



# CR – TEMPORIS V



**Temporis V – Ecaflip City**  
**Que faut-il en retenir ?**





# TABLE DES MATIÈRES

Approche, Pre-Serveur, Objectifs .....	4
Contexte .....	4
Objectifs .....	5
Premiers Jours.....	6
Lancement en lui-même .....	6
Une progression très lente .....	6
Equilibrages .....	7
Premières impressions.....	8
Features .....	9
Ecaflip City et Mini-jeux .....	9
Chinq .....	9
Minoukis .....	10
Métiers .....	11
Arbre de progression .....	12
Evènements RP et Roleplay .....	12
Forgemagie .....	13
Avis recherche / Archimonstres.....	13
Echanges et Activités d'Ecaflip City.....	13
Progression et rythme du serveur .....	14
Suivi Ankama .....	14
Equilibrages du contenu Dofus.....	14
Métiers .....	15
L'aspect social .....	16
L'expérience .....	16
Progression vis-à-vis du contenu du jeu .....	17
Derniers jours et fin de serveur .....	21
Conclusion générale .....	22





Plop !

Temporis arrive à sa fin et j'ai personnellement déjà arrêté, ayant atteint mes objectifs. Principalement par manque de temps, mais aussi pour éviter de me dégouter du concept alors que je compte reprendre tranquillement sur serveurs officiels. On va donc faire le bilan \*calmement\* de ce que j'ai pu penser de cette aventure qui m'a fait perdre une bonne partie de mon temps libre ces 2 derniers mois.





# APPROCHE, PRE-SERVEUR, OBJECTIFS

## CONTEXTE

Je n'étais pas un grand fan des serveurs Temporis jusqu'à l'arrivée du 3. J'avais bien aimé le système de progression à base de kamas/quêtes et c'était finalement ce qui me manquait pour m'attacher. Je ne cherche pas à refaire un rush de Dofus, je veux le voir différemment, avec de nouvelles mécaniques et la possibilité de re/découvrir le contenu. Dans ce sens, les dons de kamas + quêtes d'alignement pour monter des métiers était un combo fort appréciable et suffisant pour donner cet espoir de voir plus de Temporis dans ce style.

Et Temporis IV ne m'a pas déçu là-dessus. C'était vraiment pile poil ce que j'attendais : Des moyens de progression avancés, une revisite du contenu avec des mécaniques uniques, un véritable sentiment d'avancer, être sur Dofus sans vraiment que ce soit du classique, etc. Les Temporis sont maintenant pour moi votre moyen privilégié de nous proposer des nouvelles expériences hors mises à jour, un peu comme des modules (et en faisant un rapide sondage sur Twitter, je ne suis pas surpris de voir que je ne suis pas le seul à le penser). Cependant, outre les sorts, j'ai trouvé Temporis 4 plus "limité", se résumant vraiment et simplement aux decks.

A l'annonce lors de la Krosmonote de la prochaine édition, avec l'intention de jouer sur Ecaflip, j'ai eu un petit coup de froid. Je n'aime vraiment pas les mécaniques aléatoires dans les jeux si elles ne sont pas bien contenues et le risque d'avoir un Temporis possiblement peu inséré comme le fut le 4 ne m'a pas vraiment donné confiance. J'attendais vraiment quelque chose qui visait la progression + un moyen de réexplorer le contenu, et les théories de l'époque étaient à mille lieues de ce que j'imaginai (et ce qu'on allait finalement avoir).

Cependant, la communication autour des serveurs à partir de février a assez vite dissipé mes doutes. Que ce soit l'image de la carte ou du Minouki, on a eu un shift dans l'état d'esprit, notamment avec l'arrivée sans doute d'Ecaflip City.

Pour revenir sur ces présentations successives / teasing, c'est toujours au top. J'ai adoré regarder le live d'annonce/détails, les différents trailers, le teasing via quelques images / visuels, etc. Pas de présentation à la Nintendo, mais Ankama a l'air d'avoir réussi à trouver un format qui corresponde à Ankama, Dofus et Temporis (avec de beaux chiffres côté





Twitch). C'est assez incroyable de revoir les premières éditions et ce qui était fait à l'époque x)

J'ai aussi été surpris par l'engouement communautaire pour cette édition. T4 avait été suivi, mais là on a eu de magnifiques sites qui ont pop pour l'occasion, comme Chinq. C'était vraiment propre et quali même si évidemment on a eu des leaks de cartes en avance (négligeable en soi, dispo dans l'encyclo + recettes épargnées).

## OBJECTIFS

Je ne suis pas un joueur qui va rush le serveur 24/24 durant mon temps libre (déjà parce que je ne peux pas) et même si j'ai pu jouer un bon nombre d'heures pour cette édition, il n'a jamais été en question pour moi d'atteindre le niveau 200 / récompenses ultimes.

Pour Temporis III et IV, j'avais fini aux alentours des niveaux 130-150 avec des potions d'XP équivalentes, ce qui me suffit amplement pour profiter de l'expérience. Je trouve les derniers paliers de Tempotons et le grind de fin purement inutiles / superflus en récompenses. Je ne suis pas attiré spécialement par le contenu 170+ sur un serveur Temporaire, et encore moins par le principe de mission. C'est bien pour inciter les joueurs à continuer à taper du contenu 200 pour aider les autres à trouver des groupes, mais il y aurait peut-être mieux à trouver niveau fin de contenu pour les prochaines éditions ?

Bref, je visais atteindre un « milieu de récompenses » pour ce Temporis 5. En regardant l'arbre de récompenses, cela se situait à 3000 Tempotons (7777 n'étant pas compté dans le calcul). Avec des arrondis grossiers, cela tombait sur le palier du Costume. Je m'attendais aussi à arriver niveau 133 minimum, ce qui me permettrait déjà de bien profiter de l'expérience si jamais elle me plait.

Côté succès, je misais un 5000 Points de succès correspondant aux donjons 1-100 effectués, toutes les quêtes 1-100, un peu de contenu 100-130 et du bonus lié à Tempo. Je comptais de base éviter le Dofus Emeraude et Pandala. J'ai de mauvais souvenir pour l'un à l'avoir fait sur T4, l'autre sur serveurs officiels.

J'étais aussi très agréablement surpris par le fonctionnement de la potion d'XP. Les précédents systèmes étaient assez restreints et un lot d'abus pouvait émerger en fin de serveur mais pour cette fois-ci... bah c'est top.





On a le suivi en direct à côté de nos tempotons et finalement je trouve que cela correspond plus à notre « vrai » investissement.

## PREMIERS JOURS

### LANCEMENT EN LUI-MÊME

Je tiens vraiment à féliciter l'équipe car, même si je n'étais pas là lors de l'ouverture, j'ai eu que des bons retours sur la connexion (pourtant assez compromise avec les lags 2.59) en sachant que tout a ouvert à l'heure. C'est un petit contraste avec T4 qui a mis son temps à arriver et c'est un très bon point (oui, c'est aussi un peu de chance je sais).

Il y avait, le soir-même, une sensation de grande nouveauté, de mystère et de découverte. C'est assez bizarre, mais c'est toujours bon signe. On ne sait pas trop où aller, on est guidé au fil des quêtes, il y a pleins de nouveautés, Ecaflip City sur quelques maps arrive à capter l'attention, etc. Ce n'était pas la même découverte que sur Temporis 4, tout en étant sa propre bête.

### UNE PROGRESSION TRÈS LENTE

C'est sûrement le premier point qui a rebuté et que je ne comprends pas. Dans l'idée, un Temporis attire à la fois des nouveaux joueurs et anciens (de Rétro notamment cette fois-ci) et pourtant, les premiers niveaux donnaient tout sauf envie de s'investir. Je dirais qu'une grande partie de joueurs s'est arrêté aux 10 premiers du jeu mais les stats des lives Temporis ne suivent pas le raisonnement (à moins que les % ont joué ?). Dans tous les cas, j'aurais plutôt vu une approche moins violente car on a pas mal de tranches à parcourir avant d'être pleinement investir et progresser sans tirer la gueule.

A ce sens, cela préparait pas mal pour la suite du serveur. Sauf que plus tard, on garde une sensation de progression et pas de blocage comme en début de serveur (rpz les feux notamment). Bref, en étant malin, on arrivait quand même niveau 10 en quelques heures mais ce n'est pas une expérience idéale pour un Temporis, aussi difficile soit-il. C'est la première impression.





## EQUILIBRAGES

Un avantage de suivre le serveur avec un petit retard, c'est de ne pas se taper les erreurs en pleine face. Contrairement à un Temporis classique où les équipes pouvaient aller plus vite que prévu, on avait ici des ralentissements assez violents à cause de recettes pas assez étudiées en amont. C'est vraiment dommage car on sent que l'entièreté des cartes craftables a une logique macro. Il y avait de très bonnes idées pour inciter à faire le contenu (ce qui résume assez cette édition : faire le contenu), contre balancées par leurs contraintes (ressource de quête journalière, ressource à 0.1% d'un mob random dispo en 2 exemplaires, ressources du ddg, etc). Fort heureusement, on avait un suivi au cas par cas et ultra rapide pour couvrir les blessures. Je n'imaginais même pas l'anomie qu'aurait été la progression sans ce coup de pouce (qui était obligatoire).

Pour les cartes en général, j'ai beaucoup aimé le concept, les types et la répartition au fil des niveaux. On avait une belle impression de « complet », sans demander plus ni moins. J'aurais peut-être décalé de 1 niveau toute la progression (afin de taper les donjons 80 au niveau 80 et pas 79). C'est plus du nitpick cependant. Très bonne intégration des métiers aussi avec une assez bonne répartition, exception faite des métiers de récolte. Ils ne sont pas assez mis en valeur au début et ... on reparle de Chasseur plus tard.

Côté classes en elles-mêmes, on a toujours la même problématique avec des sorts et rangs pas adaptés. Certaines classes ont des attributs beaucoup trop solides côté PO tandis que d'autres sont à la ramasse avec des gros intervalles et des sorts à cout en PA insensé pour le niveau. C'est largement mieux par rapport à T3 (à cause de l'absence de PvP en partie) avec une bien meilleure répartition des classes, sans pour autant être parfait.

Enfin pour les sorts, dont on reparlera plus tard, c'était clairement le meilleur atout pour le début de serveur. Cela a complété magistralement certains manques de classe (aka sur mon Panda la portée) tout en étant ultra naturel dans la progression via les cartes et Minoukis de l'arbre / Ecaflip City. On a aussi eu accès aux cartes THL très haut (voulu ?), apportant un certain twist aux combats (taper à 14 PO sans LDV, ce n'est pas si mal mdr)





## PREMIÈRES IMPRESSIONS

C'était dur, mais très gratifiant. Jusqu'au niveau 30, il fallait monter ses métiers, ne pas avoir l'avantage du niveau pour les combats (je fais toujours les quêtes avec +20 niveaux), explorer vraiment tout le contenu pour récupérer les ressources... Si pour ce dernier point ça s'est poursuivi les jours suivants (Cachet du Bizut), ne pas avoir de kamas change drastiquement la donne et la liberté de choix.

Je gardais toute carte obtenue pour level up, alors que ce sera plutôt de la vente pour plus tard. Je n'ai pas tant que ça utilisé le système de Chinq (à part pour me faire des kamas, encore une fois plus tard dans l'aventure). Il était vraiment couteux pour les bas-niveaux et aussi car on ne savait pas vraiment à quelle sauce on serait mangé. Dans tous les cas, même pour le peu de combinaisons que j'ai faites, hors de question d'utiliser les cartes de craft ou de boss. C'était beaucoup trop couteux, et cela continuera sur les plus hauts niveaux.







# FEATURES

## ECAFLIP CITY ET MINI-JEUX

Premier gros et bon point de ce Temporis. On a pour la première fois (et pas la dernière ?) une zone dédiée aux activités. Ce hub était très sympathique, avec une superbe ambiance et je trouve très bien design (la musique est top, encore une fois). J'avais peur d'y voir de l'aléatoire impactant trop le gameplay, mais finalement j'ai rapidement été convaincu.

Les mini jeux sont sympas. Je trouve cependant plutôt bof de devoir les refaire plusieurs et plusieurs fois sans moyen d'augmenter la mise. On a facilement des milliers de Chetons à écouler 20 par 20 (coucou Lizzay qui essaie d'obtenir le titre à coup de Larves).

Côté PNJ, ils étaient tous assez sympathiques avec un bon RP exposé notamment via le teasing (on reparle des échanges dans la section appropriée). Je n'ai pas vraiment trouvé les Flipass pertinents, ni leur obtention. Pourquoi ne pourrait-on pas en acheter contre des Richetons ? Ou aux PNJ des Zaaps ? Était-ce vraiment nécessaire d'avoir un pass illimité aussi tardif ? Imo, Il aurait fallu le mettre à 2000-2500 tempotons.

Pour revenir à la zone, elle est vraiment magnifique et c'est une très bonne idée de l'avoir lié pour l'occasion. C'est dommage de le plus la revoir plus tard, mais ainsi vont les choses. Dans ce sens, un musée sur Xélorium recensant les éditions des serveurs temporaires ne serait pas mal (et aussi y caler les PNJ d'achats des vieilles récompenses + possibilité de revoir les features clefs). Mais bon je divague (... vague ?).

Je note néanmoins le manque de quêtes. Ça aurait été l'occasion rêvée de faire une petite série de 4-5 petites quêtes mais... rien ? Il y en avait au moins une sur Temporis 4. On n'a même pas le suivi de l'enlèvement de Féline, juste sa présence.

## CHINQ

C'est le deuxième gros point du gameplay et une très bonne idée. On a une approche différente du système de craft habituel et un bel enjeu communautaire. J'étais agréablement surpris de voir le taff mis en œuvre





pour l'interface qui outre le bug sur la réutilisation et l'impossibilité de sauvegarder des crafts (même par un JSON externe ? 😞) était juste parfaite avec une animation très cool.

Je trouve cependant que le partage de crafts côté Ankama aurait pu avoir lieu plus tôt dans la progression (dès les crafts 100 ?) tout en gardant le mystère sur certaines recettes.

Les recettes de Dofus et Prysmaradite me semblaient aussi grandement inappropriées alors que d'autres objets très rares / gamebreaking n'ont pas bénéficié de ce traitement (Ex : Idoles auraient dû être plus difficiles, Gelano, Amulette Ementaire, Solomonk, etc.). Des petits indices via des PNJ auraient aussi grandement renforcé la cohérence avec l'ensemble du serveur. Pour revenir aux premières catégories, c'est dommage d'avoir placé tous les Dofus aussi haut en coût de carte. Tous ne méritent pas 5 cartes de Boss 200 déjà surutilisés pour se stuff et les intégrer plus progressivement dans la progression aurait été bénéfique. Pas à un point où faire les quêtes est inutile (ou alors faire la quête = débloque un indice ?), mais dès le niveau 120 je pense que l'Emeraude, le Domakuro, le Dorigami ou autres auraient été cool. (Ça fait beaucoup de « aurait »).

Pour le reste, il y avait un équilibre assez spécial mais cohérent en basant les combinaisons sur les niveaux, en nous aiguillant grandement par conséquent. Cependant, par effet de bord, il n'y avait quasiment aucune incitation à utiliser les cartes de crafts. Les cartes de Boss ont du sens pour la découverte et leur génération est OK, même si on arrive aussi rapidement à devoir taper plusieurs fois le même donjon pour se faire un stuff à hl. C'est dans le cadre de Temporis, mais j'ai trouvé ça contre intuitif par rapport au gamedesign du jeu actuel (visant à permettre une optimisation du nombre de passe). En ce sens, c'était un retour aux sources à la Rétro et c'est un des points qui a plu aux joueurs provenant de cette version.

Enfin, on ne peut que remercier les sites communautaires qui étaient indispensables. Je l'ai déjà dit, mais c'était vraiment impressionnant de voir un tel suivi et la qualité pour la création d'outils, ce juste pour un serveur Temporaire.

## MINOUKIS

C'est une feature plus annexe face aux cartes, tout en étant un des gros points fort du serveur et un bon callback à Temporis IV. De leur intégration dans la progression aux boosts et couts proposés, c'était vraiment top et





surement la chose que je veux le plus revoir par la suite (avec les Rekloots). L'équilibrage était ok (puissant, mais dans le cadre du rush/accel progression) et la création bien intégrée au gameplay (aka consommer des cartes, faire des choix), donc franchement gg.

Je sais que l'on a eu les sorts HL trop tôt, mais j'ai vraiment trouvé que c'était un bon point pour avoir un boost de progression et gommer certains défauts de classe.

Outre les sorts, on a une personnalisation apportée absolument géniale et couplée aux stuffs du serveur... ce fut un vrai plaisir alors que le drop des équipements n'était pas là.

## MÉTIERS

S'ils étaient agréables jusqu'au niveau 30, ce n'est pas un secret que la purge était là très rapidement. C'était une grande foire qui s'est joué, selon moi, à pas grand-chose.

Les recettes étaient comme je l'ai dit plus ok et bien adaptées pour taper le contenu. Sauf que contrairement à nos attentes en terme « d'xp adapté », rien n'avait été testé. Certains crafts rapportaient le double d'xp avec un niveau de moins qu'un autre craft, d'autres étaient bien trop couteux sans alternative, le métier de Chasseur a été un foirage complet, etc. Je sais que le social était un objectif avec cette édition, mais rester h24 à l'atelier pour monter de niveau n'est pas un mode de jeu OK. Le métier de chasseur aurait mérité un pach extrême dès le début. La progression était juste abjecte et absurde pour un métier nécessaire à la progression. C'est limite sacrifier un membre de sa guilde (et encore heureux qu'on avait la quête du château d'Amakna).

Les métiers de récolte en général étaient cool à monter mais peu exploités dans les premières semaines car inutiles. On se prend d'un coup le mur des ressources + crafts et je n'ai pas trouvé normal de se réfugier derrière le « bah il fallait le monter hein ». Ce n'est pas du bon GD, c'est juste frustrer les joueurs qui en avaient déjà plein la gueule des cartes avec ressources impossibles.

Bien sûr, comme à chaque fois, c'est contrebalancé par quelques aménagements. Les boites de Rekloot sont ultra fun (on ignorera les conséquences à HL ofc) et clairement à refaire si possible. Le système d'échanges de Blaidor a aussi été grandement bénéfique sans pour autant





rendre les ressources rares trop simple à obtenir. Je dirais qu'on était sur un équilibre génération/consommation et bravo pour ça.

## ARBRE DE PROGRESSION

C'est l'arbre de Temporis 4, en mieux. On retrouve tous les avantages avec le suivi et la motivation, en mieux. Les récompenses sont plus pertinentes (Dolmanax, Parchemins plus réguliers, Chetons) et permet de conforter cette sensation de « complet ». Gros point positif pour l'affichage en direct de la potion d'XP. On pourrait se contenter de compter les tempotons, mais voir que l'on a une potion 150 au niveau 90... c'est assez gratifiant.

Les paliers étaient assez bien étudiés même si je trouve que vers les 3000 tempotons, le ralentissement est assez perturbant avec la douche de récompenses qu'on avait avant et que l'augmentation de l'écart ne devrait se faire qu'après les dernières grosses récompenses obtenues. Sinon, on a l'impression de stagner de plus en plus alors que le contenu s'enchaîne (surtout que ça m'est arrivé au niveau 150-160 et ce n'est pas la tranche de niveaux la plus complète niveau quêtes/contenu).

## EVÈNEMENTS RP ET ROLEPLAY

Alors, je les ai tous loupés, et parfois à pas grand-chose. La carte Shariva était cool mais inutile. Je trouvais sur Temporis IV que le tout s'insérait bien mieux malgré les récompenses plus limitées (là on a des titres et amulettes pour compenser).

Pour revenir sur [Ecaflip](#) City, on avait pleins de PNJ, cool. Mais il y avait aussi des PNJ postés partout autour du monde des Douze. A quoi servent-ils ? Sont-ils en lien avec les events ? J'ai du mal à les comprendre et surtout c'est du potentiel gâché pour de l'activation de contenu différé (nouveaux échanges, récompenses, surprises cachées ?). D'autant que certains mentionnent clairement des échanges à venir. (Sram du Village d'Amakna, ou alors j'ai mal compris).

Bref, j'ai néanmoins pu voir un bon nombre d'événements passés malgré le nombre de serveurs et il y en a eu quelques-uns depuis la fusion.





## FORGEMAGIE

Le 777%, et je ne sais pas si c'était prévu à la base, est vraiment un gamechanger. Je ne fais jamais de fm et pourtant, j'ai réussi à me pousser à en faire pour ce temporis. La génération d'items couplée à ce bonus ont permis un accès aisé à la feature, idéal dans le cadre d'un serveur temporaire. Franchement, y a rien à dire, bravo.

## AVIS RECHERCHE / ARCHIMONSTRES

Également une très bonne idée. Non seulement c'est du contenu qui est lié à Ecaflip City d'une bonne façon, mais en plus cela permet d'esquiver une certaine frustration, particulièrement insupportable sur T4 et 3 (d'autant que sur l'un fallait drop sur les avis pour le 4F lol). Mais là, c'était smooth. Tout réapparaissait naturellement, on n'avait pas de stress. On pouvait chercher tranquillement ou rush d'un coup avec ses richetons (en partageant avec ses guildeux). C'est la meilleure application des systèmes sur un serveur temporaire (bon c'est la seule). Je ne le vois pas comme ça sur serveurs officiels, mais ça donne clairement envie de voir une refonte des mécaniques après (et les joueurs ne vont pas oublier).

Je n'ai pas fait tout l'émeraude, mais je tenais à remonter que le système de Primatons fonctionne très bien et fit bien à l'idée de proposer les features du jeu lors des quêtes des Dofus. Chapeau bas là-dessus.

## ECHANGES ET ACTIVITÉS D'ECAFLIP CITY

Encore un très bon point pour l'aspect serveur Temporaire. Je n'ai pas compris tous les choix pour les ressources présentes dans les achats, mais cela a globalement aidé pour la progression dans tous les domaines concernés. De la Pano Wa aux objets d'élevages en passant par les objets de quête F3 et les guildalogrammes, il n'y a rien à dire. J'ai envie de faire des gros câlins à celui qui a proposé cette idée, et surtout appliqué. Temporis 5 n'aurait pas du tout été la même expérience sans.





# PROGRESSION ET RYTHME DU SERVEUR

## SUIVI ANKAMA

On retrouve les Hebdo Tempos, mais ce n'était évidemment pas le cœur de la réaction. On a eu de bonnes modifications / aménagements hors patches et finalement, c'est tout ce qu'il fallait face à certains blocages.

Les réactions étaient très rapides avec des contournements ok (Coucou Papycha). Parfois, la nuit pour un problème relevé la nuit. Même pour les maintenances, les modifications étaient significatives avec globalement une bonne communication autour des problèmes.

Je retiendrai toutefois parfois un manque de changement « profond » (ex : chasseur, métiers). Il y en a eu (nerfs de recettes, augmentation générale du drop) mais comme d'habitude, c'est plutôt du correctif de dernière minute (le double drop étant en lui-même une activation d'un événement double drop permanent et pas une application du drop dans l'encyclo).

Bref, les leviers ont bien été utilisés et si l'on pouvait en attendre plus, le suivi était aux petits oignons.

## EQUILIBRAGES DU CONTENU DOFUS

On va aborder ce point rapidement quand même. La 2.59 a apporté des modifications express sur quelques points déjà remontés, notamment pour les Gargouilles. C'est fou comment ce simple changement améliore les quêtes d'Astrub en général (bon, il faudra peut-être penser à nerf Klaus Kombat et surtout ses alliés !).

Je n'ai pas eu de problèmes à taper la majorité du contenu au niveau ou avec 5 niveaux de plus (face aux 20 que j'ai d'habitude). J'ai même pu gérer de bons solo / duo avec un compagnon. Pour ce qui n'est pas inclus dans cette « majorité », c'est une autre histoire. Les conditions de Temporis font que l'on se retrouve rapidement PL par des plus HL pour UP plutôt que de constituer des groupes de niveau plus homogène. On aurait, encore une fois, grandement gagné à avoir une feature de recherche de groupe, et son manque grandit de serveurs en serveurs.





Il serait trop long de citer tous les changements à faire sur le contenu (et on l'avait déjà abordé plusieurs fois) mais :

- Pourquoi avoir la condition niveau X sur les succès donjons idoles < 50 en sachant qu'on ne peut pas avoir ce score sur les idoles < 50 ?
- Equilibrages spécifiques à faire : 3 Gargouilles au boostache, Arak'haï dans le donjon, Cocholou, Pandala en général avec Founo => problèmes connus

Sinon, toujours un réel plaisir de progresser classiquement avec Dofus. Les succès sont bien étudiés et le contenu est très fluide. On a des interconnexions et le job sur les quêtes est excellent. Au moins pour 1-100. Niveau 110, je trouve que cette fluidité se perd (séries plus grandes, blocages plus réguliers, quêtes principales, moins de rebond zones à zones). Les quêtes Pandala infectes et, c'est peut-être juste une impression, mais il y a globalement peu de contenu « quêtes » au niveau 110 (mais paradoxalement : bcp de donjons). Ça se récupère ensuite sur 120-140 (Pandala, Saharach 2, Otomai 1, Frigost, Dimensions).

On retrouve le vide aux alentours des niveaux 140-160. Ce n'est pas qu'il y a moins de contenu, mais il est... éparse ? Je ne sais pas. On a les dimensions, Frigost, Pandala, Otomai... et pourtant, il y a une sensation de ne pas avoir assez ? Je ne serais pas contre l'introduction de nouveaux contenus, surtout pour le niveau 150.

## MÉTIER

Redite pour le point sur les features. Après le niveau 30, j'ai complètement giveup. Ce n'est pas juste un aspect social, on dépend totalement des autres pour up et c'est vraiment un sacrifice de full farm (que ce soit via la quête pour Chasseur ou en étant h24 aux ateliers). J'aurais préféré que la charge se répartisse mieux au sein des groupes (pas juste du « Tu montes x métier ») et que moins de temps soit perdu sur cet aspect du jeu. C'est dommage, il y avait de bons leviers (certains ont été utilisés).

Finalement pour ma part, j'ai fait appel à des artisans avec 2 métiers montés niveau 100 pour des quêtes.





## L'ASPECT SOCIAL

Temporis 5 était une édition se voulant plus difficile, mais aussi plus sociale. Et sur ce point, bah clairement oui. Entre les sites communautaires, les guildes, les groupes, la nécessité de monter les métiers, le partage/commerce des cartes, etc. Ça n'a pas loupé et je pense que ça peut être considéré comme un succès.

En fait, c'était la principale difficulté de cette expérience. Pas de faire les donjons, récupérer les cartes, up. Non, juste être motivé pour jouer en groupe, discuter, échanger, et utiliser ce côté de Dofus que l'on pense perdu mais qui n'est jamais parti.

Dernier point, A MORT L'AVA MERCI DE L'AVOIR ECLIPSER PFIYOU

## L'EXPÉRIENCE

Le rythme quotidien pour progresser était très lourd mais a plu visiblement. Pour les premiers joueurs, il était vraiment nécessaire de faire le contenu pile au niveau, mais sinon, on pouvait largement tricher avec les kamas et je dois une majeure partie de ma progression à ça. Déso pas déso, 100.000 kamas ou un Founo, je passe à la caisse.

On pouvait faire des grosses sessions, parfois non. Stack les cartes pour up, tout caler d'un coup, attendre. Dans tous les cas, on arrivait à la fin sur la même ligne de progression (ce qui est gratifiant dans un sens).

Le besoin de s'organiser était le plus présent (faire des sheets, collection de ressources). Outre les fansites, pas mal d'ajouts récents en jeu ont aidé (ex : cliquer sur une ressource pour l'afficher dans un HDV qui est +++).

Globalement, mon jeu se résumait à « Accomplir le plus de quête possible », avant de finir par grapiller pour arriver à mon objectif (donc poncer les succès donjons/monstres + reset alignement pour les quêtes). C'est l'expérience de base pour un Temporis, intrinsèquement liée au contenu de base du jeu, mais toujours agréable via aux mécaniques de chaque édition.

Je suivais principalement ma progression en regardant le contenu accessible à chaque niveau. Je pense avoir bien fini le contenu 1-100 à quelques succès/quêtes près et une petite partie du 100-150. En gros, découverte de



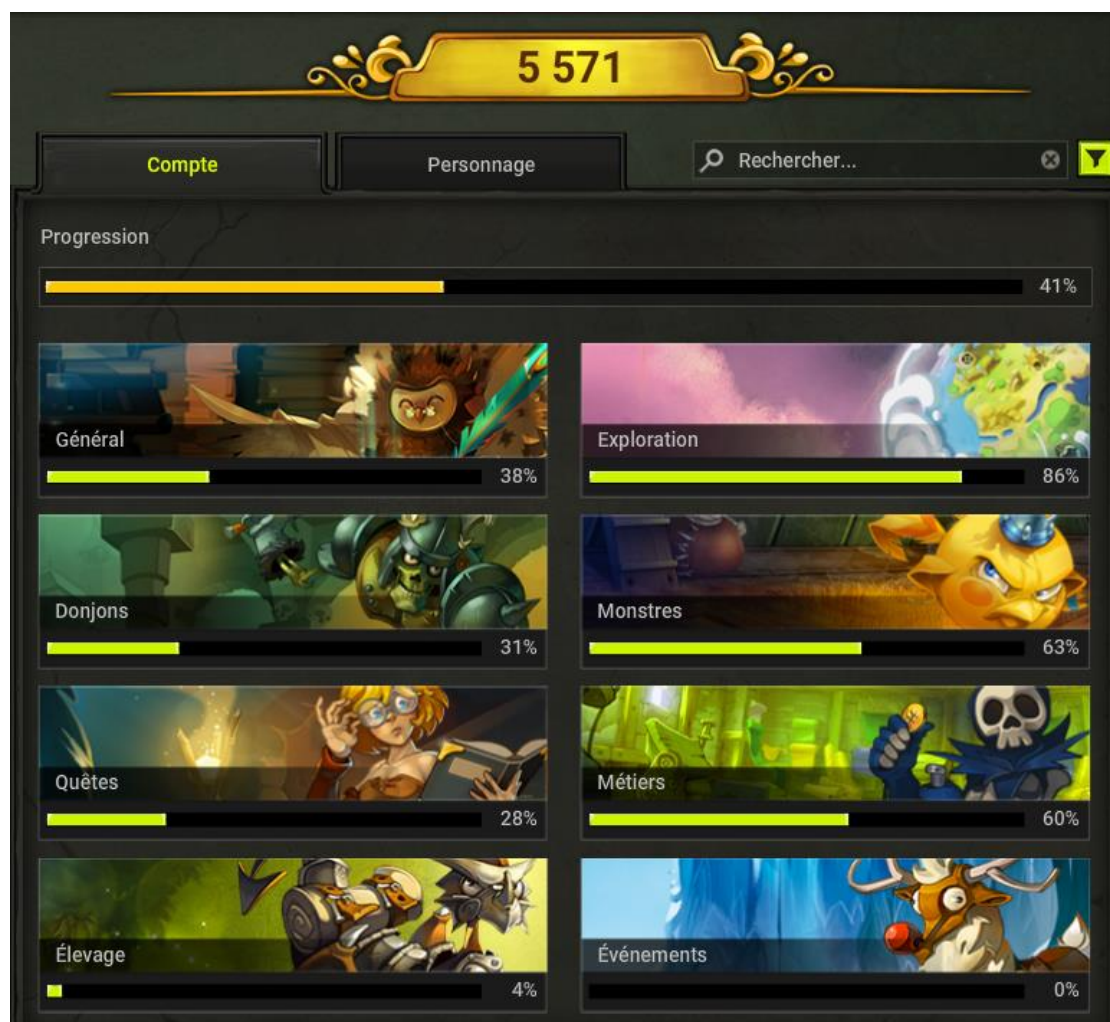




zone => recherche archi => quêtes => visite pour les quêtes => donjon pour les quêtes (+ succès mob/donjons) => recherche archi/avis => remise de quêtes => suite sur une autre zone (ou en parallèle si donjon demandé ailleurs). On ne remerciera jamais assez le boulot monstre de Skyzio pour son guide de progression (présent sur tous vos portails et fansites préférés) et DofusQuest intégré à JOL.

## PROGRESSION VIS-À-VIS DU CONTENU DU JEU

Bon, là c'est le moment un peu chiant où je balance un peu pleins de screen pour la postérité et afin de regarder les pourcentages de complétion. Je me suis arrêté pile aux 3120 Tempotons, mais j'aurais largement pu finir le contenu que j'avais en cours.





Quêtes (+)	28%
Général	45%
Quêtes principales	37%
Almanax	20%
Avis de recherche	21%
Alignement	40%
Justiciers	0%
Krosmoz	100%
Tours de la Fratrie	0%
Dimensions Divines	0%
Archipel des Écailles	0%
Astrub	100%
Campement des Bworks	100%
Cania	33%
Château d'Amakna	100%
Île de Frigost	2%
Île de Moon	100%
Île d'Otomai	20%

Compte | Personnage | Rechercher...

- Le trésor d'Otomai** 30  
Obtenir les succès suivants.
- Les mystères de Frigost** 30  
Obtenir les succès suivants.
- En quête de respect** 60  
Terminer 600 quêtes.

586/600

Récompenses

174 726

- En quête de gloire** 70  
Terminer 700 quêtes.
- En quête de victoire**


Masquer les succès déverrouillés


Tours de la Fratrie	0%
Dimensions Divines	0%
Archipel des Écailles	0%
Astrub	100%
Campement des Bworks	100%
Cania	33%
Château d'Amakna	100%
Île de Frigost	2%
Île de Moon	100%
Île d'Otomai	20%
Île des Wabbits	100%
Incarnam	100%
Montagne des Koalaks	100%
Nimotopia	0%
Port de Madrestam	100%
Province d'Amakna	100%
Saharach	16%
Sidimote	33%
Sufokia	20%
Île de Pandala	6%





J'ai globalement fait le tour des contenus niveau quête pour mon niveau. Sur certaines catégories, c'est peu représentatif avec du quasi fini (ayant arrêté « brutalement »). C'est le cas pour Cania (95% pour le contenu 110-130), Frigost, Otomai ou Pandala. Pour cette dernière, j'ai juste fait Plantala. J'ai effectué quelques quêtes d'Akwadala (car best zone), mais pas de Domakuro car flemme de retaper le Tanuki et d'affronter Founo.

 Donjons (+)	31%
Général	50%
Niveaux 1 à 50	100%
Niveaux 51 à 100	66%
Niveaux 101 à 150	24%
Niveaux 151 à 190	0%
Niveaux 191 à 200	0%

 Temporis (+)	45%
Monstres	58%
Archimonstres	50%
Donjons (Première vague)	45%
Donjons (Seconde vague)	28%
Donjons (Dernière vague)	19%
Points de succès	61%
Challenges	100%
Avis de recherche	35%
Quêtes	64%
Niveaux	80%

L'onglet Temporis a été avec l'arbre de progression une boussole et un bon outil de motivation. J'ai été surpris par le nombre d'Archimonstres/Avis que j'ai tapé pour mon niveau et par rapport aux précédentes éditions. Le système d'affrontement était clairement top.

Pour le reste, tout a été obtenu dans le cadre d'une progression à peu près normale avec un grappillage vers la fin.

Côté stuffs, je finis avec 3 principaux Eau/Feu/Multi 140 (axé Terre-Air pour compenser) et Minoukis liés (PA + 2 sorts). Je comptais finir au niveau 150 à la base, donc inutile de dépenser pour renouveler les items (hors trophées mais c'était pour le style).





Exception faite de la Cape Bulbe et du double Item Kwapa, j'ai trouvé les items 2.56 assez bof en theorycraft mais ça reste mon avis.



## DERNIERS JOURS ET FIN DE SERVEUR

Les deux mois sont passés extrêmement vite. Je ne sais pas si c'est mon stage en parallèle ou la densité de cette édition, mais pfiou fallait s'accrocher. Dans tous les cas, j'ai atteint mon objectif et suis assez heureux de ma progression. L'ambiance était globalement très bonne sur les serveurs et c'était un réel plaisir de joueur, sans pour autant être la même sensation que j'avais ressentie pour Temporis IV. J'en garde toutefois la même motivation à poursuivre Dofus sur Mériana.

Je ne visais pas le palier de 3120 spécialement pour les récompenses, mais il y a quand même à constater que c'est maigre, très maigre pour le costume (un reskin de l'apparence de celui en boutique à peu de choses près). J'ai même l'impression qu'on ne retiendra que ça, alors qu'il y a une panoplie, des montiliers/familiers et attitudes très stylées à côté. Et comment oublier les Décoiffes qui sont une très bonne surprise (tout en étant très chiantes à farm à coup de Courses de larves).

Si j'ai arrêté, je ne peux que constater que je ne suis pas le seul et cela nuit grandement à l'expérience pour ceux restant sur les serveurs. Les artisans sont absents et il devient très compliqué de progresser sans être frustré par une attente absente les précédentes semaines. Des leviers supplémentaires seraient appréciables à l'approche de la dernière semaine.

Je ne mentionnerai pas les Missions... en fait si je viens de le faire. Je suis conscient que le contenu 200 + soit absent sur ce Temporis, mais pourquoi avoir remis cette feature ? (Alors que lors du live de présentation, elle avait été annoncée comme absente ?). Cela fait certes plus de sens avec la nécessité de refaire plusieurs fois les boss 200, mais mince il y avait temps à faire... (quêtes, suite narrative).

De plus, les dernières récompenses sont trop tardives. En arrivant aux 6000 Tempotons, on a déjà assez soupé et cela sent plus de la prolongation inutile de l'expérience pour avoir à la fin un titre... (qui, en plus d'être un titre et par conséquent le pire des appareils possible, n'est pas plus évocateur que ça).

Bref, il était temps pour moi de stop et je repars satisfait en général de cette édition. Ce n'est pas partagé, mais au moins on retiendra les erreurs pour la suite tout en se souvenant des améliorations effectuées par rapport à T4.





# CONCLUSION GÉNÉRALE

Je suis heureux et bien mais intense

