

Jeux Vidéo : Les Royaumes d'Amalur : Reckoning et Mass-Effect 3, une démo
Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 12/1/2012 14:30:00

Bienvenue dans le vaste monde du jeu vidéo d'Amalur ! Le 17 janvier 2012, **Electronic Arts Inc.** et **38 Studios, LLC** sortent une démo pour le jeu vidéo : **Les Royaumes d'Amalur : Reckoning** ☞.

Disponible sur la console Xbox 360®, le système PlayStation®3 et le PC, cette démo donnera aux joueurs un avant-goût du monde incroyablement riche, varié et bourré d'action qui les attend dans le jeu complet, et débloquera par ailleurs des objets spéciaux à utiliser dans la version finale.

En plus de la démo, 38 Studios s'est allié avec BioWare pour créer une promotion croisée afin de récompenser à la fois les fans de Reckoning et ceux de Mass Effect 3*. En jouant aux prochaines démos de Reckoning mais aussi de Mass Effect 3, les joueurs recevront des objets spéciaux dans ces jeux, dont les Lames omniscientes dans Reckoning qui ont été inspirées par l'univers de Mass Effect, et un fusil d'assaut ainsi qu'une armure ayant pour thème Reckoning à utiliser dans Mass Effect 3 et conçus par le célèbre artiste Todd McFarlane.



Nous sommes ravis de pouvoir faire d'une pierre deux coups avec les lancements des jeux Les Royaumes d'Amalur : Reckoning et Mass Effect 3. Nous voulions offrir aux fans de la franchise Mass Effect des récompenses uniques pour qu'ils découvrent l'univers étendu de Reckoning, a déclaré **Curt Schilling**, Président et Fondateur de 38 Studios.

Nous sommes très excités à l'idée de collaborer avec 38 Studios pour proposer des objets inspirés par l'univers de Mass Effect dans le monde de Reckoning et pour accueillir des objets conçus par Todd McFarlane dans Mass Effect 3, a déclaré **Dr. Ray Muzyka**, Directeur général du label BioWare chez EA et Cofondateur de BioWare. C'est une façon incroyable de récompenser nos fans avec du contenu véritablement unique qui non seulement est cool, mais qui en plus confère des avantages non négociables dans le jeu.

En jouant à la récompense du jeu Les Royaumes d'Amalur : Reckoning, les joueurs recevront deux objets à débloquer, conçus par le créateur de Spawn, Todd McFarlane, qu'ils pourront utiliser dans Mass Effect 3 dès la sortie du jeu, à savoir le 8 mars 2012 :



Â· Armure de chevalier : cette armure maximise les dégâts causés en combat rapproché pendant qu'une cellule énergétique agit sur les systèmes d'armement afin d'améliorer la rapidité des projectiles.

Â· Lance-chakrams : cette arme permet de créer des munitions sous forme de disques explosifs et légers. Elle est offerte dès lors que vous terminez la récompense de Reckoning et que vous

regardez la bande-annonce à la fin.

En jouant à la prochaine demo de Mass Effect 3, les fans pourront débloquer les objets suivants inspirés par Mass Effect et à utiliser dans Reckoning dès la sortie du jeu, à savoir le 9 février 2012:

• Armure de Shepard (N7) : les joueurs peuvent débloquer une armure spéciale inspirée par l'armure de combat emblématique N7 du Commandant Shepard, comprenant un heaume, une cuirasse, des gantelets, des chausses et des grèves.

• Lames omniscientes : ces lames holographiques inspirées de l'OmniTech du Commandant Shepard permettent aux joueurs de poignarder des ennemis en combat rapproché. Dès que les joueurs installeront et joueront à la demo de Mass Effect 3, ils débloqueront ces dagues.



La demo du jeu Les Royaumes d'Amalur : Reckoning comprend l'introduction du jeu, permettant aux joueurs de découvrir le mode Didacticiel et une partie de son vaste environnement ouvert. Les joueurs pourront créer et personnaliser leur héros pour ensuite plonger au cœur de l'action. Une fois que les joueurs maîtriseront les bases, ils auront 45 minutes pour explorer le vaste monde d'Amalur et commencer une quête qui pourrait bien changer à jamais la destinée de leur personnage.

En plus des objets ci-dessus inspirés par Mass Effect, les joueurs qui joueront à la demo

de Reckoning bloqueront également :

• La carte *Caprice du Destin* : cette carte améliore la résistance aux dégâts de glace du joueur et est immédiatement bloquée dès lors que vous activez la demo de Reckoning via votre compte Origin.

• Les *chakrams jumeles* : cette arme unique endommage l'ennemi tout en améliorant la santé et le mana du joueur dans Reckoning.

• Le *heaume infernal* : bloqué dès lors que vous terminez le mode Didacticiel de Reckoning, ce heaume protecteur améliore les dégâts de feu du joueur dans tout Amalur.



Avec une action se déroulant dans un tout nouvel univers imaginé par le célèbre auteur maintes fois cité par le New York Times, R. A. Salvatore, Les Royaumes d'Amalur : Reckoning doit sa conception graphique au dessinateur Todd McFarlane, créateur de Spawn, qui apporte au genre RPG son style inimitable. Avec un monde pouvant être entièrement exploré et un gameplay de type RPG d'une rare intensité, le jeu Les Royaumes d'Amalur : Reckoning redéfinit les combats à l'action intense. Son système de progression à mesure que les joueurs évoluent dans le jeu et dans leur destinée permet par ailleurs une personnalisation des personnages permanente. Le jeu Les Royaumes d'Amalur : Reckoning est développé sous la houlette de Ken Rolston, concepteur en chef des grands classiques du jeu de rôle Elder Scrolls III: Morrowind et Elder Scrolls IV: Oblivion.

Développé par 38 Studios, une filiale de Big Huge Games à Baltimore, dans le Maryland, et par 38 Studios à Providence, dans le Rhode Island, le jeu vidéo Les Royaumes d'Amalur : Reckoning sera disponible le 9 février 2012 en France sur la console Xbox 360, le système PlayStation 3 et le PC. Pour plus d'informations sur [Les Royaumes d'Amalur : Reckoning](#)

*Les démos peuvent ne pas être disponibles dans tous les pays.