



20

WORLD OF WARCRAFT

vision de joueurs

Une double rencontre particulière dans cette rubrique RP de World of Warcraft. Votre serviteur a eu la chance de rencontrer deux joueurs assez remarquables du serveur Kirin'Tor et à l'origine d'une grande saga : l'épée d'Ishara. Psychee, rôliste d'expérience et dessinatrice talentueuse, dont vous pouvez voir les œuvres illustrant cet article, ainsi que Wiz, alias Lendraste le conteur, rôliste également et romancier, à qui l'on doit la majorité des textes sur le site officiel de la légende (<http://epee.ishara.free.fr/>). La parole à deux grandes figures de World of Warcraft, qui vont nous parler d'elles, de l'épée d'Ishara, de leur vision du jeu de rôle. On se tait et l'on écoute.

Dimitri Pawlowski

Magnus : Peux-tu nous parler un peu de ton histoire dans le monde des MMORPG ?

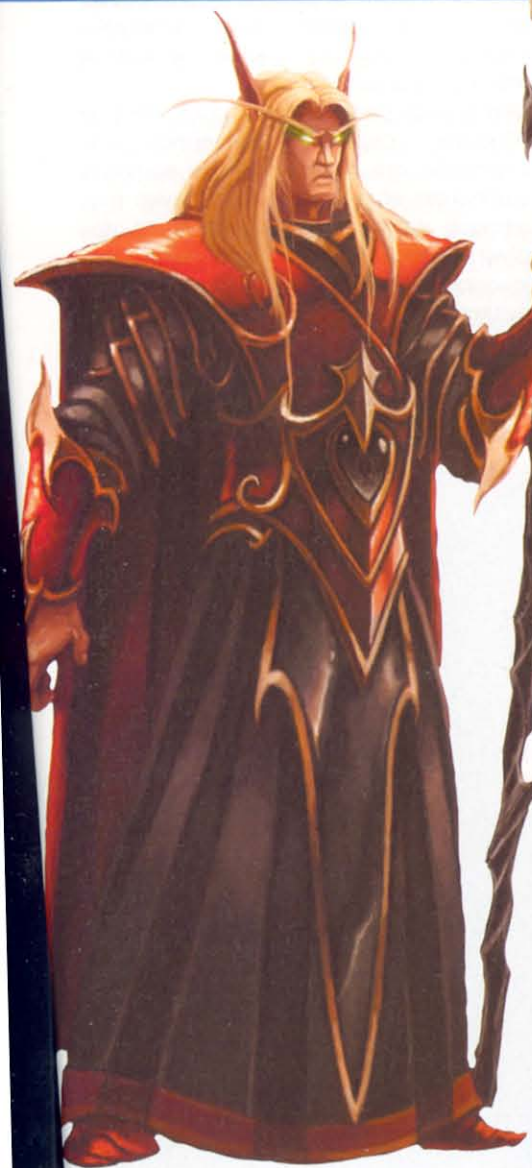
Psychee : Diablo peut-il être considéré comme un MMORPG (rires) ? En fait, j'ai compris ce qu'était un MMORPG en jouant à Ultima Online, en 1998. J'étais perdue, mon anglais n'a jamais été bien performant, mais je me suis cependant retrouvée dans un monde virtuel capable d'une vie autonome qui rassemblait aussi bien rôlistes que joueurs classiques voyant en UO un super-Diablo. UO a toujours été très



Elle sait. Mais n'en souffre-t-elle pas ? Un personnage profond et complexe, un rôle colossal de joueur et de MJ.



La jolie Gwendolline, membre d'un ordre médical efficace.



animé, avec de nombreux "events" simples et d'une grande richesse, allant d'un tournoi d'échecs dans le jeu (il y avait des jeux d'échecs fonctionnels dans les auberges) jusqu'à des attaques de villes du jeu par d'énormes groupes de joueurs dirigés par des chefs de guildes et GM. Là, j'ai compris que j'entrais dans une dimension magique, ce qui semblait pouvoir être un immense JdR à une échelle permanente, ou presque.

Je changeai de jeu pour Everquest et y suis restée presque six ans, sur deux serveurs consécutifs ; j'y ai vécu mes plus beaux moments et mes plus belles frustrations, sans chercher à prendre le rôle très spécial que je me donne dans mon MMORPG actuel. J'étais cependant chef de guildes, une guildes roleplay à l'histoire très complexe, qui permit des moments très forts de jeu de rôle et de belles émotions.

Malheureusement, la politique orientée de plus en plus raids haut niveau et

contenu Hardcore Gaming s'est catapultée directement avec ma vision bien plus proche du jeu de rôle des MMORPG. On ne pouvait concilier un jeu qui demande à faire des soirées entières de raids pour évoluer et un jeu d'interactions roleplay devenues de plus en plus limitées, les joueurs penchant toujours à rechercher cette puissance vue chez les autres. L'expérience s'est alors arrêtée pour moi il y a deux ans.

J'ai ensuite expérimenté maladroitement ma vision du MMORPG sur Ryzom, actuellement seul jeu de ce type créé en France, à la base censé être entièrement orienté vers le roleplay, dans un univers très original qui fait la part belle à la politique. J'y ai incarné à la fois un personnage et une histoire complète, qui devint une saga qui emporta un grand nombre de joueurs dans une quête terrible, une lutte entre les pouvoirs mystiques et politiques de cette planète centrée sur trois ou quatre personnages. Mais malheureusement, si l'expérience fit long feu, un background très fermé et trop peu développé et la tendance à l'orthodoxie des joueurs roleplay fit que, une fois trop de joueurs disparus et beaucoup de déceptions sur des promesses



Une scène terrible, la souffrance des deux Nausicaâ, avec, de droite à gauche, les deux Nausicaâ (sur le lit), l'archiviste Tyranael (avec le chapeau), Zénia (avec le bouclier), Sybil (avec le casque) et Velassia (sans rien).

non tenues par ce jeu et son gameplay advenues, je finis par abandonner, achevant l'histoire par la mort de mon personnage.

Après des tests de différents jeux, tous plus décevants les uns que les autres à mes yeux (Dark Age of Camelot, LineAge II, Everquest II, Final Fantasy XI et quelques autres) et une longue pause, je tentai, séduite par les commentaires de quelques amis, de jouer à World of Warcraft, sur le serveur JdR Kirin-Tor, avec en tête l'idée de tenter mon expérience de manière réfléchie. Et ma rencontre avec un joueur enthousiaste à l'imaginaire encore plus fou que le mien et qui connaissait le background du jeu par cœur me permit de réussir ce projet.

Wiz : Elle commence en 2000 lorsque l'Internet familial autorise quelques précurseurs du genre comme Ultima Online (UO) et Everquest (EQ). A ce moment, je me lance sur La Quatrième Prophétie (T4C), "pour essayer", car il est gratuit. J'y resterai pas loin de deux ans, dont 15 mois en tant qu'animateur. Je me découvre alors une vocation dans cette approche, comme j'avais déjà la vocation du meneur de jeu depuis deux décennies au jeu de rôle sur table. Après T4C, ce fut un peu de Dark Age of Camelot pour passer le temps (avec quelques animations réalisées en tant que joueur), avant l'aventure Loreval sur Neverwinter Nights, un projet personnel de jeu en ligne qui n'a pas abouti de la façon que j'avais envisagée au départ. Je me suis lancé en parallèle sur un autre projet de type MMORPG, l'Aube des Héros

(<http://adh.revesdemondes.com>), dont j'ai conçu le background et le système de jeu et qui est en cours de réalisation par une équipe sans cesse grandissante. L'objet de ce jeu est de fondre la notion de roleplay et de gameplay dans un jeu qui sera riche et novateur tout en ayant une storyline dynamique et une équipe d'animation. Mais dans l'attente de voir naître ce bijou tant attendu des roleplayers, World of Warcraft est arrivé avec assez d'éléments plaisants pour m'y attirer et m'y retenir quelques mois, le temps de faire la connaissance de la communauté des joueurs dont il est devenu difficile de se séparer. Lorsque l'Aube se lèvera sur les Héros, il sera temps pour moi de faire à nouveau ce que j'ai toujours aimé faire : créer et animer des intrigues et des récits fantastiques.

Magnus : En quelques mots, comment présenterais-tu ce projet d'aventure RP à grande échelle ?

Psychee : En quelques mots (rires) ?

Ouf. Hmm, disons que l'idée était de créer une communauté non soudée par une guilde ou le simple désir de jouer ensemble, mais qui serait motivée par une quête à grande échelle, capable à la fois de respecter le background du jeu et d'avaloir et intégrer les intrigues de chaque groupe et guilde dans cette communauté. C'est mon ami Lendraste qui me donna la clef de ce projet, là où j'hésitais moi-même à me lancer. Reprenant l'histoire de mon personnage, très simple, et en fait assez floue, il donna à cet écheveau une structure solide, autour d'une légende parlant d'une épée magique qui, sans avoir un pouvoir en jeu déséquilibrant, promettait à ceux qui l'au-

raient en main une chance de pouvoir immense. A partir de là, nous avons cherché quelques joueurs acceptant de jouer les acteurs qui permettraient de lancer l'impulsion première de l'histoire : surtout, en fait, quelques méchants capables de devenir les adversaires ou alliés des joueurs pénétrant dans la Légende.

Le reste s'est alors fait tout seul. J'ai créé un site Internet et un forum dédié à la Légende permettant de tenir les joueurs au courant des bases de l'histoire et de ses acteurs principaux (tous des joueurs ayant créé leur rôle, soit par des interactions en jeu, soit en créant un personnage dédié), nous avons fourni quelques rumeurs, quelques pistes, et tout s'est fait tout seul. Des joueurs ont accroché à l'histoire, ont commencé à chercher, se sont retrouvés impliqués soit ainsi, soit par le hasard des rencontres en jeu, et eux-mêmes ont emporté des joueurs dans la tourmente, qui en ont emportés d'autres, etc.

Actuellement, je dirais que quatre, voire cinq guildes sont concernées directement, et environ soixante joueurs jouent régulièrement dans le cadre des événements roleplay de la Légende. Parfois, je n'arrive même plus à suivre (rires).

Une grande partie de ce succès vient de l'énorme capacité d'invention de Lendraste, qui me réserve des surprises étonnantes et qui, en parallèle avec moi, introduit de nouveaux éléments et des diversifications, permettant ainsi aux joueurs de prendre des rôles importants et évitant le syndrome possible et risqué de voir toute une histoire reposer sur un seul personnage, même si je joue en effet l'un des personnages clés et la proie de toutes ces intrigues.





Quant à la façon de gérer la chose, je suis à la fois (comme Lendraste) joueuse et conteuse : une partie de l'histoire échappe à moi-même, je ne peux pas être partout, et chaque nouveau joueur apporte son lot de nouvelles intrigues et idées. Mais mon rôle de conteuse me permet de pouvoir influencer sur la direction générale de l'histoire et de gérer l'arrivée d'événements roleplay, prévus ou pas, car certains events n'ont rien de prévu et parfois même nous surprennent directement. Les joueurs respectant mon rôle, je garde un certain contrôle, mais je laisse les rênes très libres, car le but est que l'histoire soit communautaire.

Wiz : Tu parles de la Légende de l'épée d'Ishara ? Ca sert à donner de la vie là où il n'y en a pas ou peu. World of Warcraft a une storyline très pauvre. Autant dire, même, qu'il n'y en a pas du tout. Le jeu est désespérément statique pour un regard de joueur de rôle comme le mien. J'aime les univers qui vivent et qui changent. Le projet d'une aventure RP à grande échelle, comme tu l'appelles, est le moteur, le cœur d'une histoire interactive à laquelle la participation d'un maximum de joueurs donnera corps et intérêt, rebondissement et suspense, vie et bouleversement. Le principe est fort simple. Tout part d'une légende et de quelques personnages clés, on laisse entendre qu'un grand pouvoir peut y être gagné, et le tour est joué. Avec suffisamment de récit et de roleplay dans le jeu, tout ce petit monde va se mettre à bouger de lui-même. Il ne reste plus qu'à maintenir le suspense assez longtemps, disséminer des indices dans la trame de l'histoire et le bouche-à-oreille fera son effet. La communauté grandira et interagira, fabriquant la vraie trame du récit. Il ne faut pas espérer tout contrôler, et d'ailleurs c'est exclu. Si tous les participants s'impliquent à la mesure de leur personnage, les intrigues secondaires s'enflammeront, laissant la "Légende" en toile de fond. Bien entendu, l'objectif fondamental d'un tel projet est de faire rêver. Ce n'est pas différent de la lecture d'un livre d'heroic fantasy, à ceci près qu'on en est tous les héros.

Magnus : Comment définirais-tu le RP sur un MMORPG, notamment par rapport à du JdR sur table ?

Psychee : Ca a peu à voir, à vrai dire. Il faut les mêmes qualités qu'en JdR : inventivité, fair-play, capacités théâtrales, imaginaire. Mais la ressemblance s'arrête là, dans la plupart des cas : dans un JdR, vous avez un meneur de jeu pour cinq ou six joueurs, qui peut changer les règles quand ça lui chante, de préférence en respectant ses joueurs, et qui peut tout contrôler. Là, nous sommes deux conteurs pour soixante joueurs, sans pouvoir être près d'eux et voir ce qu'ils disent si nous n'avons pas un personnage près d'eux. Ils font ce qu'ils veulent, inventent ce qu'ils veulent, et nous n'avons pas à le contrôler, sauf quand ça peut impliquer l'ensemble des joueurs. Nous ne pouvons pas changer les règles, et seul le gameplay, la technique du jeu, appuie sur le système. Cela demande en fin de compte encore plus de fair-play. Comme gérer blessures, mort et maladie dans un monde où tout se soigne en appuyant sur un bouton ? Comment gérer un enlèvement quand tout le monde a une pierre de téléportation dans la poche et que, techniquement, vous ne pourrez empêcher quiconque de s'en servir ?

Il faut immensément plus d'entente et de fair-play. Beaucoup de scènes en jeu sont en parallèle discutées sur un canal de discussion privé, seul moyen de gérer ce qui arrive quand on blesse, tue, enlève, immobilise et j'en passe. Un simple exemple de fair-play est par exemple le cas, si simple en JdR et si complexe en MMORPG, d'une personne qui en cherche une autre : s'il le fait seul, il n'a plus qu'à espérer vous trouver quelque part, mais s'il a en roleplay les moyens d'avoir des espions et contacts, seul un arrangement basé sur le fair-play va permettre de lui dire : "Tes contacts m'ont vu passer là et là".

Fort heureusement, on n'est pas tout le temps forcé de préparer une scène à l'avance. En général, quelques discussions sur un canal privé, en parallèle de la scène, suffisent pour que tout coule de source. Avec quelques règles tacites, ou exprimées, et le respect des joueurs les uns envers les autres, aidé par leur plaisir à jouer dans une intrigue commune, tout passe. Mais j'ai quand même un certain nombre de joueurs roleplay dans ma liste noire. On ne peut pas plaire à tout le monde et on ne peut pas jouer avec tout le



Un des "méchants" de la campagne, le redoutable Sephorius.

monde, au contraire de ce qu'annoncent des gens pour qui, si vous créez quelque chose qui ne peut faire le consensus pour tous, vous n'avez pas alors à le faire.

Comme ma politique est de faire plaisir et d'emporter le plus de gens possible, mais sans sacrifier à mon imaginaire, j'ai admis que ce n'est pas possible, et au final, ça se passe très bien.

Wiz : Je dirai que c'est un peu plus "vrai" que sur table. On voit le personnage et non le joueur, il parle toujours à la première personne, ce qui n'est pas toujours le cas d'un joueur sur table. Quelque part, ça ressemble beaucoup à ce qu'on attend d'un jeu de rôle grandeur nature, et même si ça n'en a pas tous les avantages, ça n'en garde aucun inconvénient ou presque. Cela dit, il y a quand même des inconvénients : il faut savoir taper vite au clavier ou alors il faut jouer un muet ou un bègue. Mais le roleplay ne fait pas tout. Le cadre de jeu et le gameplay brident un peu notre imagination. Finalement, dans un MMORPG, le roleplay est servi sur un plateau, il n'y a rien d'autre à faire que de se mettre devant son écran et son clavier et interpréter son personnage. Le pouvoir du jeu de rôle sur table est sans limites aucune, c'est pourquoi je ne ferai jamais l'abandon de l'un pour l'autre. Il y a donc certaines différences dont il faut tenir compte. Tout ce que nous aimons dans le JdR n'est pas transposable en MMORPG et vice-versa.

Merci beaucoup à Psychee (<http://www.psychee.org/>) et à Wiz pour leur disponibilité