

Jeux Vidéo : Les Royaumes d'Amalur-Reckoning, le Test !

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 21/2/2012 12:00:00

Dans le jeu vidéo et notamment dans le genre : RPG, voici une bonne recette, prenez **R.A. Salvatore, Todd McFarlane** et **Ken Rolston** et vous obtenez le jeu vidéo : **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, un jeu vidéo de rôle qui se déroule dans un univers fascinant et fertile qui le tout en mi-Open-World.

Bien sûr, il ne faudra pas s'attendre à un Dragon Age ou à un Skyrim (totalement à l'opposé), mais les mécanismes du RPG se veulent bien présents avec quelques petites innovations qui devraient satisfaire les amateurs de RPG médiéval-fantastique, saupoudré d'un bestiaire et de quêtes multiples où l'action a plutôt plutôt qu'un grand renfort d'effets spéciaux et spectaculaires.

D'ailleurs pour l'occasion, Electronic-Arts a proposé aux aficionados du genre de prendre en main le développement du jeu via une demo très significative où le système de combat et les premières quêtes avec une petite notion d'Artisanat et d'Alchimie donnait envie d'en savoir beaucoup plus.



Toutefois dans ce monde enchanteur que se veut **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, je développerai une nouvelle fois, l'odieux et décevant portage sur notre plateforme préférée, le PC, ici tout a été fait pour les joueurs sur consoles Next-Gen au point même de les prendre pour des assistants (visée automatique, combat suivis sur l'ennemi, tir toujours précis, etc.) tout ceci, annihilant le côté un peu magique d'une stratégie de combat d'un RPG sur PC.

Mais bon, c'est la tendance du moment, le développement sur console fait foi et le PC semble de plus en plus l'enfant pauvre du jeu vidéo, les joueurs sur PC rongeront leur frein et se désespéreront de pouvoir exploiter leur ensemble hardware Gamer. Par contre je dois saluer

L'effort de titan réalisé par les développeurs qui ont quand même transposé des commandes pour PC via un clavier et couronne sur la tête de Kate, il n'y a rien à reparamétrer, toutes les commandes PC tombent sous la main gauche, une exécution parfaite et de bon sens comme j'aimerais en voir plus sur des portages de jeux console / PC.



Évidemment même si le graphisme d'un jeu n'en fait pas un hit, **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, fait très cartoon, très coloré, très fun!, je dirais même enchanteur à l'instar de Fable, mais je dois le reconnaître, cet univers se veut très immersif, que demander alors de plus, ma liste serait longue !

La séquence cinématographique d'introduction va vous placer au cœur même de l'aventure et chose assez étrange, vous débutez le jeu en tant que cadavre, oui, vous êtes mort au combat, les 2 gnomes chargés de faire le ménage, véritables stéréotype du Croc-morts vont vous noyer dans la fosse commune au beau milieu d'amas de cadavres et de squelettes en putréfaction, afin d'éviter la contamination.

C'est donc ici que votre aventure commence, car cette fosse commune n'est autre que le Puit des

Àmes. Le Puits des Àmes... la promesse d'une résurrection d'entre les morts. Pendant des siècles, les gnomes ont œuvré pour y parvenir, cherchant à créer un appareil qui changerait Amalur à jamais. Malheureusement, le succès n'a encore jamais frappé à leur porte, et ils n'ont pas encore réussi à rendre son âme tincelle à un corps sans vie.

Dans cette ère de magie nommée l'Âge de l'Arcane, le prototype de Puits fabriqué par Hugues le Fomorien a finalement rempli son office, ramenant un mortel à la vie. Mais pourquoi maintenant, alors que toutes les précédentes tentatives se sont soldées par des échecs ? Quels secrets renferme l'Âtre unique, celui dont le passé a été effacé et dont la destinée reste à écrire ?



Ce sera donc à vous de le découvrir tout au long de cette aventure épique, pleine de rebondissements!

Votre saga débute dans le Puits des Àmes; jeté sans ménagement dans ce trou béant aux senteurs nauséabondes, vous reprenez vie, ce retour dans le monde des vivants vous le devrez à un chercheur, Fomorous Hugues, un gnome érudit qui passe sa vie sur des travaux de recherches sur une formule de jouvence, capable de ressusciter les âmes ayant été tuées de façon non naturelle.

Tout surpris par ce retour à la vie, vous et votre sauveur allez entreprendre d'en savoir beaucoup plus sur ce phénomène, mais gros problème, vous avez perdu la mémoire et a priori la page de votre destin se veut aussi vide qu'un boc servit à la taverne des nains ayant servit à éteindre la soif de son acheteur.

Les créatures mortelles d'Amalur sont convaincues que leur destinée est déjà toute tracée à leur naissance, dans la grande Tapisserie du Destin. Mais alors que le héros de Reckoning est ramené à la vie sans aucune Destinée, tout est remis en cause. En débloquent et en explorant différentes destinsées, vous progresserez vers la victoire, en dehors des frontières du Destin, c'est tout le mystère des Royaumes d'Amalur Reckoning.



C'est donc le moment propice pour définir votre avatar et ce ne sera pas chose aisée, car le monde d'Amalur est en guerre, le désordre et le chaos gagnés par les Tuathas, peuplade agressive et cruelle n'auront de cesse de vous pourchasser, il vous faudra choisir votre race et votre camp.

Au contraire des grands RPG qui vous inondent de possibilités, ici vous vous contenterez d'opter pour 4 races différentes comme les Almain de nobles personnes, ou les Varani, de vulgaires mercenaires à la solde du plus offrant, et les Elfes où l'on distinguera les Dockkalfar et les Ljpsolfar, à l'instar des chevaliers Jedi et Sith, chacun ayant son orientation sur le côté de l'Ombre ou de la Lumière.

Petit plus ici dans la définition de votre personnage, vous pourrez choisir une orientation avec l'un des 4 éléments que sont la Terre, l'Air, la Sagesse et la Justice, sans oublier le façonnage de votre personnage, de la forme du visage en passant par le look général, la couleur des yeux, mais le tout très simple, suffisant pour les novices abordant le genre et un peu frustrant pour ceux qui sortent de Skyrim.

Bien que **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, emboîte le pas du RPG, c'est surtout un jeu d'action où le combat sera votre quotidien en défendant la veuve et l'orphelin afin de gagner des points d'XP et de collecter des accessoires pour votre personnage comme des armes, des armures, des potions de santé, de mana, etc. Alors autant le dire, Amalur Reckoning s'apparente plus à Fable et à Diablo qu'à Skyrim et loin de moi d'en faire la comparaison, **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, se distingue pourtant de toute la meute des RPG/Action avec des innovations qui font toute la différence.



Ce premier chapitre va vous servir de tutorial, aussi voici un petit conseil, suivez bien les instructions que l'on vous donne, car ici il vous faudra apprendre et enregistrer l'utilité de chaque combo, et dieu sait qu'il y en a et pour cause, le jeu est issu du monde console.

D'estocs en esquives, d'attaques ou de parades, les combats se veulent violents et sanglants, un régal pour les yeux grâce à des effets de toute beauté, mais vous aurez aussi la possibilité de vous la jouer discrétion par un mode d'infiltration afin de surprendre vos ennemis et de leur trancher la tête sans pleurs et sans cris afin de gagner dans votre progression.

Les Royaumes d'Amalur : RECKONING, introduit une nouvelle barre, on connaît la jauge de santé et de mana et bien voici venue la jauge du destin, une petite merveille qui va vous faire exécuter des combos de combats de toute splendeur en déclenchant une cinématique en noir et blanc (un QTE) ou votre héros puisera au fin fond de lui une puissance colossale qu'il déverse tel un torrent en furie sur ses adversaires.

Pour mener bien vos combats, vous disposerez alors d'un nombre de type d'arme varié, comme les épées longues, les dagues, les boucliers, les arcs, mais certaines nouvelles venues font leur apparition tel l'Espadon et les fabuleuses lames Fae enchantées ou non et la sorcellerie, très utile dans les mêlées pour vous sortir d'affaire, à vous de jongler entre les armes d'une main et du bouclier pour attaquer et parer à défaut de cribler vos ennemis de flèches tirées de votre arc, qui font mouche à chaque fois, tout en dosant avec cruauté les effets magiques (foudre, arc électrique, etc.).

Les Royaumes d'Amalur : RECKONING, vous entraîne dans un monde enchanté où seule la raison et le raisonnable guideront vos pas.

Le mode Reckoning (jauge du destin) permet à votre personnage quand la barre est pleine d'entrer dans une phase de contemplation spirituelle, ce qui va vous permettre une augmentation des dégâts produit sur les ennemis et de récolter au passage des points d'XP proportionnel à l'attaque dévastatrice. Lors de cette phase, vous serez au premier rang pour admirer le travail remarquable des développeurs, en effet votre héros déclenchera une puissance insoupçonnée jusqu'alors pour un spectacle de toute beauté et très immersif.

Si vous excellez dans les combats de mêlées confuses où les ennemis vous attaquent de toute part, le mode Reckoning va vous stupéfier, en effet ce mode se veut surtout visuel avec de très beaux effets de lumière et d'effets spéciaux qui rendent le combat très sanglant et très violent, il vous faudra donc comme praxis plus haut, veiller à ce qui s'affiche à l'écran pour profiter de ce mode en appuyant sur la bonne touche et au bon moment.

Normalement dans les RPG, les PNJ se veulent intouchables, une évidence même car certains de ces PNJ peuvent vous donner des quêtes et des récompenses, alors si vous les tuez, adieu veaux, vaches et cochons. Tout comme dans Oblivion, le vol est considéré comme un crime et vous aurez beau faire (à moins de tuer tout le monde dans le village), les gardes vous surprendront toujours.



Il arrivera même que les PNJ avec qui vous entretenez des relations dans les objectifs de missions vous attaquent si vous commettez un vol dans leur maison.

Au cas où vous seriez surpris à voler un objet (même convoité pour une quête) vous aurez le choix d'aller en prison, de soudoyer les gardes ou de les combattre, même si vous remportez les combats malgré l'assaut de vagues de gardes, tout le village sera mobilisé contre vous et quelque soit le lieu, les gardes vont vous attaquer. Alors, abstenez-vous de voler (ou faites-le sans personne dans les alentours) car tous vos actes ont une répercussion sur le reste de votre aventure et de votre destinée, notamment par le fait de vous retrouver "à poil" à la recherche de votre équipement sans oublier qu'il vous faudra vous acquitter d'une amende salée.

C'est donc par le combat que vous allez gagner de l'XP et passer le niveau supérieur, vous allez donc pouvoir attribuer des points de Compétences dans l'arborescence de l'arbre de compétences et il y en a pour tout le monde, comme le Guerrier, le Mage et le Voleur, mais ce n'est pas tout, puisque via vos choix vous aurez la possibilité de débloquer les cartes de votre destin, vu qu'au départ, la page de votre livre est vierge.

Les destins vous permettent de développer et de maîtriser votre style de combat personnel, façonnant votre personnage sans les contraintes des classes traditionnelles. Un guerrier endurci peut ainsi intégrer l'agilité d'un voleur et la maîtrise de la magie d'un sorcier, ou profiter de subtiles variations de ces destins. Les destins peuvent conférer de nouveaux pouvoirs, de nouveaux bonus et de nouvelles options de combat qui vous aideront au cours de votre aventure dans Amalur.



Ici aussi comme dans Skyrim, vous pourrez opter pour un personnage aux multiples fonctionnalités, ainsi votre guerrier pourra très bien être un expert en sorcellerie avec tous les stades de cette hiérarchie (Initiatique, Expert, et enfin Maître). A vous de jongler entre les cartes de votre destinée, puisque ici, il n'y a pas de destin figé, c'est vous qui décidez.

Certains de vos choix affecteront si profondément la structure de la vie que votre destinée sera en permanence modifiée via les Caprices du Destin, des bonus uniques offerts au joueur à des moments clés de votre aventure, alors veillez à votre Karma, en voici quelques exemples.

Puissance

Apprenez à maîtriser la brutalité des combats rapprochés pour écraser vos ennemis et dévier leurs flèches. Dépensez des points de capacité ici pour canaliser votre rage en accordant des sorts de tremblement de terre, des bonus défensifs et une maîtrise sans précédent des épées et des marteaux.

Finesse

Explorez l'art délicat de la subtilité et de la précision avec les capacités de finesse. Poignardez, découpez, bloquez, empoisonnez et massacrez vos ennemis avec des lames, des bombes et des pièges. Faufilez-vous dans l'ombre pour frapper vos ennemis de loin ou jetez-vous sur eux avec une rapidité acrobatique.



Sorcellerie

Étudiez la sorcellerie pour maîtriser pleinement la magie naissante dans Amalur. Frappez vos ennemis avec des sorts élémentaires d'assaut, soignez-vous avec des sorts fortifiants et invoquez des créatures d'autres mondes. Utilisez vos sceptres, vos bâtons et vos Chakrams mortels pour laisser parler votre pouvoir arcanique.

Les Royaumes d'Amalur : RECKONING, se veut un RPG somme toute basique, la pêche aux quêtes secondaires tout en gardant l'esprit la quête initiale, la trame de l'histoire, d'ailleurs vous aurez la possibilité de marquer les quêtes que vous suivez pour ne pas trop vous disperser, surtout que le jeu se veut en mi-open-World sans être pour autant aussi vaste que Skyrim, mais les explorateurs qui aiment fouiller partout, trouveront leur bonheur, même compte tenu du tracé linéaire du jeu entre 2 sessions et les barrières naturelles qui définissent les zones.

Vous enchanterez les cavernes où rodent le mal et les Kobolds, si certains de ces donjons vont vous apporter un enrichissement d'XP et de trésors, d'autres par contre seront plus barbus, des meutes d'ennemis à trancher pour avancer au point de quête, alors faites provision de potions de santé à défaut d'en fabriquer sur les autels divins, certains boss de niveau vous donneront du fil à retordre, surtout au niveau "difficile" mais chose sympathique si vous choisissez ce niveau, un message vous invitera à passer à un mode plus adapté comme le niveau moyen ou facile.



Si cette disposition peut en irriter certains, je dois reconnaître qu'elle a sa place ici, ainsi vous pourrez en changeant à la volée le niveau de difficulté, continuer votre aventure sans avoir à repasser par le case : "charger la dernière sauvegarde" qui quelquefois date de plusieurs dizaines de minutes, tellement on veut en savoir plus, et qui vous fait perdre tout le bénéfice de votre avancée dans le jeu.

Si les quêtes secondaires se veulent aussi variées suivant les PNJ, certaines ne devraient pas à veiller vos sens, si ce n'est aiguïser votre patience à parcourir de longues distances pour arriver au but (comme les fameuses pierres musicales), revenir chercher votre récompense, puis parcourir encore un long chemin avant de faire du shopping chez les marchands du coin. Bon on se rassurera, il y a la Carte du Monde qui vous permet de vous téléporter rapidement à un endroit déjà visité, pour y finir une quête à défaut de business ou de comparaison d'armures et d'armes.



Certaines quêtes feront appel à votre décision, elles vous viendront de factions en place dans le jeu, ce sera donc à vous d'accepter ou non ces nouvelles quêtes qui scelleront votre appartenance à ladite faction. Si vous pouvez vous passer de certaines quêtes secondaires, certaines seront aussi cruciales pour la suite de votre aventure, alors pesez le pour et le contre, tout en mâchonnant la chèvre et le chou, une erreur serait fatale. N'oubliez pas que votre destin vous appartient et a un impact sur les autres et sur le déroulement de votre aventure.

Si le tout de **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, baigne dans le fantastique, le mode RPG

n'a pas trop d'atmosphère de douceur, certaines réponses dans les dialogues vous permettront d'en apprendre plus sur les régions et l'histoire d'Amalur, d'autres par contre seront cruciales pour la suite de votre aventure avec un impact sur votre parcours initiatique.

Vu le nombre de quêtes que l'on peut glaner dans chaque village traversé, vous ne vous ennuierez pas dans ce jeu (~50 heures), d'ailleurs au point de vous faire oublier la linéarité du jeu, même si les intérieurs de maisons se veulent identiques et les cavernes calquées sur le même modèle, tout reste enchanteur et sans lassitude.



Bien qu'en mi-open World, **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, mérite votre attention pour la partie exploration, car il y a de nombreux trésors à découvrir dans des petits recoins, comme des pièces d'armures rares et chères. Certains coffres à ouvrir vous demanderont un peu de réflexion via de petits jeux et il ne sera pas rare qu'au petit bonheur la chance, vous découvriez enfin le Saint-Graal des aventuriers.

Les forgerons amateurs et les alchimistes en herbe n'ont pas été oubliés, puisqu'en embrassant la compétence d'artisan, vous pourrez fabriquer vos armes, vos armures, vos potions et même des gemmes spéciales à servir, **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, se veut complet et trouve naturellement son public.

Conclusion :

Quand j'ai pris connaissance des premières informations sur **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, je dois bien avouer que j'ai fait la fine bouche, je deviens exigeant sur le Gameplay et le Level-Design, le scénario, les dialogues et le portage dans les jeux vidéo et à vrai dire, sortant tout droit de **Skyrim** et de **SWTOR**, ce nouveau RPG ne m'inspirait pas du tout et je ne voyais pas très bien sa place dans ma Vidéo-Ludothèque à l'ère RPG / Action. Mais à mon accoutumance, je suis curieux comme un chat dans une poissonnerie, et je ne baisse pas les bras sur une vulgaire impression, mais c'est en lisant les confidences de **RA Salvator**, de **McFarlane** et de **Ken** que j'ai eu la révélation et **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, après tout, ce RPG méritait que je m'y arrête pour un instant, même au risque d'y investir mes dernières pièces d'Or, arrachées durement sur la peau d'un Troll bicéphale.

Et bien je dois avouer, **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, m'a agréablement surpris, aux antipodes d'un Dragon Age et d'un Skyrim, ce jeu apporte son lot de nouveautés et d'innovations qui ne m'ont pas fait décrocher de mon écran, tout a été fait pour tenir le joueur en haleine en l'entraînant dans une course épique à la recherche de son destin.



Créez son personnage et le faire évoluer en fonction de son style de jeu grâce à un système de destinée révolutionnaire, sont les facteurs indispensables à tout bon jeu de rôle et **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, fait parti de cette lignée de RPG qu'il ne faudrait

manquer sous aucun prétexte. Choisissez votre destinée et évoluez dans un monde d'une beauté époustouflante en menant des combats parmi les plus intenses, réactifs et personnalisables jamais vus dans un jeu de rôle, combinez les atouts de ce jeu.

On n'oubliera pas la simplicité des arbres de compétences et le choix des cartes du Destin qui donneront envi aux novices des RPG, d'appréhender **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, sous son meilleur profil.

L'action et les qualités au cœur même du jeu se veulent très immersives, le tout saupoudré d'une musique d'ambiance agréable et berçante.

Un monde gigantesque à explorer, un scénario complexe et épique

☞ Découvrez les secrets du monde d'Amalur pendant des centaines d'heures de gameplay immersif, des rues animées de la cité de Rathir aux vastes étendues de la région de Dalentarh en passant par les sinistres cachots de l'Antre des Brigands.

☞ Sauvez un univers d'immensité par une guerre sans pitié et apprenez à maîtriser les mystères de l'immortalité, dans la peau du premier guerrier à être revenu du monde des morts. Faites de votre absence de destinée votre arme la plus redoutable.

☞ Découvrez les fascinantes traditions et coutumes d'un monde doté d'une histoire vieille de plus de 10 000 ans et imaginée par le célèbre auteur maintes fois cité par le New York Times, R.A. Salvatore.



Des combats intenses et bourrés d'action

Personnalisez votre façon de jouer grâce au système de combat dynamique offrant une fluidité et une sensibilité de réaction en combat jamais vue dans un jeu de rôle.

Enchaînez les attaques physiques et attaques magiques au cours de séquences de combat épiques et achevez vos ennemis à l'aide d'implacables Fatalités.

Choisissez votre destinée via le système de classes personnalisables

Créez votre personnage et faites-le évoluer en fonction de votre style de jeu grâce à un système de destinée révolutionnaire.

Façonnez et faites évoluer votre héros grâce aux millions de combinaisons de compétences, capacités, armes et pièces d'armure possibles.

Les Royaumes d'Amalur : RECKONING, vaut surtout son pesant d'Or, car ce RPG s'affranchit des autres RPG, ainsi vous allez façonner, développer le rôle de votre personnage au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux, en vous spécialisant dans certaines capacités. En gagnant des niveaux, vous avez la possibilité de dépenser des points de capacité dans diverses disciplines (Puissance, Finesse et Sorcellerie), afin d'offrir à votre avatar une destinée qu'il n'a pas au début du jeu.

Mais ce n'est pas tout, suivant votre choix de répartition de vos points dans ces différentes branches, votre personnage se spécialisera (force, en furtivité ou en magie), l'impact sera important puisqu'à mesure de la montée en grade dans ces disciplines, vous aurez accès à de nouvelles armes, armures, sorts, etc.



Si le RPG en rôle-général conditionne dès le début votre personnage alors que vous ignorez totalement ce qu'il va vous arriver, **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, ne vous conditionne pas, ne vous impose rien, vous êtes l'Être Unique, le secret de **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, tient une petite phrase : C'est vous qui décidez de tout.

Vous n'êtes pas contraint à un rôle particulier ou à une voie particulière vous pouvez développer vos points à tout moment et dans n'importe quelle discipline afin d'affiner votre personnage en suivant votre instinct. Grâce au système des capacités, vous pouvez créer une classe hybride qui sera aussi puissante qu'un voleur, qu'un mage ou qu'un guerrier.



La magie de **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, et bien c'est tout cela ! Et il ne sera pas rare au cours de votre aventure de vous arrêter un instant au milieu d'une plaine, pour prendre le temps d'admirer les décors fantasmagoriques de **Les Royaumes d'Amalur : RECKONING**, et surtout d'écouter les différents thèmes musicaux, qui vont vous charmer.

Les Royaumes d'Amalur : RECKONING, ouvrent une nouvelle voie dans le RPG, un mélange de Fable et de Final Fantasy avec des combats grandioses et violents au service d'une cause, la recherche de son destin.

"Pas de Pouvoir sans Violence, pas de Violence sans victimes" peut-on lire dans les écrits de L'Être Unique d'Amalur Reckoning