

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.

Un bon semiBlizz ?

iThorgrim

Bonjour,

Cela fait des années que je travaille sur des serveurs privés World of Warcraft, et la plupart de mes projets privés, si ce n'est les 3/4, n'ont jamais été achevés. Le manque de patience et surtout le fait de développer seul n'est jamais amusant.

Cela ne veut pas dire que je n'ai pas étudié comment faire un serveur privé, surtout les idées qui peuvent être intéressantes à travailler (ou pas) sur un serveur de type SemiBlizz, qui est mon type de serveur préféré.

J'ai envie de partager avec vous quelques idées et certaines choses que j'ai vu et que je ne trouve pas si stupide bien que malhonnête pour certaines. (Et oui, nous pouvons être méchant mais intelligent)

Le Custom, mais pas trop

Je suis un fan de la création, je pense que les joueurs en ont assez des serveurs BlizzLike bien qu'ils ne cesseront jamais d'être créés.

Je pense et d'après ce que je peux voir que la créativité est une bonne chose pour les nouveaux serveurs, en ajoutant quelques lignes d'histoire qui n'existent pas, en personnalisant le lore et pourquoi pas en retouchant certaines parties du jeu.

Après tout, nous, développeurs de World of Warcraft, sommes des concepteurs de jeux en herbe, c'est à nous de créer les règles du jeu.

Attention cependant, un piège arrive vite, n'en faites pas trop. Une chose qui arrive rapidement est le poids de votre custom, si vous commencez à ajouter des objets, des créatures, des zones, des races, vous devrez ajouter tout ce qui va avec, les sons, les loadingscreens, les textures, les effets, etc. Donc ça devient très vite lourd, très lourd.

C'est quelque chose à considérer.

La personnalisation est je pense une bonne chose pour les nouveaux serveurs de 2021 et 2022 et surtout avec les tendances des serveurs c'est ce qui est demandé, mais n'en faites pas trop. N'oubliez pas que les patches doivent être téléchargeables.

Faites également attention à ce que vous allez retoucher dans l'histoire. Si vous décidez de modifier un élément de l'histoire de World of Warcraft, faites attention aux conséquences, qui ne seront pas (pour la plupart) les mêmes.

Si vous décidez que la "malédiction de la chair" n'est plus la faute de Yogg'Saron, cela change beaucoup de choses dans l'histoire. Soyez donc prudent avec vos changements.

Enfin pour finir avec ce point, faites simple, avant de commencer à faire du sur mesure à tout prix, cherchez toujours un moyen de rendre la procédure pour "vous rejoindre" la plus simple.

Je m'explique, si vous ne savez pas comment développer un lanceur, ne faites pas télécharger des patches de 10 Go à vos joueurs, même si vous savez développer un lanceur, demandez-vous avant si vous savez le développer correctement, saurez-vous comment alléger les téléchargements ? Avez-vous pensé à utiliser la zStormLib pour ouvrir les patches ? Etc.

Parce qu'il ne faut pas oublier que dans le cas d'un patch de 10 Go vous devrez faire des retouches dessus et je vous rappelle que si vous modifiez un modèle, le joueur doit re-télécharger 10 Go, donc soyez malin et intelligent.

Si dans cet exemple vous ne savez pas répondre ou vous répondez non à ses questions, ne faites pas de gros custom et apprenez à tricher avec ce que vous avez et faites avec, n'hésitez pas à vous former c'est très important.

Maintenant passons aux idées que je trouve intéressantes et pertinentes dans les tendances actuelles des serveurs RPG-Paradize.

Les idées

/!\ Attention, les idées présentées et/ou listées ne sont que mon avis et ma vision des serveurs semiBlizzLike, j'ai une vision très "service" du jeu vidéo donc les idées listées iront dans ce sens. /!\

service du jeu vidéo dont les idées listées vont dans ce sens. 7/7

Sésame : Merde c'est une super idée, n'ayez pas peur de proposer le sésame sincèrement, les joueurs en ont marre de monter 80 niveaux. Donc proposer le sésame est un net plus non négligeable. Idéalement les tranches de niveaux qui peuvent être intéressantes sont 60 / 70. Si vous voulez vraiment aider le joueur un sésame de 79 peut aussi être intéressant.

Interfaces: Mettons nous d'accord tout de suite, les gossips c'est moche. Alors arrêtez avec vos gossips pour proposer vos services. Les interfaces, c'est cool, c'est génial et ça ne demande **AUCUNES** compétences avancée pour être implémenté. D'ailleurs, de plus en plus de développeurs Lua / AIO proposent leurs services pour quelques dollars, alors n'hésitez pas à utiliser leurs services ou à vous former, Lua c'est facile.

Le modificateur de taux d'EXP: Oui, même si vous faites un sésame 70 c'est une donnée importante, laissez le choix de la vitesse de progression, comme pour le sésame d'ailleurs n'imposez rien, laissez le choix. Idéalement pour une progression qui pourrait être intéressante un maximum de x3 serait le must au-delà ça commence à être trop rapide.

Récompenses communautaires: Que vous ayez 3 joueurs ou 150 joueurs, faites des événements communautaires et présentez-les sur votre site / forum / discord / page RPG-Paradize, c'est très important ! Vous pouvez par exemple faire un Week-End double exp, augmenter le taux d'exp par membre du groupe (0.10 / membres). Vous pouvez aussi faire des concours de vote à court terme avec des récompenses communautaires à la fin. Le but n'est pas que le joueur soit le seul gagnant, personne ne donne rien gratuitement, pas même vous.

Que votre serveur soit à but lucratif ou non, ne donnez pas trop car vos joueurs s'y habitueront et ce n'est jamais bon, les récompenses sont ce qu'elles sont : des récompenses.

Grade Contributeur: C'est quelque chose que l'on voit de plus en plus sur les serveurs semi-Blizz, les bonus peuvent être divers et variés mais le principe est le même presque partout. Un joueur fait un don du plus petit niveau (souvent 5 euros) et son compte devient Contributeur, débloquant ainsi plusieurs récompenses :

- un taux d'exp X4, - des montures liées au compte de niveau 1, etc.

Le but n'est pas de faire un Pay to Win mais de remercier ceux qui donnent simplement.

Interfaction: Parce que vous n'aurez pas 150 joueurs au début et qu'il est très difficile pour la communauté de se socialiser lorsque des barrières de factions sont en place, alors n'ayez pas peur de mettre en place l'interfaction ; vous pouvez même la mettre en place via des conditions pourquoi pas : S'il y a moins de 10 joueurs dans chaque faction connectée alors le serveur devient interfaction, les groupes sont possibles etc.

Cela nécessitera quelques modifications du côté du Core, mais en même temps cela fera de votre serveur, un serveur qui pense au petit nombre de joueurs et c'est très important.

SoloCraft ou AutoBalance: Eh bien je n'aime pas du tout ça, mais en même temps c'est très demandé. Essayez de travailler avec les modules SoloCraft ou AutoBalance, vous pouvez les rendre actifs uniquement si moins de X joueurs sont en ligne, mais je vous conseille de les désactiver pour les raids et les donjons héroïques. Par contre, les activer si moins de X joueurs sont en ligne est une très bonne idée.

Arena 1v1: C'est devenu une fonctionnalité importante, quel que soit le type de votre serveur.

Et enfin parce que je ne vais pas lister toutes les idées avec une description, voici une liste d'idées qui pourraient être intéressantes pour un bon semi-Blizz :

- Montures liées aux comptes
- Mascottes liées aux comptes
- Niveau Pvp
- Nouveaux champs de bataille
- Suppression du "liés quand ramassé" sur les objets
- Augmentation de la vitesse de course dans les donjons et raids en dessous du niveau du joueur
- Lore personnalisé
- Enchantement aléatoire sur les armes et armures lorsque qu'elles sont loots
- Montures volantes quand on est mort
- Checkpoint dans les donjons à la mort d'un boss
- Mode mythique dans les donjons
- Organiser des MDI sur votre serveur

Les idées ne manquent pas. Malheureusement, nous allons attaquer un point qui est un peu moins cool.

Le point sur les méchants administrateurs

Avant d'entrer dans le vif du sujet, laissez-moi me transformer en Darkgrim.

/!\ Attention, ici je vais simplement expliquer ce que j'ai déjà vu sur certains serveur et qui objectivement, fonctionne bien que les méthodes ne soient pas très honnêtes... Vous êtes seul responsable si vous les appliquez et que les joueurs s'en rendent compte. /!

Cacher son jeu :

Un gros problème des serveurs actuels est de tout proposer dès l'ouverture, la Transmogrification, le Parangon, l'histoire custom, le système de difficulté Mythic et j'en passe (bonjour Jean).

N'hésitez pas à attendre qu'on vous demande certaines choses pour tricher, alors ce n'est pas très propre voire malhonnête, mais vous voulez que votre communauté se sente importante.

Donc appliquez vos modifications mais ne les rendez pas publiques tout de suite ; par exemple pour la Transmogrification, implémentez-la nativement sans spawn vos PNJ.

Donc certains joueurs vont faire une demande, à ce moment là vous proposez un sondage, vous savez pertinemment que les joueurs veulent cette fonctionnalité elle est demandée partout, vos votes seront positifs. Donc vous allez spawn le Transmogrifieur et là c'est le bonheur pour tous.

Vos joueurs auront l'impression d'avoir un impact sur la vie du serveur, vous aurez une bonne image de développeur / administrateur à l'écoute de ses joueurs, donc attention à ne pas être stupide au point de faire ça avec tout, car sinon les joueurs pourraient croire que vous ne savez pas prendre d'initiative et ça peut être mal perçu (d'ailleurs si les joueurs lisent ça, ce sera aussi mal perçu mais on ne va pas se mentir, réussir sans psychologie, ce n'est pas possible, le seul talent ne suffit plus).

Wow.exe modifié :

Si vous avez l'habitude d'utiliser l'éditeur 010 Editor, il est possible de modifier certaines des fonctions du Wow.exe, par exemple vous pouvez modifier la liste des fichiers lus et leurs noms.

Pour que vos joueurs soient "bloqués" sur votre serveur vous pouvez modifier les noms des dossiers et fichiers lus, par exemple :

- Vous supprimez la lecture de la realmist dans le fichier realmist.wtf (en supprimant simplement le fichier et en enlevant la ligne sur l'éditeur 010).
- Vous renommez le dossier "Data" en par exemple si votre serveur s'appelle WARLOG (je vais regretter cet exemple...) : "WARLOG_DATA".
- Renommez aussi le Wow.exe, histoire d'enfermer le joueur et de lui donner cette illusion jusqu'au bout.

Une illusion et oui, car le joueur n'est pas au courant de tout cela et comme vous voulez vous assurer que les joueurs ne vont pas sur un autre serveur, vous devez faire en sorte qu'ils se sentent enfermés avec votre client, au point que la section "Rejoignez-nous" des autres serveurs est obsolète sur votre client.

Et oui, car ne pas avoir de Realmist, c'est déjà beaucoup pour le joueur, il ne sait pas où le changer.

Si vous avez changé le nom du dossier "WTF" et du fichier de configuration "config.wtf", le joueur ne cherchera pas plus loin et choisira dans 80% des cas de rester chez vous car télécharger à nouveau 16 Go est ennuyeux et long et ils n'ont pas tous la fibre.

Utilisez des techniques de marketeux :

Et oui si ça marche dans une boutique(physique), ça marche aussi dans un jeu et encore plus sur un serveur privé.

Si vous avez une boutique de jeu, isolez la boutique du reste du jeu, par exemple :





Sur cette image vous pouvez voir une boutique que j'ai développée (elle est belle n'est-ce pas ?), vous pouvez voir autour que l'écran est noir. Le but est d'enfermer le joueur avec la boutique, ce que vous ne voyez pas cependant, c'est que lorsque le joueur clique sur une monture, le bouton "Confirmer l'achat" clignote.

Oui, c'est aussi stupide que cela, mais enfermer le joueur avec un désir d'achat le pousse plus facilement à acheter.

Vous pouvez aussi baser vos promos sur la météo. Oui ... Quand il pleut les gens jouent, quand une promotion tombe un jour de pluie les achats sont plus faciles que quand il fait soleil, vous aurez statistiquement plus d'achats un jour de pluie qu'un jour de soleil donc mettez les chances de votre côté ...

Le mot de la fin

Eh bien... Je peux enlever ce grand méchant masque ?

Darkgrim a quitté le salon.

Donc malgré ces idées qui peuvent être bonnes ou mauvaises, n'ayez pas peur de faire un serveur de jeu quel que soit votre objectif.

Vouloir gagner de l'argent avec un serveur de jeu peut être louable si le travail derrière est conséquent, n'ayez pas honte de vouloir enfermer les joueurs chez vous, sur votre serveur.

Alors peut-être n'appliquez pas les méthodes ci-dessus, elles vont dégrader votre image et celle de votre serveur, mais inspirez-vous en pour faire de bonnes choses.

Je ne pense pas que les joueurs vous en voudront si vous voulez qu'ils restent sur votre serveur, après tout c'est logique, les 3/4 des serveurs créés aujourd'hui ont pour but de générer de l'argent et de faire jouer le plus de monde, il est peut-être temps de l'assumer.

Enfin, ne voyez pas votre concurrent comme un ennemi, attention, cela ne veut pas dire que vous devez tout lui donner ou tout lui demander, mais profitez de la concurrence pour faire mieux, la concurrence est importante, elle aide votre serveur à se développer, alors utilisez-la correctement.

Enfin, ne soyez pas stupide, soyez patient.

kazuma

Ça n'a pas l'air grand-chose comme ça, mais cet avis c'est quand même le résultat d'une observation de plusieurs années sur les serveurs privés Wow. Et je suis d'accord avec ithorgrim sur ce sujet, du coup je souhaite à tous ceux qui souhaitent se lancer dans un projet de prendre note de ce qui a été dit ici. □

Pour moi le fin mot de tout ça c'est qu'il faut un peu sortir de la zone de confort habituel qu'ont les autres serveurs lambda, et tenter de nouvelles choses, je dis ça en tant que joueur. □

noc

Vous avez bien raison, il faut risquer des choses et les proposer petit à petit de cette façon on peut faire des modifications en fonction des besoins des joueurs et du lore du serveur, s'il y a un lore ...

