Quel est l’impact des joueurs sur l’évolution d'un monde persistant?

Présentation:

-Exposition de la problématique :

Le but du jeu est d’étudié l’impact des joueurs sur l’évolution d’un monde persistant. Comment l’interaction entre un joueur et le jeu va modifier l’univers de celui-ci, affectant ainsi l’expérience de jeu de tous les joueurs se trouvant dans le même monde.

L’intérêt de ce mémoire, de répondre à cette question repose en :

- Analysé les différents types d’impact que peux avoir un joueur sur son environnement

- Décrire l’intérêt de prévoir (et de contrôler/limiter) cet impact afin qu’il enrichisse le jeu, exemple a l’appui.

-Description du concept de monde persistant :

En bref : Monde évoluant en permanence, que le joueur soit connecté ou non.

UN/ Par quel biais les joueurs influent ils leurs environnement ?

Les types d’interactivités (aka les types d’action qu’on les joueurs pour influer sur leurs environnements)

A/ Influence directe

Influence directe: influence fait par le joueur lui-même (sans action des devs).

1. Système craft/récolte. Le contenu créer par les joueurs, prévu à l’avance par les devs, faisant partie intégrante de la progression du joueur.
2. Création de contenu virtuel par un joueur, puis intégré au jeu (concept de workshop) :

* Contenu créer via des outils mis en place par les devs (exemple : mode « batisseur » d’un serveur minecraft, créateur de quête de Neverwinter Online).
* Contenu créé de manière spontané, puis repris par les devs (exemple : add-on wow, histoire créer par la communauté repris dans le jeu, ajout de contenu graphique créé par un joueur et intégré au jeu).

1. Communauté :

* Interactions amicales
* Système de « guilde » : regroupement de joueur s’entraidant afin de progresser dans le contenu prévu par les devs. Le plus gros représentant reposant sur ce système : Wow (pas d’accès au contenu de haut niveau sans « guilde »)
* Commerce et économie: Tout les évènements lié à Eve Online et Wakfu cités plus bas, l’auto-gestion de l’économie. Ou dans les mmorpg « classiques » pour une interaction plus faible.
* Interactions neutres ou agressives :
* Système de faction : l’interaction agressive entre les joueurs est un élément de gameplay prévus par les devs. Les actions des joueurs eux même sont les évènements permettant au jeu de vivre (exemple : attaque de fort et ligne de front dans GW2 ou daoc, EvE online cité plus bas…)
* La cohabitation : la manière qu’on les joueurs de cohabités en tant que population d’un même espace.
* Cas de surpopulation
* Cas de sous population

B) Influences indirectes

Influence indirecte: influence du joueur via les devs ou des actions externe au jeu. Exemples, observation des devs, payement d'un abonnement, bouche à oreille.

1. Dialogue entre devs et joueurs
2. Observations des devs
3. Influence financière (partie décrite brièvement, trop vaste sinon):

* Financement initiale afin de faire naitre le jeu: impacte du crowfunding sur le monde ainsi créé.
* Financement continu afin de faire vivre le jeu: achat, abonnement, boutique in game.
* Pas de financement du monde persistant en lui-même : Serveurs Minecraft, Neverwinter Night (le vieux).

1. Publicité : Bouches à oreilles, réputation :->Influence sur la taille de la population et son type (age moyen…).

DEUX/ Comment géré cet impact en tant que dev et l’inclure dans son jeu ?

A/ Les degrés d’interactivités (aka les degrés de liberté laisser au joueur à influencer sur son environnement)

1) Faible

Interactivité faible: Le joueur suit la progression défini par les devs, avec le contenu crée par les devs. La création de contenu par le joueur n'est que rarement obligatoire, elle est prévue et limitée par le développeur et n'impacte pas le monde ou l'expérience de jeu de manière significative.

* Avantages/Inconvénients :

+contrôle quasi totale des devs sur le monde (sauf communauté), les devs créent ce qu’ils veulent dans l’interet de l’évolution du monde (trame scénaristique, ajout de contenu…)

-Les devs doivent créer tout le contenu

-L’imprévu ne sera pas maitrisé par les devs (ex : les joueurs se choisissent d’autres but que ceux prévus par les devs). Excepté de manière répressive.

* Type de jeu créé : « MMO Classique », plus ou moins scénarisé (wow, dofus, GW…).

2) Moyenne

Interactivité moyenne: La création de contenu par le joueur a un impact significatif sur le monde dans lequel il évolue, mais pour progresser il doit suivre les objectifs défini par les devs.

* Avantages/Inconvénients :

+Les joueurs font eux-mêmes évolué une partie du contenu et peuvent se choisirent d’autres buts optionnel que créer par les devs (contenu dont le développement est gratuit)

+Les devs gardent le contrôle sur les évènements principaux, ce qui leurs laissent une possibilité de création de trame scénaristique.

-L’équilibrage entre le contenu géré par la communauté et celui géré par les devs est délicat, l’un ne dois pas perdre d’intérêt par rapport à l’autre.

-L’interaction des devs dans le contenu créé par la communauté ne dois pas être intrusif, au risque de mécontenté celle-ci.

* Type de jeu créé : MMORPG centré sur l’économie (Wakfu), serveurs de jeu type D&D (Neverwinter Night, le vieux).

3) Forte

Interactivité forte: Le joueur influe sur le jeu en créant ces propres objectifs et son propre contenu.

* Avantages/Inconvénients :

+Création de contenu à bas cout (la création de contenu fait par le joueur ne coute rien, les devs n'ont à prendre en charge que la gestion des outils permettant aux joueurs de créer le contenu).

+Autorégulation de l'économie: une économie libre finie toujours par être soumise aux lois de l'offre et la demande, les mêmes lois que celles appliquées en dehors du jeu vidéo. Moins il y a de marchandise non vendable entre joueur, moins les devs n'ont à réguler l'accès des joueurs aux marchandises.

Par exemple: l'accès aux équipements de haut niveau (non échangeable) sur WOW est soumis a un équilibrage attentif de la par des devs (activité demandant du temps d'analyse de leurs par, ayant donc un cout).

-La perte du contrôle: Plus le joueur aura de moyen, afin d'intervenir sur le monde persistant, moins les devs n'auront de contrôle sur ce monde et son évolution.

Dans des mondes à l'interactivité la plus forte (type sandbox), les devs ne peuvent plus intervenir directement sur le monde persistant sans que cela soit considéré comme intrusif par la communauté de joueur.

Cas EvE

Par exemple, jusqu'en Avril 2011 était affiché dans la rubrique "EVE Online Support | Grief play":

"Only malicious, prolonged and concentrated harassment where no material gain is involved and a few other actions are considered to be illicit griefing by the game's developer"

Cad: le harcèlement de manière prolongé d'une autre faction (joueur, groupe de joueur) était toléré si le/les harceleurs le faisait/ent avec l'objectif d'obtenir un bien matériel.

Ou encore, la section "EVE Online Support Scams and exploits" sur le site officiel d'Eve Online indiquait jusqu'au 17 janvier 2012:

"Due to the game's focus on freedom, consequence, and autonomy, many behaviours that are considered griefing in most MMOs are allowed in Eve. This includes stealing from other players, extortion, and causing other players to be killed by large groups of NPCs."

Cad: pour offrir encore plus d'immersion et d'impact du joueur sur son environnement, le vol et l'extorsion étaient tolérés.

=>Pour garantir au joueur l’interaction la plus forte possible, EvE online a toléré des actions qui auraient été condamné dans d’autres types de jeu (voir en vrai), et qui peuvent nuire grandement a l’expérience des joueurs.

-La scénarisation, l'histoire: Aucun des jeux vidéo à succès offrant un monde persistant de type "sandbox" n'offre de scénario développés. En effet, la création d'un scénario par les devs implique une perte de contrôle du joueur sur son environnement.

Par exemple: Si le scénario implique que le joueur aille voir tel PNJ, cela implique que les joueurs n'aient pas pu tuer ce même PNJ plus tôt.

* Type de jeu créé : sandbox (Eve, Minecraft…)

B/ Les correspondances entre volonté de devs et degrés d’interactivité.

1. Raconter une histoire ou laisser une histoire se construire
2. L’importance de la communauté dans l’expérience de jeu
3. L’ambition du jeu (rapport au financement et à la taille de la communauté voulu)

-> Monde persistant non MMO: Neverwinter Night, Minecraft

Conclusion/

A) Brève etude de réussite (les détails sont dans « Exemple de monde persistant »):

1)Cas EvE Online : seul MMORPG respectant intégralement, et de manière non limité, le concept de Monde Persistant. Détail dans les Exemple de monde persistant.

2)Cas Star Citizen : conclusion : La prise en compte des attentes de la communauté, et l’implication de la communauté dans le processus de création du jeu a permis à celui-ci de devenir le projet à obtenir la plus grosse somme jamais réuni via le financement participatif.

B) Brève etude d’echec :

1)Cas Tabula-rasa : interview de Richard Garriot, conclusion : La communauté n’a pris aucune par a sa création, ni retour ni avis, si bien que la direction artistique est partis sur une mauvaise voie pendant deux ans, obligeant au jeu à repartir de zéro après les premiers avis des éditeurs

2)Cas Warhammer Online : Emission Looking for games (seul émission française dédié aux jeux onlines, sur jeuxvideo.com) : Conclusion : manque d’écoute des devs par rapport aux attentes de la communauté (système tri-faction), manque de maitrise dans l’impact de la communauté sur le jeu (parfois trop limité, ou trop libre = mal équilibré).

C/Récapitulatif et réponse à la problématique.

Définition du "Monde persistant":

http://fr.wikipedia.org/wiki/Monde\_persistant

http://en.wikipedia.org/wiki/Persistent\_world

-> Monde évoluant en permanence, que le joueur soit connecté ou non.

-> Les MMO en général: « mondes finis et interactifs aux scénarios cycliques, scriptés ou instanciés » (ou une combinaison du tout). Donc pas totalement monde persistant.

-> MMO totalement persistant: Eve online et Second Life

-> Monde persistant non MMO: Neverwinter Night

Influence indirecte: influence du joueur via les devs. Exemples: retours des joueurs ingame ou via forum, observation des devs.

Influence directe: influence fait par le joueur lui-même (sans action des devs). Exemples: création de contenu (graphique, scénaristique...), payement d'un abonnement, bouche à oreille.

Influence interne: Dans le cadre du jeu. Exemples: dans le jeu, dans le chat, sur les forums dédiés au jeu.

Influence externe: En dehors du cadre du jeu. Exemples: Point de vue d'un non joueur, soucis financier, soucis entre Editeur/Développeur, publicité.

Interactivité forte: Le joueur influe sur le jeu en créant ces propres objectifs et son propre contenu.

Interactivité moyenne: La création de contenu par le joueur a un impacte significatif sur le monde dans lequel il évolue, mais pour progresser il doit suivre les objectifs défini par les devs.

Interactivité faible: Le joueur suit la progression défini par les devs, avec le contenu crée par les devs. La création de contenu par le joueur n'est que rarement obligatoire, elle est prévue et limitée par le développeur et n'impacte pas le monde ou l'expérience de jeu de manière significative.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Exemple de monde persistant:

Interview Richard Garriot :

Cas Tabula-rasa :

<http://www.jeuxonline.info/actualite/33735/raisons-echec-tabula-rasa-selon-richard-garriott>

->Le jeu est un échec car : La communauté n’a pris aucune par a sa création, ni retour ni avis, si bien que la direction artistique est partis sur une mauvaise voie pendant deux ans, obligeant au jeu à repartir de zéro après les premiers avis des éditeurs.

Cas Warhammer Online

Emission Looking for games (seul émission française dédié aux jeux onlines, sur jeuxvideo.com)

<http://www.jeuxvideo.com/chroniques-video/0000/00003926/looking-for-games-warhammer-online-age-of-reckoning-pc-episode-hommage-00117377.htm>

=déception de la communauté, manque de communication entre devs et joueurs. Finalement echec et arret du jeu malgré de bonnes idées et un contenu important.

Déception, autres que sur un plan strictement technique (bug, lag…):

-Les trois factions en pvp (trois camps de joueurs)

Le jeu étant présenté en tant que successeur à Dark Age of Camelott, la perte du principe de « trois factions » a d’office écarté une partie de cette communauté a la sortie du jeu.

-Le manque de maitrise de la communauté dans ces interactions agressives : Bien que le contenu PvP était équilibré, les devs ont eu beaucoup de mal à équilibré l’accès à l’objectif final du pvp, la prise des Capitales. Parfois impossible à prendre, puis prise trop souvent et rapidement, les devs n’ont pas su équilibré la difficulté a la communauté a accéder a se contenu.

Cas Star Citizen :

<http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Citizen>

->Crowfunding (avec tout ce que ça implique)

->Star Citizen will continue to develop after commercial release via a combination of emergent gameplay generated by players and new content which will be developed by Cloud Imperium Games on an ongoing basis. Players will also have the ability to command "persistent" ships and stations that will remain in the game even if they log out. Select "lawless planets" will feature ground based combat using infantry style weapons. Personal armaments can also be used to board disabled ships and stations.

Tout plein d’interview de Chris Roberts, le boss :

http://uk.ign.com/articles/2012/10/10/star-citizen-chris-roberts-next-frontier

->A strong focus will be placed on player interaction, with player behavior influencing and being influenced by a dynamic economy system.

Tout plein

<http://www.eurogamer.net/articles/2013-08-02-star-citizen-raises-an-astronomical-USD15-million>

https://robertsspaceindustries.com/comm-link/transmission/14089-Letter-From-The-Chairman

Et surtout après tout ça : ->  
After the initial campaign, funding has continued through the game's website. When it passed $10 million in June 2013, *Star Citizen* became the highest raising crowd-funded project ever. Roberts reported funding having surpassed $51 million in August 2014.The game will continue to collect crowd-funded donations until its release.

=La prise en compte des attentes de la communauté, et l’implication de la communauté dans le processus de création du jeu a permis à celui-ci de devenir le projet à obtenir la plus grosse somme jamais réuni via le financement participatif.

Interview wakfu:

<http://www.millenium.org/wakfu/Accueil/actualites/wakfu-interview-d-azael-dofus-wakfu-havres-mondes-contenu-interview-azael-89981>

->Le système monétaire "autogéré" par la communauté était un peu trop hostile pour les nouveaux joueurs, en retour en partie sur un système classique (=argent géré par le jeu).

<http://www.gamekult.com/actu/ankama-le-bon-la-brute-ou-le-truand-A112254.html>

Transmédia

=Monde persistant à interactivité moyenne avec les joueurs. Ils gèrent en grande partie l'économie (Inf Directe), mais ne crée pas eux même le contenu scénaristique du jeu.

Interview EvE Online:

<http://fr.wikipedia.org/wiki/EVE_Online>

<http://www.jeuxonline.info/jeu/EVE_Online>

->Monde totalement persistent: le joueur a accès à tous les paramètres du monde. Le développeur ne fait que lui fournir du contenu (non scrypté), ce qui se passe dans le jeu proprement dit repose sur le joueur

->Les joueurs sont en quasi auto-gestion. Les devs ne font que rajouter des fonctionnalités et du contenu virtuel.

->Pas de contenu scénaristique crée par les devs.

->Les joueurs se créent leurs propres objectifs. Le "but" du jeu n'est pas défini par les devs.

<http://gaming.gentside.com/eve-online/la-plus-grande-bataille-du-mmo-eve-online-a-coute-plus-de-200-000_art43.html>

La plus grande bataille du MMO Eve Online a coûté plus de 200 000 €:

->Les actes des joueurs ont eux même mené au plus grand événement crée dans le jeu. Les conséquences de ces événements ont menés à la destruction de bien virtuel équivalent à 200 000€ bien réel!

<http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/04/30/03019-20120430ARTFIG00489-une-insurrection-anarchiste-se-declenche-dans-un-jeu-en-ligne.php>

Près de 1500 joueurs d'EVE Online ont lancé un assaut coordonné contre l'un des centres névralgiques du jeu de rôles en ligne. Leur objectif : détruire l'économie du jeu :

->Des joueurs ont tentés de provoquer une anarchie économique dans le jeu.

Les développeurs ont même renforcé les serveurs chargés de gérer la zone attaqué par les joueurs, afin que l'attaque ne puisse être entravée par des limitations techniques.

=Monde persistant a interactivité forte. Les joueurs gèrent eux même le contenu du jeu (Inf Directe). Les développeurs ne font qu'ajouter des fonctionnalités en prenant plus ou moins en compte les demandes de la communauté (Inf Indirect).

Interview World of Warcraft:

<http://fr.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft>

->Tout le contenu du jeu est crée et géré par les développeurs. Ce sont eux qui crée le scénario (qui évolue au fil des raids a cour terme, extensions a long terme)

La majeur partie de l'économie (cad les loots, les équipements que le joueur obtient après avoir avancé dans le contenu).

->Possède la plus faible interactivité entre l'évolution du monde persistant et le joueur, mais aussi le plus répandu dans les MMO:

-Le joueur suit la trame scénaristique crée par les devs

-Le contenu nécessaire au joueur pour continuer sa progression (= accéder à du nouveau contenu) est débloqué à des moments choisis par les devs (loot de tel arme sur tel boss).

-Le contenu virtuel crée par le joueur n'est pas vitale à la progression, il n'est pas que pour des soucis d'optimisation (faire en sorte que son personnage soit légèrement plus puissant afin de faciliter le jeu) ou de cosmétique.

-Le seul élément liant le monde de WOW à un véritable univers persistant réside dans sa communauté: la progression de la communauté dans le jeu, la sociabilité qu'aura ces joueurs influencera directement l'expérience de jeu.

(ex: même sans l'ajout de nouveau contenu depuis son départ, un joueur arrêtant de jouer au jeu pendant un an ne retrouvera pas le même monde à son retour. Les gens avec qui ils jouaient auront changés, évolués, auront plus d'expérience en tant que joueur …).

=Monde persistent à interactivité faible. Le monde persistant n'est presque influencé que par les développeurs, les joueurs ne font qu'explorer un contenu déjà existant. Les joueurs n'influence le monde qu'en tant que communauté.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

L'influence des joueurs durant le cycle de vie externe du monde persistant:

-Crowdfunding: Les joueurs ont une vues directes sur la création de l'univers du jeu, ils choisissent d'invertir dedans ou pas. Au final leurs influences s'effectuera par des retour direct aux devs (et surtout en rendant le projet faisable ou pas via le financement du jeu).

-Alpha/Beta: phase ou les joueurs peuvent rendre directement donner leurs avis sur le monde dans lequel ils évoluent, avant que celui ci ne soit dans sa mouture définitive. Influence indirecte (via les devs)

- Durant la "vie du monde persistant": de la sortie du jeu a son arrêt.

-Population: Le joueur a une influence sur le monde persistant simplement par sa présence.

Si le monde n'est pas prévu pour abriter une population assez grande, il risque (plus que les problèmes technique) d’y avoir des soucis de cohérence et d'évolution (trop de monde se partageant des ressources trop réduite pourrait empêcher le joueur d'évoluer dans ce monde par exemple).

Si le monde n'est pas assez peuplé, un monde persistant prévu pour avoir une interactivité forte ne génèrera pas assez de nouveau contenu. De plus, dans tout type de monde persistant, des serveurs dépeuplés nuiront à la progression du personnage (celle prévue pour être fait en communauté), voir à la survie même du monde (argument financier)

->Impact sur l'évolution du joueur dans le monde.

->Cause d'arrêt des serveurs, =fin définitive de l'évolution du monde, de son support par les devs.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Liste des interactions externes du joueur sur le monde persistant:

-Publicité: bouche à oreille, let's play...

-Financier: achat, abonnement, achat de contenu ingame

Liste des interactions internes du joueur sur le monde persistant:

-Création de contenu (graphique ou scénaristique): via système de récolte/craft, import de contenu dans le jeu (workshop), éditeur permettant de créer du contenu directement dans le jeu (Création de quête NerverWinter Online)

-La communauté: Ensemble des PJ qui influenceront votre expérience de jeu, aide a la création de contenu, événement entre joueur ayant un impact directe ingame.

-Les retours: Moyen qu'on les joueurs de faire par de leurs envies aux devs concernant l'évolution du monde.

-L'économie: Les mondes persistants offrant un système efficace afin de faire de la vente entre joueur permet a ceux ci de mettre en place une économie, reposant sur l'offre et la demande, donc sur l'équilibre entre la volonté des joueurs de récupérer ces marchandises afin de les vendre, et celle des acheteurs ‡ l'utiliser.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Avantage et inconvénient pour les devs de l'interactivité des joueurs sur le monde persistant:

+Création de contenu a bas cout (la création de contenu fait par le joueur ne coute rien, les devs n'ont a prendre en charge que la gestion des outils permettant aux joueurs de créer le contenu).

+Autorégulation de l'économie: une économie libre finie toujours par être soumise aux lois de l'offre et la demande, les mêmes lois que celles appliquées en dehors du jeu vidéo. Moins il y a de marchandise non vendable entre joueur, moins les devs n'ont à réguler l'accès des joueurs aux marchandises.

Par exemple: l'accès aux équipements de haut niveau (non échangeable) sur WOW est soumis a un équilibrage attentif de la par des devs (activité demandant du temps d'analyse de leurs par, ayant donc un cout).

-La perte du contrôle: Plus le joueur aura de moyen, afin d'intervenir sur le monde persistant, moins les devs n'auront de contrôle sur ce monde et son évolution.

Dans des mondes à l'interactivité la plus forte (type sandbox), les devs ne peuvent plus intervenir directement sur le monde persistant sans que cela soit considéré comme intrusif par la communauté de joueur.

Par exemple, jusqu'en Avril 2011 était affiché dans la rubrique "EVE Online Support | Grief play":

"Only malicious, prolonged and concentrated harassment where no material gain is involved and a few other actions are considered to be illicit griefing by the game's developer"

Cad: le harcèlement de manière prolongé d'une autre faction (joueur, groupe de joueur) était tolléré si le/les harceleurs le faisait/ent avec l'objectif d'obtenir un bien matériel.

Ou encore, la section "EVE Online Support Scams and exploits" sur le site officiel d'Eve Online indiquait jusqu'au 17 janvier 2012:

"Due to the game's focus on freedom, consequence, and autonomy, many behaviours that are considered griefing in most MMOs are allowed in Eve. This includes stealing from other players, extortion, and causing other players to be killed by large groups of NPCs."

Cad: pour offrir encore plus d'immersion et d'impact du joueur sur son environnement, le vol et l'extorsion étaient tolérés.

-La scénarisation, l'histoire: Aucun des jeux vidéos à succès offrant un monde persistant de type "sandbox" n'offre de scénario développés. En effet, la création d'un scénario par les devs implique une perte de contrôle du joueur sur son environnement.

Par exemple: Si le scénario implique que le joueur aille voir tel PNJ, cela implique que les joueurs n'aient pas pu tuer ce même PNJ plus tôt.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Le sandbox:

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Sandbox_(jeu_vid%C3%A9o>)

Un jeu orienté « sandbox » n'a pas d'objectif prédéterminé par le concepteur du jeu. Le joueur est libre de définir ses propres objectifs, et cette possibilité lui est accordée par les développeurs du jeu qui lui fournissent un panel d'outils permettant de modifier le contenu, et souvent de manière permanente (jeux sandbox en ligne).

L'objectif du sandbox est de compter sur la créativité des joueurs pour augmenter la durée de vie du jeu, puisque celle-ci n'est pas limitée au contenu initial prévu par les développeurs, mais par l'imagination et le dévouement de l'ensemble de la communauté des joueurs.

->Interactivité forte

Exemple:

Landmark, Minecraft: En tant que jeu en ligne hébergeant une communauté active sur un serveur donné, le monde est en constante évolution, sous le contrôle directe des joueurs.

Leurs buts sont de créer du nouveau contenu, que la communauté de joueur façonne le monde à son envie. Les devs n'ont donnés aux joueurs que les outils pour qu'ils créent leurs monde.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_

La différence entre plusieurs mondes persistants partant de la même origine:

Toutes les influences que peuvent avoir les joueurs sur le monde qu'ils habitent sont uniques, donc un monde partant de la même origine n'aura pas la même évolution.

Exemple de jeu possédant plusieurs versions d'un monde persistant en partant de la mime origine:

-WOW

-LandMark

Exemple le plus marquant: Les sandbows (dont LandMark) interactivité forte:

-Pour le même jeu, LandMark) chaque joueur de chaque serveur (monde) aura une attente différente et un impact différent sur son environnement.

Si bien qu'en partant de la même base, au bout d'un certain temps, les joueurs auront créés tellement de contenus uniques, modifiés tellement leurs environnements, que les deux serveurs seront de plus en plus différents jusqu'a rendre l'expérience de jeu unique sur chacun de ces mondes.

-Exemple le plus marquant: Les MMORPG "classiques "(dont WOW) interactivité faible:

-Même si le joueur ne peut pas influencer directement