MedecinGeek
Fiche d'analyse des jeux vidéo



Genre : combat de chars, stratégie, compétition, multijoueur.

Sortie : 2010 (Europe : 2011)

Éditeur / développeur : Wargaming

16 **PEGI 16**

Modèle économique : Free-to-play ; pièces d'or, chars premium, compte premium, Passe de combat et boîtes aléatoires payantes lors d'événements.

C'est quoi, World of Tanks ?



World of Tanks est un jeu multijoueur en ligne de combat de chars. Le joueur participe à des batailles en équipe, généralement 15 contre 15, dans lesquelles il contrôle un char et tente d'atteindre les objectifs de son équipe (capturer une base, défendre une position ou éliminer les véhicules adverses).

Le jeu propose plusieurs activités :

- **Utiliser** différents types de véhicules : chars légers, moyens, lourds, chasseurs de chars et artillerie.
- **Gagner** de l'expérience (EXP) et des crédits pour améliorer ses véhicules.
- **Progresser** jusqu'aux chars de rang XI.
- **Jouer** en **peloton** avec des amis ou rejoindre un clan.
- **Combattre** sur des cartes variées, avec des objectifs et des missions régulières (événements, modes temporaires...).

Pourquoi les joueurs l'aiment ?

- **La stratégie et le positionnement :** analyser la carte, choisir son rôle et coopérer pour l'emporter.
- **La variété de véhicules :** de nombreux chars aux styles de jeu différents.
- **La progression :** débloquer, améliorer et personnaliser ses chars jusqu'au rang XI.
- **La coopération :** jouer en peloton ou en clan avec d'autres joueurs.
- **La compétition :** des batailles intenses, des classements et des événements réguliers.

Les points de vigilance

16 Combats militaires – PEGI 16

Tirs, explosions et destruction de chars. Pas de contenu gore, mais des affrontements militaires réguliers. La classification PEGI 16, en vigueur depuis le 4 novembre 2026 (PC), tient notamment compte de la présence d'objets aléatoires payants.

Batailles courtes et revanche

Les défaites et les éliminations peuvent être frustrantes et inciter à relancer rapidement un nouveau combat pour « se rattraper », enchaînant ainsi plusieurs parties plus longues que prévu.

Progression et pression collective

L'accumulation d'EXP, les objectifs et récompenses temporaires (événements, Passe de combat) encouragent à jouer régulièrement. Le jeu en peloton ou en clan renforce l'engagement, avec un chat et parfois des tensions.

Achats et boîtes aléatoires

Des achats optionnels sont proposés : pièces d'or, compte premium, chars payants et boîtes (coffres) dont les récompenses peuvent être aléatoires. Ces mécaniques peuvent encourager des dépenses répétées, notamment lors d'événements.

L'avis de MedecinGeek



World of Tanks engage par la succession des batailles, la progression permanente des chars et la coopération.

- Le jeu incite à relancer une partie après une défaite, pour améliorer son résultat ou « prendre sa revanche ».
- Il motive à débloquer le prochain véhicule, ce qui peut prolonger les sessions.
- Les événements (Passe de combat, missions temporaires, récompenses) entretiennent l'envie de jouer régulièrement.
- Les offres premium améliorent notamment la vitesse de progression, et les boîtes peuvent encourager des dépenses répétées.

Une pratique intensive ne suffit pas à définir un trouble du jeu vidéo : rechercher une perte de contrôle et des conséquences négatives sur le sommeil, les relations, la scolarité ou le travail.

Les conseils MedecinGeek aux parents

1. **Respectez le PEGI 16** et expliquez les achats **aléatoires :** présentez le contenu (combats militaires, destruction de chars) et le fonctionnement des boîtes.
2. **Convenez d'une durée ou d'un nombre de batailles :** fixez un cadre de jeu, abordez la frustration après une défaite et la qualité des communications (chat).
3. **Protégez les achats :** sécurisez les paiements (contrôle parental, mot de passe) et échangez sur les dépenses possibles : pièces d'or, abonnements (compte premium), chars premium, Passe de combat et boîtes.

À RETENIR

World of Tanks associe stratégie militaire, compétition et progression des véhicules. Vigilance sur les batailles répétées, les objectifs temporaires, les interactions et les dépenses aléatoires. Préserver la maîtrise du temps, des émotions et du budget.