**Suggestions diverses :**En premier lieu, je préfère que ça soit clair, j'écris ces suggestions alors que je dispose de 20 personnages, 2 de chaque classe (dont 8 étant entre niveau 80 et 85, les autres suivent), que je ne suis pas dans le PvP (et donc que je ne risque pas d'être motivé par la rage envers une classe particulière). Je préfère que ça soit clair, avant que quelqu'un ne vienne me dire des idioties.

Gardons aussi un fait en tête : une solution de fortune trouvée à un problème, surtout si elle est peu connue de l'ensemble des joueurs, ce n'est pas une bonne solution au problème. Pour une suggestion donnée, beaucoup de joueurs diront "j'en ai pas besoin, donc je ne vois aucune raison pour que Blizzard s'en occupe", et à ceux-là, je dis "allez vous faire zut, bande de bouffeurs de salade", car il faut voir l'intérêt de la chose au-delà de ses propres besoins.

Je suis conscient qu'aucune de ces suggestions n'a la moindre chance d'être prise en compte par les développeurs (notamment parce qu'on est la communauté française, et franchement, faudrait qu'on fasse beaucoup plus de bruit pour que nos idées aient plus de réponses), mais j'essaye quand même, parce que j'ai la niaque.

**• Démonter / découdre des objets *(forgeron / ingénieur / travailleur du cuir / couturier / joaillier) :***
*L'idée serait ici de permettre aux métiers qui fabriquent sur une base régulière des objets d'équipement de les démonter pour récupérer une petite partie des composants utilisés, à l'image du désenchantement.*

- L’ingénieur pourrait démonter tout objet qui se classe comme étant un fusil, des lunettes d’ingénieur et autres objets spéciaux qui sont fabriqués par un ingénieur.
- Le forgeron démonterait les pièces d’armure en mailles et en plaques, ainsi que les armes.
- Le travailleur du cuir pourrait défaire les coutures des pièces d’armure en cuir.
- Le couturier pourrait défaire les coutures des pièces d’armure en tissu.
- Le joaillier démonterait les anneaux et les colliers.

- Chaque objet démonté, selon le métier, permettrait d’obtenir des composants, à la façon du principe du désenchantement. Dans le cas d’un forgeron 450+, on obtiendrait des [pièces de métal forgées cataclysmiques]. En se plaçant près d’une enclume, le forgeron pourrait utiliser un paquet de 5 [pièces de métal forgées cataclysmiques] pour obtenir un butin aléatoire qui se traduirait par des barres d’obsidium pliées, des barres d’élémentium et très rarement, des barres de pyrite.

- De telles fonctionnalités (une différente pour chaque métier) pourraient s’apprendre via des livres qui se trouveraient en butin sur des monstres, à la manière des bandages épais en tisse-givre.

- Elles permettraient de monter ses métiers un peu plus aisément. Évidemment, un objet démonté ne donnerait pas les composants nécessaires pour le re-créer (sauf coup de chance miraculeux), mais il aidera à en fabriquer un différent plus tard, étant donné que souvent, les objets fabriqués ne servent pas au joueur lui-même.

- Je suis conscient qu'un calligraphe peut fabriquer des reliques et des livres, mais dans son cas, je pense que ce n'est pas assez pertinent pour que la suggestion s'y applique.

- À voir si le joaillier ne pourrait pas retirer les gemmes enchâssés de certains objets, notamment des autres joueurs, lui donnant un potentiel commercial accru.

**• Campements abandonnés rares :**
*Nous connaissons tous les monstres rares, et certains ont déjà du voir les nouveaux coffres rares qui se trouvent un peu partout dans toutes les régions du jeu depuis Cataclysm. Et s'il y avait des campements d'aventuriers rares?*

- L’idée ici serait d’établir des lieux de très petite taille, composés d’éléments phasables (une tente, un feu de camp éteint, une pile de livre, un petit coffre verrouillé…) indiquant qu’un aventurier avait établit un campement ici, fut un temps, mais l’a abandonné (ou est mort pendant ses dernières aventures?). Certains camps pourraient appartenir à Brann Barbe-de-bronze, le célèbre explorateur!

- Un camp serait comme un monstre rare : il apparaitrait rarement dans une région, de la même façon qu'un coffre. En trouver un est un heureux hasard ! Les camps pourraient représenter des factions (cercle cénarien, ligue des explorateurs, Alliance, Horde, etc). Le logo serait indiqué sur la tente.

- Chaque camp pourrait contenir un coffre spécial. Par spécial, j'entends qu'il ne contiendra pas un objet rare bleu, mais plutôt quelques choses de cette liste :
Étoffes, pièces d'or, recette, enchantement apposé sur un vélin, sac de minerais, d'herbes ou de cuirs, pierre angulaire d'archéologie, des livres à utiliser qui donnent un buff d'XP ou de vitesse de déplacement…
La liste peut très bien être rallongée, ce ne sont pas les possibilités qui manquent, mais je pense qu'il serait plus sage de laisser les armes et armures rares aux monstres.

- On pourrait trouver un parchemin (objet gris) à lire qui raconte la vie de l'aventurier, ou un journal donnant une quête journalière demandant de le rapporter en capitale à un personnage précis (avec or, expérience et réputation à la clé).

- Je parlais de Brann Barbe-de-bronze, plus tôt. En poursuivant l'idée, on pourrait imaginer un haut-fait demandant de réunir des notes de Brann, à raison d'une note par camp de la Ligue des explorateurs, avec une récompense amusante à la clé.

- Ce principe pourrait facilement s'appliquer à toutes les régions du jeu, car les lieux vides où aucune quête ne nous envoie sont nombreux!

**• Révision les monstres rares pré-Norfendre :**
*Je considère les monstres rares depuis le Norfendre comme une vraie réussite de la part de Blizzard. Haut-fait pour leur extermination, butin intéressant (or, tissu, objet rare)… ceux-là sont des kinder-surprises sur pattes!*

- Il serait une bonne idée, à mon sens, de revoir les monstres rares du niveau 1 à 70 pour qu'ils répondent à la même mécanique. On aurait pu s'attendre à ce que Blizzard s'en soit occupé pour les monstres rares du niveau 1 à 60, mais il n'en est malheureusement rien.

- Dans le cas des monstres rares du niveau 1 à 60, il faudrait qu'ils soient rares. En effet, ils repopent un peu trop vite, il me semble. Ou alors, c'est que les monstres rares du Norfendre et de Cataclysm sont traqués plus efficacement par les joueurs du fait de leur butin, et ainsi, on les voit moins souvent… à voir!

**• Achérus, le fort d'ébène :**
*Je trouve que le Fort d'ébène d'Achérus est un lieu très impressionnant, tout en étant en plus le bastion de la classe de héros de Wrath of the Lich King. Malheureusement, une fois l'introduction du chevalier de la mort terminée, on n'y revient que pour apprendre ses nouveaux sorts. La région qui se trouve en-dessous, même si proche de ce qu'il reste de la Main de Tyr, est inexorablement vide.*

- Le risque d'y ajouter des choses serait de "vampiriser les autres capitales", notamment celles revues avec Cataclysm, comme le dirait Blizzard.

- Achérus est, à mon avis, utilisé par trop de monde comme une pierre de foyer dans les Maleterres de l'est pour accéder rapidement à Lune d'argent et Fossoyeuse, par exemple (j'ai des noms!).

- Une solution à cette utilisation légèrement abusive serait de supprimer la compétence du grimoire des chevaliers de la mort et de placer un portail permanent vers Achérus dans Orgrimmar et Hurlevent. Éventuellement, seuls les chevaliers de la mort seront habilités à voir le portail (portail d'ombre, tout ça tout ça). Une quête pour découvrir où se trouve le portail d'Achérus dans la capitale de votre faction pourrait s'envisager, je suppose...

- Coté Achérus, il pourrait déjà être intéressant d'y rajouter un portail vers la capitale d'où vous venez.

- Je pense qu'une autre chose serait intéressante à envisager : une banque personnelle et une boite aux lettres. Tant qu'il n'y a pas d'hôtel des ventes, je ne pense pas qu'on puisse parler de vampirisation des autres capitales, néanmoins si ce bastion des chevaliers de la mort peut servir à quelque chose d'autre qu'un motel pour passer la nuit avant de revenir dans une "vraie" capitale, ça peut toujours être bien.

**• Haut-fait de sets :**
*Certains sets n'existent plus, et je pense que ceux qui conservent des sets de classe méritent un haut-fait spécifique.*

- Il y aurait un haut-fait pour chaque set : *T1, T2,5 (Ahn'Qiraj), T3,5 (Donjon d'Outreterre), T4, T5, T6, T6,5, T7, T8, T9, T10, T11, T12.*
- Chacune des réquisitions de ces haut-faits pourrait s'afficher de cette façon : "S'équiper du set complet *Grande tenue de Barbatruc*".

- Il y aurait une exception pour les sets qui ne peuvent plus se compléter, et qui pourraient alors être considérés comme des Tour de force :
*- Le T0 et le T0,5 : à voir si avec Cataclysm, on peut encore compléter ces sets… dans le cas contraire, il serait question d'un tour de force)
- Le T2 (MC + Onyxia + BWL) serait un tour de force, impossible à compléter depuis le patch 3.2.2 car Onyxia lvl60 n'existe plus
- Le T3 (Naxxramas) serait un tour tour de force, impossible à compléter depuis le patch 3.0.0*

- Ces haut-faits pourraient se trouver dans la section "Haut-faits de classe".

**• Acquisition de la monture volante 150% :**
*J'ai monté 4 personnages à travers l'Outreterre depuis Wrath of the Lich King et l'intégration des montures volantes en Outreterre dés le niveau 60. D'expérience, le principe me dérange à chaque fois. J'apprécie d'en avoir une, ça facilite les choses. Un peu trop même. Ce serait mentir que de trouver que je triche en possédant une monture volante en Outreterre au niveau 60.
Mon avis est simple : les montures volantes sont arrivées trop tôt dans World of Warcraft, elles simplifient trop les déplacements, rend le travail sur l'environnement moins impressionnant dans de nombreux cas, notamment dans des régions que des joueurs découvrent pour la première fois.*

- La monture volante au niveau 60, c'est trop tôt. Au niveau 70, c'est trop tard. Je proposerais que le niveau minimum soit 65, lorsqu'on est largement sortit de la Péninsule des flammes infernales (qu'on quitte souvent au niveau 64, assez hallucinant…), et qu'on est sur le point de mettre les pieds en Nagrand.

- Je pense qu'il serait toujours possible de rendre la monture volante accessible au niveau 60 pour des rerolls. Un livre lié au compte, à la façon de celui acheté à Dalaran, pourrait permettre d'apprendre à un autre personnage la compétence de vol.

**• Plusieurs compagnons à la fois :***Si vous rêvez que votre personnage soit l'équivalent de "la femme aux chats" (cf les Simpson), cette idée est pour vous. Je pense qu'il pourrait être incroyablement amusant de pouvoir sortir plusieurs petits compagnons à la fois, sans que ça soit possible pour tout le monde.*

- Il faudrait trouver un personnage précis auquel on pourrait payer le droit d'avoir plusieurs familiers sortis en même temps :
1000po = +1 familier = 2 familiers en même temps
2000po = +1 familier = 3 familiers en même temps
3000po = +1 familier = 4 familiers en même temps
4000po = +1 familier = 5 familiers en même temps
5000po = +1 familier = 6 familiers en même temps
Pour un total de 15000po, on pourrait avoir 6 familiers en même temps.

- Pour ranger un familier, il faudrait cliquer de nouveau sur un raccourcis du sort pour l'invoquer (qu'on peut placer dans ses raccourcis, ou dans le grimoire), comme auparavant. Ranger un familier ne rangera pas les autres.

**• Nouveaux icones de raid :***Depuis World of Warcraft Classic, on fait avec des icones de raid basiques et peu nombreux. Je suis d'avis qu'il serait bien de donner un peu d'air frais là-dedans. On doit à chaque fois expliquer ce que tel icône représente. Ce serait bien d'essayer d'en créer des nouveaux plus explicites. N'oublions pas que ces logos pourraient, en raid, s'utiliser comme des fumigènes sur le sol.*

- Ajouter un second groupe d'icônes de raid contenant notamment un icône représentant une explosion cartoon (pour un burst DPS), une flamme dans un cercle (pour de l'AoE), un crâne par-dessus deux os croisés (une malédiction, un sort de bannissement?), un mouton (pour le sort de métamorphose), un tourbillon bleu (comme celui qu'on a au-dessus de la tête lorsqu'on est étourdit), un piège à loup (pour les pièges de chasseur)… On pourrait ajouter des logos de rôle comme des petites croix rouges (pour quelqu'un à soigner), un bouclier (pour une cible à off-tanker), une flèche comme l'ancienne version de la marque de chasseur (pour indiquer quelqu'un à suivre)… Ce n'est qu'un exemple des possibilités

- Ajouter un troisième groupe d'icônes de raid pour les chiffres (1, 2, 3… 8, 9, 10…)

**• Montures volantes raciales :***De plus en plus, les capitales se remplissent de montures volantes énormes, avec des flammes, des particules arcaniques, et plein d'autres choses qui en mettent plein la vue, et rien de plus. On voit trop de dragons, et personnellement, je trouve ça ridicule (j'en ai moi-même mon lot, de dragons).
Je pense qu'il serait bon de commencer à diluer les montures de gros kéké en créant des montures volantes raciales.
Chaque race n'a pas sa propre créature volante comme les elfes de sang, donc il faudrait trouver une monture utilisée par une autre race et lui apporter juste assez de changements pour qu'elle devienne la monture d'une autre race.*

- Les **taurens** pourraient avoir des wyvernes avec des tambours, des plumes de grands aigles, des peintures de couleur rupestres sur les plumes et des toiles en cuir.

- Les **orcs** auraient aussi des wyvernes, mais avec du métal noir, du tissu rouge avec le symbole de la horde et des fourrures.

- Les **trolls** emploieraient des chauves-souris (comme les unités de Warcraft 3), avec des masques-tiki sur les cotés de la bête, des flacons de mojo accrochés, et des têtes réduites.

- Les **réprouvés** auraient aussi des chauves-souris, mais mortes-vivantes. Ça se traduirait par des coutures sur le cuir de l'animal et un regard jaune brillant. De plus, il pourrait porter des lanières de cuir noir (façon SM), avec des petits réservoirs à peste verte (les réservoirs auraient des fuites, sinon c'est pas drôle). Une sorte de masque à gaz sur la gueule de l'animal, avec du liquide vert coulant d'un petit tuyau serait encore plus impressionnant.

- Une nouvelle machine volante pour les **gobelins** serait de rigueur, mais il faudrait qu'elle soit bien timbrée, avec des mini-fusées, des réservoirs d'essence mal attachés, et évidemment un samophlange qui vibre. On n'oublie pas les flammes peintes et les décorations qui en jettent!

- Les **elfes de sang** devraient avoir droit à une monture dragon-faucon armoriée aux couleurs de Lune d'argent, avec de tissu écarlate flottant au vent.

- Les **humains** pourraient avoir un griffon avec une armure représentant la royauté (une couronne), la force (une épée)… globalement, ce serait une refonte du griffon de Burning Crusade.

- Un griffon en armure plus guerrière pour les **nains** serait suffisant, avec des gravures de marteaux et montagnes, une visière en métal devant les yeux de l'animal, un marteau des tempêtes qui pend, et pourquoi pas un tonnelet de bière.

- Les **gnomes** devraient avoir un appareil jacky avec des néons, suffisamment gros pour compenser leur petite taille, fonctionnant avec des hélices pour contraster avec les fusées des gobelins. On pourrait y trouver des réacteurs nucléaires portatifs avec des petites lumières jaunes tournantes. Une petite plaque à l'arrière de l'appareil avec écrit dessus "How am I flying?" porterait le coup de grâce.

- Les **elfes de la nuit** devraient avoir des hippogriffes qui rendent hommage à leur culture. Des fioles d'eau de lune, des bourses d'herbes, des racines, des draps pourpres, des feuilles, et un médaillon d'Élune représenteraient bien la race.

- Les **worgens** monteraient des griffons sombres avec des plumes noires, du cuir matelassé et des lambeaux de tissu déchirés par des griffes. On pourrait envisager une référence à des roses dans le design, pourquoi pas gravées sur la selle en or terne? Un crâne de réprouvé attaché à l'arrière pour montrer la guerre entre Gilneas et Fossoyeuse serait bien venu. À la façon d'une forme druidique de worgen, on pourrait mettre un collier et des bracelets en cuir noir avec des pointes de métal.

- Les **draeneis** pourraient avoir une raie-du-néant comme monture, car je doute que les phalènes puissent supporter le poids d'un draenei mâle, sans parler d'un sporoptère... Lui rajouter une armure blanche et dorée avec des runes de lumières Naaru bleues flottantes et quelques cristaux gravitants pourraient donner du style.

**• Quêtes journalières de métiers :***Les joailliers ont des quêtes journalières. Le principe est d'ailleurs particulièrement sympathique et fonctionnel. Le meilleur exemple reste les quêtes journalières des cuisiniers et des pêcheurs.*

- Il faudrait que chaque métier propose différentes quêtes journalières, d'une difficulté approximative à celles des joailliers, et pour les différentes tranches de niveaux qu'un joueur peut avoir, pas seulement à partir du niveau 70 (néanmoins, en soit, ce serait déjà un bon début).

- Les quêtes pourraient demander au joueur de se rendre dans les régions du continent où il se trouve qui sont de son niveau, comme le font les panneaux de mobilisation de faction.

- Récolter des minerais et des plantes, miner des élémentaires, cueillir des plantes sur des monstres végétaux, dépecer des créatures aux races précises, récolter un objet pour l'inclure à une conception unique… il y a de quoi faire!

- On pourrait envisager quelques quêtes journalières en plus pour les 2 métiers secondaires restant, à savoir l'archéologie et le secourisme. Pour le secourisme, on pourrait imaginer tout simplement d'envoyer le joueur dans un camp militaire de la région de la capitale pour soigner des troupes blessées, de récolter du tissu dans la ville pour créer des bandages ou de trouver des fleurs pour créer du baume.
L'archéologie pourrait demander quelque chose de moins aventureux que le métier normal, à savoir une sorte de gestion de musée, l'élimination de voleurs qui se sont emparés de reliques anciennes, la récupération d'objets anciens dans la région de la capitale qui ne sont pas antiques, mais peuvent représenter la création de la cité.

**• Titres Roleplay :**
*Trop souvent, les titres sont là pour se la péter. Je suis d'avis qu'il serait super d'avoir des titres plus roleplay, qu'on puisse utiliser sans avoir l'air de dire "j'ai ce titre parce que j'ai ce haut-fait super dur à avoir!".*

- Un méta-haut-fait en secourisme pourrait demander de préparer X bandages de chaque type, de soigner un joueur à 5% de vie dans un donjon de raid pendant un combat contre un boss avec un bandage en braise-soie, d'accomplir des quêtes journalières pour ce métier (voir suggestion précédente), et d'autres joyeusetés.
La récompense serait le titre "*docteur*".

- L'accomplissement de plusieurs haut-faits complexes (avoir tué chaque boss de plusieurs raids, accomplit des haut-faits en champs de bataille, des quêtes journalières), on est reconnus par sa capitale raciale et on obtient un titre. *Sire* pour l'Alliance, *Seigneur* pour la Horde.

- Devenir exalté auprès de la faction de sa race pourrait donner un titre de race (mais devenir exalté auprès d'une faction d'une race qui n'est pas celle du personnage ne donnerait pas de titre).
Chevalier-fantassin (humain), Sentinelle (elfe de la nuit), Chef-mécanicien (gnome), Haut-montagnard (nain), Garde-paix (draenei), Traque-croc (worgen), Kor'kron (orc), Guetteur (troll), Garde-effroi (réprouvé), Brave (tauren), Brise-sort (elfe de sang), Cogneur (gobelin)…

**• Ajouter plus de place pour créer ses personnages par serveur :***Je suis sûr que beaucoup de joueurs apprécierais de pouvoir disposer de plus de 10 personnages par serveur, et je serais le premier à en faire partie. Beaucoup de joueurs qui s'en moquent diront qu'on n'a qu'à faire nos personnages sur un autre serveur, mais ils oublient que certaines personnes peuvent affectionner leur serveur, et ne veulent pas le quitter, notamment pour les amis qu'ils ont dessus.
Il y aura toujours la limitation de 50 personnages par compte World of Warcraft, et ça, je pense que c'est largement correct, mais 10 personnages par serveur, c'est une barrière un peu trop sévère.*

- Avec Wrath of the lich king, on disposait de 10 classes et de 10 races. On pouvait faire une combinaison de chaque classe/race. Maintenant, nous avons 10 classes et 12 races! Je suis d'avis qu'ils auraient pu monter la limitation à 12 personnages par serveur.

- Évidemment, retirer la limitation de personnages par serveur est impossible à demander, surtout gratuitement. Beaucoup (vraiment beaucoup) de joueurs crachent ouvertement sur les services payants, mais il faut garder à l'esprit que c'est assez fair-play de la part de Blizzard, sachant les besoins techniques en maintenance d'un serveur si on commence à augmenter le nombre de personnages qu'un joueur peut y avoir.

- Je ne suis pas riche, mais je soutiens l'idée que Blizzard pourrait au moins ajouter un service payant pour s'acheter une place en plus sur un serveur donné qu'on affectionne. Je préfèrerais que ça soit gratuit pour les 2 premières places (pour la raison expliquée plus haut), ou que le prix soit très bas pour la première place, puis monte graduellement plus on prend de places sur un même serveur.

**• Bandes-annonces accessibles en jeu :***En jeu, on peut trouver les cinématiques "machinima-like" de la bataille d'Angra'thar, de la fuite des gobelins et de l'invasion des worgens à Gilneas. Avec le temps, les bandes-annonces des patchs comme "Rage sur les terres de feu" sont de plus en plus impressionnantes, et valent largement les cinématiques déjà présentes en jeu. Malheureusement, beaucoup de joueurs ne doivent même pas les voir!*

- Je trouve que ces cinématiques de plus en plus perfectionnées mériteraient d'avoir une place dans le menu principal du jeu.

- Une option au téléchargement d'un patch pourrait proposer d'installer aussi la bande-annonce du patch. Il ne faudrait pas que ça soit obligatoire, surtout pour ceux qui manquent de place sur leur ordinateur.

**• Notification pour le contenu d'Outreterre et du Norfendre :***Avec Cataclysm, nous avons en quelque sorte une véritable problème au niveau du déroulement temporel des évènements du jeu. Du niveau 1 à 60, nous sommes en post-cataclysm, de 60 à 80, nous sommes pré-cataclysm, et de 80 à 85, nous revenons à du contenu post-cataclysm.
Ça pose de gros problèmes pour le nouveau joueur (public apparemment très visé, vu la refonte du contenu 1 à 60) qui découvre encore le jeu. Un exemple parlant serait le chef de guerre de la Horde. Du niveau 1 à 60, on s'habitue à Garrosh, du niveau 60 à 70, le chef de guerre redevient Thrall (Garrosh n'est alors qu'un guerrier dépressif), en Norfendre il devient suzerain, puis au niveau 80, hop, il redevient le chef de guerre. Tout le monde ne lit pas les livres comme l'Effondrement de Christie Golden, et il faudrait un peu plus penser à eux.*

- Je propose déjà un message (comme un didacticiel) quand un personnage met les pieds pour la première fois dans l'Outreterre et le Norfendre pour préciser que ce qui s'y passe se déroule avant le cataclysme. Une amélioration permanente (un buff qu'on ne peut pas se retirer avec un clic droit) permettrait de réitérer l'information. Cette possibilité est faible, mais il me semble que c'est largement mieux que le vide total laissé par Blizzard de ce coté-ci…

**• Cinématiques en introduction de personnage :***Les cinématiques "machinima-like" sont très immersives à voir, bien plus que n'importe quel évènement scripté du jeu. Ces cinématiques doivent aussi être évidemment très complexes à réaliser pour le département cinématique de Blizzard, et elles ne doivent être utilisées seulement quand c'est nécessaire.
Je suis cependant convaincu que chaque introduction de personnage, où depuis 6ans et demi on se contente d'un traveling de caméra.
L'histoire de Warcraft se complexifie de plus en plus, surtout avec l'extension Cataclysm qui change drastiquement certaines choses qu'on découvre au début du jeu.*

- Une cinématique avec une voix expliquant dans les grandes lignes ce qui est arrivé depuis Warcraft 3, en comprenant les extensions de World of Warcraft deviendrait nécessaire. Le petit monologue d'une minute ne suffira plus, à force.

**• Avertissement pour la signification des serveurs :***Chaque serveur a une indication "Jeu de Rôle", "Guerre ouverte", "Normal", et qu'on se le dise, le joueur moyen (surtout celui pour qui World of Warcraft est son premier MMO-RPG) ne comprend pas forcément la signification de ces termes, et ne se rend pas compte de ce dans quoi il se jette. C'est encore plus frustrant de se dire une fois qu'on a un personnage de niveau 85 "j'aurais mieux fait de prendre un serveur qui n'était pas en guerre ouverte". De plus, dans une communauté JdR (comme le serveur Kirin'tor, très vivant de ce coté-là), on se rend très souvent compte que n'importe qui vient sur le serveur, et trop souvent, ces joueurs ne savent RIEN du concept du jeu de rôle, ce qui peut vite être frustrant pour ceux qui sont à fond dans le concept.*

- Il faudrait un court message à accepter expliquant dans quoi on entre. Serveur guerre ouverte signifie tout de même que n'importe quel joueur de la faction opposée peut tuer votre personnage dans la grande majorité des régions. Rien que ça, c'est un choix assez lourd de conséquences.

- Avertir le joueur qui entre dans un serveur Jeu de Rôle qu'il est conseillé de connaitre un minimum l'univers de Warcraft pour participer à certains évènements entre joueurs et de faire attention à la façon dont on écrit car les joueurs qu'on y trouvent font plus que jouer au jeu : ils vivent le jeu. L'idée ne doit pas être de faire reculer le joueur, mais d'avertir.

**• Révision des sky-box :***Avec Cataclysm, on a eut des effets de lumières, une nouvelle eau, et plein de petites choses très sympathiques. Il serait temps de penser à une chose qui empêche de profiter autant des zones du niveau 1 à 60 que de celles du niveau 60 à 85 : le ciel, plus connu sous le nom de "sky-box".*

- Dans toutes les régions de WoW-Classic, il faudrait intégrer ces nouvelles sky-boxes sans faire trop compliqué, mais en faisant en sorte qu'on ne se trimballe plus les cieux basse-définition d'il y a 7ans.

**• Courbe d'expérience en Outreterre :**Pour avoir traversé l'Outreterre avec 9 personnages différents (dont un maitre des traditions), je peux dire que la courbe d'expérience en Outreterre a un problème.

- On arrive au niveau 58 à la péninsule des flammes infernales, et on la quitte au niveau 63/64 sans vraiment se forcer, pour peu qu'on connaisse la région. Je considère qu'elle mériterait qu'on réduise l'expérience globale acquise, de façon à ce qu'on n'aille pas directement à Terokkar (ou Nagrand si on est un chaud) en sortant de la péninsule sans passer par Zangar (à moins d'aimer bouffer du chapeluisant tout en ayant dépassé le niveau de la région).

- Il est très dommage qu'on puisse aller en Norfendre sans mettre un pied à Ombrelune ou à Raz-de-néant. Je remarque que pour aller au Mont Hyjal ou à Vashj'ir, il faut être niveau 80 et non niveau 78. Je pense qu'il serait sage de faire le même ajustement à l'Outreterre : niveau 70 minimum pour pouvoir aller en Norfendre.

- Le problème de cette suggestion est que les joueurs en ont marre de l'Outreterre. Évidemment, c'est aujourd'hui le plus vieux contenu de World of Warcraft (si on considère les quêtes du niveau 1 à 60 qui n'ont presque pas été changées, comme dans les hautes -terres Arathies comme du nouveau contenu). Néanmoins, je pense qu'augmenter l'expérience glanée dans le continent est une mauvaise idée, car c'est un gâchis du travail fait sur certaines régions, notamment pour les nouveaux joueurs qui découvrent le continent.

**• Requête MJ améliorée :***Avec un patch récent, une amélioration à été faite à la section d'aide en jeu. Pour avoir envoyé beaucoup de requêtes MJ, je me rends compte qu'une amélioration serait nécessaire de ce coté là.*

- Permettre de relancer une requête MJ close comme on peut le faire via le site web de Battle.net, sans quitter le jeu.

- Augmenter le nombre maximal de caractères dans les requêtes. Beaucoup. Vraiment beaucoup. Genre, tellement qu'on ne se rend plus compte qu'il y a une limite.

- Intégrer la possibilité de bouger la fenêtre de rédaction de requête.

- Ajouter un moyen de faire des liens vers des quêtes, des objets, des haut-faits, des personnages-joueurs et des personnages non-joueurs.

**• Créatures à difficulté variable :***Nous connaissons tous les objets "héritages", dont les caractéristiques changent selon le niveau de celui qui s'en équipe. Le principe serait d'appliquer un principe qui s'inspire de ces objets pour certaines créatures, comme des gardes!*

- Selon votre niveau, la créature aura l'intégralité de ses statistiques (dégâts, points de vie, etc) ajustée aux vôtres. Qu'un joueur de niveau 10 tente de tanker un monstre de ce type pour que son niveau s'adapte de façon à ce qu'un autre joueur de niveau 85 s'occupe de l'attaquer ne servira à rien, car les statistiques du monstre s'adapteront individuellement aux niveaux de chaque personne qui s'attaquent à lui, mettant ainsi virtuellement chaque joueur au même niveau face à la créature.

- Évidemment, il y aura un niveau minimum et maximum que la créature pourra mimer.

- Ceci sera un moyen de placer des gardes plus efficaces dans les villes, qui ne seront pas vaincus bêtement parce qu'ils ne sont plus à jour face aux niveaux des joueurs.

**• Améliorations de la banque de guilde :***Les banques de guildes sont un principe très réussit, mais je pense qu'on pourrait y apporter certaines modifications. Cependant, en tant que chef de guilde je range beaucoup de choses différentes dans un même onglet, et j'aimerais pouvoir définir des autorisations selon les rangs de guilde bien plus précis qu'actuellement.*

- Un outil de gestion avancé pour le chef de guilde serait appréciable, pour pouvoir définir section par section (visuellement, chaque onglet de la banque de guilde est divisé en 7 groupes de 14 places, j'appelle chacun de ces groupes une section) des noms, des petits icônes, et éventuellement des autorisations de guilde pour chaque section.
Un exemple : je ne vais pas remplir un onglet de 98 places avec des paquets de 20 potions (sauf qu'étant un peu fou sur les bords, sait-on jamais, l'envie pourrait me prendre), mais si je pouvais indiquer seulement une section de 14 emplacements avec un icône générique de potion, ça serait plus pratique. La possibilité supplémentaire de dire quel rang de guilde pour récolter les potions qui sont dans cette partie de l'onglet serait donc aussi appréciable. Une autre éventualité supplémentaire serait de pouvoir définir une couleur à chaque section d'un onglet pour mieux les différencier.

- La possibilité de définir des autorisations de guilde selon le type d'objet (herbes, minerais, armures, armes, consommables, potions, recettes…) serait très confortable, mais un outil permettant de définir rapidement au cas par cas qui peut prendre ou pas chaque objet individuellement.

- Quand on choisit l'icône d'un onglet de banque de guilde, on doit trouver ce qu'on cherche dans une liste d'icônes vraiment indigeste. Certains addons (TotalRP2 par exemple) permettent de choisir des icônes du jeu pour représenter des choses comme de faux objets de notre invention. Pour choisir l'objet, en plus de la liste complète des icones existants (ou presque, dépendant de la version de l'addon), on dispose d'un outil de recherche où on localise ce qu'on cherche en tapant une partie du nom du fichier en .blp de l'icône.
Je ne pense pas qu'il faudrait faire de même en version officielle (car ça demanderait de donner un nom alternatif traduit pour chaque icône, parce que faire une recherche par nom en anglais ne fonctionnerait pas), mais une possibilité, au-dessus de la liste des icônes, de choisir dans un menu déroulant le type d'icône qu'on cherche : sorts de feu, givre, sacré, nature, ceintures, bâtons, sacs, gadgets, gemmes, etc.
De cette façon, la liste d'icônes pourrait être un peu moins lourde à la lecture.

- La possibilité de définir une note d'officier/chef de guilde à chaque onglet (ou chaque section d'onglet, voir plus haut) serait très utile pour par exemple prévenir les membres de quelque chose comme "ne pas prendre les objets se trouvant ici", voire une fonction pour définir pour quoi sont prévus les objets : à utiliser au cours d'un raid en guilde, à vendre à l'hôtel des ventes, à désenchanter, pour les rerolls, pour un membre précis (à définir par exemple dans une liste ou en tapant manuellement le nom du joueur avec auto-complétion)…

**• Quêtes journalières qui se répètent moins :***Certaines quêtes journalières aléatoires (qui se choisissent quotidiennement ou hebdomadairement dans une liste de quêtes possibles) sont un peu longues à faire, mais restent amusantes. Le problème, c'est qu'elles peuvent accélérer le transit intestinal si on les fait trop souvent. Par exemple, au cours de l'extension Wrath of the Lich King, j'ai eus la "chance" de devoir faire pendant 3 semaines la même quête hebdomadaire de raid pour tuer le même boss de Naxxramas. Ce n'est vraiment pas un plaisir.*

- Je propose deux solutions à ce petit problème. La première, radicale, serait d'empêcher purement et simplement qu'une quête journalière aléatoire puisse se répéter le jour suivant.
La seconde possibilité serait que le pourcentage de chances que la quête journalière soit choisie serait réduite chaque fois qu'on l'accomplie à la suite. Si je la fais pendant 4 jours, j'aurais 80% de chances de ne pas retomber dessus, mais si je ne retombe pas dessus, le pourcentage de chances de ne pas retomber dessus repassera à 0%.

- Avoir plus de quêtes journalières aléatoires serait aussi un moyen de faire moins souvent les mêmes. Je prends l'exemple du Front du magma que je fais avec 4 personnages en même temps : devoir faire pendant 10 jours une quête demandant de tuer 8 monstres, ce n'est pas un problème : on fait ça depuis le niveau 1 90% du temps, mais devoir faire quelque chose de plus spécifique comme soigner des soldats blessés chaque jour, ça peut devenir un peu plus dérangeant, surtout au bout d'un mois ou deux.