

Informations générales

- Plateforme : PC (pas d'annonce officielle pour les Mac mais au pire y a BootCamp).
- Star Wars™: The Old Republic est disponible en pré-commande. Il existe trois versions : Coffret Collector/Digital Deluxe/DVD Standard.
- Veuillez consulter la FAQ sur les pré-commandes pour avoir toutes les informations sur les langues, les avantages de la pré-commande (accès anticipé, bonus in-game, etc.), le support technique ou encore les prix conseillés.
- La version digitale est exclusivement disponible sur le magasin en ligne d'Electronic Arts : **Origin**.
- La sortie du jeu est prévue pour les semaines qui arrivent mais aucune date n'a encore été annoncée (des rumeurs parlent d'une sortie le 7 octobre, d'autres le 27, les plus pessimistes parlent du premier trimestre 2012 mais tout porte à croire qu'octobre serait le bon mois - Et pourquoi pas le 19 octobre, jour de sortie de Star Wars™ : A New Hope en 1977??). Une annonce serait prévue pour vendredi prochain ou celui d'après.
- Le mode de paiement pour Star Wars™: The Old Republic™ sera un abonnement mensuel classique. Rien ne permet d'affirmer l'absence de micro-transactions optionnelles en parallèle de l'abonnement. Le montant de l'abonnement n'a pas encore été communiqué mais il serait aux alentours de 15\$, je tablerais soit sur 15€ (prix de l'abonnement de Star Wars™ : Galaxies qui ferme ses portes pour laisser place à SWTOR) ou 12€ pour pouvoir aggraver directement les abonnements de Aion™ et WoW™).
- Le jeu est entièrement développé sur le moteur **Hero Engine**.
- Le jeu est entièrement doublé, que ce soit pour les dialogues des personnages-joueurs (PJ) ou des personnages non-joueurs (PNJ) les localisations sont l'anglais, le français et l'allemand sauf pour les dialogues aliens (Hutt - Rodian - etc) qui sont enregistrés dans leur langue et sous-titrés.
- Il y a une voix masculine et une voix féminine pour chaque classe. Il n'y a pas d'option permettant de changer la voix de son personnage. Cependant, les voix peuvent se retrouver altérées si l'on porte un masque ou un casque.
- On retrouve dans SWTOR™ la musique de la Saga (Trilogie+Prélogie), celle de KOTOR™ 1 et 2, et de nouvelles musiques spécialement créées par Mark Griskey (5h30 de nouvelle musique composée spécialement pour le jeu viennent donc s'ajouter aux 12h40 de bande-son des films et des KOTOR™).
- Le jeu incorpore la diffusion du son multi-canal (encodage à préciser - DTS ? Dolby Digital ? - je pencherais pour le THX qui est la technologie sonore de Lucas™)
- James Ohlen, à propos de la musique : "Chaque zone sur chacune des planètes aura son propre thème musical et nous avons aussi des musiques de combat, donc dès que vous entrez en combat vous entendrez une musique commencer (ndlr : comme dans AOC ou dans plusieurs jeux solo). Nous avons aussi des thèmes musicaux spécifiques à des moments-clés des scénarios."
- Un filtre interdit la création de personnages ayant un nom existant dans l'univers Star Wars (impossible d'appeler son personnage Han Solo ou Skywalker).
- Daniel Erickson: "*Vous aurez un prénom, vous pourrez utiliser des apostrophes, des tirets, nous avons un générateur de nom qui fonctionne par espèce. Nous ne pouvons parler de ce que nous faisons des noms de famille pour l'instant, mais nous allons y venir prochainement.*"
- Il n'y aura pas de références à des éléments extérieurs à l'univers Star Wars™. Il n'y aura donc aucun clin d'oeil à des shows/films extérieurs comme c'est le cas dans WoW™, les seuls clin d'oeil feront référence à Star Wars™.
- Il sera probablement possible pour les européens d'aller sur les serveurs américains et vice-versa.
- Les serveurs seront sûrement localisés selon la langue utilisée sur ces derniers, selon Sean Dahlberg.
- Sur la version du jeu disponible en démo lors de la PAX 2010, un testeur a constaté qu'il y avait 8 emplacements de personnages disponibles par compte et par serveur.
- Il y aura divers serveurs et non pas un seul comme dans Champions Online™.
- Actuellement, il est possible de créer des personnages dans chacun des alignements sur un même serveur. Cela peut toujours

changer avant la sortie du jeu.

- Star Wars: The Old Republic proposera plusieurs types de serveurs, axés sur des aspects différents du jeu :

- Les serveurs Joueur contre Environnement (JcE) sont représentatifs des règles et style de jeu standard. Sur les serveurs JcE, l'accent est placé sur le déroulement de l'histoire et sur le combat en coopération contre des ennemis non-joueurs dans l'univers du jeu.
- Les règles sur les serveurs Joueur contre Joueur (JcJ) diffèrent légèrement de celles des serveurs JcE. Sur un serveur JcJ, les joueurs peuvent être attaqués par d'autres joueurs de la faction opposée dans un nombre plus important de zones du jeu.
- Tout en suivant les règles JcE standard, les serveurs Jeu de rôle (JdR) permettent aux joueurs qui prennent plaisir à incarner leur personnage de se réunir et de trouver d'autres joueurs partageant la même passion.

- La configuration matérielle minimale est la suivante:

- OS - Windows XP, Vista, 7.
- CPU - AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+ ou supérieur · Intel Core 2 Duo Processor 2,0 GHz ou supérieur.
- RAM - Windows XP : 1,5 Go · Windows Vista/7 : 2 Go · pour les ordinateurs équipés de carte graphique native, 2 Go de RAM sont recommandés.
- GPU - (256 Mo de minimum de RAM native et Shader 3.0 ou supérieur) ATI X1800 ou supérieure · nVidia 7800 ou supérieur · Intel 4100 Integrated Graphics ou supérieur.
- DVD-ROM8x ou supérieur.

Jeu et mécanique

- L'interface utilisateur (UI) est personnalisable. On peut ajouter de nouveaux emplacements dans la barre d'action, qui s'ajoutent au-dessus de la barre principale comme dans WoW, ou même cacher l'assistant de quête, etc.

- Voici l'interface à l'heure actuelle : [www.swtor.com//sites/all/files/fr/db/uiblog/ui_full.jpg" class="postlink" target="blank" rel="nofollow">>Screenshot.](http://www.swtor.com//sites/all/files/fr/db/uiblog/ui_full.jpg)

- En plus de la barre d'action principale montrée dans le [www.swtor.com//sites/all/files/fr/db/uiblog/ui_full.jpg" class="postlink" target="blank" rel="nofollow">>Screenshot](http://www.swtor.com//sites/all/files/fr/db/uiblog/ui_full.jpg) plus haut, il est possible d'en ajouter 3 autres (1 en bas, 1 à droite, 1 à gauche).

- On peut faire sauter son personnage, comme dans la plupart des MMO, en appuyant sur la touche "Espace".

- Il n'y a pas de tir ami dans Star Wars™: The Old Republic™.

- Le jeu n'est pas développé en priorité pour les hardcore gamers, même si du contenu leur est destiné. Bioware vise avant tout les joueurs de RPG Solo et les fans de Star Wars.

- La monnaie utilisée dans le jeu est le Crédit Galactique, que ce soit par les joueurs de l'Empire Sith ou de la République Galactique. Il n'y a pas de divisions comme dans WoW (Pièces d'or, pièces d'argent et pièces de cuivre), il y a juste des Crédits.

- Les points de dégâts infligés, de dégâts reçus et d'expérience gagnée sont affichés à l'écran à la manière du mod Scrolling Combat Text, où les chiffres "flottent" au dessus de la tête du personnage. Selon Darth Hater, on peut configurer cette affichage en détails à la manière du mod Scrolling Combat Text dans le menu option.

- Il y aura différents canaux de discussions.

- Pour l'instant, les développeurs n'envisagent pas d'implanter un canal de discussion global qui couvre toutes les zones du jeu (à cause des spams et des abus liés à ce type de canal). Les canaux sont liés aux planètes.

- Le système de mort donne deux options. Le joueur peut soit revenir au centre médical le plus proche une fois vaincu, ou alors il peut appeler une **sonde médicale** qui le remettra sur pied à l'endroit même de sa défaite. Si le joueur choisit cette deuxième option, il sera en furtivité pour 12 secondes, le temps de se mettre à l'abri. Plus le joueur meurt, plus le délai de réutilisation de ce second mode de résurrection augmente. . Georg Zoeller : "*Nous allons limiter cette compétence (ndlr : en parlant de la sonde d'auto-résurrection lors d'une mort) lorsqu'un joueur sera vaincu en étant en combat PvP ou lorsqu'il sera vaincu par un autre joueur, nous allons voire même la désactiver complètement.*" . . De plus, "*A l'heure actuelle, dans les tests, cela fonctionne ainsi; la première fois que le joueur meurt, il peut appeler la sonde ou retourner au centre médical. Si un coéquipier tente de le ranimer, l'option "sonde" est remplacée par "accepter l'assistance. Si le joueur meurt à nouveau dans les 30 minutes, le timer de la sonde est augmenté de 20 secondes. [...] Cela dit, le système vient juste d'être implanté et il reste à être amélioré. Nous pouvons très bien décider de faire payer l'utilisation de la sonde, ou de mettre en place l'achat d'une assurance pour la débloquer, ou même de la supprimer.*"

- Des pénalités de mort sont implantées dans le jeu. Cependant, ces pénalités ne sont pas importantes au point d'annuler des actions accomplies par le joueur (type perte d'XP) ou de l'empêcher de jouer (réduction d'XP pour plusieurs minutes suivant la mort - impossibilité de jouer pour un certain temps).

- Il y aura un système de Codex d'implanté, comme dans Mass Effect et Dragon Age. Cela permettra au joueur à l'intérieur même du jeu, d'accéder à une base de données qui répertorie une pléthore d'informations sur les créatures/planètes/personnages/etc. du jeu. A chaque fois que le joueur découvre quelque chose ou quelqu'un d'important dans le jeu, une nouvelle entrée s'ouvre dans le Codex.

- Un assistant de quêtes (Quest Helper) est inclus dans le jeu pour indiquer la direction des objectifs de quêtes sur la Minimap.

- La Minimap indique aussi les membres du groupe ainsi que leurs objectifs de quêtes personnelles.

- La Minimap indique constamment les coordonnées x,y,z du joueur.

- Il y a un système de livraison/réception en jeu. En effet, des boîtes à lettres ont été aperçues, elles permettent l'envoi d'objets, de crédits galactiques, de messages-textes, et une option d'envoi en CR (contre-remboursement

- Il n'est pas possible de nager dans Star Wars™: The Old Republic™. Lorsque le personnage va dans l'eau, il n'y a pas de mur invisible : il y a un message indiquant qu'il est dangereux de s'aventurer dans l'eau et s'il continue, il se noie. Stephen Reid a précisé que la nage ne sera définitivement pas implantée à la sortie du jeu, mais les développeurs surveillent quand même les retours des testeurs.

- Selon James Ohlen, combattre et quêter représenteront +90% de ce que les joueurs feront dans Star Wars™: The Old Republic™.

- La partie scénarisée (l'histoire) représente 10-15% du contenu du jeu. Les 85-90% restants du jeu sont constitués de choses classiques du genre MMO, comme le combat au sol, les missions spatiales, l'exploration, le crafting, la récolte, la vente, le PvP ou les raids, selon ce qu'a énuméré Blaine Christine.

- Pour le moment, les jeux sociaux tels que le "Pazzak", le "Sabbacc", les courses de pods, etc., ne sont pas dans le jeu. Cependant, cela fait partie des choses qu'ils souhaitent implanter après la sortie.

- Il y aura beaucoup d'améliorations et d'ajouts de toutes sortes au jeu en post-sortie.

Affiliation et factions

- Le joueur choisira son camp entre deux Affiliations qui s'affrontent ouvertement : La **République Galactique** ou l'**Empire Sith**.

- Il sera impossible de rester neutre.

- Il existera des corporations et alliances plus ou moins importantes appelées Factions. Leur rôle n'a pas été défini.

- Chaque Affiliation comptera 4 classes différentes ayant chacune 2 spécialisations.

- Changer d'Affiliation durant la phase de progression ou une fois celle-ci terminée ne sera sûrement pas une possibilité, selon les explications de Daniel Erickson (Scénariste en chef). Sean Dahlberg a confirmé l'impossibilité de changer d'Affiliation dans SWTOR, cependant l'équipe de développement pourraient intégrer cette option lors d'une mise-à-jour ou d'une extension ultérieure à la release.

- Un système de réputation envers les Factions et les Allégeances est implanté dans le jeu. L'utilité du système n'a pour l'instant pas été évoquée.

- Lors de la Gamescom 2010, Sean Dahlberg a précisé à un membre de l'équipe JeuxOnline, Aketos, les choses suivantes : "Il sera possible de dialoguer entre factions. Certaines quêtes bien spécifiques, en instance ou non, pourront rarement et exceptionnellement être menées ensemble entre factions. Mais cela sera très rare et dans un but bien précis. Les guildes multi-factions ne seront pas possibles, les guildes auront pour but de faire s'affronter les deux camps. Mais qui sait, peut être que

cela sera possible dans un add-on, c'est encore en discussions". James Ohlen a confirmé que la communication inter-faction sera possible.

- Damion Schubert indique quant à lui que les joueurs d'affiliations opposées ne peuvent pas grouper ensemble. Le contenu Empire/République est trop différent.

Les classes et classes avancées

- Les classes pour l'Empire Sith sont le **Chasseur de primes**, le **Guerrier Sith**, l'**Agent Impérial** et l'**Inquisiteur Sith**.

- Les classes pour la République Galactique sont le **Soldat**, le **Contrebandier**, le **Chevalier Jedi** et le **Jedi Consulaire**.

- Les développeurs avaient indiqué lors d'une interview à IGN en juillet 2009 que les classes seraient polyvalentes, et qu'elle ne seraient pas confiner à une seule fonction. La démo PvE en groupe présentée à l'E3 2010 semble confirmer cela. Selon Darth Hater, les quatre classes de la République présentes remplissaient toutes différents rôles, au sens où il n'y avait pas une classe qui ne faisaient que soigner, une autre classe qui ne faisait que tanker, et une autre qui ne faisait que du DPS, alors que les développeurs avaient prévu que chaque classe remplisse un rôle particulier pour les besoins de la démo. Les classes pouvaient s'écarter de leur assignement. Les rôles étaient partagés, et étonnement le tank principal du groupe de la démo (le soldat) à montrer une puissance de feu hors-norme et le contrebandier pouvait aussi bien DPS, contrôler les foules de mobs, mais aussi soigner. . La démo multijoueur de la PAX East 2011 a de nouveau confirmé cela. On a vu les classes passer du Tank au DPS, du Heal au DPS, etc. au cours d'une même Zone Litigieuse, et sans partenaires. Plus un Consulaire s'enfoncé dans la voie de guérisseur, plus son partenaire est puissant (il s'agit d'une simple augmentation de la stat "Présence" qui augmente le bonus au soin du joueur et les dégâts du partenaire - il est tout à fait probable que cela s'applique aux autres classes qui peuvent choisir une voie de soigneur comme l'Inquisiteur, le Contrebandier et l'Agent Impérial).

- Certaines classes comme le Jedi Consulaire ont des sorts qui utilisent l'environnement. Dans la vidéo présentant la Zone de Combat d'Aldérande, on peut en effet voir un joueur lancer un rocher sur un de ses ennemis. . Georg Zoeller a indiqué sur les forums officiels allemands que toutes les classes peuvent utiliser des éléments de l'environnement en combat.

- Chaque classe disposera d'une unique voix masculine et d'une unique voix féminine.

- Chaque classe aura sa propre histoire durant la phase de progression.

- Plus de 200 heures de gameplay pour chacune des classes.

- Chaque classe doit choisir une spécialisation. Le nom de cette spécialisation est "Classe Avancée". Chaque classe a deux classes avancées très distinctes, le nombre total de carrières est donc de 16.

- Pour chaque classe avancée, un arbre de compétences à trois branches est proposé. . Le troisième arbre de compétences est commun aux deux classes avancées, et permet ainsi au joueur d'accéder à des compétences qui dépassent celles de sa classe avancée elle-même. Cette troisième branche permet d'améliorer les compétences de base de la classe, communes aux deux classes avancées.

- Concernant les arbres de talents, il fonctionne d'une manière très classique et fonctionne par tiers :

- Les joueurs doivent dépenser un certain nombre de points dans un tiers avant d'accéder au suivant.
- Certains talents particuliers requièrent que le joueur ait choisi un talent spécial au préalable.
- Il n'y a pas de dépendances entre les arbres, au sens où le joueur n'a pas à dépenser un certain nombre de points d'un arbre A pour accéder à l'arbre B.

- Georg Zoeller : "*Les joueurs devraient pouvoir utiliser la même spécialisation pour faire du PvE et du PvP. Le jeu est conçu en sorte que les talents eux-même soit plus important que la manière dont on les associe dans l'arbre*".

- Il y a des possibilités de se constituer une spécialisation PvP pour chaque classe avancée.

- Il est impossible de choisir des talents dans les deux classes avancées, il faut choisir une seule voie et sélectionner ses talents dans les trois arbres de compétences de celle-ci (à la WoW).

- Chaque joueur choisira sa classe avancée au moment où il rencontrera le maître de la classe avancée de son choix, ce qui correspond au niveau 10 environ (nombre total de niveaux = 50). Ce choix de spécialisation intervient à un moment de la progression où le personnage peut décider du rôle qu'il veut remplir et une fois qu'il a expérimenté le jeu en groupe.

- Les classes avancées ont des compétences propres et peuvent autoriser/bloquer l'accès à certains types d'armes ou d'armures.

- Chaque classe avancée dispose de buffs/améliorations de longue durée spéciaux. Ces buffs de classe avancée peuvent s'ajouter aux buffs basiques de classe.

- Georg Zoeller a confirmé la possibilité de changer ses talents à l'intérieur de sa classe avancée (= re-spécialisation).

- Bioware a décidé de laisser la possibilité aux joueurs de changer de classe avancée mais cela aura un coût non négligeable. Le premier changement ne sera pas trop cher afin que les personnes puissent essayer les différentes classes avancées.

- Il n'y aura pas de double spécialisation à la sortie du jeu.

- Les classes avancées n'influencent aucunement l'histoire et les partenaires du joueur. Les dialogues, l'histoire et les partenaires sont liés à la classe seulement.

- **RAPPEL** : Choisir une classe avancée est une étape obligatoire et changer de classe avancée sera extrêmement difficile. Cependant, comme l'a indiqué Daniel Erickson, chaque classe avancée est flexible grâce aux trois arbres de talents et si on prend en compte l'apport des partenaires (voir le chapitre 8 sur le **Système de partenaire**), chaque classe avancée ne se retrouvera pas cantonnée dans un seul rôle.

- Les classes sont les suivantes :

CHASSEUR DE PRIMES (Empire Sith) :

- Planète de départ : Hutta.
- Energie : Surchauffe (les attaques remplissent la barre de Surchauffe et le joueur doit utiliser une compétence spéciale pour refroidir son équipement et continuer à tirer).
- Partenaires connus : Mako (Humaine - Technicienne DPS) / Skadge (Houk - NC) / 2V-R8 (Droïde - NC) / PO-12 (Droïde - NA) / Blizz (Jawa - DPS).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Cyborg, Rattataki, Chiss.
- Vaisseau de classe : Vaisseau de patrouille Mante D5 des Chantiers Navals Kuat.

AGENT IMPÉRIAL (Empire Sith) :

- Planète de départ : Hutta.
- Energie : Points d'énergie (le joueur dispose d'un nombre de points d'énergie qu'il dépense en utilisant des compétences spéciales et qu'il récupère en cessant d'utiliser ces compétences spéciales - semblable au mana).
- Partenaires connus : Kaliyo Djannis (Rattataki - Assassin DPS) /Scorpio (Droïde - DPS).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Cyborg, Rattataki, Chiss.
- Vaisseau de classe : Prototype X-70B de Classe Fantôme.

GUERRIER SITH (Empire Sith) :

- Planète de départ : Korriban.
- Energie : Points de rage (le joueur engrange des points d'action avec certaines attaques basiques et utilise ces points avec des attaques spéciales).
- Partenaires connus : Vette (Twil'lek - Pirate DPS - Spécialiste de la Chasse aux trésors) / Lieutenant Pierce (Humain - Soldat Impérial).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Cyborg, Sith au Sang Pur.
- Vaisseau de classe : Intercepteur Impérial de classe Fureur.

INQUISITEUR SITH (Empire Sith) :

- Planète de départ : Korriban.
- Energie : Points de Force (le joueur dispose d'un nombre de points de Force qu'il dépense en utilisant des compétences spéciales et qu'il récupère en cessant d'utiliser ces compétences spéciales - semblable au mana).
- Partenaires connus : Kim Vaal (Dashade - Tank résistant à la Force) / Xalek (Kaleesh - Combattant Sith DPS).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Rattataki, Twi'lek, Sith au Sang Pur.
- Vaisseau de classe : Intercepteur Impérial de classe Fureur.

SOLDAT (République Galactique) :

- Planète de départ : Ord Mantell.
- Energie : Munitions (les attaques consomment des munitions et le joueur doit "recharger" en utilisant une compétence spécifique).
- Partenaires connus : M1-4X (Droïde - DPS) / Tanno Vik (Weequay - Expert en démolition DPS).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Cyborg, Mirialan.
- Vaisseau de classe : Ouragan BT-7 de Rendili Hyperworks.

CONTREBANDIER (République Galactique) :

- Planète de départ : Ord Mantell.
- Energie : Points d'énergie (le joueur dispose d'un nombre de points d'énergie qu'il dépense en utilisant des compétences spéciales et qu'il récupère en cessant d'utiliser ces compétences spéciales - semblable au mana).
- Partenaires connus : Corso Riggs (NC - NC) / Bowdaar (Wookie - Combattant à mains nues).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Cyborg, Twi'lek, Mirialan.
- Vaisseau de classe : Cargo Corellien XS Stock léger.

CHEVALIER JEDI (République Galactique) :

- Planète de départ : Tython.
- Energie : Points d'action (le joueur engrange des points d'action avec certaines attaques basiques et utilise ces points avec des attaques spéciales).
- Partenaires connus : T7-01 (Droïde - Soutien) / Kira Carsen (Humaine - Jedi?).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Miraluka, Twi'lek, Mirialan.
- Vaisseau de classe : Corvette Coréllienne légère de classe Défenseur.

JEDI CONSULAIRE (République Galactique) :

- Planète de départ : Tython.
- Energie : Points de Force (le joueur dispose d'un nombre de points de Force qu'il dépense en utilisant des compétences spéciales et qu'il récupère en cessant d'utiliser ces compétences spéciales - semblable au mana).
- Partenaires connus : Qyzen Fess (Trandoshan - Chasseur DPS).
- Races disponibles : Humain, Zabrak, Miraluka, Twi'lek, Mirialan.
- Vaisseau de classe : Corvette Coréllienne légère de classe Défenseur.

- Les classes avancées sont les suivantes:

A) CHASSEUR DE PRIMES:

1) **MERCENAIRE (Armure Lourde – Deux Pistolets Blaster)**

- "Arsenal" : DPS - Utilise des missiles perfectionnés et élimine les cibles en un clin d'œil.
- "Protection rapprochée" : Soins - Offre au Chasseur de primes les technologies et facultés requises pour soigner ses alliés.
- "Pyromanie" - en commun - : Missiles et amélioration du lance-flamme.

2) **SPÉCIALISTE (Armure Lourde – Un Pistolet Blaster)**

- "Prototype avancé" : DPS - Les toutes dernières technologies rendent le Spécialiste plus flexible face à l'ennemi.
- "Technique du bouclier" : Tank - Renforce la technologie défensive du Spécialiste, afin d'absorber les attaques.
- "Pyromanie" - en commun - : Missiles et amélioration du lance-flamme.

B) AGENT IMPÉRIAL:

1) **TIREUR D'ÉLITE (Armure Intermédiaire – Fusil Blaster de précision)**

- "Ingénierie" : DPS - Les sondes et droïdes du Tireur d'élite viennent affaiblir les ennemis de l'Empire.
- "Adresse au tir" : DPS - En sécurité à couvert, le Tireur d'élite abat ses cibles depuis de longues distances.
- "Fatalité" - en commun - : Amélioration des poisons.

2) **AGENT SECRET (Armure Intermédiaire - Fusil Blaster)**

- "Dissimulation" : DPS - Avec une furtivité et des attaques rapprochées de pointe, l'Agent attaque ni vu ni connu.
- "Médecine" : Soins - Améliore les technologies de soin de l'Agent, pour des alliés au meilleur de leur forme.
- "Fatalité" - en commun - : Amélioration des poisons.

C) GUERRIER SITH:

1) **MARAUDEUR (Armure Intermédiaire – Deux Sabres-Laser à Lame Unique)**

- "Annihilation" : DPS - Maîtrisant la forme agressive Juyo, le Maraudeur détruit ses ennemis de l'intérieur.
- "Carnage" : DPS - Maîtrise des techniques acrobatiques au sabre laser, aussi rapides que fatales (forme Ataru).
- "Rage" - en commun - : Pouvoirs de Force et forme de combat Shii-Cho.

2) **RAVAGEUR (Armure Lourde – Un Sabre-Laser à Lame Unique)**

- "Vengeance" : DPS - Rien n'arrête le Ravageur pour réduire l'ennemi en poussière avec ses poings dévastateurs (forme Shien?).
- "Immortalité" : Tank - Le pouvoir de la Force permet au Guerrier de survivre plus efficacement au combat (forme Soresu).
- "Rage" - en commun - : Pouvoirs de Force et forme de combat Shii-Cho.

D) INQUISITEUR SITH:

1) ASSASSIN (Armure Légère – Un Sabre-Laser à Double-Lame)

- "Tromperie" : DPS - Améliore la furtivité de l'Assassin pour surprendre et anéantir les adversaires.
- "Obscurité" : Tank - Les techniques défensives de l'Assassin améliorent sa protection et celles de ses alliés.
- "Folie" - en commun - : Pouvoirs de la Force améliorés.

2) SORCIER (Armure Légère – Un Sabre-Laser à Lame Unique)

- "Éclair" : DPS - L'Inquisiteur canalise la Force pour assaillir les ennemis d'éclairs foudroyants.
- "Corruption" : Soins - Le pouvoir obscur permet de restituer la santé des alliés et de les protéger des attaques.
- "Folie" - en commun - : Pouvoirs de la Force améliorés.

E) SOLDAT:

1) COMMANDO (Armure Lourde – Canon Blaster Lourde)

- "Artillerie" : DPS - Augmente le pouvoir destructeur des redoutables canons d'assaut.
- "Médecin de guerre" : Soins - Le Commando prodigue des premiers soins avancés à ses camarades blessés au cœur du combat.
- "Assault" - en commun - : Explosifs et grenades.

2) AVANT-GARDE (Armure Lourde - Fusil Blaster)

- "Stratégie" : DPS - L'Avant-garde apprend à exploiter toutes les ficelles du combat rapproché.
- "Maîtrise du bouclier" : Tank - Le nouveau générateur de bouclier permet d'absorber les tirs et de protéger les alliés.
- "Assault" - en commun - : Explosifs et grenades.

F) CONTREBANDIER:

1) FRANC-TIREUR (Armure Intermédiaire – Deux Pistolets Blasters)

- "Sabotage" : DPS - Les explosifs et autres engins avancés permettent au Franc-tireur de tenir de longs assauts.
- "Tir de précision" : DPS - En sécurité à couvert, le Franc-tireur lance des attaques précises et dévastatrices.
- "Perfidie" - en commun - : Coups bas et amélioration des saignements.

2) MALFRAT (Armure Intermédiaire - Un Pistolet Blaster)

- "Bagarre" : DPS - Emploie la furtivité, armé du fusil à mitraille, pour descendre l'adversaire et s'enfuir.
- "Chirurgie" : Soins - Le Malfrat rafistole ses alliés avec tout le matériel médical qui lui tombe sous la main.
- "Perfidie" - en commun - : Coups bas et amélioration des saignements.

G) CHEVALIER JEDI:

1) SENTINELLE (Armure Intermédiaire – Deux Sabres-Laser à Lame Unique)

- "Surveillance" : DPS - Rompue aux combats de longue haleine, la Sentinelle maîtrise la forme Juyo au sabre laser.
- "Combat" : DPS - La Sentinelle maîtrise la forme Ataru au sabre laser et se défait rapidement des ennemis.
- "Concentration" - en commun - : Pouvoirs de Force et forme de combat Shii-Cho.

2) GARDIEN (Armure Lourde – Un Sabre-Laser à Lame Unique)

- "Vigilance" : DPS - Améliore les aptitudes offensives avec une seule lame pour éliminer l'ennemi rapidement (forme Shien).
- "Défense" : Tank - Le Gardien repousse les attaques ennemies et protège ses alliés plus efficacement (forme Soresu?).
- "Concentration" - en commun - : Pouvoirs de Force et forme de combat Shii-Cho.

H) JEDI CONSULAIRE:

1) OMBRE (Armure Légère – Un Sabre-Laser à Double-Lame)

- "Infiltration" : DPS - Maîtres de la furtivité, les Ombres se positionnent pour prendre l'ennemi par surprise.
- "Combat Cinétique" : Tank - L'Ombre brandit son sabre laser à double lame pour se défendre et protéger ses alliés.
- "Équilibre" - en commun - : Pouvoirs de Force et sabre-laser améliorés.

2) ÉRUDIT (Armure Légère – Un Sabre-Laser à Lame Unique)

- "Télékinésie" : DPS - Permet de déformer la réalité et de manipuler des vagues d'énergie pour anéantir l'ennemi.
- "Protection" : Soins - L'érudit maîtrise l'art de la Force pour soigner et protéger ses alliés.
- "Équilibre" - en commun - : Pouvoirs de Force et sabre-laser améliorés.

- Informations complémentaires sur les classes :

- **Le contrebandier dispose d'une capacité permettant de baisser l'aggro d'un mob à son égard.**

Les personnages et les races jouables

- Jake Neri a confirmé que la personnalisation des personnages est importante et que de la variété est proposée aux joueurs. Cependant, la personnalisation des visages et du corps n'est pas aussi poussée que dans Star Wars™: Galaxies™.

- Il est possible de tatouer le visage de son personnage, ou de lui ajouter des cicatrices ou des brûlures.

- Dallas Dickinson, à propos de la personnalisation : *"Vous verrez souvent le visage de votre personnage pendant les conversations, il est donc indispensable que vous puissiez être géniaux et uniques. Nous proposons de multiples options pour personnaliser le visage, la tête et le corps au moment de la création du personnage, sans parler de tous les équipements et du matériel incroyables que vous trouverez."*

- Actuellement, il n'y a pas de coiffeur et il n'y en aura pas pour la release. Cela pourrait être inclus après la sortie du jeu car les développeurs apprécient cette idée de personnalisation des coupes de cheveux, de la barbe, des tatouages, etc.

- Selon Darth Hater, l'écran de création du personnage est très proche de celui de Dragon Age™: Origins™.

- Sur l'écran de création de personnage, un testeur a constaté plusieurs options de coiffure/pilosité, de cicatrices, de tatouages, de lunettes, d'implants cybernétiques, etc.

- Les personnages vus dans les démonstrations sont à un stade peu avancé. Les graphismes sont toujours en cours de développement et d'amélioration.

- La corpulence des personnages sera personnalisable ; le joueur choisira un type (ex : mince, musclé, "gros", etc.).

- Les personnages disposent d'un recall (= retour dans Aion = Return to Hideout dans KOTOR) pour pouvoir retourner dans son repère. La compétence s'appelle "**Quick Travel**" (= Rapide Trajet).

- James Ohlen a indirectement confirmé la présence de montures dans Star Wars™: The Old Republic™ en indiquant qu'elles seraient des pompes à fric (avec les réparations d'armures). C'est la première confirmation officielle et publique de l'existence de montures dans le jeu. . Même si Georg Zoeller a confirmé la présence de montures personnelles **sur les forums**, la confirmation officielle est venu d'une mise-à-jour du Vendredi : "*Vous [pourrez] utiliser votre véhicule personnel (vous en saurez bientôt plus !), qui vous proposera de toute façon un voyage bien plus confortable*".

- Neuf races jouables sont actuellement connues (liste non définitive issue des derniers tests de presse rapportés par le magazine PC Gamer de Mai 2011 - des changements peuvent avoir lieu avant la sortie et certaines combinaisons pourraient être supprimées/ajoutées) :

- les **Humains** : jouables pour toutes les classes.
- les **Zabraks** : jouables pour toutes les classes.
- les **Cyborgs** : jouables en tant que Chasseur de Primes, Guerrier Sith, Agent Impérial, Contrebandier et Soldat.
- les **Rattataki** : jouables en tant que Chasseur de Primes, Inquisiteur Sith et Agent Impérial.
- les **Chiss** : jouables en tant qu'Agent Impérial et Chasseur de Primes.
- les **Twil'lek** : jouables en tant que Contrebandier, Inquisiteur Sith, Jedi Consulaire et Chevalier Jedi.
- les **Sith au Sang Pur** : jouables en tant que Guerrier Sith et Inquisiteur Sith.
- les **Miralukas** : jouables en tant que Chevalier Jedi et Jedi Consulaire.
- les **Mirialans** : jouables en tant que Jedi Consulaire, Contrebandier, Soldat et Chevalier Jedi.

- Les combinaisons classes/races sont soumises a restrictions, ce qui signifie que les races ne seront pas accessibles à toutes les classes. Les races "exotiques" (ex : trandoshan, byss, wookiee, hutt, ewok, race de Yoda, jawa,etc.) ne seront pas jouables non-plus.

- Daniel Erickson a confirmé que les races "exotiques" ne seront pas jouables. On sait par exemple que les Trandoshans et les Wookies ne le sont pas (il y a cependant des partenaires de ces races). Les races dites exotiques ne sont pas jouables du fait qu'elle ne parlent pas forcément le Basique (pour rappel le doublage des personnages est lié aux classes et non aux races), du fait que les scènes de romances entre personnages pourraient vite devenir bizarre, mais aussi du fait que ces races ne sont tout simplement pas en accord avec une progression scénarisée qui se veut héroïque et immersive. Pour plus d'infos, veuillez lire **ce post de Daniel Erickson**.

- De nouvelles informations ainsi que de nouvelles races seront dévoilées dans le futur.

- Dans la logique de restriction des combinaisons classes/races, Hall Hood a annoncé que certaines des races annoncées seront exclusives à une classe particulière, mais que d'autres de ces races annoncées seront jouables par plusieurs classes. Arnie Jorgensen a précisé à titre d'exemple que le Sith au Sang Pur sera soumis à restriction. . A propos de l'origine (= background) des Sith au Sang Pur jouables dans Star Wars™: The Old Republic™, Daniel Erickson a précisé qu'ils n'étaient en aucun cas des "Purs Sith" racialement parlant. Les Sith au Sang Pur se sont appelés ainsi afin de se différencier de ceux qui n'ont pas lien de parenté avec les Sith originaux (race disparue à l'époque du jeu), et insinuer leur supériorité raciale.

- Un système non dévoilé permettra au joueur d'ouvrir certaines races à des classes auxquelles la classe n'a normalement pas accès.

- A l'heure actuelle, il n'y a aucun bonus raciale. Le choix de la race est purement un choix de personnalisation visuel.

Les vaisseaux et les combats spatiaux

- Chaque joueur dispose de son propre vaisseau afin de parcourir la galaxie et de s'en servir comme planque.

- Les vaisseaux peuvent être utilisés comme QG, comme l'Ebon Hawk dans les Kotor ou encore le Normandy dans les Mass Effect. Les joueurs peuvent inviter leurs amis dans leur vaisseau, et dialoguer avec leur compagnons.

- Le vaisseau est un endroit où l'artisanat prend essentiellement place (voir) et où l'on invite ses amis. Cependant, les aspects sociaux du jeu comme l'artisanat ne se limitent pas qu'au vaisseau. Il y a en réalité très peu de choses qui sont réservées seulement au vaisseau. D'ailleurs, chaque planète aura plusieurs hubs de rencontres.

- Le vaisseau du joueur est dépendant de sa classe, au sens où chaque classe a un vaisseau propre. Cependant les classes Jedi

se partagent le même vaisseau ainsi que les classes Sith, ce qui fait un total de 6 vaisseaux et non 8.

- Le vaisseau personnel du joueur atterrit dans les hangars et y reste. Il ne peut pas être appelé à nous ramasser n'importe où.

- Les hangars à vaisseaux sont des instances séparées par classe (c-à-d un hangar pour Soldat, un hangar pour Contrebandier, etc.). Comme d'habitude, il n'y a pas de temps de chargement pour entrer dans ces zones. Chaque planète à un hangar.

- Voici les différents vaisseaux :

- Prototype X-70B de Classe Fantôme : Agent Impérial.
- Vaisseau de patrouille Mante D5 des Chantiers Navals Kuat : Chasseur de Primes.
- Intercepteur Impérial de Classe Fureur : Guerrier Sith et Inquisiteur Sith.
- Ouragan BT-7 de Rendili Hyperworks : Soldat.
- Cargo Corellien XS Stock Léger : Contrebandier.
- Corvette Corellienne Légère de Classe Défenseur : Chevalier Jedi et Jedi Consulaire.

- Les vaisseaux sont personnalisables par les joueurs.

- Ce n'est pas sur sa planète de départ que le joueur reçoit son vaisseau (le joueur le reçoit sur le monde-capitale de son allégeance, vu que celle-ci est la seconde planète que les joueurs visitent).

- Une interview de James Ohlen parue le 26/10/2010 dans le magazine Star Wars Insider indique que les joueurs pourront stocker des objets et de l'équipement dans leur vaisseau.

- Les combats spatiaux dans Star Wars™: The Old Republic™ seront de la partie. Les joueurs pourront combattre dans l'espace grâce à leur vaisseau.. Sean Dahlberg : *"Le combat spatial est une expérience de gameplay alternative au jeu principal basé sur la scénarisation, les quêtes, et le combat au sol"*; *"Dans les combats spatiaux, vous naviguez à bord de votre vaisseau personnel dans différents -points dangereux- de la carte galactique. Dans ces endroits, vous vous fraierez un chemin à travers les champs d'astéroïdes, les chasseurs ennemis, les frégates, les destroyers, et de nombreux autres obstacles qui vous évoqueront des souvenirs des plus grandes batailles spatiales de Star Wars™"*.

- Le combat spatial de SWTOR n'est pas une simulation à la Star Wars™: Galaxies™ ou un jeu d'arcade libre à la Rogue Squadron III. Le combat spatial de SWTOR est un "Tunnel Shooter" scénarisé qui prend place sous forme de missions, ce qui signifie que notre vaisseau suit automatiquement un chemin prédéfini dans l'espace (en 3D), et le joueur utilise différentes armes sans contrôler la vitesse de son vaisseau. Le joueur peut cependant bouger son vaisseau horizontalement ou verticalement pour esquiver.

- Le joueur s'engagera dans le combat spatial en allant dans des "points dangereux" de la carte galactique. Le joueur ouvre cette carte galactique sur le pont de son vaisseau, choisit donc un de ces "point dangereux", et reçoit une mission. Chaque mission dure entre 4 et 9 minutes. Ces missions sont scriptées et scénarisées, il est impossible de naviguer dans l'espace librement sans rien faire. Pendant sa mission spatiale, le joueur reçoit des quêtes annexes à la volée (ex : détruire 20 chasseurs ennemis), pendant qu'il combat dans l'espace. Selon PC Gamer, ces missions sont intensives et immersives. On y retrouve toute l'action des scènes spatiales de la saga Star Wars™. *"Sur ce que j'ai vu, il y aura beaucoup d'action à l'écran [...] : les missions spatiales retranscrivent vraiment ce feeling Star Warsien, celui d'être un petit vaisseau placé au beau milieu d'une gigantesque bataille."*

- Le combat spatial est donc instancié et exclusivement faisable en solo. Selon PC Gamer, les combats spatiaux en mode co-op et en mode PvP seront implantés ultérieurement.

- Plus on progresse dans le contenu spatial, plus la difficulté et la complexité des missions sont élevées.

- Il n'est pas possible de réparer/healer son vaisseau au beau milieu d'un combat spatial.

- Les statistiques des personnages-joueurs n'influent pas sur le combat spatial.

- Il y aura des missions spatiales d'escortes.

- Le combat spatial est totalement optionnel et alternatif à la partie au sol. Si un joueur ne veut pas y participer, il peut l'éviter totalement sans aucune pénalité.

- Le joueur obtiendra des récompenses dans les missions spatiales, ainsi que des points d'expérience qui permettent de gagner des niveaux (notez que le joueur n'a pas deux types de niveaux avec un spatial et un au sol comme dans SWG).

- Selon Kevin Barrett (producteur exécutif du contenu spatial), un groupe de joueurs peut se retrouver à bord du vaisseau d'une seule personne pendant que ce dernier accomplit une mission spatiale. Aucun détail supplémentaire n'a pu être donné mais rappelons qu'il a été dit par le passé que les missions spatiales seraient seulement solo.

- A propos des vaisseaux de guildes, James Ohlen a de nouveau précisé qu'il s'agit d'une de leur priorité de développement. Si cela n'est pas implanté lors de la release, cela le sera juste après (Là, mon extrapolation de l'autre jour n'était pas si farfelue, je kiffe...).

Progression de l'aventure

- La très grande majorité de la progression est faisable en solo, comme dans la plupart des MMO. Même si le contenu de groupe semble facultatif, il donne plusieurs avantages.

- La progression des personnages sera scénarisée, ce qui veut dire que le joueur suivra une histoire logique du premier au dernier niveau, dans laquelle il fera des choix moraux importants qui changeront le déroulement de son histoire. Les interactions avec les PNJ lors des quêtes seront scénarisées.

- Les choix de progression n'affectent pas l'expérience end-game des joueurs, afin d'éviter que quelqu'un soit mis à l'écart juste parce-qu'il a fait un choix particulier à un moment de sa progression.

- Le but de la progression scénarisée est d'éliminer le Grinding (= répéter la même action pour évoluer dans le jeu = farmer les mêmes mobs).

- Les choix du joueur orienteront son personnage vers le côté obscur ou clair de la Force, qu'il soit utilisateur de la Force ou pistoler, qu'il soit dans l'Empire ou la République. Cette moralité côté clair/obscur sera principalement défini selon les actes du joueur et non pas par ses choix de dialogues (ex : un joueur doit, sous la menace d'un PNJ, accepter d'empoisonner un autre PNJ ; les points du côté obscur ne seront attribués que si le joueur passe aux actes et empoisonne l'autre PNJ).

- Le personnage-joueur apprendra des techniques bonus selon son orientation dans la Force, obtiendra des loots différents. Daniel Erickson confirme que certains objets d'équipement sont réservés à un alignement dans la Force particulier (ex : paire de gants réservée aux Inquisiteurs Sith lumineux). Une interview de James Ohlen parue le 26/10/2010 dans le magazine Star Wars Insider confirme que les joueurs obtiendront des récompenses et des compétences différentes selon leur orientation dans la Force.

- Le joueur obtient des points d'alignement (obscur ou clair) selon son intention s'il est en groupe (ex : si un joueur fait un choix "lumineux" mais que ses trois camarades font un choix "obscur" et que ce choix obscur gagne, alors la cinématique continue selon ce choix "obscur" mais le premier joueur reçoit quand même ses points lumineux, conformément à son choix même s'il a perdu au dialogue). Lors des conversations en jeu, un indicateur indique si un choix est clair ou obscur si l'on passe le curseur de la souris sur le choix. Pour éviter de savoir si le choix est clair ou obscur, il faut faire son choix avec le clavier (touches &, é et «).

- Sean Dahlberg a précisé que les personnages évolueront physiquement selon leur orientation dans la Force, que ce soit au niveau du visage ou du look vestimentaire. Une interview de James Ohlen parue le 26/10/2010 dans le magazine Star Wars Insider confirme qu'un alignement vers le côté obscur provoque une corruption visuelle du personnage. **Apparemment, cet aspect a, pour le moment, été retiré pour la release.**

- Possibilité de croiser les scénarios pour quêter en groupe (ex : si un Jedi rejoint un Soldat, le Jedi se verra proposer des quêtes en même temps qu'il aidera le Soldat dans son histoire).

- Selon James Ohlen, certains pouvoirs et certaines abilities se débloquent et d'autres resteront inaccessibles au cours de la progression du personnage.

- Le joueur doit apprendre ses nouvelles compétences auprès d'un maître PNJ, dans les hubs sociaux.

- Les compétences de classe avancée (hors talent de spécialisation) s'achètent auprès d'un PNJ spécial.

- Pour récapituler, les joueurs reçoivent leurs compétences de trois sources au cours de la progression :

- leur maître de classe.
- leur maître de classe avancée.
- leur spécialisation.

- Le joueur prendra des niveaux grâce aux points d'expérience qu'il gagnera.
- Faire du PvP, participer aux missions spatiales, accomplir des quêtes et explorer les mondes du jeu apportent ces points d'expérience.
- Les personnages apprennent leurs compétences auprès de maîtres de classes. C'est selon les développeurs le système qui fonctionnait le mieux pour le jeu.
- Le niveau maximum est fixé au niveau 50.
- Ce n'est pas sur sa planète de départ que le joueur reçoit son vaisseau ou qu'il peut choisir sa classe avancée, mais après l'avoir quittée.
- Pour pouvoir quitter sa planète de départ, il faut remplir plusieurs pré-requis au préalable. Lorsque l'équipe de Darth Hater tentait d'accéder à la navette pour quitter le monde de Tython en avance, un message d'erreur leur indiquait que la navette n'était pas encore en service.
- Les joueurs quittent leur planète de départ au niveau 10 environ. Si le joueur suit simplement son histoire de quête et ne fait ni quête bonus ni quête mondiale (=histoire multijoueur), il part au niveau 7 environ. La planète suivante après la planète de départ est la capitale (Coruscant pour les Républicains, Dromund Kaas pour les Impériaux).
- Il faut compter environ 5-7 heures pour qu'un joueur finisse l'histoire de sa planète de départ et atteigne Coruscant/Dromund Kaas.
- Les niveaux 1 à 10 représentent un tutorial, une introduction au jeu, Entre le niveau 10 et 20, la difficulté augmente considérablement puisque les joueurs obtiennent leur vaisseau, compétences d'équipage, etc.
- Damion Schubert a précisé plusieurs choses concernant les gains d'expérience. Dans l'absolu, le but est de récompenser le jeu en groupe grâce à des gains d'XP plus important, mais sans que cela ne pénalise trop les joueurs solos.
- Toujours selon Damion Schubert :
 - les joueurs haut niveau seront pénalisés s'ils tuent des créatures bien en dessous de leur niveau.
 - des mesures contre les "twinks" (=personnage de bas niveau lourdement équipé, généralement dédié au PvP de bas niveau) ont été mises en place.
 - Comparé aux autres MMO, les quêtes de SWTOR récompenseront davantage le joueur en gain XP, alors que le simple fait de tuer des mobs en donnera beaucoup moins.
 - Plus les choses sont difficiles à accomplir dans SWTOR, plus elles rapportent d'XP.
- Un système de titres et de haut-faits sera mis en place.
- Le système de haut-faits de SWTOR semble être celui du Codex, axé sur la découverte d'éléments historiques et de régions du jeu.
- Les titres Dark et Seigneur sont confirmés pour les joueurs. Dark est supérieur à Seigneur. . Les titres comme "Dark" s'obtiennent par les choix de progression. Il est tout à fait possible pour un Sith d'arriver niveau maximum et de ne pas avoir ce titre.
- Certains titres sont spécifiques aux classes / classes avancées, mais d'autres semblent universels.
- Une partie du End-game sera dédiée à ceux qui aiment les histoires de Bioware (plutôt orientée solo).
- Une planète entière est dédiée à ce End-game solo : Ilum.

Le système de partenaires

- Le joueur sera accompagné, s'il le désire, d'un partenaire (compagnon) non-joueur.
- Chaque classe disposera d'un ensemble de partenaires qui lui seront propres.

- Le personnage ne peut emmener qu'un seul partenaire à la fois dans ses sorties. On l'appelle le "partenaire actif", les "partenaires passifs" étant ceux qui restent au vaisseau.
- Les partenaires ont été conçus pour l'histoire du joueur mais aussi pour les combats, afin de compléter le panel de compétences du joueur et lui donner une aide particulière (DPS, Crowd Control, Heal, etc.), puisque chaque partenaire aura un rôle particulier.
- Le joueur pourra choisir d'emmener tel ou tel partenaire avec lui selon ses besoins pour une quête particulière (ex : besoin d'un Dashade résistant à la Force pour tuer un PNJ Jedi), une quête en groupe (ex : manque de heal ou tank), ou selon sa spécialisation (ex : spé heal aura besoin d'un DPS).
- Le partenaire réagira au choix du joueur. Il pourra approuver ou critiquer ses démarches, se lier d'amitié ou d'amour, ou trahir le joueur. Il n'y aura cependant pas de scène de sexe comme dans Mass Effect, selon James Ohlen.
- Les partenaires tenteront d'influencer les décisions du joueur au cours de la progression scénarisée, et les décisions du joueur influenceront aussi l'attitude du partenaire.
- Les partenaires permettront au joueur de débloquent des quêtes et des récompenses uniques.
- Le joueur pourra personnaliser l'apparence vestimentaire de ses partenaires dans le but de les rendre unique et le joueur pourra les renforcer en leur choisissant leur équipement (armures et armes). Le joueur pourra aussi choisir l'aspect physique de son partenaire (couleur de peau, visage, etc). L'équipement donné au partenaire par le joueur pourra changer le comportement du partenaire.
- Le personnage pourra "invoquer" et "renvoyer" son partenaire grâce à la technique "Summon Companion". Il sera possible de le réanimer quand il mourra au combat.
- Les classes sensibles à la Force pourront avoir un partenaire padawan.
- Le PvE est développé dans l'idée que les joueurs sortiront avec un partenaire pour combattre. Si un joueur ne veut pas de partenaire, alors il sera désavantagé par rapport à un joueur qui aura son partenaire à ses côtés. Selon James Ohlen, il n'y a aucune raison qu'un joueur refuse d'être accompagné d'un partenaire, puisque ceux qui ne veulent pas gérer à la fois leur personnage et leur partenaire pourront laisser ce dernier se débrouiller seul. Daniel Erickson et Blaine Christine confirme que la partie du jeu jouable en solo est conçue pour jouer avec un partenaire. Même s'il est possible de jouer sans partenaire, cela représente tout de même une difficulté supplémentaire pour ces joueurs.
- Les partenaires devaient à l'origine être emmenés partout et ils ne devaient pas prendre la place d'un joueur en groupe. Mais James Ohlen a annoncé lors de la PAX East 2011 que les partenaires ont finalement été retirés des Zones Litigieuses, Raids End-Game et des Zones de Combat.
- A l'heure actuelle, un partenaire peut éventuellement être emmené en Zone Litigieuse mais il doit prendre la place d'un joueur. Cela peut cependant changer avant la sortie du jeu.
- Les personnes qui joueront avec un partenaire ne seront pas des "dieux" face à ceux qui jouent sans. Cependant, un joueur qui sort toujours sans compagnon ne pourra pas récupérer dans sa spécialisation les stats qu'il pourrait gagner avec un partenaire.
- Même si les partenaires peuvent compenser un manque de heal, de DPS ou de tank dans un groupe de quatre joueurs, ils ne peuvent en aucun cas pallier à l'absence d'un personnage-joueur.
- Le nombre de partenaires est de 5 par personnage, nombre auquel s'ajoute un droïde livré avec le vaisseau personnel du joueur.
- C'est en accomplissant les quêtes de loyauté de ses partenaires que le joueur débloquent leur histoire, comme dans Dragon Age.
- Le joueur recevra une récompense s'il augmente la loyauté de son partenaire au maximum.
- Pour définir le rôle de son partenaire, on lui attribue un "kit" (= équipement pour partenaire ou sorte de comportement ?). Par exemple, l'Inquisiteur peut attribuer à Khem Val (Dashade très costaud) un kit de tank ou un kit de DPS. Nous avons appris depuis que ces kits s'achètent et coûtent relativement cher. Les kits pour partenaires sont des objets que l'on équipe sur son partenaire. Ils définissent le set de compétences disponibles dans la barre du partenaire. Les kits connus pour l'instant sont les Stasis kits, Shockwave kits, Medipac kits et Grenade Pack kit.
- Le joueur ne peut pas attribuer les points de talent et les compétences de ses partenaires. Le partenaire prend ses niveaux automatiquement.
- Le premier partenaire dispose de 3 compétences lorsqu'on le rencontre pour la première fois : la compétence "Attaquer", la compétence "Suivre", et une compétence "Spéciale" propre au partenaire.
- Les partenaires peuvent vendre vos objets de qualité médiocre (= objets gris), où que vous soyez dans l'univers. En

éxecutant un clic-droit sur le portrait de votre partenaire actif, vous avez l'option "Vendre votre camelote" (= "sell junk"). En sélectionnant cette option le joueur donne tous les objets gris à son partenaire. Celui-ci disparaît pendant 1 minute et vous recevez l'argent à son retour.

- Les partenaires disposent des mêmes emplacements d'équipement que le joueur (Oreilles, Implant, Relique n°1, Relique n°2, Taille, Poignets, Tête, Torse, Jambes, Pieds, Arme principale, et Arme secondaire).

- L'attachement qu'éprouvent les partenaires pour les joueurs peut être amélioré en leur donnant des cadeaux, comme dans Dragon Age.

- Lorsqu'un partenaire veut entreprendre une discussion avec vous, une petite bulle de dialogue apparaît au dessus de son portrait. Il est possible de parler avec ses partenaires seulement dans son vaisseau où dans des salles dédiées de cantinas.

- Certains objets sont réservés aux partenaires uniquement. A titre d'exemple, une récompense de quête pour l'Agent Impérial se nomme "La Veste de Kaliyo". Celle-ci ne peut être équipée que par Kaliyo, la première partenaire Rattataki de l'Agent.

- Les partenaires provoquent le joueur avec des répliques uniques lorsqu'ils sont à deux doigts de mourir.

- Les partenaires ne génère de l'aggro (= niveau de menace qui fait que l'ennemi l'attaque lui plutôt que le joueur) que par le biais de leurs attaques ou d'une autre compétence qui pourrait générer de l'aggro.

- Les partenaires peuvent ressusciter les joueurs alliés et les autres partenaires.

- Il n'est pas possible de vendre un de ses partenaires.

- Les partenaires passent en mode furtif aussitôt que le joueur déclenche une compétence d'invisibilité.

- Les partenaires ont un rôle majeur dans le système de crafting de Star Wars™: The Old Republic™.

- Il sera possible d'avoir des romances avec les partenaires mais ces dernières ne pourront pas être de nature homosexuelles.

Les compétences d'équipage

- James Ohlen a précisé que l'artisanat est héroïque, comme si Dark Vador ou Han Solo pouvaient eux aussi être en mesure d'utiliser le système d'artisanat sans que cela ne paraisse déplacé. Blaine Christine a confirmé les propos de James Ohlen. Selon lui, il n'y a aucun sens à ce qu'un héros obscur de l'envergure de Dark Vador puisse, entre deux conquêtes de mondes, se mettre à dépecer des rats Womp pour se coudre une nouvelle paire de bottes. "*Vous êtes le héros*" selon Blaine Christine, "*vous faites travailler votre équipe pour vous*".

- Le système d'artisanat de Star Wars™: The Old Republic™ est donc un système basé sur les partenaires, appelé "compétences d'équipage" : depuis ou en dehors de son vaisseau qui sert de base d'opérations, le joueur ordonnera à ses partenaires de produire/récolter des objets, et chaque partenaire excelle dans des domaines particuliers.

- Le système de compétences d'équipage est divisé en trois catégories : les compétences de Récolte, les compétences de Confection, et les compétences de Mission. Le joueur peut choisir trois compétences d'artisanat maximum pour son équipage dans toutes ces catégories dont une maximum dans l'arbre de confection (afin que le joueur ne puisse pas tout confectionner seul et qu'il soit obligé de faire appel à d'autres artisans) . Il est possible "d'oublier" une ou plusieurs compétences pour en apprendre d'autres, cependant il faudra que le joueur recommence à prendre des niveaux dans sa(ses) nouvelle(s) compétence(s). S'il décide de réapprendre une compétence à son équipage que celui-ci a déjà apprise par le passé, il devra encore lui faire reprendre des niveaux mais il n'aura pas oublié les recettes/schémas qu'il a appris auparavant. Il lui faudra simplement le bon niveau pour pouvoir utiliser à nouveau ses schémas.

- L'artisanat ne s'apprend vraisemblablement pas sur la planète de départ.

Compétences de récolte:

- Des compétences de Missions des partenaires se débloquent automatiquement en même temps que les compétences de Récolte et sont liées à celles-ci (ce sont des **Missions de Récolte**). Elles permettent d'ordonner à un partenaire d'aller récolter des composants, où que l'on soit.

- Certaines ressources ne sont disponibles que sur certaines planètes.

- Bien que l'on puisse ordonner à nos partenaires de partir en Mission de Récolte où que l'on soit dans le monde, on peut toujours récolter de manière classique en faisant un clic droit sur un "spot" (= lieu) de récolte que l'on trouve par hasard en explorant, et c'est le partenaire actif qui ira récupérer le composant. Ou alors le joueur peut le récupérer lui-même.

- Pour récapituler le fonctionnement de la Récolte dans SWTOR, Daniel Erickson explique qu'il y a donc trois façons de récolter :

- on croise un filon de ressource durant notre aventure dans le monde ouvert, on récolte soi-même (le personnage joueur) le filon (récolte classique des MMO).
- toujours dans le cas où l'on croise un filon dans le monde ouvert, on peut demander à son partenaire actif (= que l'on a avec soi) de le récolter et on en profite pour faire autre chose (ex : continuer sa quête à côté) .
- qu'il soit dans ou en dehors de son vaisseau, le joueur peut appeler un partenaire spécifique situé au vaisseau pour lui demander d'aller en Mission de Récolte (**qui coûte de l'argent**).

- Il est possible de détruire/démonter les objets de loots pour en récupérer des composants.

- Le joueur peut donc choisir une ou plusieurs compétences de récolte parmi les suivantes (rappelons que le joueur ne peut choisir que 3 compétences maximum tout arbre confondu):

- Bioanalyse : la discipline qui consiste à récupérer des matières génétiques sur des créatures ou des plantes.
- Piratage : la capacité de forcer des systèmes informatiques et des coffres sécurisés, afin de récupérer des données intéressantes et des schémas rares.
- Récupération : l'art de récupérer des matériaux et des pièces utiles sur des appareils vieux ou endommagés.
- Archéologie : la possibilité de récolter du minerai sur des filons de cristaux précieux.

Compétences de confection:

- Seuls les partenaires passifs (qui sont au vaisseau) peuvent confectionner les objets/améliorations d'artisanat. Le joueur ne confectionne jamais et le partenaire actif (que l'on emmène avec soi) non plus. Damion Schubert explique avec humour mais avec beaucoup de sérieux qu'ainsi ce sont les partenaires restés au vaisseau qui voit la barre de progression avancer lors de la confection, pas le joueur, car ceci n'a aucun intérêt (**source**). Pendant que les partenaires passifs confectionnent les objets demandés par le joueur, celui-ci peut donc s'adonner à d'autres occupations, ou tout simplement se déconnecter du jeu.

- Daniel Erickson : "*Retenez que ce n'est pas un système où l'on clique, on attend 10 secondes, et on clique encore. On n'est pas assis à spammer quoique ce soit. Vous allez produire un objet important... vous allez fabriquer quelque chose... cela va prendre des heures. Mais vous ne serez pas lésé -- vous pouvez faire autre chose pendant ce temps. Votre partenaire par contre est accroché à ce travail.*"

- Il y aura de l'équipement que l'on pourra confectionner qui fera partie des meilleurs équipements du jeu. Les artisans confirmés et dévoués auront la possibilité d'obtenir des patrons rares et de haute qualité. Ces personnes auront accès à un système d'artisanat énorme et complexe. . Comme Daniel Erickson le confirme, ce n'est jamais le personnage-joueur que l'on voit confectionner, mais ses partenaires. Le joueur est le décisionnaire qui ordonne à ses partenaires ce qu'ils doivent faire.

- Les joueurs devront tout de même participer à la confection de certains objets rares et les force-users fabriqueront eux-même leurs sabres-laser (en dehors de **la construction du premier sabre-laser qui fait vraisemblablement partie de la progression scénarisée des classes de force-users**).

- La Confection se fait principalement dans le vaisseau. Il s'y trouve un établi de Confection (= table de craft) sur lequel peuvent travailler jusqu'à 5 partenaires à la fois. Le joueur constate qu'il a récolté tous les ingrédients nécessaires à la production d'un objet, et il ordonne à un de ses partenaires de produire cet objet.

- Des établis de confection peuvent aussi être trouvés sur les planètes, Darth Hater en a trouvé plusieurs sur Tython par exemple. Cependant, même s'il y a des établis sur cette planète de départ, il n'y a aucun maître permettant d'apprendre l'Artisanat sur cette planète.

- Les artisans pourront donner une marque distincte à leur produits afin que les gens reconnaissent qui est la personne qui les a produits.

- En général, les recettes/patrons ne sont pas liés aux affiliations.

- Le joueur peut donc choisir une seule compétence de confection parmi les suivantes (rappelons que le joueur ne peut choisir que 3 compétences maximum tout arbre confondu dont une maximum dans l'arbre de compétences de confection) :

- Biochimie : l'élaboration de sérums chimiques dopants et d'implants biologiques.
- Fabrication d'artefacts : l'art délicat de la conception d'artefacts Jedi et Sith.
- Fabrication d'armures : la capacité de travailler les métaux durs et les blindages électroniques afin de construire tout type d'armure personnelle.
- Fabrication d'armes : la compétence qui permet de travailler des métaux lourds, des alliages et des matériaux synthétiques pour confectionner des blasters.
- Fabrication de cyber-composants.
- Fabrication de tissus synthétiques.

- Il y a 3 niveaux de qualité pour les objets confectionnés (confirmé pour le moment seulement pour les blasters) :

- Premium : ressources collectées et objets courants vendus par des revendeurs (confection assez simple et rapide - comparable aux objets de récompenses de quêtes - destiné aux artisans occasionnels).
- Prototype : ressources rares collectées et autres objets de valeur (confection plus longue - apparence et efficacité exceptionnelles - confectionné par de rares joueurs dévoués).
- Artefact : ressources rares (collectées ou autres) et autres objets de valeur, éventuellement obtenus auprès d'autres joueurs (confection plus longue - apparence et efficacité exceptionnelles - confectionné par de rares joueurs dévoués).

Compétences de missions:

- L'idée est que les personnes qui ne sont pas intéressées par l'artisanat peuvent utiliser le système de compétences de missions afin de se fabriquer de l'équipement et des objets sympas. Cela permet à ces joueurs d'acheter ensuite ce dont ils ont besoin aux autres artisans.

- Le joueur peut faire appel aux compétences de Mission de ses partenaires à la volée, même en dehors du vaisseau.

- Le temps des Missions varient de 5 minutes à 23h (attention : Erickson a précisé par la suite que 23h était le temps maximum qu'il a pu voir lui-même, cela pourrait être plus long !). Daniel Erickson a par la suite précisé à Darth Hater que plus la mission est longue, plus la récompense est importante, et aléatoirement la récompense peut être énorme (semblable au système de coup critique en combat).

- Daniel Erickson donne un exemple de mission, plus particulièrement d'une mission diplomatique : "*Je joue Côté Obscur, je joue un Inquisiteur ; dans ma tête, je suis déjà l'Empereur des Sith. Je vais réquisitionner mon partenaire et répandre mon courroux grâce à lui. Je trouve une mission diplomatique... je la consulte... elle donne des points d'alignement Lumineux (= Clairs)... Je n'en veux pas ! Ah, c'est bon j'en ai une. Il y a le petit gouverneur d'un petit système qui refuse de capituler face à l'Empire. Je vais appeler Kim Vaal (ndlr : partenaire Dashade de l'Inquisiteur). Je vais alors lui dire -**Hé le Dashade, pourquoi n'irais-tu pas, hum... le convaincre ?**- "*

- Comme l'explique Damion Schubert, il en va de soi que les partenaires ne déambulent pas dans le monde ouvert quand on les envoie en Mission !

- Certains partenaires ont des bonus naturels dans une compétence de Mission particulière. Par exemple, Vette (une des partenaires du Guerrier Sith) excelle dans le domaine de la Chasse au trésor. Cependant, ces bonus restent mineurs, pour éviter que les joueurs n'utilisent leurs partenaires que pour faire ces missions et pour éviter qu'ils ne les utilisent pas qu'en combat.

- Rappelons que l'équipage a accès à des Missions de Récolte selon ses compétences de Récolte (ex : un joueur a spécialisé son équipage dans la Bioanalyse, alors il aura accès à des Missions de Bioanalyse, qui lui permettent d'envoyer un ou plusieurs partenaires chercher des ressources de Bioanalyse).

- Envoyer ses partenaires en Mission représente un coût en terme d'argent et en terme de temps, puisque le partenaire est indisponible quand il est en mission.

- Le joueur peut donc choisir une ou plusieurs compétences de mission parmi les suivantes (rappelons que le joueur ne peut choisir que 3 compétences maximum tout arbre confondu):

- Diplomatie : l'art d'organiser et de mener des négociations (peut permettre d'obtenir des points d'alignement obscurs/clairs et **des objets**).
- Chasse au trésor : la capacité de chercher et de trouver des objets précieux en analysant une série d'indices.
- Courtier clandestin.
- Investigation.

- L'attachement qu'a un partenaire pour le joueur influence ses capacités d'artisanat.

- Un attachement fort d'un partenaire vis-à-vis du joueur permettra par exemple de diminuer le temps nécessaire à la confection d'un objet.

- Toutes ces activités d'artisanat (récoltes par les partenaires passifs, confections, missions) peuvent donc être lancées à l'avance par le joueur et les partenaires peuvent exécuter ces tâches quand le joueur est occupé ou même déconnecté du jeu (ex : le joueur ordonne à 5 partenaires de fabriquer des objets dont la durée de confection est de 5 heures – les partenaires se mettent au travail – le joueur peut se déconnecter et quand il reviendra en jeu 5 heures après les objets seront prêts). Rappelons que 5 partenaires maximum peuvent confectionner un objet chacun en même temps, pas plus.

- Toutes ces activités d'artisanat (récoltes par les partenaires passifs, confections, missions) peuvent donc être lancées à l'avance par le joueur et les partenaires peuvent exécuter ces tâches quand le joueur est occupé ou même déconnecté du jeu (ex : le joueur ordonne à 5 partenaires de fabriquer des objets dont la durée de confection est de 5 heures – les partenaires se mettent au travail – le joueur peut se déconnecter et quand il reviendra en jeu 5 heures après les objets seront prêts). Rappelons que 5 partenaires maximum peuvent confectionner un objet chacun en même temps, pas plus.

- La limite de 5 partenaires qui travaillent en même temps ne s'applique qu'à la confection. On peut envoyer autant de partenaires que l'on souhaite en mission ou en récolte.

- Chaque partenaire peut recevoir jusqu'à 5 ordres d'artisanat (un système de file d'attente des tâches est donc confirmé).

- Les joueurs peuvent rappeler leurs partenaires partis en mission à n'importe quel moment, ou même les interrompre pendant qu'ils confectionnent un objet afin de les emmener avec eux. Si un joueur rappelle un partenaire en mission, le joueur ne recevra aucune ressource et il perdra tous les frais engagés. Si le joueur interrompt un partenaire qui crafte pour l'emmener avec lui, le processus de confection retombe à zéro et le partenaire devra reprendre au début (le joueur ne perd cependant aucun composants).

- Selon Blaine Christine, à propos des artisans dévoués : *"C'est un système déjà bien abouti, et il y a encore quelques détails que nous n'avons pas encore révélé et qui, je le sais, enthousiasmeront les joueurs. Je me contenterai de dire qu'il y a des choses prévues pour les joueurs qui seront plus impliqués que les autres dans le craft, et que ces joueurs pourront aller très loin dans l'artisanat, tout en étant convenablement récompensés pour cela."*

- Les concepteurs du jeu ne veulent pas d'un système d'artisanat semblable aux MMOs actuellement en ligne, où la production d'un joueur est généralement destinée au joueur lui-même. Les concepteurs veulent pour SWTOR un système d'artisanat où *"les véritables artisans dévoués se [feraient] un nom et [occuperaient] un rôle important dans leur communauté"*.

- L'artisanat de TOR ne se maîtrise pas en un weekend. On ne peut pas le laisser de côté pendant sa progression et se mettre tout à coup à grinder pour atteindre le niveau maximum en quelques heures, puisque la confection d'un seul objet prend déjà plusieurs heures. C'est donc à ce niveau là que se fera la différence entre un artisan occasionnel, qui aura accès à des objets intéressants et avantageux grâce aux missions qu'il donnera de temps en temps à son équipe, et un artisan dévoué ("Mastercrafter" selon l'expression de D. Erickson) qui passera la majeure partie de son temps à confectionner avec son équipe. Ce dernier aura accès à des objets beaucoup plus rares grâce à son investissement, des objets qui feront partie des meilleurs disponibles dans le jeu. Ainsi, un artisan occasionnel ne pourra pas devenir un artisan dévoué en un weekend.

- Daniel Erickson précise que certaines recettes/plans/patrons seront extrêmement rares à tel point que seulement un ou deux artisans dévoués y auront accès sur un serveur.

- Sans vouloir entrer dans les détails, Daniel Erickson indique qu'une fois qu'un artisan dévoué atteint un certain niveau en artisanat, l'idée pour lui n'est plus simplement d'arriver au niveau maximum dans toutes ses compétences mais de constituer son propre catalogue de plans/recettes/patrons, afin de se faire un nom.

- L'artisanat sera un élément clé du système d'hôtel des ventes.

- L'une des priorités pour Damion Schubert (designer des systèmes du jeu et donc de l'artisanat) est que l'artisanat doit avoir une place importante dans l'économie du jeu, surtout au endgame, et surtout pour l'économie des artisans dévoués. En parlant de ces artisans dévoués, Damion Schubert rappelle aussi que le but est de leur fournir les moyens de se faire un nom, afin qu'ils puissent récolter beaucoup d'argent et non plus être seulement de simple laquais pour leur guilde, pour qui ils travaillent gratuitement.

- Il n'y aura probablement pas d'échoppes de joueurs-vendeurs comme on a pu le connaître dans SWG par exemple : le jeu s'inspire de l'expérience "héroïque" de Star Wars, et non de l'expérience "commerçante" ("shopkeeper experience" en version originale).

Les combats

- Le système d'auto-attack a été écarté du développement des combats du jeu. Chaque attaque devra être déclenchée manuellement par le joueur.

- Le temps de rechargement des attaques est rapide pour rendre les combats rythmés.

- Les mobs agissent en conséquence de l'environnement. Ils fuient et se mettent à couvert.

- Les combats ainsi que l'équilibre entre classes sont conçus dans une optique PvP.

- Toutes les classes de personnages ainsi que les PNJ auront leur lot d'abilités au corps-à-corps et à distance.

- Les combats sont synchronisés et chorégraphiés.

- Rappelons qu'il n'y a pas de tir ami dans Star Wars™: The Old Republic™. Les AOE ne peuvent pas toucher les co-équipiers de la même faction.

- Le niveau d'aggro est triple : "hors combat" (le PNJ hostile n'attaque pas et ne regarde pas le joueur), "repéré" (le PNJ stoppe ses activités et regarde fixement le joueur, mais n'attaque pas pour le moment), "en combat" (le PNJ s'attaque au joueur).

- Il n'est pas possible de rester à côté des mobs longtemps en mode furtif. Les mobs détectent et attaquent très rapidement les joueurs invisibles restant immobiles à leurs alentours.

- Les PNJ hostiles s'entraident et agissent en coopération. Non seulement ils se mettent à couvert, mais ils s'organisent (ex : un PNJ va au C&C et deux autres restent à couvert et tirent au blaster).

- Certains PNJ font semblant de mourir, et se relèvent soudainement quelques secondes après pour attaquer à nouveau le joueur.

- Les PNJ ont plusieurs niveaux de difficultés : Grunt, Lieutenant et Boss ont été aperçus dans les démos. Les Lieutenants par exemple, représente un véritable challenge pour un joueur solo, alors que les Grunts peuvent être tués par vagues de 3-4 PNJ. Si en général les combats opposent un personnage-joueur à 3 ou 4 PNJ de faible niveau, certains combats en 1 joueur vs 1 boss peuvent être très délicats à gérer, voir même quasiment impossible pour un joueur accompagné de son partenaire seulement.

- L'auto-facing a été implanté dans TOR, mais avec certaines particularités ; il n'est implanté qu'en combat PvE (pas d'auto-facing en PvP du tout), et il ne fonctionne qu'en position stationnaire. Si le personnage bouge, l'auto-facing ne fonctionne pas.

- Même s'il n'y a pas d'auto-facing en PvP, le fait pour un joueur de se placer derrière son ennemi pendant qu'il canalise une attaque non-instantanée ne casse pas l'attaque. Les deux seules choses qui peuvent casser l'attaque sont les CC sur la cible qui canalise, où passer hors LoS (= ligne de vision) en se cachant derrière un objet lorsque l'ennemi canalise. Il n'est cependant pas possible d'initialiser une canalisation ou même une attaque instantanée sur une cible qui se trouve dans notre dos, il faut lui faire face, mais si l'ennemi passe derrière pendant la canalisation, le sort est tout de même lancé.

- Les premiers niveaux du jeu semblent être, selon Darth Hater, un simple tutorial où la difficulté des combats est plutôt basse. Au fur et à mesure que le joueur prend des niveaux, la difficulté des rencontres augmente de façon significative. Darth Hater note un palier de difficulté au niveau 8.

- La chute d'un joueur provoque une perte de points de vie, mais la mort par la chute n'entraîne pas de perte de durabilité de l'équipement.

- Chaque classe dispose d'un soin utilisable hors-combat, afin que les joueurs puissent enchaîner les combats.

- Chaque classe dispose aussi d'une compétence de réanimation, que le joueur peut utiliser sur les compagnons ou les autres joueurs (utilisable hors-combat seulement, selon TOR-AID).

- Pour le PvP, les joueurs tanks ont accès à une compétence nommée "Garde". Cette compétence permet à un tank d'absorber 50% des dégâts reçus par un de ses alliés, dans un rayon de 15m. Le but de ce système est de permettre aux tanks d'être utiles et viables en PvP et qu'aucun rôle ne soit écarté des combats joueurs contre joueurs.

Le PvP

- Une partie du PvP sera instanciée et aura lieu dans des Zones de Combat.

- Le designer du PvP à Bioware, Gabe Amatangelo, a précisé que les Zones de Combat devaient correspondre au pilier scénaristique du jeu. Ils ont donc décidé de supprimer les objectifs de captures de drapeaux/bannières ou de capture de lieux qui apporte des points, car ces choses cassent l'immersion. Gabe Amatangelo réexplique ce souci d'immersion dans un article de Gamespot. Dans les Zones de Combat de TOR, on ne capture pas des drapeaux mais des canons lasers que l'on redirige vers les vaisseaux ennemis (dans le cadre de la Zone de Combat d'Aldérande). Au lieu d'avoir des points en haut de l'écran qui indique la progression du combat, la victoire d'une équipe (ou sa défaite) se voit par le chaos qui règne sur le champ de bataille et sur les vaisseaux (incendies, fumée). Les mécanismes de jeu, comme le cooldown de respawn (temps nécessaire afin d'être réssusciter après avoir été vaincu), sont camouflés. Ainsi, au lieu d'avoir un chronomètre à l'écran qui indique combien de temps il reste avant de "revivre", le joueur revient sur la Zone de Combat d'Aldérande à bord d'un petit transport aérien qui part du vaisseau-capital, et la durée du trajet cache ce temps de retour au combat.

- Les Zones de Combat peuvent être rejointes où que l'on soit dans la galaxie.

- Combattre dans les Zones de Combat apporte de l'expérience et des jetons (=tokens).

- Le PvP donne au minimum 4 récompenses : des points de bravoure (niveau PvP), des jetons pour l'équipement, des points d'expérience, et des Crédits.

- Les points de bravoure sont suivis et marqués sur la fiche des personnages, tout comme les points sociaux (social points). Les joueurs ayant le plus de bravoure ont des privilèges particuliers en Zone de Combat (comme être automatiquement nommé Chef de groupe, ou pouvoir marquer les cibles, etc.).

- Les Jetons PvP sont des objets qui se stockent dans l'inventaire du jeu. Il peuvent être échangés dans les Zones de Combat directement contre des stimpacks/medkits, ou ils peuvent être échangés à l'extérieur auprès de vendeur pour avoir de l'équipement PvP ou des bijoux.

- La première Zone de Combat annoncée se trouve sur Aldérande.

- La Zone de Combat d'Aldérande opposera 8 joueurs impériaux à 8 joueurs républicains d'une même tranche de niveau, et sera une zone PvP à objectifs. Gabe Amatangelo a bien confirmé que la Zone de Combat d'Aldérande se combattait à 8 joueurs contre 8 joueurs. Rappelons que les partenaires ne sont plus autorisés en Zone de Combat car cela pose trop de souci (une équipe peut perdre une bataille sur une faille de l'IA d'un partenaire).

- Les groupes de 8 pour les Zones de guerre peuvent se composer de joueurs seuls qui rejoignent la Zone de guerre, ou de deux groupes de 4 pré-formés, ou d'un groupe de 4 ou moins qui rejoindra d'autres joueurs seuls ou groupés, comme dans n'importe quel autre MMO.

- En Zone de Combat, les joueurs ne sont pas regrouper par niveaux comme dans WoW. Un joueur de niveau 11 peut tout à fait se retrouver dans un groupe de niveau 50 sans problème. Un buff nommé "Soutien" (= bolster) nivelle les statistiques des joueurs présents dans la Zone de Combat en tirant les joueurs de bas niveau vers le haut, les amenant à hauteur de 80% des stats du joueur le plus haut.

- Pour ces Zones de Combat, les joueurs sont donc groupés selon différents critères : s'ils ont déjà un groupe, leur niveau/expérience PvP, leurs classes, etc., et enfin leurs niveau. Si après X minutes le matching n'est pas idéal et que des joueurs de plus bas niveau sont dans le groupe, le Bolster se met en place.

- Les Zones de Combat contiennent des buffs d'amélioration, situés dans des endroits clés et qui repopent régulièrement. Ces améliorations peuvent être des buffs d'accélération temporaires, de dégâts accrus, de soins, etc. Ces améliorations sont utilisables même pour les joueurs en mode furtif.

- A la fin d'un match en Zone de Combat, les joueurs peuvent appliquer une Recommandation sur la tête d'un de leurs coéquipiers. Les Recommandations augmentent les récompenses reçues en fin de match.

- Il existe un système dit de "Badges" en Zone de Guerre. Ce système consiste en une série de messages qui apparaît à l'écran des joueur, indiquant qu'un de leur coéquipier ou ennemi à accompli quelque-chose (sorte de haut-faits sur le champ de bataille). Par exemple (non-confirmé), ces messages peuvent être "Joueur A est innarrêteable !" (Joueur A a fait 100k points de dégâts sans mourir), ou encore "Joueur B est invincible !" (Joueur B a reçu 50k dégâts sans mourir), etc. Cela permet aux joueurs de savoir qui doit être ciblé ou au contraire évité. Une annonce doublé prévient les joueurs qu'un badge a été décroché par un joueur.

- La Zone de Combat d'Aldérande prend place autour d'un gigantesque canon de défense aérienne et les deux camps

s'affrontent pour en prendre possession et détruire le vaisseau-capital adverse. . Blaine Christine à propos de la Zone de Combat d'Aldérande : *"L'objectif pour vous et votre équipe et de descendre sur le champ de bataille pour prendre le contrôle des batteries anti-aériennes, que vous verrez attaquer les vaisseaux du camp ennemi. Dès qu'une équipe contrôle ces défenses, elle doit prendre contrôle d'un gigantesque canon qui ciblera et tirera sur le vaisseau-capital du camp ennemi, et la première équipe à détruire le vaisseau-capital ennemi remporte le match."*.

- Dans les Zones de Combat d'Aldérande, on peut entendre le capitaine des vaisseaux relayer des messages et nous informer des objectifs.

- La seconde Zone de Combat aura pour cadre un vaisseau spatiale abandonné et les mécanismes, le gameplay, les objectifs seront totalement différents de ceux de la Zone de Combat d'Aldérande. L'objectif de cette prochaine Zone de Combat sera de type "Assaut" (l'équipe d'une affiliation défend, l'autre attaque). Le nom de cette seconde Zone de Combat est le Voidstar. Buffed.de confirme que c'est un mode "Assaut" (= une équipe doit défendre, l'autre doit attaquer).

- Il y aura une troisième Zone de Combat.

- Le PvP ouvert (au sens de PvP sauvage en dehors des Zones de Combat) est confirmé. Sur Tatooine, par exemple, il sera possible pour le joueur d'attaquer ou non un joueur de l'affiliation opposée.

- Certaines planètes comme Nar Shaddaa sont des zones-sanctuaires, au sens où les deux affiliations, Empire et République, sont présentes mais ne peuvent s'attaquer.

- Gabe Amatangelo indique que plusieurs formes de PvP autres que les Zones de Combat seront implantées.

- Le PvP est développé conjointement avec les équipes de Mythic (développeurs de Warhammer Online et de DAOC).

- Le PvP pourra être évité pour les joueurs qui le désirent.

- Dallas Dickinson indique qu'il est tout à fait possible pour un joueur de prendre ses niveaux en ne faisant que du PvP : *"Nous aimons beaucoup la diversité des modes de jeu. Nous ne voulons pas vous obliger à faire une certaine chose pour progresser, ce qui signifie que vous passerez au niveau supérieur que vous ayez choisi le joueur contre joueur ou le joueur contre environnement."* Rappelons que le PvP apporte des points d'expérience.

- Il est possible de combattre en duel des joueurs de sa propre faction.

- Il n'y aura pas de primes sur les personnages-joueurs à la sortie du jeu. Il est possible que ce soit implanté ultérieurement.

- Les primes sur les personnages font partie de l'histoire des personnages (les primes sont sur les personnages non-joueurs).

- En combat PvP, les joueurs ont une troisième barre en plus de leur barre de vie et de leur barre d'énergie. Cette barre est une barre de résistance au contrôle de foule (= Crowd Control), appelée "Barre de Volonté". Plus un joueur est touché par des CC's (hébétéments, pièges, étourdissements, etc.), plus la barre se remplit. Quand la barre est totalement remplie, le joueur est totalement immunisé aux CC's pendant une certaine période.

- La barre de volonté est visible par les autres joueurs, afin de rendre les combats gérable et agréable tactiquement.

Les quêtes

- La fameuse boîte de texte pour les quêtes que l'on trouve dans tous les MMO n'existe pas dans Star Wars™: The Old Republic™. Toutes les interactions entre le joueur et les donneurs de quêtes se font sous formes de cinématiques, à la manière de Mass Effect, du début à la fin de la progression. Le joueur dialoguera avec les PNJ dans des cinématiques selon le système de roue de dialogue, introduit par le jeu Mass Effect.

- Si le joueur choisit de pousser les conversations plus loin et de discuter plus longuement avec les PNJ, il peut débloquer pour son personnage des "bonus de conversation". Selon LucasArts, ces bonus auront un effet sur l'alignement clair/obscur du joueur, ou pourront récompenser le joueur sous une autre forme.

- Le sexe du personnage et sa race affecte les dialogues (en cas de flirt etc.).

- Si on appuie sur la barre Espace lors d'une cinématique, celle-ci n'est pas complètement zappée. En fait, le fait d'appuyer sur la barre Espace permet simplement de passer à la tirade suivante (impossible de zapper les choix).

- Il est tout à fait possible de recevoir une quête via un **Holo-projecteur** de temps à autre, toutes les quêtes ne sont pas à prendre obligatoirement auprès d'un PNJ que l'on a en face de soi dans le jeu. Une quête reçue par Holo-proj ouvre elle aussi une cinématique (dialogue scénarisé).

- Comme dans n'importe quel MMO, les PNJ et les objets de quêtes sont reconnaissables par un signe au dessus de leur tête. Dans SWTOR, ce signe est un triangle doré, les coins du triangle sont "cassés" si la quête est nouvelle, et le triangle est plein si la quête est en cours.

- Certaines phases de jeu pour les quêtes donnent l'occasion au joueur de participer à des mini-jeux. Dans la démonstration de Gamespot Pré-E3, les testeurs devaient essayer de placer des micros dans une salle de la meilleure façon possible, afin d'espionner un PNJ, au lieu de simplement devoir poser un micro dans un endroit précis.

- Certaines parties de l'histoire se déroulent dans des zones instanciées plus ou moins grandes, car certains moments clés de la progression ne peuvent pas se dérouler dans le monde ouvert (cinématiques mettant en scène le joueur et des PNJ, moments clés où la présence d'autres joueurs pourrait être nuisible à l'immersion, etc.). Seul le joueur (et son groupe s'il en a un) peuvent pénétrer dans l'instance.

- Les zones instanciées dédiées à l'histoire d'une classe sont séparées du monde ouvert par un portail (pas de chargement au franchissement). Ce portail est vert quand il s'agit d'une instance dans laquelle on peut entrer, et rouge quand on ne remplit pas les pré-requis nécessaires à ce que l'on puisse y entrer (ex : instance dédiée à l'histoire d'une autre classe).

Zones litigieuses, opération et quêtes de groupes

- Même si la majeure partie du jeu est faisable en solo, les développeurs souhaitent inciter les joueurs à se regrouper. Plusieurs mécaniques de jeu seront mises en place pour inciter les joueurs dans ce sens.

- Rappelons que Damion Schubert a indiqué par le passé que les joueurs gagneront plus d'expérience en progressant en groupe.

- Le fait de jouer en groupe donne aux joueurs des "Social Points". Ces "Social Points" s'obtiennent en participant aux conversations multi-joueurs. Ces points ne sont pas inutiles puisqu'ils servent à acheter des objets sociaux.

- James Ohlen : *Une Zone Litigieuse est un scénario de groupe, qui dure 1 à 2 heures, et qui se déroule dans une zone instanciée, à la manière des donjons et instances PvE des autres MMO mais avec des dialogues multijoueurs.*

- Les dialogues des PNJ varient selon les classes présentes dans la Zone Litigieuse. Les choix durant les dialogues auront un impact à court terme (sur le déroulement de la Zone Litigieuse) et à long terme (sur la progression).

- Il sera possible de grouper un camarade pendant le déroulement d'une Zone Litigieuse. Le choix sera laissé de recommencer ou de continuer l'histoire.

- La première Zone Litigieuse est apparemment au niveau 10.

- Plus on progresse, plus le nombre de Zones Litigieuses est important et plus elles sont difficiles.

- Il y a une Zone Litigieuse dont l'histoire parle de Revan et de l'Exilée. La Zone Litigieuse qui parle de Revan se situe sur Nar Shaddaa.

- Les Zones Litigieuses sont répétables. Lorsqu'on refait une Zone Litigieuse, nos anciens choix de dialogue sont "annulés". Les derniers choix en date sont ceux qui comptent pour les futurs événements scénaristiques. (*Attention ! Par le passé Bioware a indiqué le contraire, à savoir que les premiers choix étaient ceux qui comptaient. Blaine Christine a indiqué au site AskAJedi que cette règle de jeu changeait très souvent lors des tests de développement et que rien n'était décidé, et que c'est pour cette raison que les discours ont été contradictoires concernant ce sujet*).

- Les Zones Litigieuses étant faites pour être rejouées, les développeurs font leur maximum pour que l'expérience soit différente dans chaque session de jeu.

- Pour garder l'expérience de jeu nouvelle et unique à chaque fois que l'on rejoue une Zone Litigieuse, les développeurs ont intégré des bonus qui changent le déroulement de l'instance. Par exemple, le fait d'explorer une zone peut permettre l'acquisition de secrets et modifier le déroulement d'un combat, et les choix scénaristiques peuvent altérer l'histoire et le gameplay.

- A l'heure actuelle, la taille maximale d'un groupe est de quatre membres joueurs, chacun pouvant être accompagné d'un de ces partenaires (=compagnons) lors des quêtes multijoueurs en plein air.

- Un groupe standard est formé de 4 joueurs en Zone Litigieuse. Si un joueur manque, un partenaire peut être emmené et prendre sa place. Les solutions possibles sont donc 4 joueurs OU 3 joueurs + 1 partenaire OU 2 joueurs + 2 partenaires, mais un partenaire n'est pas aussi fort qu'un joueur (enfin... cela dépend du joueur...). Cela peut cependant changer avant la sortie

du jeu.

- Voici les différentes Zones Litigieuses connues à l'heure actuelle :

- Premiers niveaux:
 - Nom : - L'ESSELES - .
 - Faction(s) : République Galactique.
 - Histoire : "Quand un vaisseau de la République transportant secrètement un passager important est attaqué par des Impériaux, votre équipe doit défendre le vaisseau et monter à bord du vaisseau ennemi pour désactiver son rayon tracteur."

 - Nom : - LA SERRE-NOIRE - .
 - Faction(s) : Empire Sith.
 - Histoire : "Le capitaine d'un vaisseau impérial refuse d'obéir aux ordres officiels qui lui demandent d'intercepter un vaisseau de la République. Votre équipe doit prendre le contrôle du vaisseau et mener la mission à bien."

- Niveaux intermédiaires:
 - Nom : - TARAL V - .
 - Faction(s) : République Galactique.
 - Histoire : "Les Impériaux retiennent prisonnier un Jedi indispensable à l'effort de guerre de la République. Votre équipe doit se rendre au cœur du territoire ennemi pour récupérer la solution qui lui permettra de libérer ce héros de la République."

 - Nom : SECTION D'ABORDAGE.
 - Faction(s) : Empire Sith.
 - Histoire : "Quand un prisonnier important de la République s'enfuit d'une prison impériale, votre équipe doit retrouver la cible et empêcher qu'une attaque audacieuse ne détruise l'Empire Sith."

- Derniers niveaux:
 - Nom : DIRECTIVE 7.
 - Faction(s) : République Galactique / Empire Sith.
 - Histoire : "Dans l'une des nombreuses zones litigieuses de fin de partie, les droïdes rebelles d'une lune éloignée mettent au point une technologie qui pourrait mener à une destruction massive tant de l'Empire que de la République. Votre équipe doit mettre un terme à cette révolte avant qu'il ne soit trop tard."

- Il y aura des rencontres de raids dans le jeu. Les raids sont des rencontres PvE End-Game où plusieurs groupes de joueurs alliés (en général plus de 10 joueurs) affrontent des ennemis très coriaces, où les récompenses sont de très bonne qualité.

- Les Raids de Star Wars™: The Old Republic™ se nomment "Opérations".

- Les Opérations de SWTOR, contrairement aux MMOs classiques, sont de grands moments scénarisés et scénaristiques.

- Les joueurs auront accès aux Opérations au niveau 50 (niveau maximum).

- Les Opérations seront disponibles avec différents modes de difficulté, afin de satisfaire les joueurs occasionnels et les joueurs hardcore. Le challenge, les mécanismes, et les récompenses dépendront directement du niveau de difficulté choisi.

- Les opérations seront conçues pour des raids de différentes tailles, allant de 8 minimum à 16+ (on ne sait pas encore si les raids comprendront plus de 16 joueurs). . Gabe Amatangelo : "*Les Opérations seront des moments épiques, jouées en multi-groupes, où la mise-en-scène et le gameplay s'inspirent directement des scènes des films Star Wars™. Par exemple, les joueurs devront arpenter l'environnement pendant qu'un puissant disciple de la Force sera en train de détruire la pièce autour d'eux ; ils devront travailler ensemble pour résoudre un code tout en repoussant les ennemis qui les acculent, etc.*".

- La première Opération se trouve sur la planète Belsavis. Une menace vieille de plusieurs milliers d'années se réveille et pourrait tout mettre en péril. Les Impériaux et Républicains doivent intervenir.

- L'Opération de Belsavis, la Chambre de l'Eternité, est la même pour l'Empire et la République. Daniel Erickson : "*Au départ, on s'est dit que l'on devrait faire des raids différents. [...] Si on fait des raids différents, peu importe la manière dont on essaie d'équilibrer le système, il y aura toujours une faction pour dire que l'autre raid est plus facile ou que les loots y sont bien meilleurs. [Cependant], les conversations, l'histoire, tout ça – l'emballage – diffère, mais le noyau du jeu reste le même*".

- Il y a aussi des Opérations qui se déroulent en plein air. En effet, il y a des world-boss dispersés dans toute la Galaxie et ces derniers nécessitent des groupes de raids pour être abattus. . Un world boss se trouve sur Nar Shadaa. Un autre world-boss se trouve sur Dromund Kaas.

- En remplissant des Challenges PvP et en jouant en groupe, les joueurs pourront obtenir de nouveaux objets qui leur permettront de personnaliser leur équipement de manière esthétique et/ou fonctionnelle. Ces améliorations dépendent de la classe et de la race du personnage. Il existe selon Bioware des milliers de combinaisons concernant la personnalisation des armures.

- Bien que l'on puisse jouer exclusivement en solo, le fait de grouper avec d'autres joueurs (PvE) ou de les affronter (PvP) permet d'obtenir de l'équipement plus rapidement.

- Les joueurs peuvent quêter ensemble : ils peuvent suivre l'histoire de classe d'un membre du groupe ou accomplir des quêtes à dialogues multijoueurs appelées "quêtes mondiales".

- Si une instance dédiée à une ou plusieurs quêtes est inaccessible (portail rouge) à un joueur pour la simple raison qu'il n'appartient pas à la classe requise, alors le fait de grouper avec un joueur de cette classe requise débloquera le portail (il deviendra bleu au lieu de rouge).

- Lorsqu'un joueur groupé entre dans l'instance d'un de ses collègues, un message lui indique quel joueur est "propriétaire" de l'histoire qui se déroule dans cette instance. Rappelons que les instances se franchissent sans temps de chargement.

- Il existe un scénario lié à chaque allégeance (Empire et République) à côté des scénarii liés à chaque classe de personnage. Le scénario lié à l'allégeance regroupe de gigantesques suites de quêtes scénarisées à laquelle peut participer les groupes de joueurs composés de diverses classes. Là encore, les dialogues multi-joueurs sous formes de cinématiques sont de mises, comme dans les Zones Litigieuses.

- Ces quêtes dédiées à toutes les classes sont appelées "arcs mondiaux" (=world story arcs). Elles sont en rapport avec l'histoire des planètes et de la Galaxie, et ces histoires locales constituent des scénarii planétaires.

- Selon Alexander Freed, bien que les arcs mondiaux soient faisables par toutes les classes d'une faction, les PNJ n'ignorent pas pour autant la classe du joueur qui leur parlera (ex : un PNJ qui donne une quête d'un arc mondial s'adressera différemment selon qu'il s'adresse au contrebandier ou au soldat du groupe, comme dans les Zones Litigieuses).

- Il y aura des quêtes répétables une fois le niveau 50 atteint. L'histoire de ces quêtes tourne autour de l'effort de guerre entre République et Empire.

- Pour résumer, les joueurs qui groupent pour quêter ont le choix de soit suivre la progression scénarisée d'un des membres du groupe sans pouvoir intervenir dans les dialogues de celui-ci, ou soit de participer à la progression scénarisée de leur affiliation (=world arcs) avec des dialogues multijoueurs.

- Il y a des quêtes bonus, au contenu très classique ("tuer X mobs" - "récoutez X objets") qui s'activent automatiquement dès lors que l'on rentre dans une zone ou que l'on peut prendre auprès d'un PNJ. Ces quêtes se valident seules sans qu'il soit nécessaire de retourner auprès d'un PNJ. Le but de ces quêtes bonus est là encore de faciliter la progression en groupe.

- Les arcs mondiaux et les quêtes bonus permettent aux joueurs d'accéder à des zones qu'ils ne pourraient pas découvrir s'ils suivaient seulement leur progression de classe.

- Les missions secondaires se valident seules, il est inutile de retourner voir le PNJ qui a donné la quête. Cependant, pour les quêtes principales (lié à l'histoire de sa classe), il faut toujours recontacter celui qui a donné la quête (sauf si la quête consiste à aller voir un autre PNJ).

- Les développeurs encourageront les joueurs à progresser en groupe via ces quêtes mondiales, mais elles ne seront nullement obligatoire à la progression.

- Selon Daniel Erickson, les quêtes multijoueurs (mondiales et bonus) sont tout de même jouables en solo, même si quelques unes sont difficiles et requiert la présence d'amis ou alors d'attendre quelques niveaux pour les faire seul. Aussi, Erickson rappelle que les quêtes de classe peuvent être faites en groupe.

- Daniel Erickson, à propos de la proportion quêtes de classe/quêtes mondiales : "*Sur les mondes d'origine c'est à peu près 60% de quêtes de Classes, tombant à 40% sur les mondes Capitales et même moins pour le reste du jeu. L'idée globale est de vous amener dans le jeu, vous apprendre votre classe et votre histoire, et de vous laisser jouer avec d'autres gens*".

- Darth Hater confirme la présence de quêtes héroïques. Celle-ci pourraient nécessiter la présence de plusieurs joueurs pour être achevés et pourraient se dérouler dans des zones phasées. Notez bien que ces quêtes héroïques sont différentes des quêtes multijoueurs. Les quêtes multijoueurs ne sont pas forcément héroïques, loin de là, la plupart peuvent être faites en solo. Les quêtes dites multijoueurs supportent simplement les conversations multijoueurs, et n'indiquent pas une difficulté plus élevée.

- Les PNJ qui prennent en charge les dialogues multijoueurs sont spécifiés par un rond vert autour de leur pieds. Dès lors qu'un joueur engage la discussion avec un PNJ de ce type, les autres membres du groupe sont avertis par un pop-up qui leur indique qu'ils disposent de deux minutes pour rejoindre le PNJ et accepter le dialogue. Sinon, il peuvent refuser de participer à la discussion scénarisée en cliquant sur l'onglet "refus" du pop-up, même s'ils ne sont pas à côté du PNJ.

- Le joueur obtient des points d'alignement (obscur ou clair) selon son intention s'il est en groupe (ex : si un joueur A fait un choix "lumineux" mais qu'un de ses co-équipiers ayant fait un choix "obscur" remporte le dialogue, ce joueur A obtient quand même ses points lumineux mais la cinématique se poursuit selon le choix obscur).

- Les joueurs peuvent tchater entre eux via leur fenêtre de discussion (= chatbox) même pendant une cinématique de conversation multijoueurs. Cela permet aux joueurs du groupe de discuter et de décider quelle réponse ils apporteront au PNJ, s'ils le désirent.

Inventaire, loot et équipement

- Star Wars™: The Old Republic™ est basé sur la recherche d'équipement et sur la récolte de loots, comme n'importe quel MMO standard. Cependant on a appris depuis que l'**Artisanat** est aussi une source importante pour l'acquisition d'équipement.

- Lors des précédents tests (soumis à changement donc), les emplacements d'équipements pour les personnages étaient les suivants : Oreilles, Implant, Relique n°1, Relique n°2, Taille, Poignets, Tête, Torse, Jambes, Pieds, Arme principale, et Arme secondaire. Notez qu'il n'y a pas d'emplacement spécifique pour les épauettes, celles-ci sont liées à l'objet de Torse.

- L'inventaire n'est pas un système de sacs multiples, mais simplement un gigantesque dépôt. L'inventaire comprend un onglet dédié aux objets classiques, et un deuxième dédié aux objets de quête.

- L'inventaire à objets (c'est-à-dire en excluant l'onglet de quêtes) contient 40 emplacements au début. Au fur et à mesure que le joueur progresse, il peut acheter des emplacements supplémentaires par stock de 10, pour atteindre un maximum de 80 emplacements, et le prix des emplacements croît de façon exponentielle.

- L'équipement dispose de statistiques, qui améliorent les dégâts du joueur, ses soins, ses coups critiques, etc., comme dans tous les MMOs.

- L'équipement PvP a une statistique particulière, unique. Cette statistique augmente des compétences seulement pour le PvP, comme la résistance au dégâts des PJ, les dégâts faits à des PJ, les soins, etc. L'équipement PvP sera en général 10% mieux pour le PvP qu'un stuff PvE équivalent, afin de récompenser les joueurs PvP et de ne pas pénaliser les joueurs PvE.

- Les implants dans SWTOR ne se voient pas et peuvent être changés par le joueur. Ce que l'on peut voir sur les joueurs sont un autre type d'objets cybernétiques sans statistiques que le joueur choisit lorsqu'il créait son personnage (race Cyborg).

- Les armures prennent des dégâts pendant les combats, jusqu'à ce qu'elles deviennent cassées et inutilisables. Il faut réparer ses armures, ce qui coûte de l'argent. Les items ne seront pas détruits définitivement.

- Le système d'apparence tab (un set d'armure visuel - un set d'armure pour les statistiques) ne sera vraisemblablement pas implanté. Selon James Ohlen la diversité de choix viendra du nombre de sets d'armure directement. Arnie Jorgensen ré-affirme que la personnalisation de notre équipement viendra de la multitude d'objets : "Il y a énormément d'équipements, on peut être du même niveau et ne pas se ressembler du tout, alors qu'on est tous les deux Soldats".

- Selon Daniel Erickson, il y a plus d'ensembles d'armure dédiés à une classe dans Star Wars™: The Old Republic™ que d'ensembles d'armure au total dans la plupart des MMOs.

- Il sera possible de personnaliser l'apparence vestimentaire de son personnage grâce à des améliorations d'armes et d'armures, dans le but que les joueurs ne se ressemblent pas tous.

- Il est tout à fait possible de cacher ou de laisser son casque apparaître dans les options d'affichages du jeu.

- Il y aura normalement plusieurs sets PvP End Game selon les développeurs. Gabe Amatangelo confirme l'existence d'ensembles d'armures PvP (= sets d'armures). Il y a plusieurs sets d'armures pour différentes tranches de niveaux.

- Selon Gabe Amatangelo, on pourra reconnaître un joueur PvP grâce à l'apparence de son équipement.

- Gabe Amatangelo affirme qu'il y aura un système de mise-à-jours saisonnières concernant l'évolution des sets PvP, ce qui confirme l'existence de plusieurs sets End-Game.

- Les classes de TOR ne se ressembleront pas pendant toute la phase de progression. L'apparence de l'équipement que l'on porte est dans l'esprit de la classe (ex : un contrebandier ressemblera à un contrebandier dès le niveau 1 et pas seulement au end-game, et un membre d'une autre classe ne lui ressemblera pas). . Arnie Jorgensen explique cela avec un exemple : "si vous jouez un Contrebandier, vous ressemblerez d'une manière ou d'une autre à un Contrebandier dès le début du jeu sauf si vous faites en sorte volontairement de ne pas ressembler à un Contrebandier. Vous pouvez le faire dans notre jeu, vous pouvez jouer un Soldat et décider de ne pas ressembler à un Soldat, mais il faudra que vous le fassiez volontairement et que vous vous disiez "je ne veux pas ressembler à un Soldat"."

- Les classes sensibles à la Force pourront apparemment choisir la couleur de leur sabre-laser librement. Il y a du vert, du bleu, du jaune, du rouge et même du violet (le nombre de couleurs n'est pas définitif, c'est en développement). Apparemment, le choix sera tellement ouvert que même les joueurs Jedi pourront avoir un sabre rouge s'ils le veulent. . Georg Zoeller confirme : la couleur du sabre-laser n'est pas lié à la classe, mais au crystal que l'on implante dedans.

- La possibilité d'équiper un cristal de couleur sur son sabre-laser dépend de son alignement dans la Force. Par exemple, un Jedi qui récupère un cristal rouge doit être suffisamment orienté vers le côté obscur de la Force pour pouvoir utiliser et planter ce cristal dans son sabre.

- Durant une session de test, l'équipe de Swtor Station a obtenu un objet appelé "Robe d'acolyte endommagée" sur un PNJ ennemi. La description de l'objet indique qu'un artisan expert peut transformer cette objet en une toute nouvelle pièce d'armure (attention : Darth Hater a confirmé que ces artisans sont des PNJ et non les joueurs).

- Le joueur peut recevoir des "lettres de gratitude" (= commendations) en récompense de quête ou simplement dans le butin de certains ennemis. Ces lettres de gratitude fonctionnent comme des badges et permettent au joueur d'obtenir des objets auprès de vendeurs spécialisés.

- La couleur des tirs de blasters (et leur son également) est définie par le modèle de l'arme, et non par sa faction. Vous pourrez reconnaître beaucoup d'entre elles uniquement de par l'apparence de leurs tirs ou leurs sons.

- Il est possible d'apporter des améliorations/modifications à son équipement. Rien ne dit pour l'instant si ces améliorations sont visibles ou non.

- Il y a trois types d'améliorations connues à ce jour : Underlay (sous-couche) / Overlay (revêtement) / Circuitry (circuits). Ces trois types d'améliorations ont été vu pour un casque.

- Une technologie nommée "Colormatching" est implantée dans le jeu. Cela permet de modifier la couleur de son équipement si des pièces sont de couleurs différentes (ex : si un joueur a un pantalon bleu, des gants rouges, un casque noir et un plastron orange, il peut activer le "colormatching" et ses objets d'équipement auront la même couleur). Il s'agit d'une option que l'on active/désactive à volonté (matching automatique), aucun système de teinture personnalisée n'a été annoncé. . L'option Colormatching prend la couleur principale de l'objet de torse et l'applique sur tous les autres objets.

- Pour rappel, certains objets d'équipement sont réservés à un alignement dans la Force particulier (ex : paire de gants réservée aux Inquisiteurs Sith lumineux).

- Les objets d'équipement réservés à un certain alignement de Force requiert que le joueur ait atteint un certain niveau dans son orientation. Par exemple, certains objets requiert une orientation dans le côté lumineux de niveau 1, une autre pièce requiert un alignement de niveau 2, etc.

- Il y aura des vêtements sociaux (purement esthétiques) disponibles pour les joueurs, du même style que la tenue d'esclave de la Princesse Leia dans l'Episode VI – Le Retour du Jedi.

- Il y a trois moyens d'obtenir de l'équipement de pointe (top gear) : le jeu end-game multijoueur, le PvP, et l'artisanat.

- Concernant les objets liés, il y aura les classiques Liés quand équipés et Liés quand ramassés. Un autre système sera dévoilé ultérieurement, un système approprié à Star Wars™.

- Emmanuel Lusinchi, Lead Designer associé, a indiqué sur le forum francophone les niveaux de qualité d'objets. Voici ces différents niveaux de qualité, du plus médiocre au plus rare, avec leur code couleur respectif :

- Basse Qualité.
- Standard.
- Premium.
- Prototype.
- Artefact.

Les planètes

- Les planètes sont très grandes et découpées en plusieurs zones, le nombre de zones variant selon les planètes.

- A titre d'exemple, Aldérande fait environ 7-8 zones de World of Warcraft.

- 17 planètes seront jouables, ainsi que des stations spatiales et des astéroïdes (non-référencés et inconnus pour l'instant) :

- Quatre planètes de départ pour les classes de personnage ont été dévoilées : **Tython, Korriban, Hutta, Ord Mantell**.
- Une autre planète jouable sous contrôle totale de la République a été annoncée : **Coruscant**, la planète-capitale de la République Galactique.
- Une planète neutre occupée militairement par l'Empire Sith a été ajoutée : **Balmorra**.
- Une planète neutre qui a quitté la République Galactique suite au Traité de Coruscant a été annoncée : **Aldérande**.
- La fameuse **Tatooine**, planète désertique indépendante, sera jouable.
- La planète-capitale de l'Empire Sith a été dévoilée : **Dromund Kaas**.
- La planète indépendante **Taris** sera jouable. 300 ans après la destruction de sa surface par Dark Malak (KOTOR 1), la planète est en cours de recolonisation par la République Galactique.
- Une autre planète républicaine a fait son apparition : **Belsavis**. Cette planète glacée parsemée d'oasis tropicaux est en proie à la convoitise de l'Empire Sith, qui cherche à conquérir une ancienne prison rakata peuplée par les plus infâmes criminels de la galaxie, prison que l'on surnomme "la Tombe".
- La planète indépendante **Voss** est apparue.
- A l'occasion des 30 ans de l'Empire Contre Attaque, Bioware a annoncé que **Hoth**, la planète glacière, sera jouable.
- La lune des contrebandiers **Nar Shaddaa**, couverte par une ville immense, sera jouable.
- La planète républicaine **Corellia**, dont Coronet City est la capitale, sera jouable elle aussi.
- La planète **Illum** sera jouable. Cette planète isolée renferme des ressources que l'Empire et la République souhaitent posséder.
- La planète Républicaine **Quesh** sera jouable. Les substances chimiques naturelles de cette planète font d'elle une planète dangereuse mais précieuse.

- Certaines raisons obligeront les joueurs à retourner sur des planètes déjà visitées.

- Aldérande est la planète où les joueurs impériaux et les joueurs républicains se rencontreront pour la première fois, puisqu'il a été dit que c'est la première planète de la progression où il y a des quêtes de classes pour toutes les classes du jeu.

- Certaines planètes comme Coruscant (capitale de la République) et Dromund Kaas (capitale de l'Empire) sont plutôt conçues pour être des planètes de rencontres, plutôt comme des lieux sociaux. A l'inverse, une planète comme Balmorra n'est pas conçue dans ce sens (mais il y a quand même une cantina sur Balmorra).

- Certaines planètes liées à une Affiliation particulière ne seront vraisemblablement pas accessibles à l'Affiliation adverse (ex : pas d'impériaux sur Tython).

- Coruscant ne sera pas accessible aux Impériaux, et il semblerait que Dromund Kaas ne soit pas accessible aux Républicains.

- Certaines planètes comme Nar Shaddaa sont des zones-sanctuaires, au sens où les deux affiliations, Empire et République, sont présentes mais ne peuvent s'attaquer.

- Le joueur devra retourner sur les planètes de départ durant sa progression. Ce sera donc l'occasion pour lui de découvrir les

planètes de départ des autres classes.

- Les planètes pourront accueillir plusieurs centaines de joueurs dans la même phase. (Je n'ai pas bien compris ce qu'était la "phase", phase de test ou autre chose propre au jeu?? - MAJ, en fait les phases correspondraient aux canaux de connexion d'Aion, en gros, trop de joueurs qui bashent du mob dans une zone, tu changes de phase et c'est bon)

- Les zones de départ disposeront de plusieurs phases au lancement du jeu afin de limiter la surcharge de la zone.

L'environnement

- Actuellement, il n'y a aucune obligation vestimentaire lié à l'environnement (ex : pas obligatoire d'être habillé chaudement sur Hoth, ou d'être protégé des tempêtes de sables sur Tatooine).

- Un spatioport, des vendeurs, et un Bazar (hôtel des ventes) ont été clairement aperçus lors de la démo sur Hutta, mais aucune information à ces sujets n'ont été dévoilées.

- Les taxis emmènent le joueur d'une station A à une station B, en échange d'une petite somme. Sur Hutta, les taxis sont des speederbikes.

- Rappelons que James Ohlen a indirectement confirmé la présence de montures dans Star Wars™: The Old Republic™ en indiquant qu'elles seraient des pompes à fric (avec les réparations d'armures). C'est la première confirmation officielle et publique de l'existence de montures dans le jeu.

- Même si Georg Zoeller a confirmé la présences de montures personnelles [sur les forums](#), la confirmation officielle est venu d'une mise-à-jour du Vendredi : "Vous pourrez utiliser votre véhicule personnel (vous en saurez bientôt plus !), qui vous proposera de toute façon un voyage bien plus confortable".

- Pour l'instant, les transports terrestres sont des moto-jets (speeders) personnelles et des taxis. Les animaux tels que les Tauntauns ne seront ni des montures ni des taxis.

- Damion Schubert espère pouvoir implanter les montures animales très rapidement après la release.

- Il y aura plusieurs types de véhicules personnels. Certains sont liés à l'affiliation, mais il est possible d'obtenir certains speeders de la faction adverse en y mettant du sien.

- Actuellement, le premier véhicule est disponible au niveau 25. Cependant, cela peut changer au cours des tests.

- Les véhicules personnels ne sont pas stocké en tant qu'items, mais en tant que compétences.

- Les montures volantes ne sont pas prévues. D'ailleurs, les mondes n'ont pas été conçus pour recevoir des montures volantes.

- Les montures multijoueurs ne sont pas prévues pour la release.

- Les véhicules ont pour l'instant été développés dans une optique de déplacement (pas de combat à bord des véhicules personnels).

- Les véhicules ne seront pas personnalisables à la release. Daniel Erickson pense que la personnalisation des vaisseaux est prioritaire.

- Certaines Zones Litigieuses, boss, loots, et certaines quêtes ne peuvent être trouvés qu'en explorant.

- Il semblerait que les actes des joueurs aient un effet sur le monde. Les joueurs influenceront la guerre elle-même, ils la feront grandir dans certains endroits de la galaxie et la changeront. Ces événements dirigés par les joueurs eux-même détermineront qui dominera une planète ou quels alliés prendront la tête.

- Des évènements mondiaux à la Rift (les failles) ne sont pas prévus dans SWTOR (ça me rassure car Rift c'était pourri).

- L'environnement et les PNJ réagissent au passage des personnages-joueurs dans les Zones Litigieuses (gardes qui saluent, etc.).

- En arpentant l'environnement, on peut entendre les PNJ féliciter les autres joueurs qui valident leurs quêtes.

- Vous aurez l'occasion de croiser des PNJ enfants lors de vos aventure au travers de la Galaxie. Certains enfants sont même des personnages important de l'histoire des personnages. Cependant, il ne sera pas possible de tuer des flopées d'enfants dans un endroit dédié pour faire monter son alignement obscur.

- Les objets de l'environnement bloque les tirs de blasters et agissent sur la ligne de vue (LoS = line of sight).

- Sur certaines planètes comme Ord Mantell, il y a des effets environnementaux comme des explosions de mines au sol (qui

soulèvent des nuages de terre), des vaisseaux ou des animaux qui traversent le ciel, et des tirs de canons-blasters qui fendent l'horizon.

- Des effets météorologiques (pluie, éclairs) ont été aperçus dans la **vidéo de présentation de Dromund Kaas**. Ces effets météorologiques changent (il peut pleuvoir, puis le temps devient simplement couvert, etc.).

- Pour des raisons techniques, il n'y a pas de cycle jour/nuit sur les planètes.

- A l'entrée de certains bâtiment, il y a des Terminaux qui permettent au joueur de se rattacher au bâtiment (lieu de respawn quand le joueur utilise "Quick Travel").

- Le journaliste de TOR-AID a vu sur Hutta des Terminaux de Primes. En s'approchant et en cliquant sur le terminal, le journaliste - qui jouait un chasseur de primes - s'est vu proposer une mission pour chasser une prime, mais il n'a pas accepté.

- Il sera possible de prendre des "chasses à la prime" même si on ne joue pas un chasseur de primes.

- Même s'il y a énormément de petites instances dédiées à l'histoire et de grandes instances scénarisées nommées Zones Litigieuses, l'environnement du jeu n'est pas instancié à outrance. 90% des zones de jeu sont communes à tous les joueurs, les zones de phasing/instances se franchissent sans temps de chargement, et les zones jouables sont extrêmement grandes et ouvertes. Darth Hater a confirmé ces choses lors de la démo du Trooper à l'occasion de la GDC 2010, Ord Mantell semble vaste, ouverte, et le testeur de l'équipe a qualifié la zone d'immense. Jake Neri (producteur du jeu) lui a alors annoncé que Ord Mantell était l'une des plus petite planète (selon D. Erickson, les planètes de départ font 1/4 des autres planètes), vu qu'elle est une zone de départ pour les personnages, ce qui présage un univers de jeu "massif".

- Un article de Massively confirme qu'il n'y a pas de temps de chargement lorsqu'on franchit une porte d'instance. TOR-AID confirme cela eux aussi et indique encore une fois que le monde est ouvert et extrêmement vaste, et que Hutta est une planète très grande elle aussi mais que c'est l'une des plus petites du jeu.

- L'échelle de l'univers a été conçue de manière réaliste, au sens où l'intérieur d'un bâtiment est de taille égale à son aspect extérieur, et vice-versa.

- Pour encourager les joueurs à explorer les planètes de Star Wars™: The Old Republic™, des Datacrons sont dispersés au travers des cartes. Ces Datacrons, une fois trouvés par le joueur, lui apporte des bonus de statistique de manière permanente et des entrées de connaissances dans son Codex.

- Il y aura probablement des évènements basés sur le calendrier réel retranscrits dans le jeu, comme Noël, le Nouvel An, etc. Ces évènements seront transposés à la sauce Star Wars™ (pas de simple Noël ou Thanksgiving).

Les guildes

- Les guildes sont des communautés de joueurs alliés dans un but commun (prendre des niveaux entre amis, achever du contenu exclusivement multijoueur, faire du commerce, etc.).

- Le **portail des Guildes** est déjà ouvert. Vous pouvez d'ores et déjà enregistrer officiellement votre guildes et réserver son nom. Chaque membre du site peut également chercher une guildes existante et la rejoindre. Lors du lancement de Star Wars™: The Old Republic™, vous aurez la possibilité d'importer votre guildes directement dans le jeu, à condition que vous remplissiez certains critères et sous réserve de disponibilité.

- Chaque guildes a son mini-site sur www.StarWarsTheOldRepublic.com comprenant des informations sur la guildes, son statut de recrutement et ses forums publics et privés. Chaque guildes est automatiquement enregistrée dans une base de données que les joueurs peuvent consulter pour trouver facilement la guildes qui leur correspond le mieux.

- Au sein du quartier général des guildes, les membres des guildes sont organisés selon trois grades : membre, officier et chef de guildes. Seul le chef de guildes est habilité à gérer le site de la guildes.

- Un nouveau système d'options permet à votre guildes de désigner d'autres guildes comme alliées ou adversaires. Lors du lancement du jeu, ces paramètres d'association permettront de réunir certaines guildes sur un même serveur.

- Une guildes peut désigner un total de trois alliés et/ou adversaires.

- Concernant la possibilité de déclarer la guerre à une guildes ennemie, James Ohlen a indiqué que ce ne sera pas implémenté lors de la release mais peut-être ultérieurement.

- Dans Star Wars: The Old Republic, une guildes peut compter jusqu'à 500 personnages membres.

- Quand votre guildes sera transférée dans le jeu, elle sera placée sur un serveur dont le type correspond le mieux à votre choix (JcJ, JcE ou JdR).

- Le chef de votre guildes n'est pas obligé de pré-commander le jeu pour que votre guildes soit transférée dans le jeu au cours de la phase 3. Au moins quatre membres de la guildes doivent pré-commander le jeu pour que la guildes puisse être transférée. Le chef de la guildes est obligé de pré-commander le jeu uniquement si la guildes ne compte que quatre membres.

- Outre la possibilité de créer sa guildes sur le site officiel, il sera tout à fait possible d'en enregistrer une IG. Pour enregistrer une guildes dans le jeu directement, il faut se rendre dans un Bureau d'Administration Local, qui semblerait être sur le monde capital (Coruscant et Dromund Kaas).

- Consultez la **[FAQ sur les guildes](#)** de Star Wars™: The Old Republic™.

- Il n'y aura vraisemblablement pas de système de progression de guildes lors de la sortie du jeu.

- Pour rappel, les développeurs prévoient d'implanter des vaisseaux de guildes. Ils seront implantés à la release ou peu après.