

Bonjour à tous,

Pour commencer, je suis un joueur occasionnel de WoW Retail (en gros, je viens y faire un tour au début de chaque extension, je relance le jeu de temps en temps, mais je ne reste en moyenne que de 1 à 3 mois. Comme le font beaucoup d'autres joueurs à l'heure actuelle je suppose...).

J'ai une expérience solide sur les MMORPG et un profil très orienté PvP de masse et GvG (*Guilde vs Guilde*). Pour vous donner une idée des jeux que j'aime consommer, je joue de manière continue à Guild Wars 2 et WoW Classic, et récemment j'ai également joué plusieurs mois à Albion Online et Archeage Unchained.

Autant de jeux qui proposent : soit une expérience **world PvP / PvP sauvage / PvP en extérieur de masse**, soit une expérience **RvR** (*Realm vs Realm, du serveur contre serveur*. Ex : DAOC, Warhammer Online... et plus récemment Gw2, TESO) qui se veulent compétitives.

« Mais enfin.... Où veux-tu en venir ?!! »

J'y viens, j'y viens !

Eh bien, j'ai l'impression que WoW Retail (qui est pourtant un jeu qui se veut riche et complet) considère le PvP de masse / PvP en extérieur comme un « sous » mode de jeu...

Le Warmode n'est pour moi qu'un strict minimum qui permet certes aux affrontements d'exister, mais il n'y a ni système de progression / ranking ni véritable système de récompenses digne de ce nom pour encourager les joueurs à prendre part et s'organiser autour de ce mode de jeu.

Il y a bien des expéditions PvP qui agissent comme un point de rassemblement, c'est vrai ! Mais elles ne constituent certainement pas une source de récompenses suffisantes à elles seules.

Si on prend le système d'honneur de WoW Classic par exemple : bien qu'imparfait, un tel système appliqué uniquement au PvP en extérieur (*comme cela a été le cas durant les phases de déploiement 1 et 2*) a permis de créer un véritable écosystème et a légitimé la pratique du **PvP en extérieur** comme un **mode de jeu à part entière**.

Ce système offrant aux joueurs la reconnaissance de leur expérience à travers un titre et de l'équipement exclusif, nous avons entre autres pu voir apparaître des guildes spécialisées dans la pratique du PvP en extérieur.

En conséquence et pour se prémunir, nous avons aussi vu des guildes établir des coalitions afin de protéger certains points d'intérêt pour le compte de leur faction (*entrée de raid, world boss etc...*)

En bref, les récompenses et le « prestige » apporté par un tel système, sont autant de raisons pour les joueurs de s'organiser au sein d'entités de différentes importances (*guildes, zergs, loups solitaires, groupes de roaming...*) dans le but d'atteindre certains objectifs compétitifs (*atteindre un rang / titre particulier, viser telle ou telle pièce d'équipement, appartenir à une **guilde** considérée comme prestigieuse etc...*).

« Très bien, et donc... Qu'est-ce que tu nous proposes pour que le PvP sauvage puisse enfiiniin être considéré comme un VRAI mode de jeu sur WoW Retail... ? »

Je dirais que les 2 conditions que j'ai pu identifier et qui font que les joueurs peuvent potentiellement s'intéresser à un type de contenu sont :

- Le prestige dégagé par un titre, une apparence, une monture, un haut-fait, l'appartenance à une guilde reconnue etc...
- Les récompenses qui augmentent la puissance de ton personnage, notamment l'équipement

Aujourd'hui le PvP en extérieur de Retail ne respecte à mon sens aucune de ces 2 conditions :

- Le titre « Conquérant d'Azeroth » par exemple, il est intéressant pour suivre sa progression (nombre total d'ennemis tués). Cependant, sa réalisation ne peut pas vraiment être considérée comme un réel « challenge ». De plus, il serait souhaitable d'avoir des paliers supplémentaires pour les joueurs qui voudrait s'investir uniquement (ou du moins majoritairement) dans le PvP en extérieur.
- Les expéditions ne sont pas une source sur laquelle on peut compter pour avoir un équipement décent par rapport aux autres modes de jeux.

Je dirais que le Système d'honneur de Vanilla était imparfait car il évaluait d'abord le temps de jeu. Malgré tout, il a encore aujourd'hui le mérite d'intéresser et d'impliquer les joueurs de World of Warcraft Classic sur ce mode de jeu merveilleux qu'est le PvP en extérieur !

En vue de ces défauts, un portage du système d'honneur Classic vers Retail me paraît personnellement inenvisageable, en ce sens vous trouverez ci-dessous quelques pistes de réflexion personnelles pour le PvP en extérieur de Retail :

- Sets d'équipements spécifiques au PvP en extérieur
- Désactivation de la monture volante lors de l'activation du Warmode
- Des bonus de faction (%xp, %loot) croissants lorsqu'on maintient en vie nos chef de guerre. A l'inverse des récompenses si on tue les chefs de guerre ennemis !
- Harmoniser les expéditions PvP, quêtes d'émissaires PvP, quête des 25kills, caisses de ravitaillement au sein d'un **panel spécifique au PvP en extérieur**. Ces activités rapporteraient une monnaie intermédiaire (comme l'**honneur**) qui permettrait d'acheter des pièces d'équipements (équivalent stuff honneur).

- Un système de déclaration de **guerre entre guildes**. La victoire sur une guilde rivale rapporterait un deuxième type de monnaie (comme les points de **conquête**) qui permettrait également d'acheter des pièces d'équipements, mais de meilleure qualité (équivalent stuff conquête).
- Un event PvP sauvage de masse journalier (en prime time de préférence) pouvant se dérouler n'importe où dans Azeroth (Ex : Défense/capture d'une zone... je suis ouvert à toutes suggestions :p)

Un grand MERCI de m'avoir lu jusque-là ! Je n'ai évidemment pas la prétention de dire que je sais ce qu'il faut pour le jeu ou que mes propositions sont forcément bonnes. Je pense juste que Retail se prive d'une partie du public actuel des MMO alors que (de mon point de vue) le jeu pourrait parfaitement s'y prêter.

L'idée principale que je cherche à véhiculer étant que l'on pourrait très bien consommer le **PvP en extérieur** comme un mode de jeu **A PART ENTIERE**, avec en notament *de l'équipement, des monnaies, des titres et des activités dédiés* !

N'hésitez pas à réagir sur mes propositions ou à commenter avec les vôtres !

Et vous, comment pensez-vous que le jeu devrait évaluer et récompenser les joueurs en PvP sauvage ?

A+

Nephi 😊