

Cette démo vous permettra de jouer pendant 15 minutes. Un chronomètre s'affichera dans la partie supérieure droite de l'écran pour indiquer les 30 dernières secondes de la démo.

Vous pourrez essayer les différentes quêtes disponibles durant le temps imparti.

Quêtes disponibles

Régions du nord, exploration



Classes du joueur

Archer



avant-poste des garde-frontières

Vous vous réveillez sans le moindre souvenir dans un site de fouilles au cœur d'anciennes ruines, où l'on vous retient comme esclave. Vous ne perdez cependant pas de temps à vous évader, et un être étrange connu sous le nom de pion entre à votre service. Sur les conseils d'un soldat du camp, vous décidez de vous rendre à Melve, un village récemment attaqué par le dragon, dans l'espoir de retrouver la mémoire.

Chasse aux monstres, est



Guerrier



Vernworth East - Towards Melve

Chasse aux monstres, est

Vernworth West - Towards Harve

Chasse aux monstres, ouest

Chasse aux monstres, ouest



Voleur



Vous apprenez la vérité : vous êtes l'Insurgé, destiné à devenir Archimonarque.

Mais à peine avez-vous retrouvé vos souvenirs que les garde-frontières vous interpellent pour vous emmener à Vernworth avec votre loyal pion. Là, vous rencontrez un allié en la personne du capitaine Brant, qui vous demande votre aide pour abattre les monstres qui rôdent autour de la capitale.



"PS" is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



Les pions

Des pions se joindront à vous lors de votre périple. Ces êtres mystérieux vous prêteront main-forte au combat et pourront également vous guider au cours de vos aventures.

Commandes des pions

- ✿ Le BMD vous permet de contrôler vos pions.
- ✿ En avant! : ordonne de combattre à distance de l'Insurgé ou de démarrer le guidage de quêtes
- ✿ Avec moi! : ordonne de combattre à proximité de l'Insurgé ou de le rejoindre
- ✿ Stop! : ordonne d'éviter le combat, tout en prêtant main-forte à l'Insurgé si besoin, ou de rester sur place
- ✿ À l'aide! : ordonne de privilégier les soins et les actions de soutien

Guidage du pion

Lorsque vous activez une mission prioritaire, les pions de votre équipe possédant des informations utiles vous proposeront de vous guider jusqu'à votre objectif.

Lorsque votre pion vous demande si vous préférez qu'il vous guide ou qu'il vous prête main-forte, **utilisez la commande En avant.**



Ranimer les pions

Les pions sont immobilisés lorsque leur vie tombe à 0, et deviennent incapables de se déplacer sans aide. Si vous laissez un pion dans cet état pendant trop longtemps, il sera perdu et retiré de force de votre équipe. Vous pouvez tenter de ranimer un pion en vous en approchant, puis en le touchant.

Si votre pion principal est perdu, touchez une pierre de faille pour le ramener à vos côtés.



Classe

Chaque Classe dispose de son propre style de combat



Archer

Avec son arc et ses flèches, l'archer se spécialise dans les attaques à longue distance.

La visée à l'arc s'effectue automatiquement, mais vous pouvez également utiliser Tir précis pour passer en vue à la troisième personne et viser avec plus de précision.



Guerrier

Expert du combat au corps à corps, le guerrier manie l'épée et le bouclier avec adresse et habileté.

Il peut semer le chaos dans les rangs de l'ennemi et asséner des coups dévastateurs, tout en utilisant son bouclier pour se prémunir des attaques et protéger ses alliés.



Voleur

Doté d'une dague acérée dans chaque main, le voleur est capable de lancer plusieurs attaques consécutives à une vitesse meurtrière, et se distingue par son aptitude à se déplacer avec une célérité extraordinaire.

Avec Vive foulée, il se recule rapidement après avoir frappé, exploite toute ouverture pour s'agripper aux ennemis et inflige des dégâts redoutables.

Capacités d'armes

Ce sont de puissantes capacités qui consomment de l'endurance.

Pour en utiliser une, maintenez **L1** et appuyez sur **□**, **△**, **○** ou **×**.



"PS" is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



Guide des commandes

Carte **Menu pause** **R2 Saisir/Relâcher**

R1 Action de classe

L2 Rengainer/Dégainer **L1 Compétence d'arme**

Ordres aux pions

En avant !

Avec moi !

Stop !

À l'aide !

Se soigner **L1** +

Récupérer de l'endurance **L1** +

Allumer/Éteindre lanterne **L1** +

Vers menu Objets **L1** +

L3 Orienter **R3 Orienter la caméra**

L3 Courir **R3 Recentrer la caméra**

L1 + **Triangle** Compétence d'arme 2

L1 + **Square** Compétence d'arme 1

L1 + **Circle** Compétence d'arme 4

L1 + **X** Compétence d'arme 3

Triangle Coup fort

Square Coup rapide

Circle Examiner/Courir

X Sauter

Triangle Guerrier : Protection du templier

Circle Archer : Tir précis

Circle Voleur : Vive foulée

S'agripper aux ennemis de plus grande taille

Vous pouvez vous agripper aux ennemis de grande taille en maintenant **R2** tandis que vous vous approchez d'eux en l'air. En outre, vous pouvez potentiellement les déstabiliser en courant avant de sauter et de vous agripper à eux. Vous pouvez aussi saisir un ennemi sur la terre ferme en vous approchant de lui tout en maintenant **R2**. Une fois saisi, vous pouvez le pousser ou le tirer vers vous pour attirer son attention ou le déstabiliser.



Écoulement du temps et utilisation de la lanterne

Le temps s'écoule inlassablement dans ce monde, et le matin, le midi, le soir et la nuit provoquent des changements présentant leurs propres défis. À la tombée de la nuit, vous ne pouvez voir plus loin que vos orteils et la pénombre provoque l'apparition de monstres absents la journée. Vos explorations passées le crépuscule sont à vos risques et périls, alors tâchez d'emporter une lanterne avec vous.

L1 + **Allumer/Éteindre lanterne**

Actions de Classe spécifiques

Protection du templier : evez votre bouclier pour parer les attaques frontales. Activez avec **R1**.

Tir précis : ajustez votre tir en levant votre arc et en visant avec plus de précision. Visez en maintenant **R1**, puis relâchez pour tirer.

Vive foulée : baissez-vous et déplacez-vous rapidement. Activez avec **R1** et changez de direction avec **L3**.

