

Bonjour à tous,

/!\ Ci-dessous un monstre dans l'histoire des pavés !

Jouant à Guild Wars 2 depuis sa sortie, j'aimerais aujourd'hui faire une rétrospective des différents aspects du jeu (PvP, McM et PvE).

En effet, à mon sens Guild Wars 2 est au global un excellent jeu :

- Gameplay nerveux
  - o Entre autres, la mécanique de changement d'arme qui y contribue efficacement
- Bonne synergie entre les personnages
  - o Combos, buffs, breakstuns, dispells de zone, fufu de groupe, portail & veil mesmer et bien sûr le downstate etc...
- Et tout simplement un contenu de qualité dans tous les modes de jeux :
  - o Les maps et le mode de jeu SPvP sont bien pensés pour être dynamiques et intéressants
  - o L'histoire vivante est toujours agréable à suivre, les méta-event sont sympas, le système de monture est parfait
  - o Le McM propose des affrontements riches et s'adressant à tout type de joueurs PvP

Tout ça pour dire que Guild Wars 2 est un très bon jeu, proposant un contenu PvP (j'entends SPvP & McM) riche et compétitif, et un contenu PvE relativement étendu et accessible.

Cependant, Guild Wars 2 est loin d'être exempt de défaut et c'est ceux-là que j'aimerais pointer du doigt aujourd'hui. Pour chacun des modes de jeux je listerais les aspects qui **ME** dérange et je proposerais des « pistes de résolution ». N'hésitez pas à réagir pour donner votre avis sur chacun de ces points !

*Un PvE étendu et **accessible**, certes, mais qui « surprotège » les joueur **casuals** :*

- A commencer par les fractales qui sont pour moi une des meilleures idées proposées par Guild Wars 2 pour le genre MMORPG, j'en veux pour preuve que cela a été copié et remanié par d'autres mastodonte du genre !
  - o Cependant, pourquoi ne pas proposer une expérience fractale qui s'étend à l'infini (sans limite de niveau et donc évidemment avec une difficulté croissante), comme le font certains concurrents (DJ Mythique WoW, Failles de D3...) ?
    - Les joueurs dit casuals pourrait continuer à farmer les fractales à un niveau qui est bien maîtriser par la communauté (exactement comme c'est le cas actuellement au niveau 100)
    - Tandis que les joueurs plus hardcore pourraient trouver dans les fractales un véritable défi qui se renouvelle au gré de leur progression... Avec à la clé titres prestigieux ou apparences cométiques exclusives !
- En ce qui concerne les raids, je n'en ai jamais fait l'expérience moi-même (D'abord car je suis fortement orienté PvP) donc, je ne donnerais pas d'avis ferme et définitif dessus. Par contre, je reviendrais sur ce point à la fin du post, et j'expliquerai tout de même pourquoi ce contenu

ne m'a pas intéressé de prime abord sur Guild Wars 2, notamment vis-à-vis d'expérience de raid PvE que j'ai pu avoir sur d'autres MMORPG !

- Les donjons... Je ne comprends toujours pas pourquoi Anet persiste à laisser à l'abandon ce contenu...
  - o Il suffirait de revaloriser les récompenses (golds, compos...), à l'image des méta-événement présent depuis HoT
  - o On pourrait même imaginer qu'il propose une expérience compétitive dessus (ladder de timer, clean solo/duo)
- Les Worlds Boss et Bountys, la Tyrie en est remplie et je crois que c'est une bonne chose. J'aurais tout de même une proposition pour développer d'avantage ce contenu, même si je sais déjà que celle-ci ne fera pas l'unanimité...
  - o Comme pour les donjons, on pourrait imaginer qu'il propose une expérience compétitive dessus (ladder de timer, clean solo/duo/guille)

*Bien que les affrontements dans Guild Wars 2 soit remarquables, particulièrement en **McM**, il me désole de voir des joueurs se réunir par cinquantaine pour rouler, littéralement, sur leurs ennemis...*

- A mon sens, les joueurs de *blob* sont uniquement motivés par la récompense (Sacs lourds, Kills pour le dominateur ultime, etc....) et non par le jeu en lui-même ou l'expérience qu'il va leur procurer.

Je crois que ce point constitue une erreur fondamentale dans le design de ce mode de jeu et je crois sincèrement qu'il faudrait inciter les joueurs à se réunir en groupe de 10 à 30 MAXIMUM, car c'est là que les synergies de groupe sont les meilleures et que les affrontements peuvent être les plus intéressants.

Pour cela j'imagine :

- o Des escouades limitées à 30 joueurs max (Mesure probablement insuffisante seule)
- o Des statistiques dégressives lorsqu'un affrontement engage plus de 30 joueurs d'une même faction **EN DEHORS DES STRUCTURES** (Mais probablement trop drastique pour la communauté)
- La communauté McM de Guild Wars 2 est extrêmement fidèle (à vrai dire on voit tout le temps les mêmes noms en fait)
  - o C'est là une preuve irréfutable que ce mode de jeu est génial, une vraie pépite !

Cependant, malgré qu'il fidélise très bien ses joueurs (notamment avec son système de récompenses), le McM de Guild Wars 2 peine à convaincre de nouvelles recrues de se joindre à la bataille.

En fait, le McM manque probablement d'attractivité pour les joueurs extérieurs. (Le manque d'implication d'Anet pour le McM n'y est pas pour rien).

Certains jeux récents (en particulier les *Battle royal*) profite de mise à jour de contenus récurrente, ce qui leur permet d'attirer en permanence un nombre incroyable de joueurs (nouveaux ou anciens de retour temporairement), notamment par :

- Des modifications mineures de la map
- Des ajouts / retraites d'armes

En bref, l'expérience de jeu est régulièrement "rafraîchie" par de petits changements...

A mon sens, ce mode de fonctionnement serait parfaitement transposable au McM

- Personnellement je serais ravi de découvrir (chaque mois par exemple) qu'une petite parcelle de la map ait évolué, ou qu'une structure ait légèrement changé. Et cela de façon temporaire ou permanente, à voir.
- Ou bien qu'une arme de siège ou un piège ait été ajouté/modifié/retiré afin d'inciter les joueurs à changer leurs stratégies d'attaque/défense de structures.
- Des events ponctuels comme le « *no downstate* » par exemple peuvent aussi contribuer à renouveler l'expérience de jeu et à envisager de nouvelles choses.

Les events qui déséquilibrent les affrontements comme celui de la « *soif de sang* » sont évidemment à proscrire...

- Et bien sûr, des saisons McM comme il y en a déjà eu par le passé.

Je crois très sincèrement que si Anet accordait un minimum d'effort et se donnait la peine de créer des événements périodique, tels que ceux cités précédemment, le McM serait d'autant plus prenant qu'il ne l'ai aujourd'hui et le nombre de joueurs pour ce mode de jeu exploserai.

*Un SPvP dynamique et compétitif mais surement trop rébarbatif.*

- Les saisons et les tournois donnent au jeu un vrai aspect compétitif qui réussit à susciter l'intérêt des joueurs.

Par contre, ce n'est plus un secret pour personne, le SPvP n'est pas assez fourni en termes de mode de jeu (**et que personne ne me parle du pseudo mode MOBA like !**). Eh oui, la capture de zone c'est super hein mais bon là au bout de 6 ans c'est un peu rébarbatif quand même

- Il faudrait tout simplement d'autres modes de jeu pour varier l'expérience (éventuellement à plus grande échelle ?)
  - Capture de drapeaux
  - Escorte de chariot à se disputer
  - Objets qui donnent des points à l'équipe qui le possède
  - Pourquoi pas plusieurs de ces « trucs » mélangés, qui sait ?!

Bref, il y a pléthore de mode de jeu PvP qui ont déjà été testé dans tous les sens sur d'autres jeux, qui sont appréciés, et que l'on pourrait tout à fait transposer sur GW2. Reste à apprécier ce qui collerait le mieux au gameplay et l'ambiance du jeu.

Voilà, j'en ai fini avec mon pavé debriefing. Merci à toi d'être resté jusque-là, je ne sais trop si tu es courageux ou téméraire !

Je vais maintenant revenir sur la partie « raid », comme promis (eh oui c'est fini mais en fait pas tout à fait) et puis je conclurais (bah oui, à quoi bon rédiger un pavé sans une BONNE GROSSE conclusion ?).

Plus sérieusement, en ce qui concerne les **raids** de Guild Wars 2 :

- Je crois que les joueurs qui clean ce contenu ne sont pas assez mis en avant par le jeu (titre ou nouvelles apparences cométiques pour chaque aile de raid)
- A l'inverse, il est très décourageant pour les nouveaux joueurs (ou ceux qui reviennent) de rattraper les ailes de raid qu'ils ont « en retard »

Et selon moi ces manques sont directement imputables au fait que l'expérience de raid est pour le moins brouillonne.

Pour parer à cela je pense qu'il faudrait inclure dans les raids la notion de « Progress » :

- Entre autres, que la difficulté des raids évolue de manière verticale (au lieu d'être simplement une constante comme c'est le cas aujourd'hui).
  - o C'est-à-dire que, quand un nouveau raid sort, les précédents devraient être simplifiés pour permettre aux nouveaux joueurs d'acquérir l'expérience nécessaire
    - % de vie en moins
    - Simplification de certaines mécaniques
    - Dégâts moins importants
    - Etc...
  - o Tant qu'on y est, pourquoi ne pas avoir plusieurs échelles de difficulté (nm, hm) ?
  - o De récompenser les joueurs qui vont tomber un raid au moment où la difficulté de celui-ci est à son apogée (titre, apparences)

Les raids étant le seul contenu proposant une expérience PvE hardcore, je trouve dommage qu'ils soient si mal exploités malgré leur qualité apparente !

Pour conclure (OUIIIII ENFIN), je dirais que Guild Wars 2 propose une expérience PvP merveilleuse, malgré un manque de diversité évident en SPvP, quelques soucis de game design en McM, EEEEEET une absence casi totale de considération pour le GvG...

PS : D'ailleurs, vis-à-vis du GvG, encore une décision que je ne comprends pas, c'était un mode de jeu à part entière sur Gw1, celui-ci a fédéré un nombre non négligeable de joueurs jusqu'à la fin... Pourquoi ne pas reproduire un système qu'ils ont inventé et qui fonctionne plus que bien ?

En ce qui concerne le PvE, je pense qu'il pourrait tout à fait concilier la population casual actuelle avec une population plus hardcore, si seulement le jeu se donnait la peine de proposer des challenges à relever.

Nephistos,

Un joueur de MMORPG,

Mais avant tout un joueur de Guild Wars 2 !