



<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/premieres-impressions-star-wars>

# Premières Impressions. Star Wars : The Old Republic, ou la transformation réussie du « KotOR » en MMORPG



## Description :

Impressions et avis d'un rédacteur

---

Espace Numérique

---

**Tout récent, vous n'avez pas fini d'entendre parler du désormais fameux SW:TOR.**

**Couronnant une saga de [KotOR](#)** plutôt bien réussie, le pari de Bioware était de combler le vide laissé par [Star Wars Galaxies](#), projet mené par Sony et abandonné en 2011. Après l'échec d'un jeu original mais jugé trop peu combattif par la communauté des gamers (qui lui avait essentiellement préféré WoW), LucasArts revient à la charge avec un jeu qui emprunte beaucoup à son principal concurrent.

## Les exclusivités qui font de ce jeu un incontournable.

Pour avoir eu la chance de participer à la Beta il y a un mois, j'ai pu très tôt apprécier les qualités de SW:TOR. Son principal atout reste, à mon sens, l'univers fantastique de George Lucas, développé à travers différents jeux précédents, comme Battlefront ou Knight of the Old Republic. Deux factions sont proposées aux joueurs (Empire et République), et celui-ci est invité à choisir une classe parmi les 4 disponibles (ex : du côté de l'Empire par exemple : inquisiteur Sith, guerrier Sith, chasseur de primes, agent impérial). Plus tard, à partir du niveau 10, il sera amené à se spécialiser (personnellement je suis actuellement un faible agent impérial tireur d'élite niveau 20). Un modèle donc assez commun aux MMORPG, qui permet cependant aux joueurs d'incarner un avatar au plus près des personnages de la fameuse saga (si si, les Twi'lek sont disponibles !).



*Les Républicains à droite sont des incapables, mais gardez ça pour vous, sinon ils se vexeraient et vous ne pourriez plus vous feed en battleground...*

Le système de quêtes et d'instances est à mon sens extrêmement bien construit, et rigoureusement fidèle à l'ambiance unique de la création de Lucas. J'ai finalement été conquis par la possibilité d'augmenter les performances de son *pet* (compagnon) en adaptant son comportement à ce qu'il attend de nous, ce qui oblige le joueur à s'intéresser à ce que disent les PNJ, et à peser chacune de ses réponses. Enfin, l'idée géniale d'inviter le joueur à participer à des batailles spatiales donne, je pense, à SWTOR un potentiel de développement essentiel. Je vous prédis bientôt le PvP dans l'espace !



*Le temps béni du multijoueur sur Battlefront II est de retour !*

## Ce pour quoi la communauté de gamers appréciera.

- Le gameplay m'a paru assez difficile à maîtriser. Je n'étais pas un énorme fan des grands classiques comme WoW et GuildWars, et les KotOR précédents m'avaient habitué à des combats en temps semi-réel (possibilité de mettre en pause pour organiser les actions de son personnage). Maîtriser 15 raccourcis sur le clavier et au moins 5 sur la souris nécessite un certain temps d'adaptation, néanmoins nécessaire si vous voulez un jour servir à quelque chose en « battleground ». Les vétérans des MMORPGs en tout genre ne seront pas déboussolés, les personnages se répartissant dans les catégories références (tank, dps, healer notamment), et disposant de compétences classiques (buff, CC, stun, nuke, DoT ...).
- De même, le PvP emprunte beaucoup aux jeux déjà existants, avec des zones de PvP libre sur les serveurs JcJ (planète où la République et l'Empire sont en conflit), ainsi que des aménagements, sous forme de compétition. Il en existe 3 types. « Huttball » est une sorte de « Capture The Flag », mais sur une map ouverte ; sur Aldéeraan il s'agit de capturer des canons et de les protéger jusqu'à ce qu'ils détruisent le vaisseau ennemi ; et enfin le classique mode "assaut", où attaquants et défenseurs inversent leur rôle à la fin de la première manche. Ces « BG » vous rapportent de l'expérience, des crédits et des récompenses qui vous permettent d'accéder à de l'équipement PvP.
- Si ces combats sont très prenants et permettent au joueur de progresser rapidement, on peut regretter le



mélange de tous les niveaux (du lvl 10 au lvl 50) qui n'est, à mon avis, pas assez compensé par le bonus aux dommages accordé à chacun.



*La fameuse map du Huttball où s'entredéchirent joyeusement Impériaux et Républicains pour amener le « Hutt » (un ballon qui vous ralentit et vous empêche de combattre) dans le camp adverse.*



*Des Républicains tentant de défendre le canon central d'Aldéeraan ; mais les connaissant, ils ne devraient plus tenir très longtemps...*

## Et ça marche !

3 millions de joueurs en deux semaines, c'est la performance réussie par l'entreprise Electronic Arts, un record dans le monde du jeu online. Grâce à un modèle économique proche de celui de Blizzard (un système d'abonnement mensuel), on peut imaginer que le jeu n'en est qu'à ses débuts, et que de nombreuses mises à jour viendront varier le quotidien du joueur. Bien que coûteux, ce type de jeu est propre à séduire néophytes comme joueurs confirmés ; un grand bravo à la persévérance de LucasArts !

Désolé de ne pas avoir joint de détails sur les différentes classes et spécificités, il se trouve que je ne les maîtrise pas encore ! Je m'empresse de remédier à cette situation et vous donne rendez-vous sur Star Map, serveur de PvP français...

**Un jeu qu'on vous recommande donc et qui, à première vue, pourrait tenter plus d'un vétéran de WoW à rejoindre les rangs de l'Empire ou de la République, comme le montrent d'ailleurs les chiffres récents, en baisse, des abonnements à WoW et les témoignages d'anciens joueurs.**