

SWORDSMAN

FICHE TECHNIQUE

Titre :	<i>Swordsman</i>
Bêta fermée :	16 juin 2014
Bêta ouverte :	non annoncé
Éditeur :	Perfect World Europe B.V.
Développeur :	Perfect World
Site internet :	swordsman.fr
Captures d'écran :	http://tinyurl.com/k49sahq

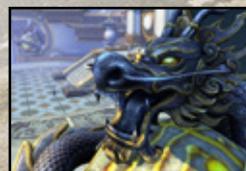
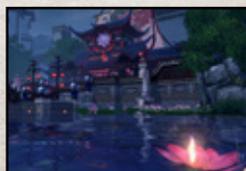
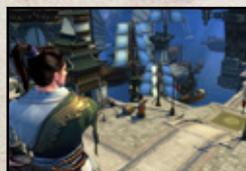
l'origine de *Perfect World International* et de *Jade Dynasty* qui ont déjà conquis des dizaines de millions de joueurs de par le monde. Rassemblant déjà plus de 80 millions de joueurs en Chine, **Swordsman** a remporté un Gold Plume Award (équivalent des Oscars en Chine) et nous sommes fiers de pouvoir proposer une version localisée aux joueurs européens et américains.

À PROPOS DE SWORDSMAN

Inspiré du best-seller de Jin Yong, **Swordsman** est un MMO d'arts martiaux inédit qui s'inscrit dans l'univers chevaleresque des wuxia et plonge les joueurs au cœur d'une histoire de vengeance et de rédemption. L'aventure commence après la destruction du village natal du joueur. Cette tragédie scelle définitivement son destin et le pousse à rejoindre une dix grandes écoles d'arts martiaux qui feront de lui un des plus grands héros de tous les temps.

Swordsman est un MMO à succès ayant remporté de nombreux prix et développé par le studio à

Swordsman se distingue des autres MMO par son univers haut en couleurs et l'importance qu'y prend le thème wuxia (évoqué au travers des arts martiaux et de la chevalerie chinoise au temps des Ming) tout en proposant des combats dynamiques et rythmés. Les combats dans **Swordsman** reposent moins sur les statistiques que sur la maîtrise du personnage. Pour venir à bout de leur adversaire, les joueurs devront utiliser tout un panel de compétences mêlant mobilité surnaturelle, combat aérien, et styles de combat dynamiques inspirés directement de l'iconographie et de l'histoire des arts martiaux.



SWORDSMAN.FR

SWORDSMAN

APERÇU DE LA DÉMO

DOMAINE DE CYAN

Dans la démo présentée à l'E3, les joueurs ont l'opportunité de découvrir une instance à 4 joueurs accessible à mi-parcours dans le jeu. Des vagues d'ennemis de difficulté croissante se succèdent avant d'affronter Yuu Czenhai, le seigneur du Domaine de Cyan en personne.

HISTOIRE

L'histoire de *Swordsmen* débute sur une plage. Le personnage s'y exerce à des mouvements d'arts martiaux tandis qu'une fillette surgit: le village de la Lame Solitaire a été attaqué et ses habitants massacrés. Dès lors le joueur rejoindra une des dix grandes écoles d'arts martiaux pour devenir un des héros les plus reconnus du Jianghu!

LOCALISATION

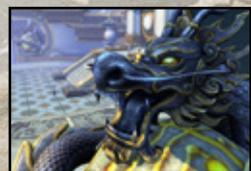
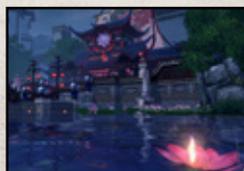
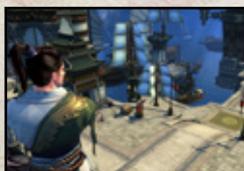
Swordsmen est entièrement localisé en français à l'exception des voix qui sont en mandarin pour une expérience encore plus immersive.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Swordsmen présente une création de personnage poussée. Grâce au moteur Angelica III, les combinaisons sont nombreuses et les joueurs peuvent même exporter leurs modèles pour partager leurs créations avec la communauté.

POINTS CLÉS

- **Boss optionnels** : Des trésors sont disséminés un peu partout dans *Swordsmen* mais mettre la main dessus n'est pas chose aisée. Ils sont gardés par des boss qui opposeront une sérieuse résistance.
- **Attaques spéciales** : Si les orbes rouges et bleus permettent de régénérer vie et Chi, les orbes jaunes permettent de régénérer la Rage. Une fois le dixième palier de Rage atteint, les joueurs peuvent déclencher des attaques ultimes dévastatrices.
- **Triples sauts, accélérations, attaques aériennes et attaques réflexe** : *Swordsmen* est un jeu qui célèbre la mobilité et les prouesses surnaturelles. Les joueurs peuvent se déplacer en faisant des triples sauts ou même courir sur l'eau tandis qu'en combat, ils peuvent effectuer des doubles sauts, des attaques aériennes ou des rétablissements aériens.
- **Changements de styles** : Chaque classe dispose de styles uniques et peut facilement en changer, pour s'adapter à toutes les situations. Il est possible de passer du rôle de tank à celui de DPS ou encore à celui de soutien. Les joueurs ont le contrôle total sur la personnalisation leurs styles et toutes les combinaisons sont possibles pour mettre au point la plus adaptée.
- **Rôles en combat** : *Swordsmen* est une expérience avant tout dynamique. Le tanking se fait par le contrôle du champ de bataille et en clouant les ennemis au sol tandis que les DPS doivent se mettre à portée pour délivrer leurs dégâts. Le seigneur doit également s'assurer d'être toujours au centre de la bataille car la plupart de ses techniques ont un effet autour de lui.



SWORDSMAN

CLASSES DE PERSONNAGE



MAISON TONG

- Les armes de la Maison Tong ont une cadence de tir élevée et la plupart de leurs compétences touchent plusieurs cibles.
- Si l'ennemi est trop prêt, ses disciples peuvent lancer des armes de jet.
- Ils peuvent utiliser des pièges pour contrôler ou étourdir leurs ennemis.
- Ils disposent également d'une technique pour repousser l'ennemi en cas de fuite.



WU-TANG

- Les disciples du Wu-Tang manient de lourdes claymores grâce à leur énergie intérieure et peuvent contrôler de larges groupes d'ennemis.
- Certaines de leurs techniques génèrent une force d'attraction qui amène les cibles à eux.
- Les disciples du Wu-Tang disposent de nombreuses techniques de renforcement pour rester au cœur de la bataille.
- Ils utilisent leurs lourdes claymores aussi bien pour l'attaque que la défense. Grâce à l'énergie du Wu-Tang, ils balayent littéralement tout sur leur passage.



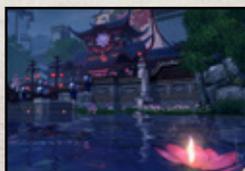
SOLEIL ET LUNE

- Les doubles lames des disciples du Culte du Soleil et de la Lune infligent des dégâts aux cibles proches et sont capables d'asséner de terribles dégâts à une cible unique.
- Lorsque ces lames sont reliées par des chaînes, elles infligent des dégâts de zone.
- Les disciples du Culte du Soleil et de la Lune disposent de nombreuses techniques de projection. Ils peuvent, par exemple, attraper une cible en vol et la lancer sur le sol, infligeant de lourds dégâts à fois à la cible et à la zone.
- Le Culte du Soleil et de la Lune est une classe d'assassin dont les techniques peuvent infliger des altération d'état comme Acupuncture ou Immobilisation.



SHAOLIN

- Les techniques Shaolin sont héritées du Temple Shaolin et ne sont enseignées qu'aux personnages masculins. Elles sont à la fois offensives et défensives.
- Les disciples Shaolin utilisent quasiment exclusivement des techniques de mêlée.
- Leur arme de prédilection est un bâton à trois sections qui offre dégâts constants et résistance.
- Les disciples Shaolin disposent de techniques uniques pour empêcher leur cible de s'enfuir.
- Un Maître Shaolin est un combattant à la fois imprévisible et tenace qui inspire le respect.



SWORDSMAN



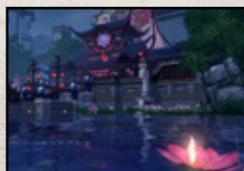
- CINQ VENINS**
- Uniquement accessible aux personnages féminins, le Culte des Cinq Venins est une branche du Soleil et de la Lune qui est passée maître dans l'utilisation du fouet empoisonné.
 - Les membres du Culte des Cinq Venins utilisent le poison d'animaux comme les serpents, les scolopendres, les scorpions, les araignées ou les crapauds pour contrôler leurs cibles et les empoisonner.
 - Leur fouet leur permet d'attaquer à distance, un avantage non négligeable en PvP ou en instance.
 - Il peut également être utilisé pour infliger d'importants dégâts de zone ou en mêlée.
 - Les disciples des Cinq Venins peuvent invoquer des créatures venimeuses pour leur venir en aide en combat ce qui en fait une puissante classe de contrôle.



- ZÉPHYR**
- Utilisant des éventails, les membres de l'École du Zéphyr s'inspirent du Taoïsme et puisent dans leur énergie intérieure, le Chi, pour déclencher d'incroyables techniques de contrôle.
 - Maîtres de l'esquive, les adeptes de cette école peuvent glacer l'air ambiant pour glisser jusqu'à leurs cibles.
 - Leur arme de prédilection est un éventail de métal qui envoie des projectiles à distance.
 - Ils peuvent manipuler les éléments et lancer de puissantes attaques de glace ou de feu.
 - Leurs techniques de glace leur offre la possibilité de ralentir ou geler la cible et de fuir ou engager à loisir le combat.
 - Les membres de l'École du Zéphyr sont très appréciés des groupes de PvP et dans les donjons pour leur aptitude à soigner leurs coéquipiers.



- SPLendeur**
- Armés d'une rapière, les disciples de l'École de la Splendeur sont capables d'infliger de lourds dégâts en peu de temps. Ce sont les assassins par excellence.
 - Spécialistes des frappes rapides et puissantes, ils peuvent changer de posture pour attaquer à distance dans un déchaînement de lames.
 - **Swordsmen** est un jeu qui met l'accent sur l'agilité, ce que symbolise à merveille l'École de la Splendeur avec ses attaques précises et ses esquives réflexes.
 - Entre le style au corps à corps du Culte de l'Épée et celui à distance de la Faction du Chi, l'École de la Splendeur contrôle toutes les distances de combat.



SWORDSMAN



- INFINI**
- Cette école fondée par des nonnes et basée sur les enseignements bouddhistes valorise avant tout la défense.
 - Équipés de deux lames, ses disciples endurants peuvent encaisser les coups tout en infligeant d'importants dégâts.
 - Leurs techniques reposent principalement sur la contre-attaque, ce qui en fait de redoutables ennemis en PvP, qui encaissent les coups de l'adversaire pour lui rendre au centuple.
 - Les membres de l'École de l'Infini sont les maîtres de la victoire par abandon, laissant l'ennemi frapper le premier pour savourer une vengeance bien méritée.



- HARMONIE**
- Ne vous laissez pas méprendre par les membres de l'École de l'Harmonie. S'ils ressemblent à de simples bardes caressant les cordes de leur harpe, ce sont en vérité de perfides assassins. Ils cachent de petites lames dans leur instrument pour attaquer leur cible par surprise et lui infliger le coup de grâce avant même qu'elle ne s'en rende compte.
 - Les membres de l'École de l'Harmonie sont tellement rapides qu'il est impossible de les voir assassiner leur cible.
 - En groupe, les membres de l'École de l'Harmonie laisse une ombre derrière eux pour tromper l'ennemi, ce qui leur laisse le temps d'attaquer par surprise ou à distance.
 - Beaucoup de leurs attaques permettent de contrôler la cible, ce qui en fait de redoutables ennemis dont la puissance est souvent sous-estimée.



- EMEI**
- À mi-chemin entre les Écoles Shaolin et Wu-Tang, l'enseignement d'Emei repose à la fois sur l'énergie intérieure et extérieure. Les disciples d'Emei attaquent avec une canne et sont un élément incontournable pour les groupes.
 - Les disciples d'Emei utilisent des techniques de paume. Bien qu'infligeant des dégâts modérés, ils sont les maîtres des techniques de contrôle.
 - Dotés de compétences de soin et de soutien inégalées, les disciples d'Emei sont extrêmement difficiles à tuer.
 - Cette classe est difficile à jouer mais offre une forte survivabilité grâce à ses techniques de régénération puissantes.

CONFIGURATION REQUISE

Système d'exploitation	Windows® XP, Vista, 7, ou 8
Processeur	Intel® Pentium® 4 2.0 GHz et au-delà
RAM	2 GB (3 GB ou plus recommandés pour Vista/7/8)
Disque dur	8 GB d'espace libre
Carte graphique	GPU niveau DirectX 9.0c (Geforce 9800GT ou plus récent) avec 1GB de RAM Vidéo ou plus
Pilotes de son	Carte son compatible avec DirectX 9.0c
Réseau	Connexion internet haut débit (vitesse de téléchargement de 512kb ou plus)

