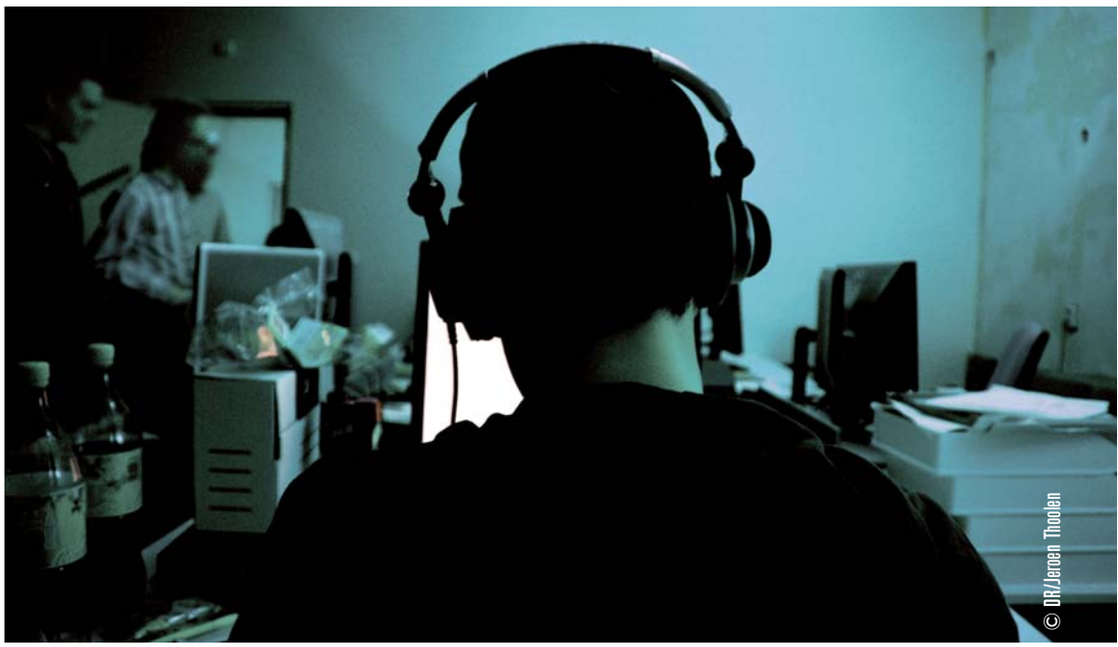
Univers persista

2008 : Bataille sur les terres du jeu massivement multijoueurs

Les jeux massivement multijoueurs portent mieux que jamais leur nom et séduisent de nouvelles franges de publics, induisant autant de modes de consommation différents. Trois ans exactement après la sortie de World of Warcraft, alors que certains guettent des signes de faiblesse de sa part, les concurrents se pressent en cette nouvelle année pour réclamer leur part du marché. Peut-on s'attendre à une redistribution des cartes en 2008 ? par Patrick Hellio

D'après l'institut d'études GfK, il se serait vendu dans les magasins 515 000 jeux massivement multijoueurs au cours de l'année 2007 en France, hors abonnement en ligne, téléchargements et cartes prépayées. Soit une évolution des ventes multipliées par 3,7 par rapport à l'année précédente et l'on peut miser sur une progression soutenue pour ce segment au cours de la nouvelle année. Entre un jeu leader qui va accueillir une nouvelle extension et la concurrence qui fourbit ses armes, l'actualité 2008 de cette catégorie de jeux s'annonce chargée et a toutes les chances pour continuer à capter de nouveaux utilisateurs. D'après GfK, 42,6 % des foyers français étaient connectés à Internet en haut débit en 2007. Autant dire que les perspectives de développement sont au beau fixe pour les jeux multijoueurs basés sur des univers persistants. Il s'agit d'un business conséquent car, en plus du jeu original, rappelons que les joueurs doivent généralement s'affranchir d'un abonnement mensuel de 12 euros en moyenne. La question est aujourd'hui de savoir comment continuer à élargir le public du genre. La tendance est au beau fixe puisque GfK estime qu'en 2007, 9 % des joueurs PC étaient abonnés à un serveur de jeu en ligne payant. Contre 4 % l'année précédente.


© DR/Jeroen Thooien

Blizzard, leader incontesté ?

World of Warcraft vient de passer le cap des 10 millions d'abonnés dans le monde (5,5 en Asie, deux millions en Europe et 2,5 millions aux Etats-Unis) en trois ans de présence sur le marché. Un score historique pour le premier jeu massivement multijoueurs qui parvient à prendre une ampleur véritablement grand public. Comment expliquer un tel engouement ? *« Il y a probablement eu plusieurs facteurs comme une licence connue qui nous a permis d'adresser très vite les gamers. Mais c'est la grande accessibilité du titre et la qualité du service aux joueurs qui nous ont permis de le rendre populaire auprès du grand public »*, estime Vivendi Games, éditeur du jeu Blizzard. *« Le jeu est aussi sorti au bon moment, alors que le haut débit commençait vraiment à se démocratiser en France »*. Rester leader trois ans sur un tel segment n'est pas aisé et Blizzard n'est pas à l'abri d'une lassitude des joueurs, notamment des premiers entrants qui ont exploré le jeu et son extension dans leurs moindres recoins. *« Le phénomène WoW est loin de s'essouffler ! »*, rétorque Vivendi Games. *« Sur l'année 2007, World of Warcraft et son extension Burning Crusade sont restés continuellement dans le top 5 des meilleures ventes PC et sont passés dans le top 3 des meilleures ventes sur les mois de décembre et de janvier, trois ans après le lancement du jeu original »*. Il faut dire que l'éditeur a opéré une relance marketing conséquente en fin d'année avec des spots TV diffusés notamment sur les chaînes hertziennes. *« L'objectif était de nous adresser aux non-gamers en délivrant un message de désacralisation du jeu massivement multijoueurs »*. Pari réussi via des spots décalés avec des sommités comme Mister T ou Jean-Claude Van Damme présentant leurs alter-egos dans le jeu. *« Nous avons aussi mis en place un dispositif de corners Blizzard en magasins, regroupant tous les produits de la marque Warcraft, du jeu aux cartes prépayées en passant par les figurines »*, explique Vivendi Games. *« Le dispositif a été installé dans 23 magasins pour le moment en France et nous devrions atteindre la*

La tendance est au beau fixe puisque GfK estime qu'en 2007, 9 % des joueurs PC étaient abonnés à un serveur de jeu en ligne payant.

cinquantaine en juin. Dans les points de vente *qui les ont installés, on a pu enregistrer entre 40 % et 60 % d'augmentation des ventes ».* C'est donc dans une grande sérénité que Blizzard attend de voir ses nouveaux concurrents entrer en scène cette année. Contrairement aux jeux traditionnels où un nouveau titre peut devenir très rapidement un succès populaire, l'ampleur « mass market » se gagne sur le temps sur le segment du jeu massivement multijoueurs. L'enjeu sur ce marché se situe avant tout au niveau des communautés. Le risque pour un éditeur comme Blizzard tient moins en un joueur qui va tester un autre titre pendant quelques semaines qu'une guilde entière de 20 personnes qui va décider de migrer sur un autre jeu. C'est sur la longueur que le succès qu'un jeu massivement multijoueurs se décide. Pour soutenir son titre, Blizzard publiera dans le courant de cette année une nouvelle extension, qui ne devrait pas sortir avant le deuxième semestre.

World of Warcraft : Wrath of the Lich King

Sortie : Courant 2008
Développeur : Blizzard
Editeur : Vivendi Games
Distributeur : Vivendi Games

Deuxième extension destinée à World of Warcraft, ce disque additionnel proposera son lot de nouveautés comme la possibilité de faire atteindre aux personnages le niveau 80. De nouveaux personnages et des armes de siège feront également leur apparition, sans oublier bien sûr de nouvelles contrées.

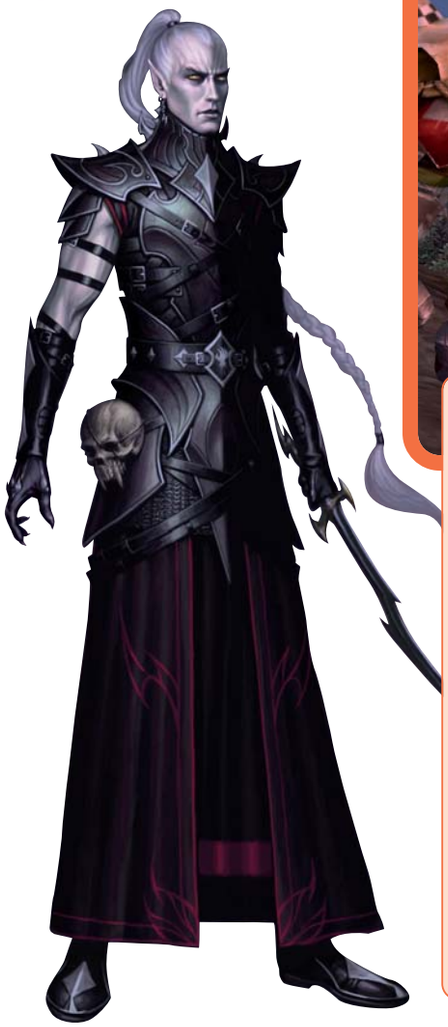
Licences massivement multijoueurs

Pour imposer son titre, Blizzard a pu dans un premier temps s'appuyer sur la popularité de la marque Warcraft auprès des joueurs sur PC, avant de l'étendre au grand public. Une licence est-elle indispensable pour espérer imposer massivement un univers persistant ? *« C'est un plus de disposer d'une licence forte »*, estime Rahim Attaba, Chef de produits chez GOA. La filiale jeux vidéo de France Telecom lancera dans quelques mois Warhammer Online : Age of Reckoning, un titre basé sur la licence des jeux de plateau Warhammer. *« C'est une licence d'origine anglaise très populaire, qui compte environ 600 000 joueurs actifs en Europe. Ils feront bien sûr partie des premières cibles auxquelles nous allons nous adresser »*. L'éditeur compte venir concurrencer le leader sur ses plates-bandes, jusque dans les magasins où il prévoit de proposer des statues grandeur nature de certains personnages… qui viendront donc tenir compagnie à celles de Blizzard. *« Développer un jeu sur une telle licence qui existe depuis 25 ans nous permet de le faire reposer sur un univers riche et déjà parfaitement élaboré dans lequel on peut puiser à volonté »*, souligne Rahim Attaba de GOA. Prévu pour fin mai, Age of Conan repose également sur un univers bien connu des amateurs d'heroic fantasy. *« Nous allons particulièrement mettre en avant l'aspect brutal et violent de l'univers de Conan »*, explique Florent Moreau, Directeur marketing chez Eidos, coéditeur du titre avec Funcom. Les

Age of Conan : Hyborian Adventures

Sortie : 23 mai 2008
Développeur : Funcom
Editeur : Funcom/Eidos
Distributeur : Eidos

Basé sur l'univers de Conan, ce titre se positionne comme le plus prometteur sur le plan technique… mais aussi le plus adulte. On ne pourra pas incarner le célèbre barbare ici mais le jeu permettra de découvrir les diverses contrées évoquées dans les romans. Avec ses combats dynamiques et une réalisation digne des jeux offline du type Oblivion, Age of Conan fera sans doute parler de lui.



Warhammer Online : Age of Reckoning

Sortie : Q2 2008
Développeur : EA Mythic
Editeur : GOA
Distributeur : Electronic Arts

Attendu comme le principal concurrent à World of Warcraft , Warhammer Online se positionne clairement sur le même créneau avec des univers assez comparables. Basé sur une licence prestigieuse chez les amateurs de jeu de rôle, le titre dispose d'une identité très forte. Côté gameplay, ce sont les affrontements massifs (notamment royaumes contre royaumes) qui devraient permettre au titre de se distinguer.

amateurs de la licence du célèbre barbare ne devraient pas être déçus avec ce titre qui respecte à la lettre l'univers impitoyable et gore imaginé par Robert E.Howard dans les années 30. C'est avec Le Seigneur des Anneaux que Codemasters ouvrait l'année dernière le bal des jeux massivement multijoueurs basés sur un univers à licence. Peut-on imaginer franchise se prêtant mieux à une adaptation en univers persistant ? *« Une licence comme Le Seigneur des Anneaux est importante lorsque l'on souhaite s'adresser au grand public »*, situe Kevin John Orset de Codemasters. *« Cela représente à l'évidence un point de repère mais qui doit être associé à un jeu de qualité. Nous estimons aujourd'hui que Le Seigneur des Anneaux est le troisième jeu massivement multijoueurs le plus pratiqué en France »*. Il n'en reste pas moins que les acolytes virtuels de Bilbo le Hobbit n'ont nullement inquiété le leader en place. Sur la question des licences, il convient finalement de se demander si celle créée par Blizzard n'a pas réussi dans un sens à synthétiser toutes les autres, tant en termes de design des univers que de typologie des personnages.

Le gamer, talon d'Achille de Blizzard ?

Trois ans, c'est une longue période pour les joueurs avertis et les concurrents à World of Warcraft misent aujourd'hui sur une lassitude des « early adopters » du jeu. Tandis que Blizzard travaille actuellement à *« continuer à développer son public féminin et recruter chez les plus jeunes*

Aion : The Tower of Eternity

Sortie : Q3 2008
Développeur : NCsoft
Editeur : NCsoft
Distributeur : Koch Media

Le spécialiste coréen du genre (Lineage, City of Heroes…) prépare sa nouvelle arme de jeu massivement multijoueurs avec Aion. Doté d'une réalisation visiblement somptueuse, le titre reposera aussi sur un scénario et un univers riches. Un prochain classique du genre ?

et les plus anciens », les titres concurrents vont s'attaquer cette année aux fondamentaux que sont les joueurs aguerris. Un public à ne surtout pas négliger car ils font figure de leaders d'opinion et pourraient faire basculer des communautés entières vers un autre titre assez convaincant pour attirer leur attention. *« Nous positionnons Age of Conan comme le premier jeu massivement multijoueurs de nouvelle génération, avec une technologie qui exploite DirectX 10 et est soutenu par Microsoft »*, explique Florent Moreau d'Eidos. *« Nous souhaitons créer une rupture avec World of Warcraft, dans le sens où nous proposons le premier titre du genre classifié PEGI 18+. L'univers brutal du jeu le destine en premier lieu à un public masculin et plutôt gamer »*. Un positionnement donc adulte et assumé qui pourrait en effet permettre à Age of Conan de se distinguer. Attention, âmes sensibles s'abstenir ! Avec un objectif de 100 000 exemplaires vendus au lancement, Eidos ne manque pas d'ambitions. *« Nous travaillons la communication sur le titre depuis plus de deux ans pour faire monter le buzz »*. Les joueurs avertis qui seraient lassés d'arpenter World of Warcraft ne manqueront pas de tentations cette année puisque GOA va également positionner Warhammer Online comme une alternative rafraîchissante. *« Nous allons dans un premier temps nous adresser aux amateurs de jeux massivement multijoueurs et à la communauté de Dark Age of Camelot. C'est dans un deuxième temps que nous élargirons la cible. Avec le succès de World of Warcraft, le public des jeux en ligne s'est considérablement rajeuni et nous en profitons tous. Notre jeu sera classifié PEGI 12+ et nous pourrons recruter des joueurs à partir de cet âge »*, explique Rahim Attaba de GOA. *« L'aspect Royaume contre Royaume et Joueur contre Joueur est l'un des atouts de Warhammer Online que nous allons valoriser »*. C'était déjà un argument de Dark Age of Camelot, développé également par Mythic et publié depuis le début des années 2000 par GOA. *« Nous avons beaucoup appris de l'expérience de Dark Age »*, soutient le Chef de produits. *« Notamment le fait qu'il faut éviter de léser l'un des marchés en publiant les nouveautés avec des décalages. Tout ce qui concerne Warhammer Online sera worldwide simultanément »*.

Expertise du développeur, univers riche : GOA tiendrait-il la recette miracle ? *« Nous allons massivement soutenir Warhammer Online. Qui d'autre que le groupe France Telecom peut disposer de notre puissance de feu sur le marché ? Nous envisageons par exemple des opérations avec Orange Mobile ou les boutiques France Telecom »*, avance Rahim Attaba de GOA. Pas de doute, la concurrence va serrer les rangs cette année. NCsoft, le leader coréen du jeu massivement multijoueurs, finalise actuellement le développement d'un titre qui pourrait aussi créer la surprise, Aion The Tower of Eternity. Prévu pour le troisième trimestre 2008, ce jeu de rôle à la réalisation très prometteuse devrait (lui aussi) venir chasser sur les terres de World of Warcraft et Guild Wars. *« Aion va s'adresser aux joueurs de MMO qui attendent de connaître quelque chose de nouveau dans le domaine »*, soutient un porte-parole de l'éditeur coréen. *« Le cœur de cible concerne dans un premier temps les gamers auxquels nous allons proposer un jeu innovant sur le plan technique et basé sur un univers splendide »*. Créateur d'Everquest, Sony Online mise pour sa part sur l'originalité pour se distinguer cette année. L'éditeur américain vient de publier Pirates of the Burning Sea, un jeu massivement multijoueurs assez original puisqu'il nous permet de quitter les incontournables contrées de l'heroic fantasy au profit de l'univers de la piraterie dans les îles des Caraïbes du 18ème siècle. Un parti pris intéressant, qui évoque Pirates de Sid Meier, mais devra faire ses preuves sur le long terme. Carte d'entrée obligatoire pour tous les éditeurs, la cible des joueurs avertis devra être adressée au bon moment cette année. Comprenez n'importe quand sauf au moment de la sortie de la nouvelle extension de Word of Warcraft, qui relancera évidemment l'intérêt du titre aux yeux des gamers et s'appropriera de toute évidence le marché. Mieux vaut lancer son nouveau titre avant !

Avec la carte prépayée, le jeu massivement multijoueurs sonne moins comme un engagement.

Consommations alternatives

Le système des cartes prépayées, qui consiste à acheter son temps de jeu en magasins et non plus en ligne, semble gagner du terrain. *« C'est aujourd'hui un élément incontournable au sein du rayon Blizzard en magasins »*, avance Vivendi Games. *« Avec l'élargissement de notre cible, la carte prépayée permet aux jeunes ne possédant pas de carte bleue de s'abonner. Cela adresse aussi les réfractaires au paiement en ligne. Pour les retailers, c'est un excellent moyen pour fidéliser les consommateurs »*. Avec la carte prépayée, le jeu massivement multijoueurs sonne moins comme un engagement et la plupart des nouveaux titres à venir cette année proposeront ce mode de consommation.

Depuis sa sortie en 2005, Guild Wars s'est imposé comme un modèle de jeu en ligne alternatif : le joueur ne paye que la boîte, pas d'abonnement à régler tous les mois. *« Nous avons dépassé les quatre millions d'exemplaires vendus dans le monde »*, précise NCsoft. *« Le jeu affiche une courbe de vente remarquable pour un jeu massivement multijoueurs. Guild Wars s'est bien vendu sur la fin 2007 et nous avons par exemple vendu 40 000 exemplaires de Nightfall, la dernière extension, l'année dernière en France »*. En attendant la sortie de Guild Wars 2 prévue pour 2009, « plus orienté jeu de rôle », l'éditeur va continuer à soutenir le premier opus avec des opérations sur le fond de catalogue et probablement une « intégrale » regroupant le jeu et ses extensions. Avec les consoles next-gen massivement connectées au Web, on peut espérer voir le genre se développer aussi sur les PlayStation 3 et Xbox 360 après de timides tentatives. Mais les éditeurs restent discrets pour le moment. Pas de World of Warcraft sur consoles au programme pour le moment donc. D'autres éditeurs se sont tout de même fendus d'annonces encore vagues : NCsoft proposera des jeux pour PS3 et PSP via le PlayStation Network, une version Xbox 360 de Age of Conan est prévue… Selon GfK, 7 % des possesseurs d'une console étaient abonnés en 2007 à un service de jeu en ligne. Soit un ratio pas si éloigné de celui du PC. Il faudra sans conteste compter avec les consoles dans l'avenir du genre. À quand un jeu massivement multijoueurs sur Nintendo DS ?

Pirates of the Burning Sea

Sortie : Disponible
Développeur : Flying Lab Software
Editeur : Sony Online
Distributeur : Sony Online

Le créateur d'Everquest mise sur l'originalité avec ce titre qui plonge les joueurs dans l'univers de la piraterie dans les Caraïbes du 18ème siècle. Recherche de trésors, commerce et batailles navales sont au programme de ce jeu de rôle particulièrement rafraîchissant !