

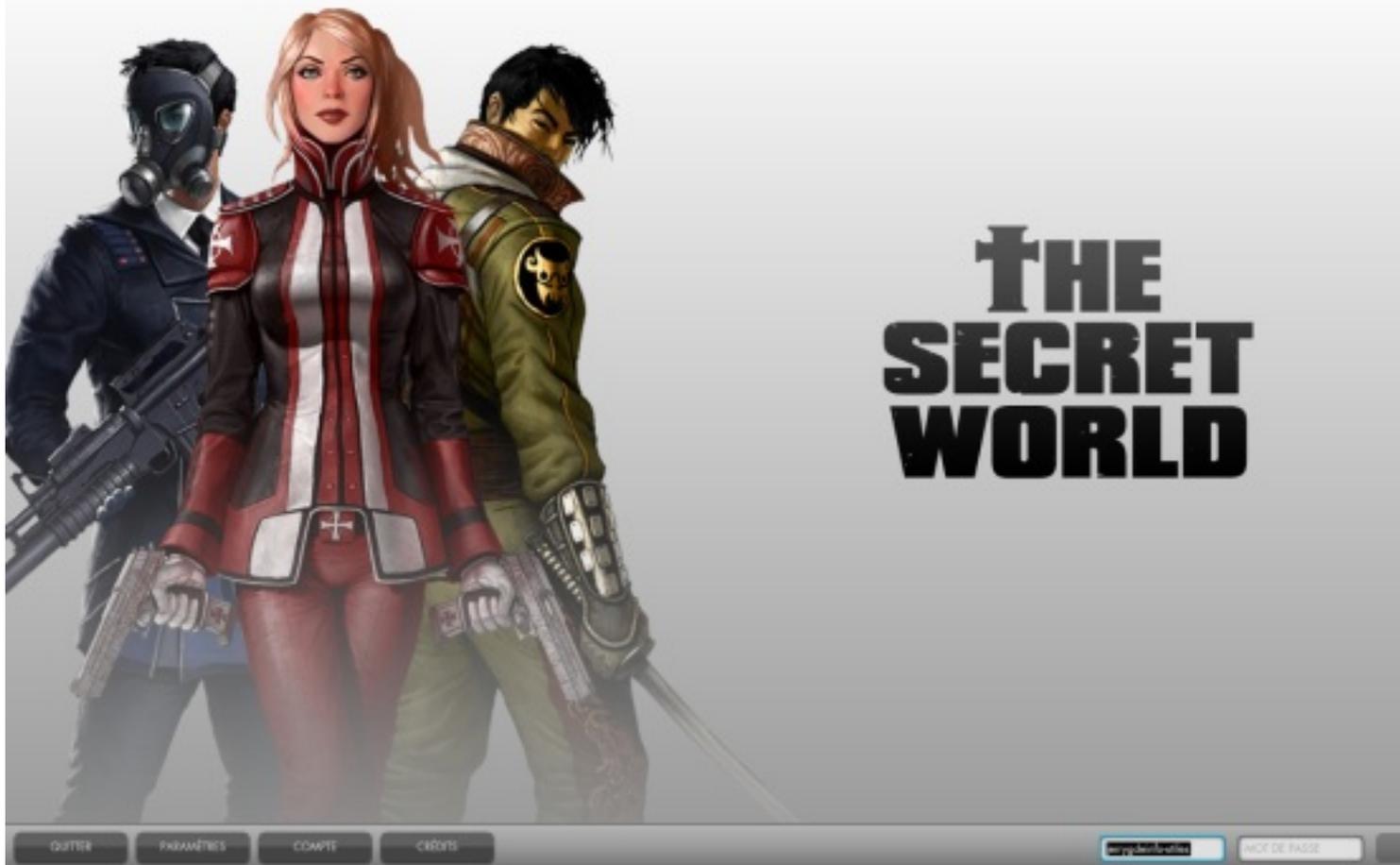
**Jeux Vidéo : The Secret World de EA, entrez dans une société secrète, test**  
**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 16/7/2012 12:00:00

Le jeu vidéo de type MMORPG a le vent en poupe, mais bien souvent se résume à une lutte de Clans comme le fabuleux SWTOR, cette fois-ci Funcon et EA se sont associés pour **le jeu vidéo The Secret World**, un monde persistant dans lequel les sociétés secrètes se livrent une guerre sans merci, le jeu vidéo est disponible.

**The Secret World s'inspire d'un RPG de type papier**, les rôlistes sauront de quoi je parle quand ils découvriront le jeu vidéo, l'histoire prend lieu dans un monde contemporain où la magie et le côté obscur de l'occulte règne comme une menace latente et rappellera aux amateurs l'univers de Lovecraft.



Le jeu vidéo **The Secret World** est un monde massivement multijoueurs en ligne qui prend place dans un cadre contemporain original et offre **une liberté de progression inégale** aux personnages, le jeu vidéo vient donc de sortir et s'annonce très innovant..

Imaginez que toutes les légendes urbaines, toutes les théories du complot et tous les mythes soient avérées. The Secret World vous offre la possibilité de développer vos personnages comme bon vous semble, sans les contraintes liées aux classes et aux niveaux d'expérience. Vous pouvez acquérir chacun des 500 pouvoirs uniques du jeu et, grâce à eux, jouer comme vous l'entendez.

**Ce sont les fondations sur lesquelles repose The Secret World**, le jeu en ligne massivement multijoueurs de Funcom, qui se déroule dans notre monde moderne.

L'ensemble des capacités forme la roue des pouvoirs, qui les rassemble sous forme de groupes très utiles. Ces groupes sont divisés en trois catégories principales : la Distance, le Corps à corps et la Magie. Ils sont eux-mêmes subdivisés en sous-catégories : Fusils d'assaut, Pistols, Fusils à pompe, Lames, Marteaux, Pugilat, Âme mentalisme, Magie du chaos et Magie du sang.

Tous les pouvoirs de la roue sont liés à l'un de ces neuf groupes d'armes et chaque arme vous offre une large gamme de styles et de tactiques.



Dans The Secret World, chacun de vos personnages peut apprendre n'importe quel pouvoir et il peut même tous les maîtriser (à condition de jouer assez longtemps). Vous y parviendrez en accumulant les heures de jeu et les points d'expérience, que vous remportez via les missions, les batailles contre les ennemis et contre d'autres joueurs, ou bien encore l'artisanat. Au départ, vous êtes situé(e) au centre de la roue, puis vous maîtrisez de plus en plus de

pouvoirs Ã  mesure que vous approchez de lâ€™extÃ©rieur de la roue.

Plus vous vous Ã©loignez du centre de la roue des pouvoirs, plus ceux-ci coÃ»tent cher. Cependant, les pouvoirs placÃ©s au centre ne deviennent ni moins utiles ni dÃ©passÃ©s au cours de votre progression.

En effet, la vÃ©ritable force du systÃ©me de dÃ©veloppement de votre personnage repose non seulement sur la libertÃ© quâ€™il confÃ©re, mais aussi sur les limites quâ€™il impose. Ce que vous devez savoir, câ€™est quâ€™un personnage ne peut utiliser simultanÃ©ment que deux armes, ainsi que sept pouvoirs actifs et sept pouvoirs passifs.

Suivez le guide.

Si vous avez l'habitude de vous "frotter" aux MMORPG et autres MMO, The Secret World risque bien de vous dÃ©stabiliser. En effet, ce jeu bien que proche de ceux que l'on connaÃ®t s'en Ã©carte aussi pour offrir aux joueurs une autre perception des mondes persistants.

**De SWTOR Ã  WoW, The Secret World** prend ses marques dans un monde oÃ¹ les sociÃ©tÃ©s secrÃ©tes se livrent une guerre sans merci au travers de castes ou de clans particuliers, chacun ayant ses atouts et ses faiblesses, mais le point fort de ce jeu fera la part belle Ã  l'investissement du joueur, un peu dÃ©concertant au dÃ©part, The Secret World se rÃ©vÃ©le un vÃ©ritable challenge passionnant, pour tant soi peu que le parti-pris ne vous effraie pas.

Mais pour une fois, votre personnage ne sera pas formatÃ© quand il rentre dans une caste, puisque le dÃ©veloppement de celui-ci vous ait laissÃ© Ã  loisir et champagne dans les coupes, sans restriction aucune de classe ou de niveau, seul petit bÃ©mol, vous ne pourrez utiliser simultanÃ©ment que 2 armes au maximum et bÃ©nÃ©ficier que de 7 pouvoirs "passifs" et 7 pouvoirs "actifs", ce qui entre-nous s'avÃ©rent trÃ©s largement suffisant.



La ville de Kingsmouth est la proie et sous le joug depuis des lustres de sociétés secrètes très particulières comme **les Templiers**, qui prêtent leur idéologie militaire et technologique, sans se cacher.. **Les Illuminati**, des opportunistes aux méthodes brutales mais raffinées qui utilisent leur pouvoir et leur influence pour s'enrichir. Et **les Dragons**, une espèce d'écologistes respectant l'équilibre de l'univers tout en disposant de pouvoirs paranormaux. Je vous invite donc à visionner la présentation de chaque corporation pour vous faire une idée de leurs caractéristiques.

C'est dans ce contexte que vous entrez en matière et où il faudra choisir votre orientation et votre appartenance, une entrée qui sera pour vous l'occasion de façonner votre avatar, mais attention, certains seront d'assus car les options de paramètres du personnage ont été réduites à leur stricte minimum syndical.



Mais ne vous y trompez pas, The Secret World a d'autres atouts séduisants comme la combinaison des armes et des pouvoirs, il vous faudra un petit apprentissage pour comprendre les mécanismes de jeu, ainsi même s'il est assez facile d'apprendre les rudiments du système des pouvoirs, vous pourrez affiner votre sensibilité tactique au fur à mesure que vous allez accumuler les pouvoirs et, donc, les possibilités de configurations. Vous allez vraiment commencer à vous régaler quand vous devrez arpenter la roue en quête de pouvoirs

complémentaires pour dessiner peu à peu les contours de votre stratégie de jeu globale.

Disons par exemple que vous aimez provoquer des dégâts à distance : vous choisissez donc les Pistolets et les Fusils d'assaut comme armes principales. Mais, en jouant, vous apercevez que vous faites régulièrement face à des groupes ennemis et que vous êtes vulnérables lorsqu'ils s'approchent un peu trop près. Vous décidez en conséquence de privilégier des pouvoirs capables de gêner et de freiner vos adversaires, ce qui vous permettra de les entraver plus facilement pour les éliminer à distance.

Vous allez aussi rapidement comprendre l'intérêt d'associer des pouvoirs susceptibles d'entrer en synergie. Pour votre configuration de pouvoirs à Distance, cherchez sur la roue tous les pouvoirs contenant le mot-clé « Entraver »

Si SWTOR m'avait immergé dans l'univers de Star War avec délectation, The Secret World m'a immergé aussi dès la prise en main, c'est cet univers à l'atmosphère particulière que décrit si bien Lovecraft, de La Nouvelle-Angleterre aux mystères de l'Égypte, vous serez envoûté et vous voudrez en savoir plus sur les sociétés secrètes.

Bien que les graphismes soient simplistes et peu détaillés (même avec toutes les options au Max sur mon PC Gamer), on se concentre sur les quêtes secondaires qui sont nombreuses et variées, tout en ne perdant pas le fil de la quête principale, passionnante. Quoique si une quête ne vous plaît plus, vous pourrez la zapper pour en prendre une nouvelle. Comme la quête des corbeaux que j'ai abandonné pour préférer une quête de combat.



Si vous prenez la peine de discuter avec les PNJ, ceux-ci vous donneront des quêtes à remplir, mais il faudra en avertir votre faction, via votre téléphone mobile par un texto, cela validera ladite quête et vos chefs seront ainsi tenus informés de vos allers et venues.

Les quêtes sont scindées en plusieurs étapes, vous pourrez passer du combat pur et dur, à l'infiltration ou à la pure exploration des lieux, en cas de besoin vous pourrez afficher un moteur de recherches (Google) pour y puiser des informations, c'est aussi l'implication du joueur que développe The Secret World.

Chaque quête résolue ou menée bien vous conférera de l'XP, bien que The Secret World s'affranchit de gain de niveau de votre personnage, vous gagnerez au fil de l'aventure des points de niveau et (des points de "compétences" à développer dans la roue), qui vous propulsent de paliers d'expériences en paliers d'expérience.



**The Secret World aborde aussi le cycle jour et nuit** et je peux vous assurer que cette ambiance diurne et nocturne apporte un sentiment angoissant et vous devrez vous tenir sur vos gardes, car la nuit, le mal rôde en bande organisée qui vous assaille de partout.

A chaque quête sa cinématique, on se croirait dans un jeu solo et ce n'est pas pour me

déplaire, au contraire. Une façon de vous plonger dans l'ambiance narrative de l'histoire, nécessaire à la compréhension de la trame, car de prime abord, The Secret World n'est pas simple à prendre en main, je parle surtout de la roue des pouvoirs. Il vous faudra bien assimiler le mécanisme d'affectation des "sorts" passifs et "actifs" et la compétence d'armes.

Je parle ici du fameux "Nexus" qui permet à votre personnage de choisir entre 9 catégories d'armes (pistolet, fusil, arme blanche, etc.) et de se façonner une "barre des sorts" de seulement 500 pouvoirs actifs et passifs pour 75 branches distinctes, de quoi y perdre son latin, même pour le latin-lover que je suis.



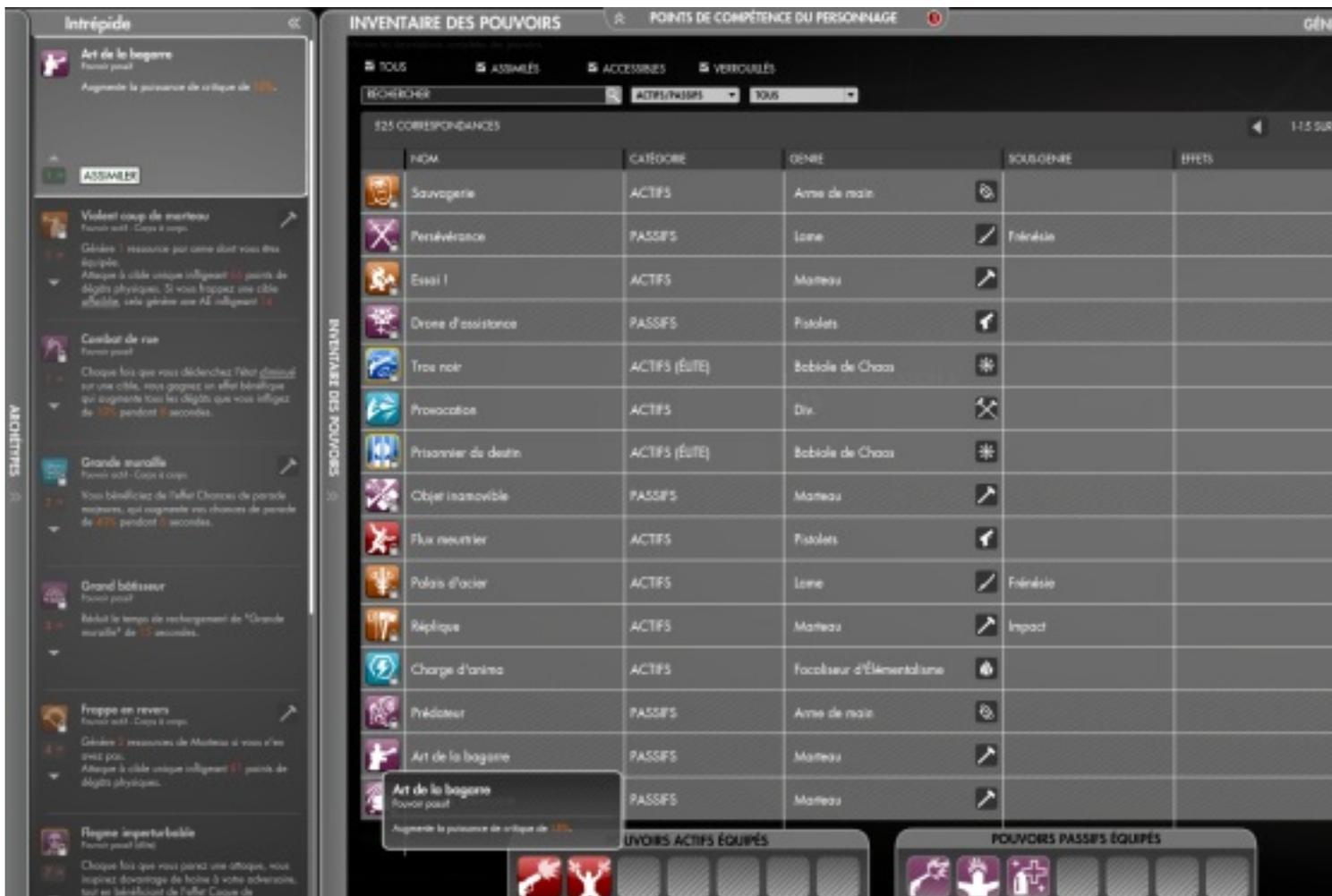
Chacune de ces branches se déverrouillent au fur et à mesure, mais vont vous coûter dans un premier temps, un bras, puis un oeil et voir même plus, car ces branches laissent des traces, cela vous permettra d'accéder à des caractéristiques spéciales ( Tigre, loup, serpent, etc.).

À défaut, vous vous contenterez d'affectations séduisantes comme l'option : Flingueur, garde du corps, etc.), mais ce n'est pas une obligation si vous avez d'autres choses en vu, mais je dois reconnaître que cela fixe une ligne de conduite pour le choix des pouvoirs à débloquer ou à utiliser, mais là aussi, le maître du Donjon, c'est vous.

Si vous ne pouvez porter que 2 armes différentes (pour moi, 2 pistolet semi-automatique et un fusil d'assaut) au grand maximum, il se peut que vous aimiez aussi le combat rapproché, le corps à corps si vous préférez et bien là aussi vous pourrez opter pour une arme à longue distance et donner le coup de grâce à l'ennemi en lui assénant un coup marteau en plein tête, je sais c'est gore, mais si "jouissif" à défaut de l'achever d'une balle dans la tête..

The Secret World fait donc la part belle au libre arbitre dans vos choix de personnages, ainsi les armes, les pouvoirs, les compétences ne dépendent que de vous et pas de la caste auquel vous appartenez, vous êtes libre de façonner votre avatar suivant vos convictions.

Ainsi plus vous accumulez de point de compétence (SP), de point de pouvoir (AP) dans la progression des niveaux, vous pourrez les dépenser dans n'importe quelle branche de la roue, veillez toutefois à avoir le nombre de points adéquates pour augmenter vos pouvoirs, car certaines compétences valent de l'or. Un petit conseil, ne lésinez pas sur les quelques annexes pour obtenir des bonus, de l'argent et des points d'XP.



Tout comme dans les RPG, vous pourrez personnaliser votre avatar, avec des "pièces d'armures" enfin ici ce seront par exemple des Chakras, des bracelets et autres médaillons pour une meilleure protection au combat, à défaut ceux qui aime plutôt le côté obscur de la

magie, auront leur disposition l'"Élémentalisme" sang et chaos.

Sachez aussi qu'il n'y a pas de "mauvaises" affectations de pouvoir ou de compétence, bien sûr on peut commettre un impair lors de ses choix, mais il n'y a pas péril en la demeure, cela aura seulement l'effet de ralentir votre progression, dont vous vous rendrez vite compte.

Ah, petit détail, contrairement au RPG traditionnel, une fois votre barre des sorts épuisée, vous ne pourrez pas y revenir en cours de jeu, il vous faudra faire les corrections à la nouvelle affectation et dépense de SP ou de AP, il est donc recommandé de bien penser à l'objectif de votre personnage, c'est ainsi que dans les combats, vous pourrez affecter une compétence gymnastique à votre personnage de façon à ce qu'il exécute une pirouette ou un saut en avant dans le but d'échapper à ses assaillants..



Que serait un MMO sans la compétence "artisanat", sauf que là, le système qui a besoin d'explications à défaut de tutorial va vous déboussoler, la compréhension de l'assemblage ou de la création de Glyphes ou d'autres artefacts est une vraie sinécure et un peu rébarbative.

The Secret World aurait pu être le MMO un peu différent de ceux que l'on cotoie

Évidemment, s'écartant du médiéval-fantastique, la plongée en eau trouble dans l'univers de Lovecraft à la sauce Resident-Evil avait de quoi passionner.

Pourtant, il ne manque pas grand chose, une dynamique plus approfondie des combats et un volet beaucoup plus "social" que celui présent, à l'instar de celui de SWTOR. The Secret World se contente d'obliger le suivi de missions d'un même type (même si vous pouvez en changer en cours de route), alors pour fonder un groupe, ce ne sera pas évident à moins de tomber sur un coéquipier qui suive le même chemin que vous, mais certains seraient peut-être consentant à "zapper" temporairement leur quête pour vous donner un coup de main.?

Graphisme	15
GamePlay	15
Scénario	15
Voix et Musique	15
Jouabilité	15
Durée de vie	16
Note Moyenne	<b>15</b>

Si vous entrez dans un groupe, cela vous facilitera la tâche surtout dans l'exploration des donjons, les combats sont plus ardues, et tout un chacun le sait : "C'est l'union qui fait la force" et vous en aurez besoin sur certains passages plutôt hard.

L'abonnement mensuel qui permet de continuer son aventure, me semble un peu excessif (hormis le prix du jeu en lui-même qui donne un accès de 30 jours gratuit). Si la mode est au Free to Play, The Secret World y ferait une entrée remarquable.