WAKFU : PODCAST GVG

TRANSCRIPT

Intervenants : Azael (Lead Game Designer), Eskarina (Community Manager), Kujafilth (Coordinateur Editorial).

Eskarina : Bonjour à tous, on vous reçoit aujourd'hui avec Azael, Kujafilth pour parler du Guilde contre Guilde, dans un format un peu particulier puisque c'est la première fois qu'on fait un podcast audio. On espère que ça va vous plaire ! On va essayer de rendre ça le plus intéressant possible, parce qu'on a beaucoup de choses à vous dire.

D'abord une chose importante, Le GvG, qui était censé être présent en Juin, ne sera finalement pas présent pour cette mise à jour, mais pour la prochaine. Pourquoi ?

Azael : Alors effectivement, ça a été décalé d'un patch, tout simplement parce qu'on voulait laisser un peu le temps aux Guildes de s'installer (puisqu'il y a la refonte des Guildes qui arrive pour ce patch-ci) et puis aussi pour prendre un peu plus de temps pour peaufiner toutes les règles du GvG. Ça va surtout nous laisser le temps de revenir vers la communauté et communiquer avec elle pour voir ce qu'on peut améliorer avant la sortie.

Eskarina : Le GvG dans WAKFU ça donne quoi ?

Azael : En gros, comme on en a un peu parlé, tout est basé sur la notion de Prims. Les Prims, pour ceux qui n'ont pas trop suivi, seront des espèces de gros cristaux qui vont être mis un peu partout dans le monde. En gros il y en aura un par région. Donc à chaque fois qu'il y aura un MDC il y aura un Prims. Et puis on va aussi en mettre dans les Havres-Mondes, mais on y reviendra un peu plus tard. L'idée derrière c'est qu'une Guilde va pouvoir conquérir un Prims, juste en l'attaquant –c'est pas gratuit, ça va couter des Kamas – et si la Guilde attaquante réussit à battre les défenseurs elle récupère le Prims. Plus on a de Prims, plus on a de bonus !

Eskarina : Mais la Guilde attaquante ne récupère pas ses Kamas.

Azael : Elle ne récupère pas les Kamas qui seront détruits, que ce soit gagné ou perdu pour elle !

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Eskarina : Et justement qu'est- ce qu'on gagne à capturer des Prims ?

Azael : Dans un premier temps on va gagner des bonus qu'on est en train d'équilibrer. Ça sera principalement des bonus PvP. Même si pour l'instant on limite à trois Prims le nombre de bonus, ça ne veut pas dire qu'une Guilde ne pourra pas en avoir plus. Une Guilde pourra très bien en avoir 7, 8 si elle en a envie mais le bonus ne s'incrémentera que sur trois Prims maximum. Ensuite il y aura des bonus PVE dans la zone du Prims. Par exemple si, dans le Fourré de Tonkult on capture le Prims et bien on aura un bonus PvE pour toute la Guilde.

Eskarina : Tu veux faire un petit point sur les ladders (classements) peut-être Kuja ?

Kujafilth : Oui, mais déjà, juste pour préciser, c'est pas qu'Azael prononce mal hein. C'est vraiment des Prims !

Azael : Oui ! C'est vraiment des Prims ! Je sais qu'on nous répète pas mal « non non mais ça se dit prisme ! », mais non, c'est bien des Prims.

Kujafilth : Du coup, est-ce qu'il y a un ladder dans lequel les Guildes vont pouvoir se jauger les unes par rapport aux autres ?

Azael : Oui. Le patch de juillet, va voir l'apparition des deux classements. Il y aura le classement PvE et le classement PvP. Ils vont fonctionner à peu près de la même manière, c'est-à-dire qu'en fonction de certaines actions, vous allez gagner des points de classement. Ça sera un classement pyramidal. C'est comme s'il était séparé en dix grades : plus on monte dans les grades, moins il y a de Guildes. Et ensuite, d'un point de vue fonctionnement, on récupère des points, toutes les semaines le classement est mis à jour, et c'est à ce moment-là qu'on pourra monter de grade. Toutes les semaines, toutes les Guildes perdront un certain nombre de points dans le classement. C'est fait pour éliminer toutes les Guildes qui ne jouent plus, ou alors qui n'ont pas fait assez de points pour apparaitre dans le classement.

Kujafilth : Et est-ce qu'on va pouvoir se la péter un peu ? Est-ce qu'il y aura un petit système pour montrer qu'on détient les régions ?

Azael : Oui, c'est un système PvP donc il faut pouvoir se la péter. Pour le système de grades on va essayer de mettre en place un système de cosmétique qui montre le grade dans lequel on est. Ensuite, le grade va permettre d'obtenir des récompenses PvP, c'est-à-dire des panoplies dédiées au PvP. Attention, il y aura des caractéristiques dessus, ce seront des vraies panoplies, par contre elles ne seront utiles qu'en PvP, peu importe le style PvP par contre. Que ce soient des agressions, ou du GvG.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Eskarina : Et donc en fait, quand tu déclenches des agressions tu gagnes des points ?

Azael : Alors, ça sera uniquement des points gagnés en GvG, donc en attaque de Prims. Cette décision a été prise tout simplement parce qu'on voulait éviter les mulages ou les agressions un peu gratuites. Donc c'est un système qui est très encadré au début, et les points seront gagnés uniquement durant les attaques de Prims. En tant que défenseurs et attaquants.

Eskarina : Donc tu gagnes des points de conquête que tu vas ensuite pouvoir dépenser comme une monnaie dans un croupier dédié aux équipements PvP.

Azael : Non, ça ne sera pas une dépense de points ! On gagnera des points de conquête, qui seront finalement des points de classement PvP. Plus on en a, plus ça débloque du contenu. Ensuite il y aura effectivement un croupier dans lequel on pourra aller, chaque item demandera un certain nombre de points pour être débloqué mais l'achat se fera sûrement en Kamas.

Eskarina : C'est donc un système de palier de points.

Azael : Exactement.

Kujafilth : Est-ce que les Guildes vont pouvoir s'allier entre elles ? Ou est-ce que c'est vraiment chacun pour soi ?

Azael : le système d'alliance c'est quelque chose qu'on nous a beaucoup demandé, c'était prévu dès le départ, par contre c'est assez long à mettre en place. Pour vous en parler un petit peu, parce que c'est la vision à long terme que nous on a, on aimerait bien que les Guildes puissent s'associer à des nations. C'est quelque chose qu'on aimerait vraiment, vraiment beaucoup. Le moyen de s'associer à une nation reste encore à déterminer, mais ça permettrait à une Guilde d'être par exemple sous l'égide de Brakmar. L'idée c'est d'arriver pour la fin de l'année à un système de conquête de territoire basé sur le système de Prims, avec les Guildes qui se retrouvent au centre du système de conquête. Ça c'est la première chose.

Ensuite, le système d'alliance entre Guildes, c'est quelque chose qui risque d'arriver vraisemblablement pour la fin de l'année, au même moment finalement que le système de conquête. Et l'idée c'est vraiment de pouvoir créer des alliances entre Guildes, et de partager les attaques et les défenses de Prims. Ça deviendra des Prims d'alliance.

Eskarina : En effet les joueurs nous posent énormément de questions sur la façon dont on va pouvoir lier sa Guilde à une nation, mais ça, ça ne viendra pas avant la fin de l'année. On aura le temps d'y revenir plus tard.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Azael : Effectivement ça ne viendra pas avant la fin de l'année. Tout simplement parce qu'on a mis en place le système de GvG en travaillant vraiment à fond dessus, tout en ayant déjà prévu de ne revoir le système de conquête qu'en fin d'année. Le système de conquête à l'heure actuelle a un principal défaut. Si on crée une île de conquête, ça implique pour nous de créer un MDC, donc de créer un boss qu'on doit pouvoir combattre. Et en terme de coût de développement, c'est assez énorme puisque c'est à peu près l'équivalent de ce que demande un BU. Donc, soit on fait une île de conquête, soit on fait un BU. On peut difficilement faire les deux. L'idée derrière c'était de trouver un système qui soit un peu moins couteux, ce qui nous permettrait finalement d'ajouter beaucoup plus d'îles de conquête. Et c'est là-dessus qu'on s'est basés sur le système de Prims – en tout cas c'est la direction qu'on prend - et à terme chaque île pourra être conquise. Même les îles aventure que les joueurs connaissent telle que l'île Sadida ou Frigost !

Par contre, on ne sera pas obligé d'être allié à une nation pour conquérir. C'est-à-dire qu'on va très bien pouvoir avoir Bonta et Brâkmar en guerre pour conquérir une région, et une Guilde un petit peu autonome qui a décidé de ne s'allier à aucune nation et qui va aller essayer de prendre l'île et de récupérer le bonus.

Kujafilth : Donc les Guildes d'anarchistes, de hors-la-loi, qui vont vouloir tout péter et emmerder tout le monde, ils vont pouvoir le faire.

Azael : Complètement ! On part du principe que si jamais il y a une grosse alliance qui se forme entre des Guildes, c'est un petit peu comme si c'était la formation d'une nouvelle nation. Je vous parlais des bonus en fonction des Prims, mais le système de conquête lui il restera un petit peu comme maintenant. C'est-à-dire que lorsqu'on ira conquérir une île, on récupèrera les bonus un petit peu atypiques de l'île. Donc là ça reviendra soit à la Guilde, si elle est toute seule pour la capturer, soit à l'alliance.

Eskarina : Ça promet beaucoup de bonnes choses, on pourra sûrement y revenir dans un prochain podcast et en discuter ensemble. On va se repencher sur le GvG et on va rester dans le concret parce qu'il y a des questions qui, je pense, intéressent beaucoup les joueurs. En détail, on va donner quelques règles spécifiques au GvG.

Déjà il faut savoir une chose c'est qu'on a préparé une refonte des Guildes pour cette mise à jour du 18 juin. On a fait tout un devblog autour de ça sur le site, donc on n'y reviendra pas ici. Tout y est déjà bien détaillé. Par contre, vis-à-vis du GvG qui nous attend, est-ce que tu peux nous expliquer un petit peu comment se passe une attaque de Prims ? Combien ça coûte ?

Azael : Combien ça coûte ? C'est encore à équilibrer. C'est une information qu'on va partager assez tôt avec les joueurs pour voir ce qu'ils en pensent. C'est toujours compliqué d'équilibrer ça, notamment parce qu'on a des Guildes qui ont vraiment des moyens assez différents. Le but du GvG c'est que même une petite Guilde peut y participer. Donc il ne faut pas non plus qu'on mette des sommes trop importantes. Ensuite, on sait qu'on a plusieurs serveurs et que le niveau économique des différents serveurs n'est pas du tout le même. Aerafal étant beaucoup plus riche que tous les autres. Donc le coût pour l'instant n'est pas encore fixé. La seule chose qui est sûre, c'est que chaque attaquant devra payer pour entrer dans le combat.

Ensuite, petite précision, ce seront des combats de 6 contre 6, bien connus des joueurs. On a préféré pour l'instant rester sur des combats de ce format-là. Comme on sait qu'il y aura des rééquilibrages à effectuer, on préfère partir sur un format qu'on connait bien.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Kujafilth : Du 6 contre 6 tout le temps ? Comment tu fais s'il n'y a personne de ta Guilde qui est connecté ou s'il y a une attaque en pleine nuit et que tu es tout seul à défendre ?

Azael : Justement, on arrive sur ce qu'on a appelé le « système de protecteurs » ou de « gardiens ». Sur un Prims, il y aura toujours 6 défenseurs, quoi qu'il arrive. Comment ça se passe ? Admettons qu'il n'y ait pas de défenseurs de ta guilde connectés, et bien il va y avoir des IA pour les remplacer. Ce seront des monstres qui vont apparaitre pour défendre le Prims. Je précise tout de suite, le but n'est pas qu'ils soient plus forts que les joueurs. C'est surtout pour éviter les agressions en pleine nuit, où on a deux personnages qui arrivent comme ça, qui ne sont pas forcément équipés pour le PvP, mais qui lancent et gagnent un combat sans effort. Avec notre système ça ne passera pas, les défenseurs seront suffisamment forts pour l'éviter. Par contre une équipe de 6 personnes bien préparée pour faire du PvP n'aura aucun problème à combattre les défenseurs IA.

Eskarina : C'est comme s'ils combattaient un groupe de monstres de niveau 200 à peu près ?

Azael : Voilà ! C'est ça. C'est vraiment pour éviter les agressions solitaires ou avec des mules.

Ensuite, on va prendre le cas de figure où il y a par exemple deux défenseurs et c'est tout. Et bien là c'est pareil. On aura toujours 6 défenseurs, c'est-à-dire qu'on aura les deux joueurs complétés par 4 monstres. On a prévu un système où le premier joueur qui rentre – et ça, ça vaut pour n'importe quel nombre de joueurs en tant que défenseurs – le premier qui rentre va être déclaré chef des défenseurs. Le chef des défenseurs a deux pouvoirs, le premier étant de passer son titre. Par exemple s'il y a un joueur plus haut niveau avec lui, ou plus aguerri au PvP, il pourra lui donner son rôle de chef des défenseurs. Ensuite, il aura la possibilité de manager et de créer son équipe. C'est-à-dire qu'il pourra décider quels joueurs vont entrer en défense et quels joueurs vont rester sur le banc de touche. Et si jamais il n'y a pas assez de joueurs, le chef des défenseurs va pouvoir choisir les IA qui rejoignent le combat, puisqu'en fait les « gardiens » vont avoir des rôles. On aura des soigneurs, des attaquants… Un petit peu comme un groupe de joueurs classiques. Le chef des défenseurs va donc pouvoir les choisir. Ensuite, en arrivant dans le combat, son dernier petit aspect, c'est qu'il va pouvoir contrôler les gardiens. Les gardiens ne seront plus des IA si jamais il y a un joueur humain, c'est le joueur humain qui va pouvoir les contrôler. Et ça ne sera pas la faute du jeu si ça se passe mal !

Eskarina : Par contre, que tu sois attaquant ou défenseur, les seules personnes qui pourront participer au combat seront des personnes de ta Guilde.

Azael : Oui. En tout cas pour le moment, on verra après avec les alliances, mais pour le moment seuls les membres de ta Guilde pourront y rentrer. Donc dès qu'il y aura une attaque de lancée par au moins un membre, il y aura un petit timer qui reste lui aussi à équilibrer. Pour l'instant on est partis sur une minute trente avant que le combat ne se lance. Cette minute trente est faite pour que les défenseurs puissent s'organiser, mais aussi pour que les attaquants puissent arriver sur place. À la fin de cette minute trente, quoi qu'il arrive le combat se lancera, donc s'il n'y aura qu'un seul attaquant, tant pis s'il se retrouve tout seul dans le combat. Et dès lors qu'une attaque est lancée, le Prims est verrouillé pour les membres de la Guilde qui attaquent.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Eskarina : Donc si tu es à l'autre bout et que le Prims de ta Guilde se fait attaquer tu peux te téléporter ? Comment ça se passe ?

Azael : Pour les attaquants, ils sont obligés d'y aller à pied, donc s'ils veulent attaquer ils doivent se déplacer, ce qui permet aux défenseurs d'avoir une défense devant le Prims et pas forcément dedans. Et pour les défenseurs, eux pourront être téléportés de quasiment n'importe où sauf depuis certains points notamment l'île de restat, les havre-sacs, enfin tous les endroits où on interdit les téléportations.

Kujafilth : Je reviens juste vite fait sur les défenseurs. On aura un pack prédéfini dans lequel piocher ou est-ce qu'on pourra en débloquer ?

Azael : Il y aura un pack prédéfini dans lequel piocher. En fait, les premiers défenseurs qu'on a c'est un groupe équilibré comme un groupe de joueurs classiques. On aura donc des soigneurs, des défenseurs, des attaquants et des soutiens. Par contre, les premiers qu'on a ont vraiment très peu de sorts, et ne sont pas super balèzes. Et effectivement, les joueurs vont pouvoir en débloquer de nouveaux. Pour l'instant on a prévu deux moyens. Le premier c'est via les bonus de Guilde. Comme tous les bonus il faudra acheter de nouveaux défenseurs. C'est un achat qui n'intéressera que les Guildes PvP.

Eskarina : Est-ce que ça pas dispo pour le 18 juin ?

Azael : Non ça sera dispo en juillet avec la sortie de GvG. Ensuite, le second moyen d'en obtenir sera via les Havres-Mondes, puisqu'on va créer un bâtiment qu'on appellera sans doute la « caserne », qui permettra de débloquer de nouveaux gardiens.

Eskarina : Donc ces monstres-là ils seront niveau 200, parce que quand tu rentres dans un combat PvP, tu level up au niveau 200 automatiquement.

Azael : L'idée était de faire de tout le PvP un système qui permette de mettre les joueurs sur une même base. Comme de toutes façons à terme les sorts passeront niveau 200, on va déjà pouvoir « auto leveler » les joueurs niveau 200. Mais actuellement on ne peut pas tout faire. Donc vos points de vie seront adaptés comme si vous étiez niveau 200. Et ensuite il y aura les niveaux de vos sorts qui seront automatiquement portés sur un niveau 200 en respectant votre ratio actuel. Donc si vous avez par exemple un sort niveau 100 et un sort 80 ils passeront 200 et 160.

Eskarina : Comme ça, ça ne cassera pas toute la stratégie des joueurs.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Azael : Ils devront peut-être quand même un peu rebuilder leur perso en fonction du PvP. Encore une fois ça dépendra des tests qu'on fera. Il y a par contre une chose qu'on ne peut pas auto-leveler, ce sont les points d'aptitude, puisque ce sont des choix que le joueur fait et qu'on ne peut pas prédéterminer. En même temps on l'assume complètement parce que ça donne tout un intérêt à continuer d'augmenter de niveau et à intégrer les joueurs HL aux combats PvP.

Eskarina : Pareil pour le stuff au final. Le joueur plus haut niveau gardera quand même un intérêt grâce à ça. Ca semblait logique.

Azael : Alors pour le stuff, il y a quand même deux points à voir. Le premier c'est qu'un joueur qui s'investit en PvP va pouvoir récupérer du stuff PvP équipable dès le niveau 1, donc pour ainsi dire sans limitation de niveau. La seule limitation sera sans doute le grade, par contre les caractéristiques seront plutôt intéressantes. Donc un joueur qui n'aime pas trop le PvE va pouvoir ne faire quasiment que du GvG s'il le souhaite, à part bien sûr pour faire évoluer son personnage, pour obtenir du stuff qui sera de très très bon niveau, etc. Par contre je le rappelle, ça sera de l'équipement qui ne sera pas disponible en PvE. Il ne sera pas possible de récupérer du stuff PvP avec des supers stats pour aller ensuite battre des BU par exemple !

Kujafilth : Et au niveau des prises de Prims y a-t-il une limitation ?

Azael : Pas pour l'instant, et c'est un choix. On part du principe qu'une Guilde va devoir défendre ses Prims. Plus elle en aura plus ce sera compliqué de les défendre. Si vous en voulez 15 vous en aurez 15, par contre après il va falloir les défendre et ce sera beaucoup plus compliqué. Je reviens sur un point. Il y a plein de petites règles GvG qu'on a déterminé : on risque de revenir très tôt vers les joueurs pour en discuter avec eux. Déjà en interne on se pose pas mal de question, notamment sur la possibilité de bloquer un Prims après une attaque. À l'heure actuelle on a déjà mis en place un blocage d'une heure : dès lors qu'un attaquant gagne un Prims pendant 1 heure il n'est plus attaquable. C'est peut-être un délai un peu court, notamment à cause des attaques de nuit, mais nous souhaitions avoir un système dynamique et c'est pourquoi nous sommes partis sur ce délai-là pour l'instant. Ce sont des règles qui peuvent encore évoluer, nous souhaitons en discuter avec les joueurs comme nous l'avons fait pour les Havres-Mondes et la refonte des Guildes. Nous ferons évoluer le système s'il le faut. Le but du jeu c'est d'arriver en fin d'année avec une base plus solide qu'actuellement.

Eskarina : Il y a quelques instants tu nous parlais des Guildes qui doivent entretenir les Prims qu'elles capturent… Il y a un système de points de structure sur les Prims : peux-tu nous expliquer en quoi ça consiste ?

Azael : Effectivement chaque Prims va avoir 20 points de structure, ce sont comme des points de vie. Ça a plusieurs intérêts. Le premier c'est qu'il n'est pas gratuit d'avoir un Prims, ces points de structure sont donc un facteur limitant pour le nombre de Prims qu'une Guilde possède, comme j'en parlais plus tôt. Sans donner trop de chiffres précis, tous les X heures ou X jours le Prims va perdre automatiquement 1 point de structure. Donc un Prims pas entretenu va tomber à 0. Et quand un Prims tombe à 0 points de structure il devient neutre, c'est-à-dire que la Guilde qui le possédait le perd et il devient alors inattaquable et sans propriétaire pendant 3 jours. Après ces 3 jours tout le monde peut le capturer et il revient seulement avec 5 points de structure. Pour

Ankama © 2013 Tous droits réservés

redonner des points de structure à un Prims il suffit de payer des Kamas. Le but du jeu c'est de les entretenir au fur et à mesure et créer un lien entre GvG et PvE.

Eskarina : Un joueur nous demande « Si des membres de Guildes différentes attaquent un Prims, quelle Guilde récupère la zone et les bonus ? », mais on a vu que c'était impossible puisque seuls les combattants d'une même guilde pourront participer aux combats.

Azael : Effectivement ce sera impossible. Je reviens rapidement sur les points de structure puisque c'est aussi une question qu'on m'avait posée, à savoir ce qu'il va se passer pour certaines stratégies qui font durer les combats. Nous sommes partis sur un système où les combats de Prims seront limités en nombre de tours, 10 pour l'instant. Si au bout de 10 tours les attaquants n'ont pas battu tous les défenseurs, on considère que les défenseurs ont gagné. Cependant, pour que les défenseurs évitent de jouer ultra-défensif, nous avons mis en place la chose suivante : plus le combat va durer, plus le Prims perdra des points de structure. Donc il est possible pour la Guilde défensive de perdre le Prims même si elle remporte le combat, au cas où celui-ci aurait trop duré.

Eskarina : Ce qui est super bien pour éviter les défenses complètement passives…

Kujafilth : Et l'anti-jeu.

Azael : Voilà, on n'encourage pas l'anti-jeu. Il y a aussi plusieurs systèmes qui seront mis en place pour éviter les défenses passives. Par exemple pour les Srams qui se mettent invisible, leur invisibilité sautera automatiquement au bout d'un certain laps de temps (au sein d'un combat GvG). J'en profite pour revenir un instant sur le système de perte de points de structure pendant un combat. Un Prims qui tombe à 0 pendant un combat repasse neutre uniquement si les attaquants n'ont pas remporté le combat. Si jamais ils le remportent le Prims ne perd pas ses points de structure (il revient au nombre de points qu'il avait au début du combat). C'est donc une limitation qui touche avant tout les défenseurs, pour éviter les défenses passives comme on se le disait tout à l'heure. Quoi qu'il arrive il va quand même falloir être stratégique dans les choix des Prims qu'on attaque : attaquer un Prims qui n'a qu'1 point de vie reste assez risqué. C'est un système qui a été pensé dans sa globalité, notamment pour le système de conquête qui arrivera plus tard.

Eskarina : Ca peut être une stratégie du coup de garder son Prims à 1 ou 2 points de structure, même si c'est risqué.

Azael : C'est un peu risqué, ça veut dire qu'il faut avoir une défense agressive. Mais justement le but du jeu c'était de rapporter de la stratégie, pas uniquement dans le combat, mais aussi dans les choix à faire, notamment les choix des Prims à attaquer. Je reviens notamment sur un des bonus de Prims que je trouve assez chouette : les Prims deviendront une sorte de Zaap. Pour chaque Prims que vous contrôlerez vous pourrez vous y téléporter directement.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Kujafilth : Ce sera gratuit ?

Azael : On y réfléchit.

Eskarina : Entre les Havres-Mondes, le GvG, la refonte des Guildes, le PvP qui va changer un petit peu… Que vont devenir les non-guildés ? Ça en inquiète quelques-uns.

Azael : Effectivement le but c'était de faire de ces features-là un « pack communautaire ». On reste dans un MMO, il est donc normal de travailler davantage les fetaures basées sur la communauté. C'est aussi pour ça qu'on communique beaucoup avec elle parce que ces features sont des outils pour elle. WAKFU a beaucoup de features communautaires, la politique par exemple, pour laquelle une refonte est également prévue en fin d'année. On doit donc s'assurer que les features communautaires sont assez fortes et solides pour qu'on puisse faire nos autres refontes (notamment la conquête) en fin d'année. Mais comme je disais ce sont des features communautaires, donc le joueur qui ne souhaite pas jouer en communauté, effectivement ça ne va pas l'intéresser. Au mieux ça le poussera à rejoindre une Guilde ! Sachant que ça n'est pas la peine de rejoindre une Guilde de 50 personnes : une petite Guilde peut très bien évoluer correctement et participer au GvG. Eh oui, au final il ne faut être « que » 6 pour une attaque « correcte » contre un Prims.

Eskarina : Et on l'a vu avec la refonte du système de Guildes, on ne va pas vous pousser à être 50, si vous êtes une dizaine de potes organisés, vous pouvez tout à fait vous en sortir.

Azael : Exactement. Ca a ses qualités et ses défauts, mais l'objectif est de faire quelque chose de différent des autres MMO et de trouver un système récompensant les joueurs qui jouent ensemble, parce qu'une Guilde c'est ça. Je sais que les joueurs nous reprochent pas mal de choses sur le craft qui est peu récompensé justement parce que c'est une action solitaire, mais ça fait partie des choses qu'on est en train de revoir. D'ailleurs un petit mot pour nos ébénistes qui sont nombreux et qui attendent une refonte des craft sur laquelle on est en train de travailler… Pour les Havres-Mondes on a déjà prévu quelques petites choses pour eux. Pour le GvG on pensait aussi leur réserver des choses mais au final ce sera surtout pour la conquête de territoire : on aimerait rajouter des éléments déployables comme des canons, des machines, etc. qui seront faits par les ébénistes. Ils auront donc un poids important entre les donjons qu'ils pourront créer pour les Havres-Mondes et les machines « de siège » pour la conquête, être ébéniste va devenir un super métier !

Kujafilth : Tout à l'heure tu parlais d'une refonte politique prévue pour la fin d'année. Est-ce que le système de Guilde est lié à ça ?

Azael : Complètement. La refonte de Guildes n'était pas prévue à la base, nous devions uniquement nous pencher sur les Havres-Mondes et le GvG. Le problème c'était qu'il s'agissait de 2 features qui se basaient sur les Guildes et on a préféré prendre une direction bien assumée, d'où cette refonte qui nous a permis de placer

Ankama © 2013 Tous droits réservés

les Guildes au centre du jeu. À terme on aimerait donner plus de pouvoir au gouvernement : par exemple on aimerait faire en sorte qu'à la sortie d'une nouvelle île comme Frigost, l'accès ne soit pas forcément automatique. On pourrait ainsi proposer aux gouvernements de construire les bateaux qui amèneront sur ces îles. L'idée derrière étant de ne pas laisser les gouvernements le faire tout seul mais de leur donner la possibilité de déclencher des quêtes de Guilde ou des « contrats » réservés aux Guildes qui se sont alliées à sa nation pour débloquer cet accès. Ca donnerait une grosse importance aux Guildes au sein d'une nation. Et pour revenir au système de Guildes, il faut savoir (et c'est unique à WAKFU) que le poids d'un joueur dans la Guilde est énorme. Chaque joueur va ramener des points de classement PvP et PvE à sa Guilde. Le classement de la Guilde est basé sur le total de points amené par ses joueurs. Et si un joueur décide de partir d'une Guilde, il perdra 50% de ses points PvP et PvE, mais surtout il fera perdre la totalité de ses points à sa Guilde. C'est-à-dire qu'un joueur qui part de sa Guilde va pouvoir la faire descendre dans le classement.

Eskarina : Et faire remonter la nouvelle Guilde qui l'accueille.

Azael : Exactement. Encore une fois ce seront des choix qui sortiront des simples stratégies de combat. Les recrutements devront être judicieux, soit pour s'assurer de garder ses joueurs soit pour recruter des personnes très investies. En tout cas la volonté est de mettre le joueur au cœur d'une Guilde en lui donnant un poids assez fort, et mettre la Guilde au centre du jeu avec un poids encore plus important sur le jeu. On s'est rendus compte que la politique mobilisait difficilement beaucoup de joueurs. Du coup au lieu de mobiliser plein de joueurs, on va plutôt mobiliser plein de petites communautés que sont les Guildes. Un gouverneur devra donc se baser sur les Guildes de sa nation pour la faire avancer, que ce soit dans la conquête de territoire ou de contenu.

Kujafilth : Avec ce système il va y avoir du sang, des larmes et de la trahison et ça c'est cool !

Azael : C'est cool puisqu'une Guilde pourra s'allier à une nation oui. Tout à l'heure je parlais des Guildes qui ne s'allieront pas. Je pense que beaucoup de joueurs vont se dire : « Cool on va avoir nos propres îles à nous ! » Attention, on a quand même prévu de donner des bonus et des quêtes spécifiques aux Guildes qui se sont alliées aux nations.

Eskarina : Ce sera donc un vrai choix à faire ! Je reviens sur 2 questions des joueurs auxquelles on a répondu en discutant… Ils s'inquiétaient par rapport aux nouvelles règles de PvP : avec l'auto-leveling au niveau 200, est-ce qu'il va y avoir un intérêt à mobiliser les joueurs haut niveau ? La réponse était donc oui...

Azael : Oui ne serait-ce que pour les points d'aptitude et l'équipement qui feront forcément la différence sur un joueur haut niveau. Au début l'équipement PvE va jouer un grand rôle mais à terme ça va s'atténuer puisqu'il y aura de plus en plus d'équipement PvP disponible.

Eskarina : Et donc cet équipement PvP, on le répète, on pourra l'obtenir à partir de la mise à jour de juillet…

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Azael : Et ce sera basé sur les grades. Il faudra donc d'abord avoir le bon grade puis l'acheter. Attention toutefois, si jamais on descend de grade le stuff pourra devenir inutilisable.

Eskarina : Ce grade sera déterminé en fonction des points de conquête acquis par le joueur, eux-mêmes gagnés en attaquant des Prims. On a pas mal parlé des pistes d'évolution pour le futur du GvG, on n'en dira pas beaucoup plus pour l'instant, mais on va faire un petit bilan rapide. Pour cette mise à jour du 18 juin au niveau du GvG qu'aura-t-on ?

Azael : Uniquement l'apparition des Prims dans les différentes régions et Havres-Mondes mais ils ne seront pas activés. Il y aura aussi des notions de points de conquête dans différentes interfaces, comme l'interface de Guilde, mais ça ne sera pas actif pour le moment.

Eskarina : En gros ce sera du contenu « grisé » dans l'attente de la mise à jour de juillet. Mais ça vous permettra déjà de voir l'emplacement des Prims dans le monde. Et du coup pour la mise à jour de juillet qu'est-ce qui va arriver ?

Azael : Tout le fonctionnement : le système de classement, les Prims du monde et des Havres-Mondes deviendront attaquables (on en reparlera avec la communauté), toutes les règles PvP dont l'augmentation de niveau automatique en combat PvP, mais aussi le fait qu'en phase de placement vous ne verrez plus vos adversaires avant le lancement du combat. À vous de vous placer selon votre stratégie, et non spammer les différentes positions jusqu'au lancement du combat (par contre en PvE le système reste bien le même qu'actuellement). Mais aussi le changement de stuff en phase de placement, pour le PvP ET le PvE.

Eskarina : Ce qui va leur faire plaisir, c'était une grosse demande !

Azael : On ajoutera aussi de nouveaux bâtiments pour les Havres-Mondes et à chaque patch. Pour juillet ce sera un bâtiment PvP.

Kujafilth : Et du coup tout le reste, la politique, l'affiliation à une nation, etc. c'est pour plus tard ?

Azael : C'est pour la fin de l'année. L'idée c'est vraiment d'avoir avec ces 3 features une base solide mais ouverte pour pouvoir la faire évoluer en écoutant les joueurs, ce que j'essaye déjà de faire sur les forums. On a déjà fait changer pas mal de choses en dialoguant avec eux avant-même que la feature ne sorte et on veut continuer comme ça. C'est une feature communautaire, s'il y a une règle que les joueurs n'apprécient pas en masse, on veut pouvoir la faire évoluer. On veut ainsi se laisser quelques mois avant le système de conquête et de refonte politique pour pouvoir améliorer avec les joueurs ce qui peut l'être.

Ankama © 2013 Tous droits réservés

Eskarina : Nous resterons très présents sur les forums pour remonter ce qui ne plaît pas, et ce qui plaît, c'est important aussi ! On a fait le tour, merci Azael pour toutes ces infos, Kuja et moi espérons que ce format de podcast vous a plu. Nous restons présents sur les forums et les réseaux sociaux pour répondre à vos questions et avancer ensemble. À très bientôt et merci à tous de nous avoir écoutés !

Ankama © 2013 Tous droits réservés