

Les pièces bleues, et plus généralement les récompenses PVP, sont une catastrophe

Précautions d'usage : Ce document a été rédigé par SquonK (sp@sqk.fr) en 20 minutes le 2023-06-06. Il est à prendre comme étant une réflexion pour pouvoir réfléchir pour les futurs serveurs. Ce n'est pas un plaidoyer pour changer la structure actuelle de l'économie sur Moon FlyFF ; le faire serait complètement absurde.

Concept des pièces bleues sur Moon

En participant et en gagnant aux événements PVP, on gagne des pièces bleues. Certains sets haut niveau requièrent des pièces bleues.

En quoi Moon montre que ça ne marche pas

Avec le temps, il s'est créé une distinction entre les joueurs « PVE » et les joueurs « PVP ». Les joueurs PVP revendent leurs pièces bleues aux joueurs PVE, ce qui les aide à se financer sans devoir faire du PVE.

Le problème, c'est que pour être compétitif en PVP, il faut justement avoir les dits sets. Un joueur full PVP ne peut donc pas s'équiper avec ses gains en PVP.

Les pièces bleues récompensent les gros joueurs

Définition possible : un joueur PVE s'enrichit avec le PVE, un joueur PVP s'enrichit avec le PVP.

Il a eu à une époque des GS presets, où les équipements sont fournis. C'est la forme la plus pure possible de PVP. Pourtant, les joueurs considèrent qu'un joueur qui participe aux GS presets mais pas aux GS normale est un joueur PVE.

Nouvelle définition : Un joueur PVP est donc un joueur qui a un gros équipement PVP, et qui l'utilise pour s'enrichir. Un joueur PVE est le reste des joueurs.

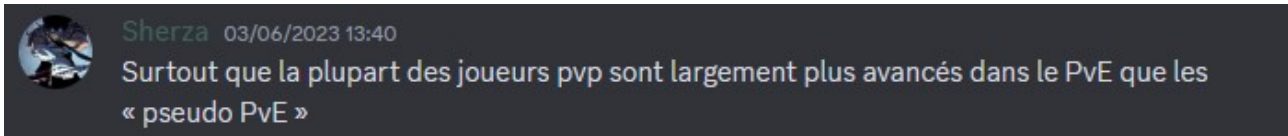
Gros équipement PVP, donc être le meilleur. On a donc un système « plus t'es fort, plus t'es fort », quelque chose que normalement les MMO tentent d'atténuer en proposant des mesures *catch up* pour les débutants.

L'absurdité de la situation se voit actuellement avec le fait que des joueurs qui ont un supposé monopole sur les pièces bleues peuvent faire monter le prix comme ils le veulent de l'objet en question.

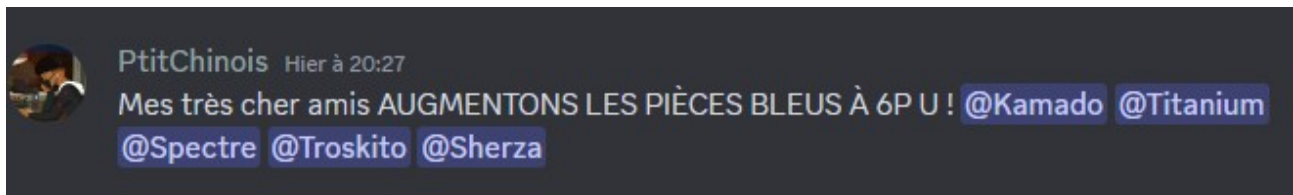
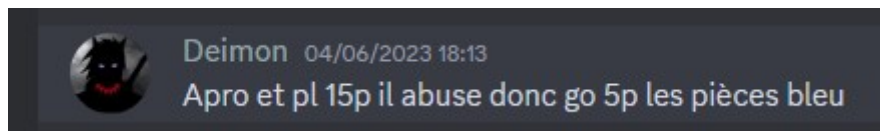
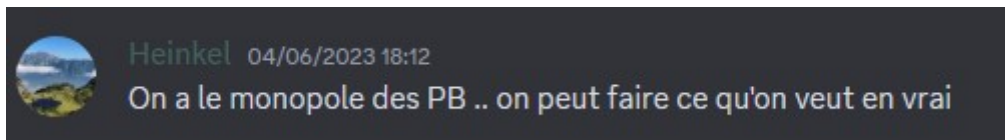
Conclusion

Les pièces bleues sont donc une assurance pour les joueurs qui ont beaucoup joué, de pouvoir monopoliser une partie du marché pour ne pas faire les futures extensions PVE tout en bénéficiant des objets liés. Ce n'est absolument pas une forme de récompense des meilleurs joueurs PVP.

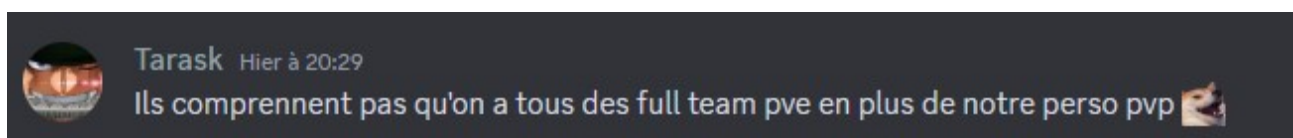
Screenshots représentatifs



Ce joueur identifie un phénomène à première vue étonnant : les joueurs PVP ont plus pratiqué le contenu PVE que les joueurs PVE. Ce phénomène est en réalité facile à comprendre : un joueur PVE n'a pas de réel enjeu, il fait donc le contenu PVE qui lui plaît, à la quantité qui lui plaît. Un joueur PVP a besoin d'avoir le meilleur équipement, il passera donc par tous les chemins qu'il faut, quitte à subir des choses qu'il trouve peu agréable.



De 2P à 6P en quelques semaines. Avant, les pièces bleues étaient vendues pour ne pas être à perte. Désormais, les prix augmentent pour acheter des objets chers par des gens qui ont le monopole de ces objets.



Les joueurs qui ont des équipements PVP avouent sans problème toujours avoir des persos PVE, et ne pas vraiment avoir besoin de gagner de l'argent à travers le PVP.

Conclusion 2

Les personnes en faveur du système de pièces bleues sont la bourgeoisie de Moon FlyFF.