

AZUR PROMILIA PREMIER RETOUR - TRADUCTION FR PAR MIYURI

TOUT CE QUE NOUS SAVONS DE LA BÊTA D'AZUR PROMILIA, AVEC ENVIRON 6H00 DE JEU

RÉSUMÉ DE LA PHASE DE BETA TEST HORS LIGNE

Le rendu graphique en jeu est plus saisissant que dans le trailer. Le style anime des modèles 3D des personnages se marie naturellement aux effets d'éclairage dynamiques du jeu. Les effets de particules en combat sont

GENRE DU JEU / GACHA OU JEU SOLO ?

Ananta propose des modes solo et multijoueur, similaires aux modes hors ligne et en ligne de GTA 5. Une déclaration du producteur, divulguée sur Bilibili, a clarifié leur objectif suivant :

« Nous voulons montrer au marché que NetEase ne se limite pas aux arts martiaux et aux MMORPG, mais que nous introduisons également de nouveaux genres plus jeunes »

Traduction : Viser une audience plus jeune et dynamique afin de montrer aux investisseurs que NetEase ne se contente pas de produire des jeux de combat ou bien MMORPG, leur but étant d'ouvrir la voie d'un genre nouveau (Anime GTA like) en proposant un jeu qui sera destiné à un plus large public.

SYSTÈME DE MOUVEMENT ET DE TRANSPORT

- *Le système 3C "Caméra, Control, Character" de contrôle des personnages est rapide et fluide.*
- *Le balancement à la Spider-Man est un mécanisme remarquable, le grappin s'attache physiquement aux bâtiments.*
- *Il n'y a pas de barre d'endurance pour courir ou se balancer.*
- *Les joueurs peuvent conduire des voitures, mais aucun véhicule aquatique ou aérien n'a encore été introduit.*
- *La natation est possible, mais elle doit encore être améliorée.*
- *Il existe un système de transport en commun et des fuites de cartes montrent des itinéraires en surface et souterrains.*

VIE QUOTIDIENNE ET GESTION URBAINE

Bien qu'il ne soit pas encore possible d'acheter des maisons ou des voitures, les joueurs peuvent s'adonner à de nombreuses activités urbaines :

- *Jouer au mahjong*
- *Faire de l'exercice à la salle de sport*
- *Faire des courses contre des PNJ*
- *Jouer au Basket-Ball*

Ces activités de la vie quotidienne ajoutent de la profondeur à l'expérience immersive de la ville.

Note: Toutes les activités que vous avez vu dans le trailer sont disponibles en jeu.

INTERACTIVITÉ

Ananta se targue d'un haut niveau d'interactivité :

- *Des chats de compagnie (des chats personnalisables sont prévus pour les prochaines mises à jour).*
- *Tirer des chaises sous un PNJ*
- *Voler les téléphones des passants et lire leurs conversations. Ces journaux semblent uniques pour chaque téléphone, utilisant probablement du texte généré par l'IA.*
- *Les personnages ont également des capacités télékinésiques, leur permettant de léviter et de lancer des objets sur les PNJ.*

Des événements aléatoires, tels que des courses-poursuites, peuvent être déclenchés lors de l'exploration de la ville. Les joueurs doivent vaincre les ennemis dans un temps limité pour les empêcher de s'échapper, ce qui n'est pas sans rappeler Spider Man de Marvel.

RATIO HOMMES-FEMMES

La version de test comptait **9 à 11 personnages féminins** et **2 à 3 personnages masculins** (sans compter le protagoniste). Les joueurs peuvent choisir le sexe de leur protagoniste au début du jeu.

SYSTÈME DE RENCONTRES

L'une des caractéristiques les plus intrigantes est le système de rencontres. Les joueurs peuvent s'engager dans des rendez-vous galant à la première personne avec des personnages, en participant à diverses activités :

- *Monter sur une grande roue (fête foraine confirmée)*
- *Jouer à des jeux d'arcade*
- *Dîner en amoureux*
- *Regarder des films au cinéma*
- *Jouer aux fléchettes*

Le système fonctionne selon le modèle « *atteindre le lieu d'abord, puis inviter* ». Par exemple :

- *Visiter une salle d'arcade ou un gymnase*
- *Choisir entre le mode solo et le mode multijoueur (date entre les joueurs confirmés ?)*
- *Invitez un personnage à vous rejoindre*

Ces interactions améliorent les six attributs dimensionnels liés à l'exploration. Les options de dialogue pendant les rendez-vous peuvent augmenter le niveau d'affection d'un personnage, et les joueurs ont félicité NetEase pour la valeur émotionnelle apportée par ces interactions. Dans les prochaines mises à jour, il sera même possible d'effectuer des appels vidéo avec les personnages.

CARTE ET GRAPHISME

La carte initiale est une île ressemblant à Manhattan (similaire à Spider-Man), reliée au continent par des ponts. L'île entière était accessible pendant le test, permettant aux joueurs de l'explorer librement.

- *Certaines zones semblaient clairsemées (un peu vide)*
- *Les centres-villes étaient plus densément peuplés de PNJ.*

Le chargement transparent est disponible dans certaines zones, mais des écrans de chargement sont encore nécessaires dans

d'autres. Sur le plan graphique, le jeu est impressionnant. Le producteur a fait une démonstration du jeu sur un appareil mobile haut de gamme (Vivo iQOO 13), montrant des visuels proches de la version PC. Cependant, les testeurs ont noté que les modèles des personnages ont besoin d'être peaufinés.

Note: Le Vivo iQOO 13 est un smartphone haut de gamme Chinois. Il est équipé par le puissant processeur Snapdragon 8 elite. Il est surtout dédié pour du gaming car il y néglige l'aspect photo pour de la performance.

PROGRESSION ET PERSONNALISATION DU PERSONNAGE

le système de progression reste flou, mais il n'y a *aucun signe de mécanique de gacha ou de système d'endurance* (système traditionnel des jeux à gacha)

- *Les personnages sont divisés en niveaux or et violet.*
- *Le système de vêtements permet aux joueurs de personnaliser librement leurs tenues, comme dans Infinity Nikki.*
- *Les vêtements sont partagés entre les personnages du même sexe et s'adaptent automatiquement aux différentes morphologies.*
Par exemple, le même maillot de bain peut être porté par tous les personnages féminins.
- *Les joueurs peuvent également appeler une « camionnette de vêtements » spéciale pour changer de tenue en cours de route.*

SYSTÈME DE CRIMINALITÉ

- *Les joueurs peuvent tirer sur les PNJ, mais cela ne cause pas de dommages réels.*
- *Le jeu comprend un système de niveau de crime. Si les joueurs dépassent un certain seuil, ils seront arrêtés et envoyés en prison.*

HISTOIRE

L'histoire principale dure environ 30 minutes au début et est décrite comme décente et captivante. Après la quête principale,

les joueurs peuvent se plonger dans les quêtes secondaires, qui sont plus légères et se concentrent sur les interactions entre les personnages. Certaines histoires secondaires ont été décrites comme étant humoristiques, ce qui ajoute de la variété à l'expérience narrative.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

• *Sur l'écran de démarrage du jeu, les joueurs peuvent choisir entre les modes solo et multijoueur (Ananta n'est pas un gacha ?)*

Contrairement à GTA, les joueurs ne peuvent pas attaquer les PNJ. Cependant, il existe une interaction étendue avec les objets :

- *Les joueurs peuvent porter les PNJ, leur prendre les chaises sur lesquelles ils sont assis et leur voler leurs téléphones (bien que les PNJ résistent si vous essayez de les voler).*
- *Vous pouvez faire tomber le smartphone d'un PNJ de ses mains et jeter un œil à son contenu.*
- *Il est possible d'espionner un vaste historique de journaux de discussion, ce qui laisse supposer que la technologie de génération d'IA pourrait être utilisée.*
- *De plus, cela semble signifier que vous pouvez faire toutes sortes de mauvaises choses aux PNJ, comme les frapper ou leur tirer dessus, mais que vous ne pouvez pas les endommager (vous ne pouvez pas les tuer ou les renverser).*
- *La densité des PNJ varie en fonction de l'emplacement.*
- *Il n'y a pas de système de gacha de personnages ou d'armes.*
- *Les personnages peuvent passer des appels vidéo entre eux.*
- *De nombreux bâtiments et magasins peuvent être pénétrés sans problème, même si certains emplacements nécessitent des écrans de chargement.*

- *Il y a aussi une histoire selon laquelle, en bonus uniquement dans la version test, les personnages féminins ne portaient pas de guêtres et on pouvait voir leurs sous-vêtements.*
- *En complément, le mécanisme du grappin a été amélioré et s'accroche réellement au bâtiment à chaque coup. Il ne s'agit pas d'une représentation fictive d'un fil suspendu soudainement dans les airs.*
- *Concernant les comportements criminels : bien que vous ne puissiez pas blesser les PNJ, un système de réquisition de véhicules a été mis en place qui vous permet de prendre n'importe quel véhicule dans la ville. (Vol de voiture confirmé)*
- *Vous pouvez entrer en collision avec d'autres véhicules, mais cela accumule des points de criminalité, et lorsque le taux atteint 100 %, vous êtes arrêté de force et emmené au commissariat. En d'autres termes, contrairement à GTA, vous ne vous engagez pas dans des fusillades avec la police.*
- *Vous pouvez réellement regarder des films au cinéma dans le jeu. Le contenu du film a été produit par des étudiants universitaires.*

Lors de la conférence organisée par l'équipe de développement après le test hors ligne, il y a eu une déclaration intéressante du producteur : *“toutes les cinématiques d'Ananta sont rendues en temps réel (ce qui signifie que les changements de tenues des personnages sont directement reflétés dans les scènes). Cependant, cela a entraîné une chute de la fréquence d'images à quelques FPS seulement et parfois même des plantages, même sur des configurations PC haut de gamme (i9-14900K + RTX4080 SUPER).”* L'optimisation du jeu doit encore être considérablement améliorée. À l'exception des cinématiques, la plupart des scènes tournent à 4k60fps et aux paramètres les plus élevés sans aucun problème.

- *Il y a des lobbies ouverts dans le mode multijoueur. (Possibilité d'inviter plusieurs joueurs confirmés?)*
- *Le combat semble confus et pas très fluide, des améliorations sont nécessaires.*

- *Le système de base 3C pour le mouvement des personnages est correct.*
- *Actuellement, vous ne pouvez pas acheter de maisons ou de voitures.*
- *Tous les personnages ont des capacités de télékinésie, comme indiqué dans les aperçus précédents, leur permettant de soulever et de lancer des objets sur les piétons.*
- *La carte initiale ressemble à Manhattan dans Spider-Man, avec des ponts la reliant aux zones extérieures. L'île entière était accessible lors du test technique, et vous pouvez vous balancer librement dessus.*
- *Certaines zones semblent vides, tandis que d'autres sont densément peuplées de PNJ. Les détails doivent encore être peaufinés.*
- *Le système de progression des personnages n'est pas encore clair et il ne semble pas y avoir de mécanismes de base « gacha » comme dans les jeux miHoYo. (Reconfirmation qu'Ananta n'est pas un Gacha)*
- *L'interaction est très immersive : vous pouvez caresser les chats.*
- *Il n'y a pas de véhicules maritimes ou aériens pour l'instant.*
- *En ce qui concerne la gestion technique du jeu, globalement c'est tout aussi fluide, la plupart du temps le jeu arrive à gérer le côté cinématique/in game dans les transitions sans chargement, tandis que d'autres nécessitent encore des écrans de chargement.*
- *L'histoire est courte - environ 30 minutes de jeu et se termine brusquement. C'est assez classique.*