

Depuis plusieurs mois déjà, nous travaillons sur la prochaine extension de DOFUS. Nous avons l'intention de la rendre disponible sur le serveur de test vers la fin de l'été, cette extension devrait être disponible sur les serveurs de jeu à partir du 21 août 2007. Cette extension majeure apportera du contenu destiné aux personnages de niveau 30 à 200. Cette île tropicale permettra aux joueurs de découvrir de nouvelles créatures et objets inédits. La résolution des problèmes techniques actuels reste notre priorité, nous continuons cependant de faire évoluer le jeu en parallèle afin de renouveler son intérêt. Nos graphistes, animateurs et gamedesigners ne sont pas concernés par la résolution des problèmes techniques, ils continuent donc de faire évoluer le contenu du jeu. Afin de nous concentrer sur les problèmes techniques, les fonctionnalités importantes à venir qui nécessitent l'intervention de notre équipe de développement, sont retardées ou annulées. Nous nous assurons ainsi que les mises à jour et extensions de contenus ludiques ne viennent pas perturber le développement des améliorations techniques et la correction des problèmes du jeu.

Vous pouvez consulter la liste des améliorations techniques prévues par notre équipe de développement [ici](#).

Voici une liste non exhaustive des fonctionnalités que nous comptons ajouter avec cette prochaine extension (certaines de ces fonctionnalités sont encore en cours de conception et de développement, et ne seront peut-être intégrées au jeu que dans les mises à jour suivantes) :

Les sorts de niveau 6

Les derniers sorts de niveau 6 de chaque classe seront ajoutés. Certains sorts seront équilibrés en fonction de leur utilisation actuelle.

Modification des bonus de classe pour les armes et des maîtrises

Nous comptons réduire l'importance en jeu des attaques de type "corps à corps".

Nous prévoyons de revoir à la baisse les effets actuels des maîtrises, et nous voulons modifier les bonus de classe pour chaque type d'arme afin de renforcer les spécificités de chaque classe. Les points de sorts dépensés dans les maîtrises seront rendus.

Le nombre de points de vie de certains monstres sera revu à la baisse afin de compenser la perte de puissance occasionnée par la modification des maîtrises et des bonus de classe pour les armes.

Modification sur le système de percepteurs

Nous avons l'intention de revaloriser les combats entre les guildes grâce au système de percepteurs.

Le coût de pose des percepteurs sera toujours indexé sur le niveau des guildes, mais sera considérablement réduit afin d'offrir aux guildes une façon d'organiser des combats PVP (joueurs contre joueurs) à moindre frais.

Cependant, nous prévoyons d'instaurer un temps minimum entre deux collectes de percepteurs (à priori indexé sur le niveau de la guilde, plus une guilde est puissante plus elle devra attendre deux récoltes de percepteurs).

Notre objectif concernant les percepteurs, est de permettre à la majorité des guildes de pouvoir en placer sans devoir investir des sommes importantes.

Le délai minimum entre deux collectes de percepteurs permettra de donner plus d'intérêt aux attaques de percepteurs.

Nouveau système d'oubli de sorts

Sur l'île d'Otomaï, les joueurs auront la possibilité d'accéder à des donjons qui leur permettront d'oublier tous les niveaux d'un sort gratuitement (la seule condition nécessaire sera de finir le donjon vivant !).

Plus le niveau du joueur sera important, plus il devra s'aventurer dans des donjons difficiles pour oublier les niveaux d'un sort.

Nouveau système de réinitialisation des caractéristiques

Toujours sur l'île d'Otomai, les joueurs auront la possibilité de réinitialiser leurs caractéristiques en s'aventurant dans des donjons adaptés à leur niveau, et en accomplissant des quêtes annexes.

Les joueurs auront la possibilité de réinitialiser les caractéristiques de leur personnage de deux façons :

Ils pourront réattribuer tous leurs points de caractéristiques, mais perdront tous les points gagnés grâce à des parchemins.

Ils pourront choisir de ne répartir que les points dépensés au dessus de 101 points dans chaque caractéristique.

Les caractéristiques ne pourront pas être réinitialisés individuellement.

Les joueurs pourront réinitialiser leurs caractéristiques autant de fois qu'ils le voudront, mais devront refaire à chaque fois, l'ensemble des quêtes nécessaires et devront de nouveau s'aventurer dans les donjons associés à cette fonctionnalité.

Nouvelles panoplies de classe

Chacune des nouvelles panoplies de classe que nous rajouterons sera destinée à une seule classe de personnage.

Les effets de ces panoplies seront spécifiques pour chaque classe.

Les couleurs de ces panoplies s'adapteront automatiquement aux couleurs des personnages qui les équiperont.

Système de revalorisation automatique des groupes de monstres

Chaque groupe de monstres du jeu offrira plus d'expérience et plus de ressources ou d'objets s'il n'a pas été vaincu depuis un certain temps.

Plus le groupe de monstres sera resté en vie longtemps, plus les bonus seront importants.

Ce système nous permettra de revaloriser dynamiquement les groupes de monstres qui ont le moins de succès, de repeupler les zones désertées du jeu et d'inciter les joueurs à choisir avec plus d'attention leurs groupes.

Panoplies fabriquées par les artisans

La quasi totalité des panoplies du jeu qui peuvent être récupérées sur les monstres, pourront être également confectionnées par les artisans.

Nouvelles maisons et nouveaux enclos

Nous ajouterons de nombreux enclos d'élevage et maisons dans cette prochaine extension. Les nouvelles maisons seront essentiellement ajoutées dans la nouvelle zone, et les nouveaux enclos seront eux répartis entre les anciennes et les nouvelles zones.

Maisons de guildes

Les propriétaires de maisons auront la possibilité de transformer (temporairement ou définitivement) leur maison en maison de guilde.

De nouveaux droits seront disponibles pour gérer ces maisons de guilde :

Un droit pour pouvoir se téléporter dans une maison de guilde (en utilisant une potion de foyer de guilde !).

Un droit pour pouvoir rentrer dans une maison de guildes.

Un droit pour accéder aux coffres de la maison de guilde.

Les guildes pourront décider d'afficher ou non leur blason sur la porte de leur maison de guilde.

Les guildes auront la possibilité de posséder plusieurs maisons de guilde (une maison de guilde pour 10 niveaux de guilde, comme pour les enclos d'élevage).

Nouveau système de PVP et de conquête de territoires

Nous avons décidé de revoir complètement le système de PVP ("joueurs contre joueurs") actuel.

Il ne sera plus possible de gagner des points d'honneur lors des agressions entre joueurs.

Les joueurs ne pourront gagner des points d'honneur qu'en effectuant des actions collectives de défenses et de conquêtes de zones.

Chaque zone du jeu (exemple : "Le coin des Bouftous", "La Péninsule des Gelées" etc.) pourra être contrôlée par un alignement (à l'exception d'une minorité de sous-zones particulières).

Les joueurs gagneront des bonus pour les gains d'expérience, d'objets et de récolte dans les zones contrôlées par leur alignement.

Les points d'honneur permettront aux joueurs de gagner des bonus supplémentaires dans les zones contrôlées par leur alignement.

Les joueurs neutres ou d'un alignement adverse ne subiront aucun malus dans ces zones, mais ne profiteront pas de ces bonus.

L'intérêt des villages de conquête sera augmenté car ces derniers deviendront des points clefs, et le nombre de villages de conquête qu'un alignement possède déterminera le nombre de zones qu'il peut contrôler.

La prise de contrôle d'une zone s'effectuera via la pose d'un prisme dans la zone concernée. Les joueurs devront défendre ces prismes ou les attaquer suivant leur alignement.

C'est la participation des joueurs qui sera avant tout récompensée lors de ces affrontements, quel que soit leurs niveaux, les joueurs auront un rôle à jouer dans ces batailles où la supériorité numérique sera déterminante.

Afin de ne pas désavantager les alignements moins populaires, nous intégrerons plusieurs mécanismes d'auto-régulation qui permettront d'assurer un certain équilibre entre les différents alignements.

Les joueurs des alignements les plus faibles auront par exemple des prismes plus puissants, gagneront plus rapidement des points d'honneur et en perdront moins rapidement.

L'infériorité numérique globale d'un alignement sera également prise en compte dans des défenses et conquêtes de zones afin de mieux équilibrer les affrontements.

La supériorité numérique d'un alignement ne sera pas déterminante pour les défenses et les conquêtes de sous-zones, mais la participation relative des joueurs de chaque alignement le sera.

Ainsi, une participation importante des joueurs d'un alignement pourra contrer sans difficulté les assauts des joueurs les plus puissants, si ces derniers ne sont pas assez nombreux.

Les joueurs ne pourront pas perdre de points d'honneur s'ils échouent lors de l'attaque ou de la défense d'une sous-zone.

Seuls les joueurs qui ne participent pas aux défenses de territoires perdront un pourcentage de leurs points d'honneur.

Lors des attaques ou des défenses, les joueurs présents dans la zone concernée, pourront rejoindre le combat avec le prisme très rapidement en s'y téléportant. Les joueurs qui ne seront pas présents dans la zone pourront s'y rendre rapidement, mais devront faire une partie du trajet eux-mêmes.

Seules les zones limitrophes déjà contrôlées pourront être conquises. Nous prévoyons de revoir l'organisation et le découpage de certaines zones du jeu pour rendre ce nouveau système de PVP plus intéressant.

Les villages de conquête seront considérés comme des zones alignées, et pourront donc être utilisés pour étendre le nombre de zones contrôlées.

Voici les objectifs généraux de ce nouveau système de PVP :

Favoriser les combats de PVP multijoueur.

Réduire les déséquilibres engendrés par les écarts parfois importants entre le nombre de joueurs présents dans les différents alignements.

Récompenser avant tout la participation des joueurs.

Permettre à tous les joueurs quel que soit leur niveau, de participer et de jouer un rôle déterminant lors de la conquête ou de la défense de territoires.

Rendre le système de conquête de territoires et de zones dynamique.

Permettre aux joueurs d'avoir une réelle influence sur leur univers de jeu, sa gestion et son organisation.

Fédérer les joueurs d'un même alignement autour d'objectifs communautaires.

Renouveler régulièrement les enjeux PVP lorsque nous rajoutons de nouvelles zones (à chaque mise à jour ou extension).

Apporter des objectifs stratégiques majeurs, impliquant de nombreux joueurs, sur de longues périodes.

Ce nouveau système de PVP est encore en cours d'équilibrage, certains concepts seront revus et modifiés dans les mois qui viennent.

Nous vous expliquerons plus en détail son fonctionnement lors du lancement des bêta-tests de cette extension.

Posté le 29/06/2007 à 15:42:58