

AION : The Tower of Eternity



Description générale :

AION est un MMORPG commercial au gameplay et à l'esthétique classique. Il s'agit d'un jeu avec un budget de développement important qui vise une clientèle internationale massive. Il prend place dans un univers médiéval fantastique composés notamment d'anges aux ailes noires et blanches et de démons.

Type : MMORPG commercial

Studio de développement : NCSoft (Corée)

Date de sortie : novembre 2008 (Corée)

Contexte :

Après avoir développé Lineage (mmorpg qui connu un grand succès en Asie) et sa suite, NCSoft s'est lancé dans un jeu plus adapté au public occidental, sans délaisser ses joueurs asiatiques. Pour cela, le studio a créé un jeu avec un gameplay et une esthétique très proche de World of Warcraft en essayant de palier aux critiques du public occidental (trop grande difficulté du jeu et manque de personnalisation des avatars). NCSoft est à la fois développeur du jeu, son éditeur et son producteur. AION utilise le moteur de jeu Cry Engine.

Conditions de test : Le test de ce jeu a été effectué sur les serveurs Chinois, le jeu traduit en anglais, car les serveurs occidentaux n'étaient pas encore ouverts.

Public ciblé :

AION est destiné au grand public (aussi bien féminin que masculin, adapté aux jeunes joueurs). Il dispose :

- d'un univers fantastique et manichéen (au moins en apparence : il y a les anges aux ailes blanches qui vivent sous le soleil et les anges aux ailes noires qui vivent dans la nuit permanente) et édulcoré (pas de sang ou d'autres éléments « gore », pas de nudité) (voir partie « Univers »),
- d'un gameplay très simple donc adapté aux débutants, mais aussi très classique qui ne perturbe pas les habitués (voir parties « Spécificités du gameplay » et « Autres éléments du gameplay »),
- de graphismes fins et colorés (au style « cartoon » très proche de World of Warcraft, notamment les décors) mélangés avec des éléments asiatiques (petits animaux mignons, personnages typés « manga »)

En contrepartie, le jeu risque de déplaire aux hardcore gamers (du fait de la simplicité du gameplay, même si progresser demande beaucoup de temps) et aux roleplayers (du fait du gameplay très directif qui laisse peu la place pour raconter ses propres histoires et de la communauté potentiellement jeune, comme dans World of Warcraft).



Sanctum, capitale des Elyséens, Capture d'écran AION, 1

Univers : L'univers d'AION est médiéval fantastique.

- **Le Monde** : Le jeu se déroule dans un monde nommé Atreia, qui est creux. Du fait des guerres, la Tour de l'éternité qui maintenait ce monde en un seul morceau a explosé et le monde est à présent séparé en deux parties :

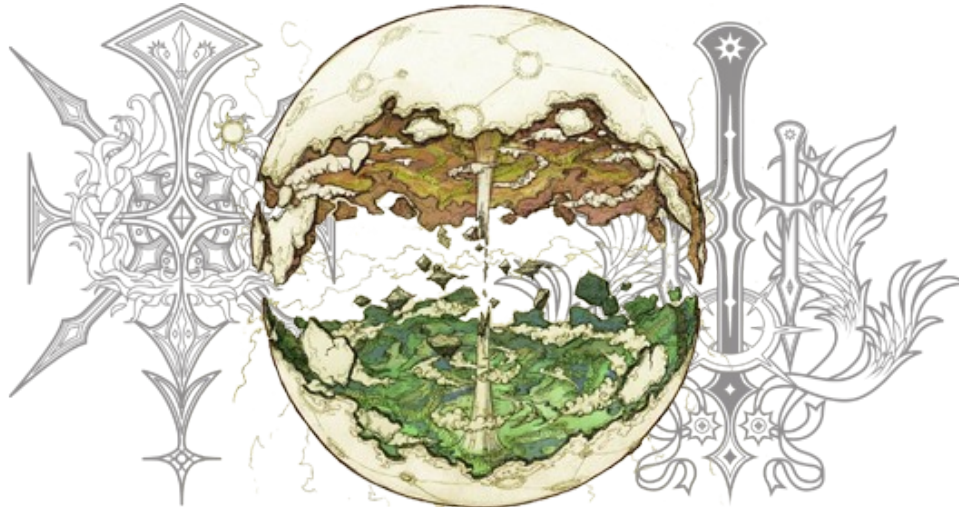


Illustration : Atreia, monde éclaté

le haut qui est toujours plongé dans la nuit (Asmodéens), et le bas, qui reste perpétuellement sous le soleil (Elyséens). Entre les deux se trouve les Abysses, qui est la zone de conflit entre les deux camps, et qui est également occupé par une troisième faction : les Balours. Cette zone est accessible uniquement en volant.

- **Ses habitants** : Les humanoïdes sont assez présents dans ce monde. Il y a tout d'abord les humains et leur forme évoluée en anges : les Daevas. Ils sont scindés en deux camps : Asmodéens en haut (leurs Daevas ont des ailes noires)



Page de sélection de personnages Asmodéens, Capture d'écran AION, 2

et Elyséens en bas (Daevas aux ailes blanches).

- Il y a par ailleurs les Balaurs, démons qu'ils s'allient avec les deux factions à tour de rôle. On trouve également des Shugos, pacifistes, très mignons renards blancs bipèdes qui sont des commerçants,



Shugo marchand dans la ville de départ des Elyséens, Capture d'écran AION, 3

des Kralls, barbares agressifs et des Maus, tigres proches de la nature mais également belliqueux. Et des En plus de ces humanoïdes, le jeu est peuplé de tout un tas d'animaux mignons ou agressifs.



Divers animaux et monstres d'AION, Capture d'écran AION, 4

Spécificités du gameplay :

- Les personnages peuvent voler à partir du niveau 10. Le vol n'est cependant pas illimité. Le temps de vol restant est indiqué par une jauge. Si le personnage n'a pas atterri quand cette jauge est vide, le personnage tombe (et éventuellement meurt en fonction de l'altitude). et au bout d'un moment le personnage tombe. Il n'est pas possible de voler n'importe où, sauf dans les Abysses.



Avatar d'un personnage Elyséen en vol, Capture d'écran AION, 5

- AION est un jeu très axé sur le combat joueur contre joueur (PvP), et plus particulièrement, royaume contre royaume (RvR). Pour améliorer les systèmes existants de PvP (arènes, PvP de masse, prises de fort), le jeu propose en outre du PvPvE : personnage contre personnage contre environnement. L'idée est d'ajouter une troisième faction (les Balours) dans les Abysses, gérée par une intelligence artificielle, qui s'allie tour à tour avec Elyséens et Asmodéens pour équilibrer leurs combats.
- Personnalisation importante des avatars : il y a de nombreux paramètres à régler pour créer le personnage qu'on va jouer. Il peut être grand, petit, gros, mince, avoir un visage unique, une des 50 coupes de cheveux proposées dans le jeu, des couleurs personnalisées, etc. Il y a ainsi peu de chances de trouver deux fois le même dans le monde. Une telle personnalisation ne s'était pas vue depuis Star Wars Galaxies.



Création de personnage : modifications du corps, Capture d'écran AION, 6



Création de personnage : modifications du visage, Capture d'écran AION, 7

Autres éléments de gameplay :

- Création de personnage : Le joueur peut jouer soit un « gentil » Elyséen (ange aux ailes blanches) soit un « méchant » Asmodéen (ange aux ailes noires) Le joueur a la possibilité de choisir entre 4 classes principales : guerrier, éclaireur, mage, prêtre.



Création de personnage : Choix de la classe et du sexe , Capture d'écran AION, 8

- Progression : La progression du jeu est basée sur un système de niveau classique. Le niveau du personnage augmente lorsqu'il combat des monstres joués par l'ordinateur et qu'il réalise des quêtes. Cela lui permet d'augmenter sa puissance et d'apprendre de nouvelles compétences. Au niveau 10, le personnage peut choisir une spécialisation et il obtient la capacité de voler. Les guerriers peuvent devenir templiers ou gladiateurs, les mages : sorciers ou spiritualistes, les prêtres : aède ou clerc et les éclaireurs : rôdeurs ou assassins. Toutes ces classes sont très classiques des jeux de rôles, à part l'aède, qui est un généraliste.
- Interface : L'interface est à l'instar de l'ensemble du jeu, tout à fait classique. En bas à gauche de l'écran, on a une image du personnage et ses jauges (vie, mana, pouvoir divin). On a ensuite au milieu les différentes compétences du personnage (il faut cliquer dessus pour activer, par exemple, un sort qui fait des dégâts à l'ennemi). A droite, on trouve une mini carte avec le nom de la zone où évolue le joueur en haut, ainsi que différents boutons qui permettent d'ouvrir une carte plus grande, les options et menus, un indicateur du moment de la journée et la jauge de vol.



Interface, Capture d'écran AION, 9

On trouve par ailleurs un système de discussion avec différentes fenêtres (pour le groupe, la zone, etc.) D'autres éléments non-permanents viennent s'ajouter à cela : l'interface de groupe, l'interface de ciblage des ennemi, l'interface d'incantation, les fenêtres d'aide (comme le ? Ci-dessus) et les différents menus (inventaire, fenêtre de personnage, etc.)

- Les quêtes d'AION se distinguent par leur absence d'originalité vis à vis des autres MMORPG. Les joueurs ont pour missions de : ramasser des objets dans la nature (fleurs, champignons, etc), d'aller porter des objets, de parler à d'autres personnages ou le plus souvent de tuer des ennemis (qui ne posaient pas de problèmes récemment mais commencent à pulluler, qui gâchent le paysage, qui polluent l'eau, etc.).

Il existe deux types de quêtes : celles qui sont essentielles à l'évolution du personnage (en doré) et celle qui sont secondaires (en bleu). Les quêtes principales donnent lieu à des cinématiques basées sur le moteur du jeu.



Extrait d'une cinématique, Capture d'écran AION, 10

Les personnages non joueurs (PNJ) qui proposent des quêtes sont signalés par une flèche bleue au dessus de leur tête.

- Le jeu propose aux joueurs de récolter différents objets dans la nature (outre les quêtes) comme des fleurs, des minerais etc. Ce système est passif, il suffit d'attendre un moment pour voir si on a réussi à récolter l'objet ou pas. En récoltant, on gagne des points de compétences de récolte qui permettent de récolter des éléments plus « difficiles ». Les objets récoltés servent à l'artisanat.
- L'artisanat fonctionne de manière similaire à la récolte. On choisit une recette, on vérifie qu'on a les ingrédients, on lance le processus et on attend. Les objets créés sont donc tous préexistants au jeu et identiques (pour la même recette). On peut cependant noter que si cet aspect du gameplay n'est ni très amusant ni très original, il est en revanche très utile pour la progression des
- Autres : artisanat, récolte, quêtes, combos, jeu en groupe, guildes

Esthétique :

L'esthétique d'AION est composée d'un mélange entre les MMORPG occidentaux médiévaux fantastiques et des éléments de la culture asiatique.

- Les **personnages** du jeu (avatars et PNJs) ressemblent beaucoup aux personnages de Lineage 2, tant en terme de style que de finesse.



Capture d'écran Lineage2



Capture d'écran AION, 11

Les visages vont du personnage relativement réaliste mais idéalisé suivant les normes asiatiques au personnage de manga très exagéré (avec de grands yeux notamment). Les personnages masculins ont des visages généralement très efféminés (à l'instar de beaucoup de personnages de mangas japonais).

Les personnages féminins ont tous de très grandes jambes que la plupart des armures, même lourdes, laissent apparaître, ce qui est également classique des mangas.



Personnages féminin en armure, Capture d'écran AION, 12

A la différence de Lineage 2 cependant, les personnages d'AION sont très variés du fait des nombreuses options de personnalisation, ce qui permet d'avoir un personnage unique. Il est même possible d'avoir un personnage relativement gros, ce qui est rare dans les MMORPG où tous les avatars doivent suivre scrupuleusement les canons de beauté. Il est néanmoins difficile d'obtenir un personnage qui ait l'air vieux (sauf à l'aide de cheveux ou de barbe blanche) ou avec des proportions différentes : on peut choisir la largeur, des bras, des jambes et du torse, mais pas leur longueur.

Les textures des personnages (visage, peau et armures) sont un intermédiaire entre cartoon et réalisme. La définition est importante : il y a de nombreux détails et reliefs.



Textures de vêtement, d'armure et de visage, Capture d'écran AION, 13

Les animations des personnages sont assez réalistes sans être de la motion capture. Les postures des personnages sont assez originales dans le sens où peu naturelles pour des occidentaux.

- Les **décors** d'AION sont fantastiques et médiévaux, toujours dans un registre très coloré et proche du style cartoon.

Ils rappellent d'autres MMORPG occidentaux et ne s'en détachent que du point de vue de la finesse. On pense en premier lieu à World of Warcraft, modèle du genre. On retrouve tout d'abord de nombreuses ambiances présentes dans ce jeu (tout est vert dans la forêt, les nuits sont violettes, ...)



Paysage des elfes de la nuit, Capture d'écran World of Warcraft, 1



Paysage Asmodéen, Capture d'écran AION, 14

De plus, les décors sont modélisés et texturés d'une manière très similaires : les bâtiments et éléments naturels sont toujours un peu tordus et avec des formes douces et les textures semblent peintes numériquement avec le même traitement cartoon.



Bâtiment Elyséen, Capture d'écran AION, 15

- Les décors sont animés (les arbres bougent dans le vent), mais c'est surtout les nombreux **monstres et animaux** qui les rendent vivants.



Paysage Elyséen, Capture d'écran AION, 16

Comme on peut le voir sur la capture d'écran 4 (page 4), ces êtres virtuels ont un style asiatique très marqué (japonais notamment). C'est encore plus vrai que pour les personnages. On pense naturellement aux films du Studio Ghibli et aux animaux de la série des Final Fantasy.

- L'intégration des personnages avec les décors est bien réalisée malgré une importante différence de définition, pourvu qu'on ne soit pas trop proche des décors.



Personnage proche du décor : on voit la différence de définition, Capture d'écran AION, 17



Personnage bien intégré, Capture d'écran AION, 18

Il ressort de l'esthétique d'AION une impression de manque d'originalité assez marquée, à l'instar du gameplay. L'expérience esthétique est en effet agréable au départ, mais vite lassante, car son style ne se démarque pas nettement des autres MMORPG au style cartoon (World of Warcraft et Lineage 2 notamment). Son atout principal est du côté de la technique, car le jeu étant bien plus récent, il peut se permettre des personnages, décors et animations beaucoup plus fins.

L'intérêt et le plaisir esthétique laisse rapidement place à la compétition, l'efficacité du gameplay. Les flèches au dessus des PNJs sont un bon exemple : cela facilite la vie du joueur qui voit directement où aller, mais cela n'incite pas à la découverte, à la flannerie et limite l'immersion.



Personnage non joueur proposant une quête, Capture d'écran AION, 19

Anecdotes :

- Il s'est avéré que la plupart des joueurs Chinois ne parlaient pas anglais, mais cependant, le gameplay étant très proche des poncifs du genre, cela n'a posé aucun problème pour jouer en groupe avec eux : les habitudes de chacun n'étant pas modifiées, la communication verbale n'était pas nécessaire.
- AION n'a pas peur de répéter les clichés des jeux de rôles : le personnage principal est amnésique et est voué à une immense destinée (comme tous les autres personnages). On retrouve ce même schéma scénaristique dans Age of Conan, Planescape Torment... (également lieu commun des jeux de rôles papiers pour les joueurs n'ayant pas d'inspiration pour décrire l'histoire de leur personnage)

Crédit des images :

L'image titre et l'illustration proviennent du site français d'AION.
Les captures d'écran AION 1 à 19 ont été réalisées par l'auteur.
La capture d'écran Lineage2 provient du site officiel du jeu. Celle de World of Warcraft a été réalisée par l'auteur.

Remerciements : Mélythine et Ayerown, joueurs de la guilde les Gardiens du Serment