

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

La fin de l'émulation World of Warcraft

iThorgrim

La fin de l'émulation World of Warcraft

//\ Cet avis / ce post n'engage que moi, vous avez tout à fait le droit de ne pas être en accord avec ce que j'écris, je vous invite par ailleurs à en débattre dans la section commentaire juste en dessous. /\

Introduction

Alors, oui c'est un titre pute-à-clique, mais j'avais très envie de parler de ce sujet qui me traîne en tête depuis déjà un petit moment.

Cela fait déjà des années que l'on entend dire que c'est la fin de l'émulation World of Warcraft.

Qu'un jour tout les serveurs vont s'éteindre et qu'il restera peut être 2 / 3 serveurs en ligne et c'est tout.

Que les émulateurs arrêterons d'être développés et que donc l'émulation World of Warcraft s'éteindra doucement mais sûrement.

Oui, c'est vrais, le nier serais stupide. Par contre faut bien ce dire que cette fin elle ne sortira pas de nul part et surtout elle a déjà commencé depuis quelques temps.

Le coupable ? Vous, nous, moi, tout le monde en faite et même les joueurs. Vous en êtes la cause, alors peut être pas vous directement, mais certains d'entre vous, oui.

Il faut savoir que cette fin de l'émulation prophétisé par un oracle, elle arrivera d'abord en France, elle a déjà commencé.

Si elle arriveras d'abord en France, c'est tout simplement, parce que nous ne sommes pas très nombreux à créer des serveurs comparés à certaines communautés, forcément moins il y a de créateurs, moins il y a de serveurs.

La fin en France

En France une fin de l'émulation est possible, la cause ? Le manque de questions.

Quand vous ouvrez un serveur World of Warcraft à l'heure actuelle, les questions posés, ne sont pas les bonnes.

Avant de vous demander si vous foutez une boutique ou pas, faudrait déjà savoir ce que vous souhaitez faire.

Avant de vous demander à combien vous allez vendre votre stuff **Ultra Gold VIP GodLike +28**, demandez vous si c'est une bonne idée d'avoir un énième serveur UltraFun.

D'ailleurs d'UltraFun il n'as que le nom, je vais vous spoil un truc : **Jamais personnes ne c'est amusé dans une zone pêche à pécher des brassards.**

Pourtant les bonnes questions son simple voir même évidente :

- Ouvrir un serveur BlizzLike / UltraFun est-ce une bonne idée ?
- Ai-je fais le tour des idées novatrices que je souhaiterais mettre en place ?
- Ai-je les compétences/le temps/l'argent pour mettre en place un tel projet ?

Actuellement 50 % des serveurs qui ouvre sont des BlizzLike et l'autre 50% sont des UltraFun.

C'est louable de vouloir ouvrir un BlizzLike x1 à l'ancienne, par contre sur l'extensions TLK c'est peut être déjà un projet voués à mourir. Non pas parce que vous n'avez pas de staff, mais simplement parce que ça fait 10 ans que des serveurs BlizzLike x1 ouvrent et ferment au bout de 6 mois, parce que l'administrateur en peu plus de voir qu'il n'a que 4 joueurs sur son serveur. Ce n'est pas parce que c'est vous qui allez ouvrir que vous allez avoir spécialement plus de monde.

Ouvrir un serveur UltraFun (comme on les connais en France), c'est tout aussi louable, il est possible d'avoir de très bonne idées, assurez-vous simplement d'avoir les compétences pour les rendre possible.

Ne partez pas sur la solution de facilité les : 50 Donjons PvE // 352 Set PvE & PvP // 8 Zone Gold // 15 Zone Pêche // 4 Zone Tabard, ça n'as jamais amusés personnes, n'oubliez pas que dans votre nom il y a "Fun", beaucoup de serveur ne sont pas des serveurs UltraFun.

La fin, c'est quoi et par qui ?

Quand on parle de la fin de l'émulation World of Warcraft on ne pense pas à la fin du partage, à la fin des tutoriels etc. On pense directement aux serveurs, parce que ce sont eux qui vont provoquer cette fin.

Vous vous êtes déjà demandés ce qu'il se passe quand un serveur ferme ?

Il y a de la perte, deux types de pertes.

- La perte direct
- La perte indirect

Ces deux types de pertes n'ont rien à voir avec le style de votre serveur World of Warcraft, ces deux types de perte ont avoir directement avec le style du joueur.

La perte direct ne concerne uniquement que les joueurs donateurs, parce qu'ils ont achetés tes tabards **Ultra Gold VIP GodLike +28** à 150 euros ou bien les **28 montures de ta boutique** à 25 euros unités.

Si tu fermes ton serveur, il ne va jamais revenir.

Jamais est un grand mot, mais ce joueur là n'aura plus envie de faire un don pour un autre projet qui ça tombe à plus de légitimité que toi, parce qu'il travaille plus, parce que son projet a du sens.

Ou alors tout simplement ce joueur ne vas plus jouer sur un serveur privés, parce que pour 50 euros il accède à l'officiel, un abonnement d'un mois, peu jouer sur le PTR gratuitement et à accès à tout les serveurs Classic.

La perte indirecte ne concerne uniquement que les joueurs qui donnent de leurs temps.

Tu gères un serveur BlizzLike x1 en 2021 (bon courage), au bout de 2 mois tu fermes parce que tu n'as pas assez de joueur et qu'objectivement c'était pas une bonne idée. Les joueurs qui eux ont joués, sont peut être niveau 80, ils ont joué pendant 2 mois, pendant 2 mois ils ont donnés de leurs temps.

Lorsque qu'ils vont devoir retourner sur un serveur BlizzLike x1, il vont y aller à reculons, parce que monter 80 niveaux c'est long, ce stuff c'est long, monter ses métiers c'est long et on va même pas parler des réputations.

Pourtant le nouveau serveur BlizzLike x1 sur lequel ils sont est peut être beaucoup mieux parce que le mec à payés la machine pour 8 ans, a des projets de communications (publicités, mailing) etc.

Mais ça eux ne le savent pas et au pire des cas ce dirons que c'est un mensonge d'un énième administrateur.

Et les situations peuvent s'inverser, un mec peu farm des mois sur un serveur UltraFun et acheter sur un Blizz, comme je disais c'est pas le style de serveur qui va changer le type de perte mais le type de joueur.

Alors il faut en avoir conscience et se poser les bonnes questions, vous avez le droit de ne plus être motivés, vous avez le droit aussi d'avoir une boutique etc. personne ne pourras jamais vous dire le contraire.

Outre le fait que vous payez une machine pour la plus part vous travailler beaucoup sur vos serveurs, c'est donc légitime de vouloir gagner son sous.

N'oubliez peut être pas votre objectif : Divertir les joueurs.

Si vous ouvrez votre serveur avec l'idée d'être riche, bon courage ! C'est possible, mais vas falloir à côté travailler beaucoup plus et c'est pas avec un UF que ça va être possible, en tout cas pas avec ceux dont on a l'habitude.

N'oubliez pas non plus quelque chose, vos serveurs sont la vitrine de notre domaine (l'émulation World of Warcraft).

Les nouveaux développeurs seront des joueurs qui seront hypés par vos créations, les nouveaux développeurs du coup eux vont avoir comme modèle ce que vous avez fait. Ils risquent de vous surpasser et c'est tant mieux, car leurs création à eux vont faire venir plus de joueurs, des nouveaux joueurs et donc des nouveaux potentiel développeurs.

La fin de l'émulation ça fait 10 ans qu'elle est en marche, mais c'est pas la fin du développement World of Warcraft, pas du tout, **c'est la fin de vos serveurs et c'est vous qui la provoqués.**

Ça fait plus de 10 ans que vous proposez la même chose BlizzLike ou UltraFun, donc forcément les joueurs en ont marre et ce barre, c'est logique.

Pourtant c'est pas les technologies, les outils qui manquent, pas du tout. C'est l'envie de faire mieux, de faire autrement, alors là on pourrait partir dans le sociale et dire que les Français aiment pas le changement, mais comparés un fait de société avec un jeu vidéo, c'est stupide.

Vous vous adressez à des joueurs, pas des électeurs, les joueurs eux veulent du changement, de l'évolution, devoir tuer le Roi Liche

pour la 500 ième fois, c'est chiant. Devoir farm les "Brassard PVE 540" dans une "Zone Gold" c'est chiant.

C'est ça qui signe la fin de l'émulation, **vous tournez en rond**.

J'ai peut être un ton un peu moralisateur parce que ça m'énervé de lire "Oui c'est la fin de l'émulation Wow", de lire ça de la part de gens qui en son responsable.

Si c'est la fin de l'émulation Wow pourquoi continuer à faire ce qui objectivement ne marche pas ?

Pourquoi ne pas tenter un coup de poker et essayer des choses jamais vu ?

Au pire il vous arrive quoi ? Vous n'avez pas de joueurs ?

De toute façon c'est la fin de l'émulation, vous étiez prévenu.

Au lieux de précipiter cette fin, essayez peut être d'en tirer partit.

Moins de serveur ça veux dire plus de joueurs à fidéliser, vous avez un public qui est plus petit certes mais surtout qui vous regarde, alors faite des choses qui changent.

Là je m'adresse directement aux serveur UltraFun qui vont sortir cet été, prenez conscience que vous êtes responsable d'une grande partie de l'image des serveurs World of Warcraft. Parce que vos joueurs sont des joueurs instable, vous en avez 12 le premiers jour, 40 le deuxième et ce n'est jamais les mêmes, vous avez un gros TurnOver.

Profitez-en, renouvelez vous à chaque instant, sortir 652 donjons ça ne sert à rien, même Blizzard ne le fait pas.

Sortez 4 donjons mais travaillez les à fond.

Les serveurs BlizzLike "à l'ancienne" n'ouvrez plus, Blizzard sort Wrath of the Lich King Classic dans relativement peu de temps, alors oui ça seras payant. Votre seul argument ça seras d'être gratuit. Ca ne fonctionneras jamais.

Et d'ailleurs être un Pay to Win ce n'est pas un argument.

Si vous souhaitez faire croire à vos joueurs que votre boutique est légitime et les prix cohérent par rapport aux besoins de votre serveurs, s'il vous plaît mentez correctement.

Dire que ton serveur te coûte 500 € / mois c'est un mensonge, surtout quand ton site est un BlizzCMS sans aucunes modifications. Vous voulez faire du service Premium vous avez le droit, mais ne mettez pas 500 balles dans une machine, mettez 50% de votre budget chez un graphiste, une identité visuel. Votre site c'est la vitrine de votre serveur.

La fin de l'émulation c'est vous qui la signés, les développeurs chez AzerothCore, TrinityCore et Mangos se fiche de savoir si il y a des serveurs qui ouvrent oui qui ferment, quand vos serveurs ferme personne ne tremble chez eux.

Par contre les joueurs sont déçus et partent, vous faite partir des développeurs en devenir.

Je suis pas là pour être moralisateur, pas du tout et d'ailleurs l'espace commentaire va servir à débattre de ce sujet.

Le mot de la fin

Ce que je peu vous conseiller avant d'ouvrir un serveur c'est de lire quelques guides :

- [Les Guides de l'oncle Hyakki'](#)
- [Un bon semiBlizz ?](#)

Naillez pas peur d'oser, ça fait 10 ans que c'est la fin, il est peut être temps d'arrêter de la craindre cette "fin" et de s'en servir.

D'ailleurs la meilleure technique pour l'éviter cette fin, c'est de partager votre savoir. Un développeur qui ne sait rien, ne produit rien, s'il ne produit rien il ne fait pas non plus venir de joueurs. Vous voulez que vos serveurs marche ?

Créez de la concurrence, sans elle vous n'existez pas. Être le seule c'est pas pareil qu'être le meilleure, mon avis c'est qu'être le seul c'est pire que tout, vous n'avez aucuns points de comparaison.

La seule chose qui feras de votre serveur un bon serveur est de créer de la concurrence et d'innover, alors partager votre savoir, formez des développeurs qui vont essayer de faire mieux que vous, parce que c'est la concurrence qui vous permet de faire mieux que tout le monde.

Quand on vous dit que partager c'est important, ce n'est pas une blague, vous ne voulez pas de la fin de l'émulation ?

- **Partagé**
- **Innové**

kazuma

Mon avis :

Bah j'suis assez d'accord avec ce que tu as dis , je l'ai compris depuis un bon moment maintenant vu que j'étais quand même à la bonne école ☐

Mais moi j'suis un p'tit peu plus pessimiste, je pense que vu le peu de joueur français encore intéressé par des serveurs WoTLK , déjà faut vraiment avoir un projet en béton , travaillé sur tout les points et vraiment sérieusement, et même malgré ça , ça sera très dur et la population de joueur montera très lentement.

Moi je pense que c'est fini l'époque où tu peux lancer un petit serveur tranquillou en solo (2-3 personnes).

Je fais des grimaces quand je vois des personnes dire qu'ils préparent un serveur en solo ... et j'doûte de leur réussite sur le long terme...☐

Faut vraiment mettre en place des nouveautés très innovantes, ça devient aussi important qu'un projet professionnel un peu... Comme Firestorm enfaite...

Pour moi je pense que une bonne façon de ressusciter tout ça, ça serait plus de coopération, moins de projet dispersé partout et plus d'entraide.

Je sais que tout le monde veulent faire différemment mais je serais curieux de voir ce que les gens en pense :

Combien de personnes se verrait travailler ensemble sur un projet de serveur WoW commun ? ☐

EIntemporel

En fait moi j'ai un autre avis :

Moi ce qui me plaît dans tout ça, c'est pas de me dire, TIENS mon serveur ramèneras X joueur(s) et si je fais de bon scripts, de bonnes interfaces, que ça semble interactif, que le joueur y vois du nouveau, voir même que le joueur ai accès à des features des extension supérieur, etc... Bah alors peut être que le joueur ferra un tour dans ma boutique pour prendre tel ou tel items juste cosmétiques (je l'espère), et donc me dire : Whaow bah dis donc ce mois-ci j'ai vendu pour X€ d'item, j'ai Y joueur(s) sur mon serveur en simultané , et ça me fou la demi-mol**, NON.

Moi si je fais tout ça, c'est pour un plaisir personnel, qui j'espère se propagera à mon prochain !

Moi mon but ultime c'est de faire le jeu auquel j'ai jamais pu jouer, de coder des trucs tellement useless mais tellement beaux que j'en ai la larme à l'oeil !

Moi ce que j'aime dans l'émulation World of Warcraft c'est qu'on ai accès à un gros projet de jeu vidéo alors qu'en fait, tout seul on ferait à peine un shooter 2D pour certains, voir un Tower Défense 2D pour d'autres, voir de petit jeux 3D pour d'autres encore...

On a l'occasion de toucher à des scripts, des templates, des fonctions simple en réalité, mais qui dans l'ensemble peuvent faire de nos rêves une réalité.

C'est pas la fin de l'émulation parce que les serveurs privées tournent en rond, ou bien que les gens baissent les bras rapidement ou autres, c'est pas du tout ça... C'est UNIQUEMENT parce que les gens cherchent à faire du profit, soit financiers soit juste par le nombre de connexion en simultané...

Les courbes de chiffres ça monte à la tête de tout le monde, voir visuellement une entité qui grossis, qui prend de l'ampleur ça fait toujours plaisir, voir qu'on fait toujours plus de fric pareil, mais pour le coup tout le monde oublie que si on fait ça (je l'espère) c'est pour le plaisir.

Je pense pas être un développeur débutant, je touche à tout, je m'intéresse à tout, je suis plutôt logique et j'en passe.. Peut être que si je m'étais réellement lancé dans l'ouverture d'un serveur j'aurais pu faire un truc de sympa, peut être pas, mais bon je garde mes mystères pour moi, du moins mon serveur local, bah ouais parce que les partages aussi ça compte c'est fou comme on racle le fond dans les partages, j'entend par là qu'on a pas de gros partage de script sympa ou autre, on partage 1 fonction à droite, une idée à gauche, au final on partage que ce que tout le monde pourrait faire en cherchant un peu, du moins pour la grande majorité (même moi hein)..

J'en viens au fait que j'ai l'impression qu'on est intéressé par le dev mais qu'à moitié (du moins pour revenir au dessus, je pense que c'est pour aller au plus vite au profit),

Heureusement que les anglais, les russes et les tchèques et j'en passe nous prémâche 95% de nos serveurs, y'a combien de personne

côté FR qui sont dans la recherche ? Quand je parle de recherche c'est d'innover réellement !

- C'est d'essayer de comprendre ce que personne n'a encore compris
- C'est de faire des projets communautaires pour des apps utiles voir useless (moi je suis fainéant, je ferais des apps pour quasiment tout me simplifier dans mes futurs proches ou lointains)
- C'est encore tellement de chose mais il me semble que vous avez compris

Bref j'ai l'impression que personne fait progresser réellement le monde de l'émulation World of Warcraft, pas par le manque de compétences, mais par la fainéantise de chercher plus loin, du moins côté FR.

Petite mention honorable, le Discord est un TUE-FORUM, l'un et l'autre ne sont pas compatible, quand on arrive sur le forum, on a l'impression qu'il faut enlever les toiles d'araignées, à mon avis il faudrait faire un choix, mais mon choix de cœur (qui aime trop le style RP(G)) m'inciterais à garder le forum uniquement, beaucoup plus chaleureux quand c'est bien fait...

Un serveur Discord c'est une géante boîte de dialogue, faut-il encore parler... Un forum c'est un tout, c'est une discussion dans une taverne à boire une bière près du feu.

Je vous aime tous, gardez espoir car rien n'est fini tant qu'il y a de l'espoir.

J'espère que la lumière vous guideras vers ce message.

Aimez de tout votre cœur ce que vous faites dans l'émulation, redevenez ces jeunes qui découvrent le genre MMORPG et le monde virtuel de World of Warcraft qui c'est ouvert à vous, et n'hésitez pas à partager vos connaissances. C'est primordial pour notre santé mentale à tous et à toute.

Camaraderie, Partage et surpassement de soi sont les mots de la fin.

Doctor

Je pense avoir un avis un peu différent du votre ! L'émulation WoW est **morte** ? **Oui** et depuis bien longtemps.

Je pense que la chute a débuté quand Britannia a fermé. Mais c'est pas parce que les gens ne partagent pas. Pas parce qu'il cherche le profit. Mais parce que le jeu en lui même attire de moins en moins de monde. Les plus belles années de l'émulation WoW (Fr ou pas) coïncide parfaitement avec les belles années de WoW.

Les serveurs fait d'un groupe de 5 GM qui aiment le jeu et découvre les commandes MJ et qui arrivent à avoir des centaines de connexions uniques et bel et bien finis. Mais ca ne veut pas dire que tout est finit, et que ce qu'on fait est en vain.

J'ai une question à vous poser : "Qu'est ce que le WoTLK de 2008 à avoir avec les serveurs qu'on a maintenant ?"

De la transmo, des arènes 1v1, des systemes classless, et j'en passe et des meilleurs. Ces jeux partagent peut être la même base mais le fossé se creuse de plus en plus. Elle se creuse à la force de nos bras. Nous petit développeur dans nos chambres à travailler bénévolement juste pour le plaisir de faire.

Nous avons créer un nouveau jeux, basé sur le système du Open-Sources. Un serveur qui collapse ne veut aucun cas dire que c'est la fin de quelques choses ... non ! La team se disperse et forme peut être plein de plus petite team. Certaines personnes apprennent à dev et commence à participer à des projets ou contribuer à des projets Open-Sources. Et tous les scripts la plus part du temps se retrouve sur internet (Avec ou des fois, malheureusement, sans le consentement des concernés) La mort d'un serveur veut majoritairement dire la naissance d'un autres. Exactement comme la vie. Et je trouve ça beau.

J'ai commencé l'émulation WoW à 13 ans, sur le PC familiale dans un garage. L'émulation WoW m'a énormément appris, et je ne parle pas de code.

Nous avons créer, tous ensemble et inconsciemment, un nouveau système sociale.

noc

↩ **Doctor** Je pense que la chute a débuté quand Britannia a fermé.

Pas certain que ce site en soit la cause, que ce soit directement ou pas, par contre faire un serveur c'est long, très long, c'est difficile et pas évident non plus car il n'y a pas d'outils spécialisés comme par exemple la création d'une classe, d'une race ...

Alors on veut faire simple et rapide sur des serveurs pas aussi stables que ça, modifiable avec quand même pas mal de difficultés. Il faut toucher à tout, sql, lua, c++ même si l'on n'y connaît rien et comme le peu que l'on trouve on le garde pour soi parce-que c'est mon idée et que c'est ma mienne, faudrait pas non plus qu'on me la vole hein, vu le temps que j'y est passé ... et bien comme à chaque fois le

serveur ne voit pas ou peu le jour, il propose un contenu comme tant d'autres avant lui et les innovations et autres idées disparaissent car faut pas qu'on prennent mes idées, mon game play ect. résultat ... le néant pour tout le monde. Il faut dire aussi que créer un truc laborieux alors qu'il y en a de tout près ça sert à quoi?
