connu du public. C'est le cas par exemple de World of Warcraft qui reprend l'univers de Warcraft, de Star Wars Galaxies qui reprend celui de Star Wars, du Seigneur des Anneaux Online qui reprend le thème développé dans le livre Le Seigneur des anneaux ou de City of Heroes qui propose au joueur d'incarner un super-héros dans la lignée des comics américains de Marvel Comics ou DC Comics.

**Progression**
Dans la plupart des MMORPG, le principal but est de faire progresser son personnage. Il existe différentes manières de faire progresser son personnage. Durant la progression du scénario, le personnage progresse dans le monde virtuel selon un scénario prédéfini. Contrairement au jeu de rôle classique sur papier, le scénario d'un jeu vidéo est régi par des algorithmes. Cela rend les scénarios des jeux vidéo plus rigides que ceux généralement pratiqués sur papier. Néanmoins certains MMORPG permettent à leurs joueurs de faire de nombreux choix de carrière, d'autres sont réputés très rigides. Lors de la progression de l'équipement, au cours de ses diverses péripéties, le joueur sera amené à progresser et s'améliorer par l'acquisition de nouvelles pièces d'équipement.

Lors de la progression par expérience, beaucoup de MMORPG reprennent le concept des points d'expériences, afin d'atteindre de nouveaux niveaux ou compétences permettant à son personnage de devenir meilleur en de nombreux points. Cette progression se fait de deux manières distinctes. Soit en accomplissant des quêtes, c'est-à-dire des missions données par un PNJ, soit en tuant des monstres gérés par l'environnement. Ces deux actions rapporteront des points d'expérience (XP), le plus souvent en quantité proportionnelle à la difficulté de la tâche.

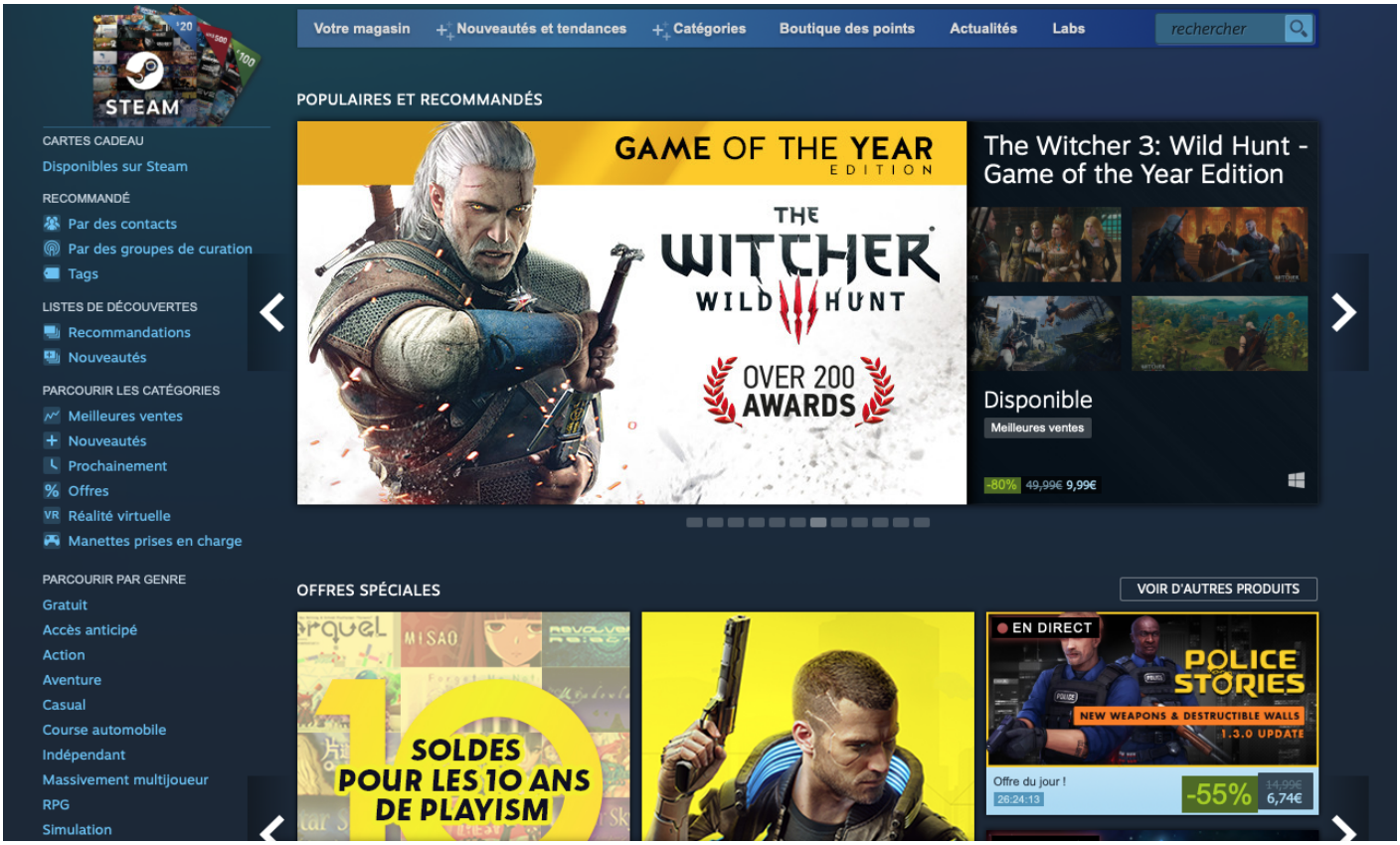
wikipedia

# Steam, Origin, Epic Store... le battle royale des plateformes

Par Kevin Hottot

Ces derniers mois, nous avons assisté à une explosion du nombre de plateformes de jeux dématérialisés sur PC, venues compléter l'offre proposée par les éditeurs et par le géant du secteur, Steam. Ont-elles vraiment des arguments pour justifier leur multiplication ?

## Steam, un leader attaqué de toutes parts




Impossible d'esquiver Steam. Pionnière du genre, la plateforme de Valve a fait ses premiers pas en septembre 2003, d'abord pour assurer un minimum d'indépendance vis-à-vis de son éditeur de l'époque : Sierra, qui appartenait alors à Vivendi.

Si Valve ne donne plus de chiffres officiels sur le nombre d'utilisateurs inscrits sur sa plateforme (il était question de quelque 125 millions de comptes actifs en 2015), l'entreprise communique volontiers sur le nombre d'utilisateurs connectés simultanément. Son pic a été atteint en janvier 2018 avec 18 537 490 utilisateurs connectés. Sur le mois de décembre 2018, le maximum hebdomadaire gravitait plutôt autour de 16,9 millions, dont quelque 5 millions en jeu.

Via son API, Valve a également fait fuiter malgré elle en juillet 2018 des données permettant de retrouver avec précision le nombre de personnes possédant tel ou tel titre. Le jeu le plus « possédé

» est ainsi le free-to-play *Team Fortress 2* avec 50,2 millions de joueurs, suivi par *Counter Strike : Global Offensive* (46,3 millions, récemment passé free-to-play) et *PlayerUnkown's Battlegrounds* (36,6 millions).

Steam bénéficie de son ouverture rapide aux éditeurs tiers. Avec son Orange Box en 2007, contenant ses derniers titres, Valve a prouvé que sa plateforme pouvait servir à distribuer et protéger les jeux achetés dans le commerce. Désormais, une large part des jeux physiques renvoient vers le service, qui obtient ainsi de nouveaux utilisateurs, donc de potentiels clients.

La plateforme se distingue à la fois par son « Workshop », une boutique de mods directement intégrée au client, permettant d'installer et de retirer des mods en un clic sur les jeux compatibles. Autre atout : Steam propose une place de marché sur laquelle les joueurs peuvent s'échanger des objets tels que des cartes à collectionner, des émoticônes, ou des skins d'armes.

## Epic Games Store : here comes a new challenger




Pour plaire aux studios, l'appât du gain n'est pas forcément un argument suffisant. Encore faut-il que la base de joueurs accédant à la boutique soit suffisamment importante. En effet, si récupérer davantage d'argent par vente est intéressant, encore faut-il que les clients ne se comptent pas seulement en centaines, quand les titres les plus populaires se vendent par centaines de milliers, voire par millions sur Steam.

Epic peut s'appuyer sur son énorme base de plus de 200 millions de joueurs de *Fortnite* (avec des pics à plus de 8 millions en simultané). Ce chiffre couvre à la fois la version PC du jeu, et celles sur consoles et mobiles. Difficile donc en l'état de déterminer la quantité de personnes disposant du client Epic Games installé sur leur ordinateur, historiquement lié à Fortnite. Il devrait néanmoins se chiffrer en millions.

Pour appâter les joueurs l'entreprise fondée par Tim Sweeney compte s'appuyer sur un autre levier : la promesse de nouveaux jeux gratuits toutes les deux semaines. Depuis son lancement, trois jeux ont été offerts par Epic aux utilisateurs de son client : le succès critique *Subnautica*, *Super Meat Boy*, et *What Remains of Edith Finch*. Mais il est encore trop tôt pour déterminer si ces efforts ont eu un effet notable sur la fréquentation de la boutique en ligne, qui pour l'heure compte une grosse dizaine de titres seulement à son catalogue.

En attendant, Ubisoft a d'ores et déjà choisi d'abandonner Steam et Origin au profit de l'offre d'Epic Games, pour la distribution sur PC de l'un de ses prochains grands titres, *The Division 2*. Un allié de poids dans une bataille qui ne fait que commencer.

## Origin : l'abonnement pour se différencier




Chez Electronic Arts, le client maison s'appelle Origin. Né en 2011, il descend directement de l'ancien EA Download Manager conçu en 2006. On y trouve non seulement l'ensemble des jeux les plus récents de l'éditeur, qui ne sont plus proposés sur des plateformes tierces, et quelques titres provenant d'Ubisoft (comme *Assassin's Creed Odyssey*), Codemasters (*GRID 2*, *F1 2012*...) ou Focus Home Interactive (comme *Vampyr*) et même CD Projekt.

Si la plateforme n'offre pas de fonctionnalité exceptionnelle, on retrouve un système de discussion entre joueurs, des trophées et... pas grand-chose de plus. Oubliez donc la possibilité d'installer facilement des mods pour vos jeux ou d'échanger quelque objet cosmétique que ce soit avec vos camarades.

L'éditeur compte surtout sur ses grandes séries annuelles pour imposer Origin, en premier lieu les *Battlefield* et *FIFA*, avec leurs innombrables contenus annexes.

C'est avec son bouquet Origin Access que la plateforme d'Electronic Arts se distingue du reste. Pour 3,99 euros par mois, ou 24,99 euros par an, l'offre Basic propose d'accéder à une grande partie du catalogue d'EA ainsi qu'à quelques jeux provenant d'autres éditeurs. À l'heure actuelle, cela correspond à 122 titres, dont *Star Wars Battlefront II*, *FIFA 18*, *Battlefield 1*, *Mass Effect Andromeda* ou encore *Opus Magnum* et *Les Sims 4* (en édition Digitale Deluxe). De plus, les nouveaux titres d'EA qui n'ont pas encore été intégrés au bouquet sont testables pendant 10 heures de jeu effectif, et ce avant leur lancement.

Une seconde offre, Origin Access Premier, porte le catalogue à 129 titres en ajoutant entre autres *Battlefield V*, *FIFA19 Edition Ultimate*, *Madden 19 Edition Hall of Fame*, *Unravel two*, *Darksiders III* et deux extensions pour *Les Sims 4*. Pour les titres nouvellement sortis, tous les DLC à venir sont inclus dans l'offre, y compris pour *Anthem*. Le prix est par contre porté à 14,99 euros par mois ou 99,99 euros par an. Dans les deux cas, les jeux sont uniquement accessibles pendant la durée de l'abonnement.

## Battle.net : plus fermé que les opinions de tonton à Noël

**Battle.net Interface**

Blizzard dispose également de sa propre plateforme de distribution de jeux : Battle.net. Celle-ci est complètement hermétique aux éditeurs tiers, puisque seuls certains jeux Blizzard y sont distribués, ainsi que *Destiny 2* et *Call of Duty : Black Ops IV*, édités par sa maison mère, Activision Blizzard.

Au niveau des fonctionnalités, Blizzard n'assure que le service minimum. On y retrouve donc un chat écrit ou vocal entre joueurs (en tête à tête ou en groupe) et la possibilité d'offrir des jeux ou du contenu à ses amis. On peut également retrouver ses contacts via leur nom réel plutôt que par un pseudonyme, avec leur accord. Bref, si cette plateforme est populaire, c'est davantage grâce à ses exclusivités, que pour les fonctions qu'elle propose...

## Uplay : le bastion d'Ubisoft

**Uplay 2019**

Comme ses deux grands rivaux, Ubisoft dispose également de son petit pré carré : Uplay. Le client fait surtout office de boutique en ligne pour l'éditeur. On y retrouve des informations sur les titres à venir, les évènements accessibles en jeu, ou sur les promotions en cours. Les titres free-to play ainsi que les démos jouables sont quant à elles mises en avant dans une section « jeux gratuits » au fond de la ludothèque du joueur.

Sur le front social, Ubisoft assure le service minimum, avec un chat écrit et la possibilité de créer des groupes d'amis pour faciliter les conversations. Côté modding : aucune fonctionnalité particulière n'est à noter. En leur absence, l'éditeur français a tenté d'attirer les joueurs en offrant certains titres, comme *Beyond Good & Evil*.

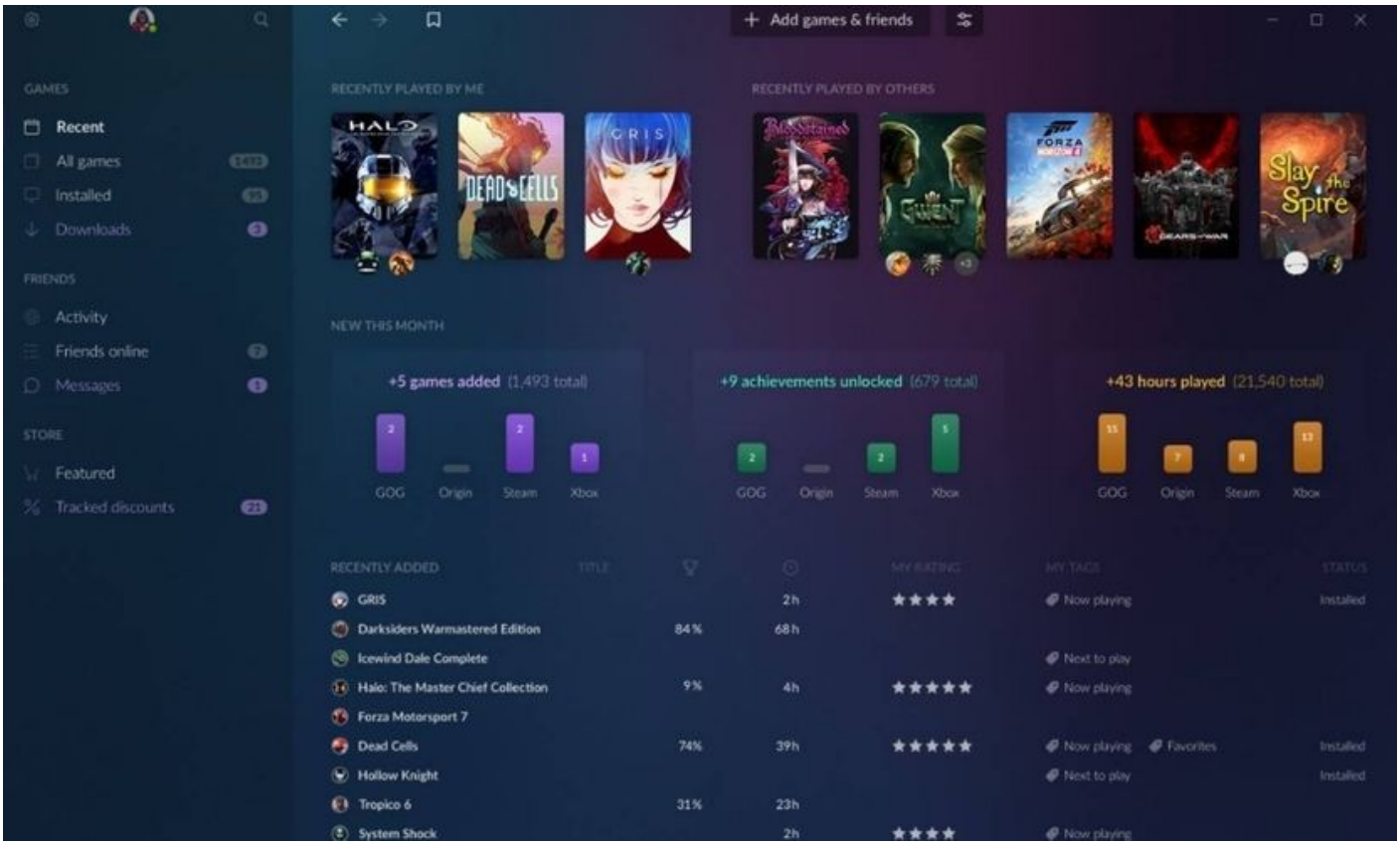
On notera tout de même une initiative plus que sympathique : les Défis Club. Sous cette appellation, on retrouvera des tâches à réaliser en jeu, qui sont récompensées soit par des points d'expérience, qui ont pour principal intérêt de montrer à vos amis que vous êtes le plus fort, soit

par des points Club.

Ces derniers peuvent être dépensés à loisir pour acquérir des bonus divers, tels que des armes, des accélérateurs de gain d'expérience en jeu, des costumes, ou même la bande originale de certains jeux. Autre note positive, les points acquis sur PC peuvent tout à fait être dépensés pour des récompenses sur vos jeux console liés à votre compte.

Ceux qui n'ont cure de ce genre de babiole pourront aussi les échanger contre des bons offrant 20 % de réduction sur les titres vendus sur la plateforme, précommandes incluses. Un bon moyen de faire profiter aux clients des 30 % de commission que l'éditeur n'a pas à payer ailleurs.

## GOG : zéro DRM et un sorceleur




Chez GOG, le client (Galaxy) est optionnel et toutes les opérations (achat, remboursement, téléchargement) peuvent s'effectuer directement depuis son navigateur web préféré.

Si le catalogue est essentiellement composé de titres ayant déjà eu une longue carrière commerciale (on pense à *The Settlers II*, *Theme Hospital*, *Alpha Centauri* ou encore *Fallout* premier du nom), GOG propose également une sélection plutôt riche de titres récents, provenant surtout de studios indépendants ou de petits éditeurs. *Factorio*, *Democracy 3*, ou encore *Stellaris* sont ainsi au catalogue.

Tous ces titres ont un point commun : ils sont vendus sans le moindre DRM limitant leur utilisation ou leur partage. Y compris *The Witcher III*, le fleuron de CD Projekt, propriétaire de la plateforme. Une propriété suffisamment rare pour être soulignée.

GOG joue la carte du concurrent vertueux à Steam, proposant de récupérer sans protection des jeux déjà possédés chez Valve et soutenant des studios indépendants via son propre programme d'accès anticipé. Contrairement à un Steam en libre service, la plateforme polonaise se veut sélective, promettant un accompagnement et une mise en avant spécifiques.

Au niveau des fonctionnalités, le client GOG Galaxy a pour particularité de savoir gérer différentes versions d'un même jeu. Ainsi, si la mise à jour 1.2 de votre jeu préféré cause des bugs chez vous, vous pouvez facilement revenir à la mouture précédente... à condition que l'éditeur permette ce fonctionnement.

## Itch : indépendance 5/5

Itch.io

Itch, aussi connu sous le nom de Itch.io, est une plateforme bien singulière. Son client PC se résume à un navigateur minimaliste permettant d'accéder au contenu du site. On y retrouve un catalogue de plus de 145 000 titres, dont 138 000 gratuits, c'est au bas mot 10 fois plus que sur Steam.

N'espérez cependant pas trouver le dernier blockbuster dans cette échoppe. L'immense majorité du catalogue est composée de titres jouables sur navigateur, ou de petites créations réalisées lors de game jams comme le Ludum Dare. Il n'empêche que cela reste une expérience vidéoludique intéressante.

La plateforme militante demande par défaut une part de 10 % des revenus des ventes, même si le développeur peut revoir à la hausse ou à la baisse cette ponction, de 0 à 100 %.

## Discord, l'invité surprise

Discord boutique

Outre les éditeurs de jeux vidéo, ces derniers temps des acteurs périphériques de l'industrie vidéoludique ont commencé à s'intéresser à la distribution de jeux pour renforcer l'attrait de leurs plateformes ou de leurs offres avec abonnement. Les deux exemples les plus notables sont évidemment Discord et Twitch.  Nous reviendrons sur le second un peu plus bas.

Discord est avant tout une plateforme de discussion, remplaçant à la fois les messageries de groupe (à la IRC) et les logiciels de chat vocal comme Mumble et TeamSpeak, qu'il pense ringardiser. Le service gratuit est devenu indispensable pour de nombreux joueurs, qui y retrouvent la plupart de leurs communautés en ligne, bien au-delà des jeux vidéo eux-mêmes. Ce succès a fait réagir Valve, les dernières versions de Steam intégrant un nouveau système de discussion étonnamment proche du nouveau venu.

Ce dernier a intégré une boutique de jeux dans son application de messagerie. On y retrouve une trentaine de titres disponibles à l'achat avec des œuvres récentes, comme *Darksiders III*, ou *Dead Cells*, mais également des jeux moins connus présentés comme « découverts sur Discord ».

La plus grosse partie du catalogue, soit 73 jeux, est quant à elle regroupée dans une offre d'abonnement baptisée Discord Nitro. Facturée 9,99 € par mois, ou 99,99 euros par an, elle permet un accès illimité pendant la durée de l'abonnement à l'ensemble du catalogue.

Pour étoffer sa ludothèque, Discord joue sur la même corde qu'Epic Games, mais en poussant l'exercice encore plus loin. Quand Epic propose de prendre 12 % de commission sur les ventes, Discord estime que 10 % suffisent et assure travailler à des améliorations de ses méthodes pour réduire encore sa part.

Côté fonctions, il faut là aussi oublier le modding, l'échange de biens numériques où les forums communautaires que peut proposer Steam. Discord peut néanmoins faire valoir ses outils comme la création de « serveurs » où regrouper ses amis en fonction de leurs centres d'intérêt ou tout simplement les membres d'une guilde, avec à la fois du chat de groupe écrit et audio, ainsi qu'une gestion fine des permissions de chacun.

# L'échec de Twitch

### Twitch Mods

Twitch a de son côté jeté l'éponge après environ 18 mois de bataille. Son service de vente de jeux lancé en avril 2017 a en effet fermé ses portes fin novembre 2018.

La filiale d'Amazon espérait ainsi diversifier ses sources de revenus, ainsi que celles de ses créateurs de contenu. Il n'y avait pas de boutique à proprement parler, mais la plateforme ajoutait des liens sous les streams des diffuseurs éligibles à la monétisation. Liens qui permettaient d'acquérir une copie des jeux ainsi diffusés, le tout en utilisant un simple compte Amazon.

La répartition des revenus était par ailleurs particulièrement favorable à la plateforme. Sur le prix de vente d'un jeu elle collectait une commission de 30 % sur laquelle elle redistribuait 5 % au streameur, à condition qu'il fasse partie de son programme d'affiliation, ce qui laissait bon nombre de diffuseurs sur le carreau.

Fait amusant : Twitch a expliqué à nos confrères de TechRaptor que l'arrêt de la vente de jeux était dû au fait que ce service ne représentait qu'une portion minime des revenus des streameurs et que cette fonction avait justement été ajoutée pour diversifier leurs revenus. Peut-être y avait-il un curseur à bouger pour remédier à cela ?

Quoi qu'il en soit, Twitch n'a pas complètement disparu de l'environnement des joueurs PC. Les amateurs de MMORPG ou de *Kerbal Space Program* y retrouveront par exemple une base d'add-ons pour leurs jeux préférés, avec une interface permettant de les mettre à jour en quelques clics. Il s'agit des derniers vestiges du Curse Client, acquis par la société il y a quelques années.

---

Révision #2
Créé 2021-05-20 14:27:32 CEST par yu-ting su
Mis à jour 2021-05-20 16:56:26 CEST par yu-ting su