

PAPPYS WARRIORS GALACTIC TRIBUNE N. 1

SOMMAIRE

TRUCS ET ASTUCES

LES PAPPYS SUR LA BETA

LE SYSTEME D'ARTISANAT

LES COMPAGNONS



STAR WARS
OLD REPUBLIC

TRUCS ET ASTUCES du niveau 1 au 10

- **A régler au niveau 1 :**

Vos préférences :

Activer le mode loupe de la map dans les préférences. Cela vous permettra de voir les différents services sans avoir besoin de les sélectionner dans la carte.

Dans l'interface utilisateur, onglet Jeu : activer la barre d'accès rapide centrale, la barre d'accès rapide gauche, la barre d'accès rapide droite.

Afficher les sous-titres.

Activer le loot automatique de tous les mobs tombés autour de vous (cela vous permettra de gagner du temps).

Dans les préférences et dans la plupart des fenêtres, regardez bien en haut et en bas, il y a toujours de multiples onglets.

- **Taxis, Speeders, Téléportation :**



Borne de bind



Loueur de taxis

Dans chaque zone de quête, vous trouverez, bien souvent regroupés, taxis et bornes de bind. Chaque élément est à activer. Les cantinas proposent, elles aussi, une borne de bind.

Il est important de savoir que seuls les éléments activés pourront être utilisés pour la téléportation (CD de 30 mns).

- **Partenaire**

Vous aurez votre premier partenaire entre le niveau 8 ou 10. Cela dépendra de votre quête principale. Il y en a en tout 6 au long du jeu. Ils vous serviront pour le craft, et un d'entre eux (au choix) vous aidera dans vos quêtes.

Ils se gèrent comme votre personnage. Vous aurez un deuxième onglet sous la fenêtre de personnage, vous permettant de le gérer (équipement etc...).



Il est important de lire ses caractéristiques dans le Codex :



Vous pourrez de cette façon voir quels types de « cadeaux » lui donner (pour affection).

Les envoyer en mission récolte ou faire du craft :

Appuyer sur la touche N :



Puis cliquer sur une icone ou de craft ou de récolte (comme ici archéologie)

Suivant un temps variable, 3 minutes pour les plus petites missions, votre partenaire partira rechercher des ressources.

- **La Flotte Républicaine**

Ce sera votre destination après votre première planète.

Y prendre ses crafts.

Se Spécialiser au niveau 10.

Faire extrêmement attention à son choix de spécialisation car il est définitif...

Prendre sa quête PVP sur la borne (coté sud-ouest), la récompense vaut le coup.

Les quêtes terminées repartir vers Corruscan.

Il y a 2 façons de s'y rendre :

En faisant l'instance L'Esseles (en groupe)

En prenant une navette dans le spatioport.

Il existe un TP direct vers la flotte dans la section compétences générales du personnage. (CD de 18Hres).

- **Divers**

Bien faire le tour de la zone où on est et de prendre toutes les quêtes disponibles en même temps afin de ne pas retourner 50 fois dans la même zone car plusieurs quêtes peuvent avoir lieu au même endroit (voir les quêtes bonus ou autres)

ne pas stocker les loots verts en se disant "ça peut servir a un reroll". Les loots tombent facilement. Les vendre pour se faire des crédits en vue de l'achat des skills, du craft (de l'impôt de guilde aussi) et au level 25 il est nécessaire de dépenser 48 000 crédits pour l'achat de la compétence de pilotage de speeder

Certaines quêtes se « rendent », non pas auprès de PNJ, mais sur des bornes :



Si problèmes supplémentaires, n'hésitez pas à passer sur mumble .

LES PAPPYS SUR LA BETA

L'Histoire et le Scénario ont toujours été au centre des jeux de BioWare et SWTOR continue dans la tradition. Dès que vous aurez créé votre personnage, vous serez plongé dans son histoire avec des décisions importantes à prendre.

Chaque personnage partage sa planète de départ avec une autre classe, avec une partie de l'histoire qui se croise, mais à plus ou moins court terme, les choix en terme de morale se feront ressentir. Les joueurs prendront des décisions qui impacteront sur leur futur parcours.

La première chose importante à noter pour SWTOR est la taille substantielle du client: aux alentours de 20 Gb sur votre disque dur. A ce jour, BioWare est toujours en phase d'optimisation et de mise à jour du jeu.

Chaque NPC dispose de son propre dialogue et de sa propre voix. On peut d'ores et déjà noter un excellent travail de scénario et de doublage pour la partie française, accroissant de fait l'immersion dans cet univers. Rarement un jeu en phase de Beta n'a été si abouti sur ce point.

Au fur et à mesure de votre campagne et de vos quêtes de classe, vous rencontrerez différents personnages, certains pouvant, ou pas, faire partie de votre entourage. Ces rencontres sont une part essentielle de votre aventure et, de plus, faciliteront les rencontres inter-raciales et font partie de la ligne politique de Star Wars.

Il y a aussi la place pour une part de romance dans le jeu, et certains compagnons peuvent être sensibles à vos charmes, et aussi continuer à crafter même lorsque vous serez hors ligne.

Durant les 10 premiers niveaux de votre personnage, tout est fait pour faciliter la prise en main du jeu, de l'organisation de votre inventaire, de la gestion de vos compétences, par un système de pop-up de fenêtres d'aide, que vous pouvez désactiver quand bon vous semble.

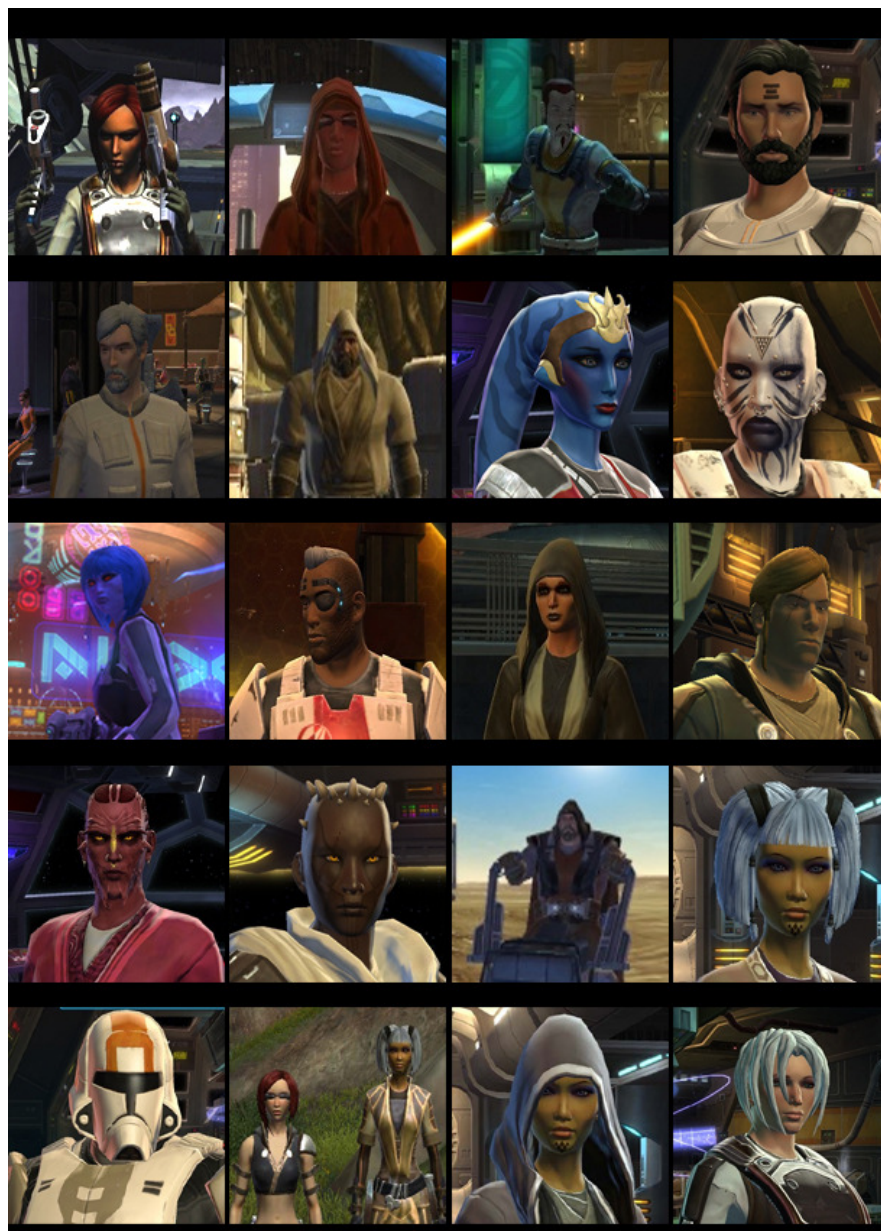
Un autre point important à noter est la mise en place d'un nouveau schéma de personnages et de classes, ce qui est un changement radical par rapport aux MMOs médiéval/fantastique habituels. Mais qui d'autre, à part un vétéran des MMOs, connaît la différence entre un Magicien et un Élémentaliste.

Dans SWTOR, chacune des six différentes classes sont faciles à comprendre dès le début et ont leurs propres pouvoirs d'entrée de jeu. BioWare a mis en place des classes sans l'usage du sabre laser, tel le soldat ou le tireur d'élite.

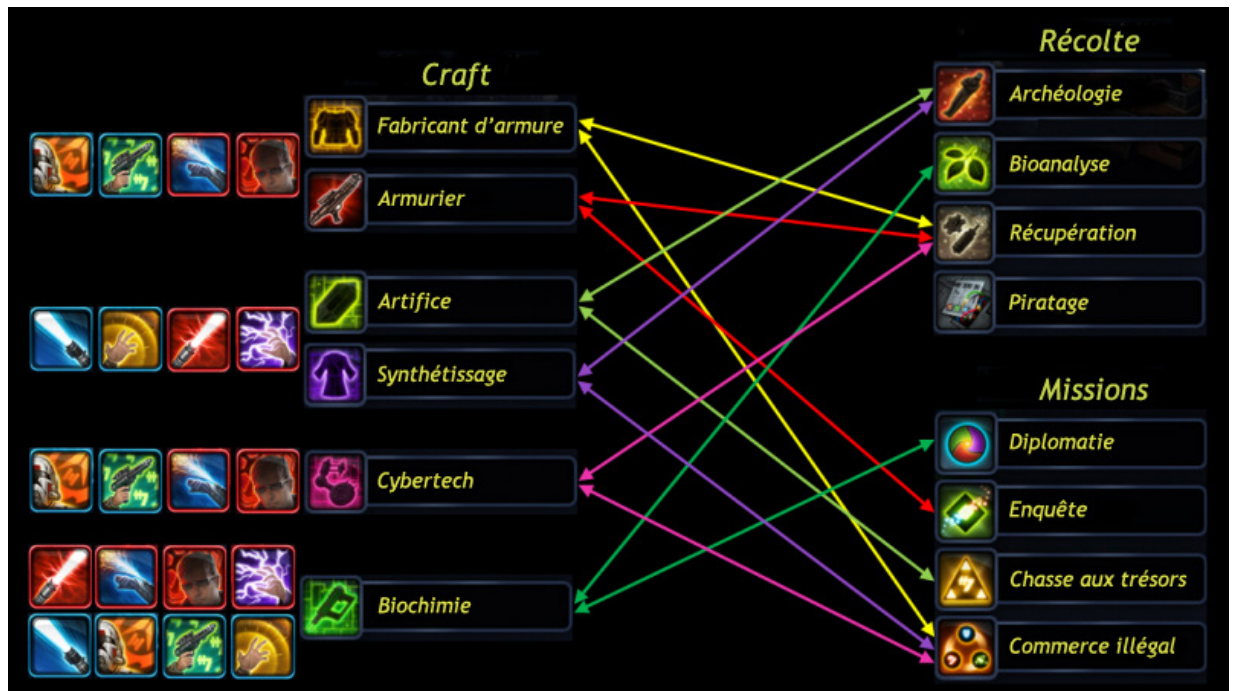
A noter aussi que chaque classe a son propre arbre de talents avec des options de spécialisations différentes, ce qui accroît aussi les différences pour une même classe.

SWTOR n'est pas un MMO de type sandbox classique. Tout a été pensé et mis en place pour faire partie de votre histoire; des activités diverses, une immersion dans votre propre scénario au sein de la galaxie feront de vous une part de ce monde.

The Old Republic est en passe de devenir un MMO de premier plan avec une population importante pour les années à venir.



LE SYSTEME D'ARTISANAT



Le système d'artisanat dans SWTOR est très simple d'accès: il suffit juste d'apprendre les compétences voulues et d'ordonner à ses compagnons de les exécuter.

Une fois atteint le niveau 10, vous pourrez apprendre une profession de craft et deux autres compétences: Récolte et/ou Missions (cf. le tableau "Craft")

A noter toutefois qu'envoyer ses compagnons en mission revient cher et prend du temps, mais les Missions facilitent le craft d'items rares et épiques.

Votre relation avec le compagnon aura un impact important sur le résultat de son travail.

Les missions peuvent durer de 3 minutes au début à 24 heures à haut niveau; elles peuvent échouer, réussir, générer un critique (résultat exceptionnel), donner des points lumineux/obscur (cf. le libellé de mission).

Suivant la classe choisie, votre compagnon disposera de caractéristiques différentes par type de compétence de confection et de récolte.

Contrebandier														
compagnon	Archéologie	Bioanalyse	Récupération	Piratage	Artifice	Fabriq d'armures	Armurier	Biochimie	Cybertech	Synthétissage	Diplomacie	Investigation	chasse aux trésors	commerce illégal
Bowdaar			* +10						* +10					
Corso Riggs							* +5 crit							* +5
Rusha				* +1 crit							* +15			
Akaavi Spar		* +2 crit				* +10								
Guss Tuno	* +10												* +2 crit	

SOLDAT														
compagnon	Archéologie	Bioanalyse	Récupération	Piratage	Artifice	Fabriq d'armures	Armurier	Biochimie	Cybertech	Synthétissage	Diplomacie	Investigation	chasse aux trésors	commerce illégal
Tanno Vik						* +5 crit								* +1 crit
Aric Jorgan							* +10				* +2 crit			
Elara Dorne		* +10						* +10						
M1 4X			* +5 crit						* +5					
Yuun				* +10								* +10		

CONSULAIRE														
compagnon	Archéologie	Bioanalyse	Récupération	Piratage	Artifice	Fabriq d'armures	Armurier	Biochimie	Cybertech	Synthétissage	Diplomacie	Investigation	chasse aux trésors	commerce illégal
Qyzen-Fess	* +15	* +5												
Tharan Cedrax				* +10					* +10					
Zenith												* +15		* +1 crit
Lieut Iresso			* +2 crit				* +2 crit							
Nadia Grell										* +10	* +2 crit			

JEDI														
compagnon	Archéologie	Bioanalyse	Récupération	Piratage	Artifice	Fabriq d'armures	Armurier	Biochimie	Cybertech	Synthétissage	Diplomacie	Investigation	chasse aux trésors	commerce illégal
T7-01		* +10		* +2 crit										
Kira Carsen										* +5 crit		* +1 crit		
Doc								* +5 crit						* +5
Sgt Rusk			* +10				* +10							
Lord Scourge	* +10				* +10									

Pour informations :

Diplomatie rapporte des ressources rares pour Biochimie

Chasse aux trésors rapporte les ressources rares pour Artifice

Commerce illégal rapporte les ressources pour Fabricant d'armure, Synthétissage et Cybertech

Investigation rapporte des ressources pour Fabriquant d'armes

Le RE (Reverse engineering = désenchanter)

La qualité globale de l'item détermine ce que vous pouvez en obtenir, et vous obtiendrez toujours quelque chose.

Le reverse existe pour vous donner la possibilité d'apprendre comment faire de meilleurs items: quand vous faites un reverse sur un item que vous savez déjà crafter, il y a une probabilité que vous en appreniez une meilleur version en termes de rareté et de puissance.

Astuces:

- Il est peut être préférable d'attendre d'avoir un deuxième compagnon qui vous permettra de dédier un compagnon au craft et de conserver un compagnon pour le PvE / XP.
- même si le craft ne vous intéresse pas, il peut être financièrement avantageux de prendre au minimum une compétence de récolte.

LES COMPAGNONS

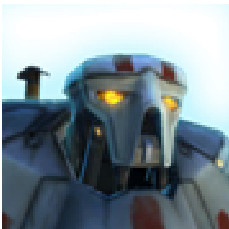
Soldat



Nom: Aric Jorgan
Race: Homme Cathar
Planète: Ord Mantell (1ère) (Obtenu environ au niveau 08)
Rôle: Dégâts à distance (Fusil de Sniper)
Info: Romance possible
Cadeaux de partenaire : Survie, Armes
Bonus : + 10 Armurier + 2 Critique Diplomatie



Nom: Elara Dorne
Race: Femme Humaine
Planète: Taris (3ème) (Obtenu environ au niveau 20)
Rôle: Healer à distance (Blaster)
Info: Romance possible
Bonus : + 10 Biochimie + 10 Bioanalyse



Nom: M1-4X
Race: Droïde d'assaut
Planète: Nar Shaddaa (4ème planète) (Obtenu environ au niveau 24)
Rôle: Tank à distance (Blaster)
Bonus : + 5 Cybertech +5 Critique Récupération



Nom: Tanno Vik
Race: Homme Weequay
Planète: Balmorra (7ème planète) (Obtenu environ au niveau 36)
Rôle: Melee Tank (Fusil)
Bonus : + 5 Crit Fabrication Armures + 1 Crit Commerce illégal



Nom: Yuun
Race: Gand
Planète: Hoth (9ème planète) (Obtenu environ au niveau 41)
Rôle: Dégâts au corps à corps (Technolame)
Bonus : + 10 Enquête + 10 Piratage

Contrebandier



Nom: Corso Riggs

Race: Homme Humain

Planète: Ord Mantell (1ère planète) (Obtenu environ au niveau 08)

Rôle: Tank à distance (Blaster et Fusil blaster)

Info: Romance possible

Bonus : + 5 Crit Armurier + 5 Commerce Illégal



Nom: Bowdaar

Race: Homme Wookiee

Planète: Nar Shaddaa (4ème planète) (Obtenu environ au niveau 24)

Rôle: Melee Tank (Vibrolames)

Bonus : + 10 Récupération + 10 Cybertech



Nom: Risha

Race: Femme Humaine

Planète: Alderande (6ème planète) (Obtenu environ au niveau 32)

Rôle: Dégâts à distance (Fusil et Fusil de sniper)

Info: Romance possible

Bonus : + 1 Crit Piratage + 15 Diplomatie



Nom: Akavi Spaar

Race: Femme Zabrak

Planète: Balmorra (7ème planète) (Obtenu environ au niveau 36)

Rôle: Dégâts à distance

Info: Romance possible

Bonus : + 10 Fabricant d'armures + 2 Crit Bioanalyse



Nom: Guss Tuno

Race: Homme Mon Calamari

Planète: Hoth (9ème planète) (Obtenu environ au niveau 41)

Rôle: Healer à distance (Blaster)

Bonus : + 10 Archéologie + 2 Chasse aux Trésors

Jedi Consulaire



Nom: Qyzen-Fess
Race: Homme Trandoshan
Planète: Tython (1ère planète) (Obtenu environ au niveau 08)
Rôle: Melee Tank (Technolame)
Cadeaux de partenaire : Militaire
Bonus : + 15 Archéologie + 5 Bioanalyse



Nom: Theran Cedrex
Race: Homme Humain
Planète: Nar Shaddaa (4ème planète) (Obtenu environ au niveau 24)
Rôle: Healer à distance (Blaster)
Bonus : + 10 Cybertech + 10 Piratage



Nom: Zenith
Race: Homme Twi'lek
Planète: Balmorra (7ème planète) (Obtenu environ au niveau 36)
Rôle: Ranged DPS (Fusil de sniper)
Bonus : + 15 Enquête + 1 Crit Commerce Illégal



Nom: Lt. Iresso
Race: Homme Humain
Planète: Hoth (9ème planète) (Obtenu environ au niveau 41)
Rôle: Tank à distance (Fusil blaster)
Info: Romance possible
Bonus : + 2 Crit Armurier + 2 Crit Récupération



Nom: Nadia Grell
Race: Femme Mirialan
Planète: Belsavis (10ème planète) (Obtenu environ au niveau 44)
Rôle: Dégâts au corps a corps
Info: Romance possible
Bonus : + 10 Synthétissage + 2 Crit Diplomatie

Chevalier Jedi



Nom: T7-01

Race: Astromech Droid

Planète: Tython (1ère planète) (Obtenu environ au niveau 08)

Rôle: Tank à distance (Fusil Blaster)

Bonus : +10 BioAnalyse + 2 Crit Piratage



Nom: Kira Carsen

Race: Femme Humaine

Planète: Coruscant (2ème planète) (Obtenu environ au niveau 16)

Rôle: Dégâts au corps a corps (Sabre laser double ou simple)

Info: Romance possible

Bonus : + 5 Crit Synthétissage + 1 Crit Enquête



Nom: Doc

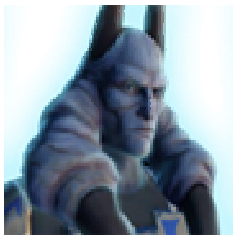
Race: Homme Humain

Planète: Balmorra (7ème planète) (Obtenu environ au niveau 36)

Rôle: Healer à distance (Pistolet blaster)

Info: Romance possible

Bonus : + 5 Crit Biochimie + 5 Commerce Illégal



Nom: Sargent Rusk

Race: Homme Chagrian

Planète: Hoth (9ème planète) (Obtenu environ au niveau 39)

Rôle: Dégâts à distance (Fusil Sniper)

Bonus : + 10 Armurier + 10 Récupération



Nom: Lord Scourge

Race: Homme Pureblood

Planète: Après Hoth (9ème planète) (Obtenu environ au niveau 41)

Rôle: Melee Tank (Sabre laser)

Bonus : + 10 Archéologie + 10 Artifice