

Age Of Conan : Hyborian Adventures - 1/2

Vous avez tous entendu parler de Everquest, World of Warcraft, Guild Wars, Seigneur des Anneaux Online... Je vous présente Age of Conan, le tout nouveau jeu vidéo MMORPG créé par Funcom et édité par Eidos Interactive qui a sa sortie de prévu le 30 Octobre 2007 !

Dans le registre "Mon MMORPG ne s'adresse pas aux Kevin qui se prennent pour Legolas...", il s'avère qu'il faudra compter avec Age of Conan : Hyborian Adventure. En effet, le contexte de cette adaptation massivement multijoueur des romans de Robert E. Howard donne dans le sanglant qui fleure bon la sueur. Sur le fond, le jeu ne vous demandera pas de choisir une classe de personnage avant de vous lancer. Tout ce qu'il faudra faire dans un premier temps, ce sera de désigner à laquelle des trois races disponibles appartiendra votre héros. On trouvera les Aquiloniens dont la culture est inspirée par la civilisation romaine mais aussi les Cimmériens, des barbares plutôt doués au combat rapproché et qui sont la race à laquelle appartient Conan et, enfin, les Stygiens, une race copiée sur les Egyptiens de l'Antiquité. Cette première décision est importante dans la mesure où les Stygiens, par exemple, ne peuvent pas devenir des guerriers de même que les Cimmériens ne pourront pas se spécialiser en sorcellerie.

Pour être tout à fait complet sur la progression du personnage, sachez qu'aucun choix ne vous est imposé jusqu'au niveau 5. Là, il faut décider de l'archétype du personnage, à savoir s'il s'agira d'un guerrier vivant par l'épée et les muscles ou d'un mystique leur préférant les sorts et l'esprit. Et, finalement, ce n'est qu'au niveau 20 qu'il faudra vraiment choisir la classe de son personnage. Les guerriers pourront devenir gardien ou chasseur (sans animal familier) tandis que les mystiques auront la possibilité de traverser le jeu sous la robe d'un démonologue, d'un nécromant ou d'un barde.

Blizzard n'a qu'à bien se tenir

L'éditeur de personnage qui constitue le deuxième passage obligé dans le jeu nous a semblé très complet. Outre l'habituel catalogue de coiffures et autres pilosités faciales, on peut à loisir modifier des détails physiologiques comme la longueur du visage, l'angle d'inclinaison des yeux, etc. De quoi se créer sans trop d'efforts un avatar ressemblant et vraiment se projeter dans le jeu. Les premiers pas se feront d'une manière apparemment commune à tous : ancien galérien, votre personnage sera jeté sur une plage inconnue à la suite d'un naufrage. On enchaîne immédiatement avec une première mission qui consiste à découvrir les clés nécessaires pour libérer une charmante demoiselle réduite en esclavage.

En s'enfonçant dans la forêt avoisinante, on ne tarde pas à découvrir le mécréant en possession du trousseau. Comme ça ne va pas se régler à la belote, on en vient rapidement aux mains et on fait alors connaissance avec l'un des aspects les plus spécifiques de Age of Conan : Hyborian Adventures, à savoir le système de combat géré en temps réel. Ici, pas de véritable système de verrouillage de cible clairement définie. Il faut s'approcher de son adversaire et commencer à le frapper en utilisant pour cela les touches A, 1, 2, 3 et E du clavier. On constate rapidement que certaines de ces touches se colorent successivement en jaune. Cela sert aux combos qui permettent de sortir des coups dévastateurs voire des coups critiques qui occasionnent une belle giclée de sang sur l'écran. On vous avait prévenu, Conan n'est pas vraiment fait pour les "premières communiantes"... Dans les premiers niveaux, ces combos sont simples et demandent juste à appuyer sur une seule touche à la fois. Plus tard, ce sont plusieurs des cinq touches prévues à cet effet sur le clavier qu'il faudra utiliser conjointement. Dans les grandes lignes, ce mode de combat en temps réel a quelques avantages. En effet, il s'inscrit dans la ligne "réaliste" du jeu en permettant, par exemple, d'esquiver les coups ou de frapper plusieurs adversaires à la fois. En revanche, il faut passer en mode combat avant de pouvoir donner un coup, ce qui peut offrir un certain avantage aux attaquants dirigés par l'ordinateur.

Age Of Conan : Hyborian Adventures - 2/2

Des graphisme époustouflant

Niveau ambiance et rendu graphique, on retrouve la volonté de faire réaliste. Les villes qu'on traverse sont animées par leurs habitants qui mènent leur existence sans forcément se préoccuper de vous. Ils vont au travail le matin, mangent quand ils ont faim et rentrent se reposer le soir, un peu à la manière de ce qu'on a pu voir dans Oblivion. Les développeurs n'ont pas forcément fait dans la dentelle. Ainsi, dans certains bourgs, on notera la présence de maisons closes même si on ignore encore pour l'instant dans quelle mesure leurs prestations auront une influence sur le personnage. Mais déjà, se faire héler par une donzelle maquillée comme une carriole volée alors qu'on déambule dans une rue, ça déstabilise... Côté graphisme, c'est très honnête. La version que nous avons pu voir avait encore quelques soucis en ce qui concerne les collisions mais il est clair que les choses se sont grandement améliorées par rapport à la toute première version qu'on nous a montré à nouveau pour comparaison. On a par exemple bien apprécié l'animation d'un type qui vient d'être frappé par un rayon de glace et qui tire sur ses jambes désespérément clouées au sol. On a même pu voir un personnage se soulager debout mais n'espérez pas trop que cette action finisse dans la version finale.

Précisons que le jeu proposera du combat sur dos de monture et qu'il sera possible de se balader ou de pourfendre autrui les fesses douillettement calées sur un cheval, un chameau ou un mammoth. Lors de la présentation, les développeurs ont également fait le point sur les modes de jeu en groupe. Cela commence avec l'assez classique "Border Kingdoms" où il faudra défendre son royaume ou conquérir ceux des autres liges. On s'éloigne déjà un peu des règles conventionnelles quand on apprend que, dans le mode "Capture the flag", c'est en fait la tête du chef adverse qui fera office de bannière à capturer et à ramener chez soi. Et on ne peut que succomber à la plus grande des curiosités en attendant de pouvoir se lancer dans un duel. En effet, ces combats singuliers entre joueurs se dérouleront dans des tavernes, à l'issue d'une absorption déraisonnable d'alcools divers. Ensuite, comme deux gros beaufs, les protagonistes tenteront de régler leur différend mais leur alcoolémie aura une réelle influence sur le combat et devrait rendre les choses intéressantes. Ça promet.

Site officiel de Age Of Conan :

<http://community.ageofconan.com/wsp/conan/frontend.cgi?func=frontend.show&template=main>

Retrouver Age Of Conan : Hyborian Adventures sur JeuxVideo.com :

<http://www.jeuxvideo.com/jeux/0001/00014383.htm>