

URTUK THE DESOLATION

Février 2020 - conception et programmation **David Kaleta** avec **Lukas Svercek** (Art), **Tomas Oliva** (Musique) & **Junghyeon Park** (Animations) - traduction Française : **Xebus & Squashbelge**

acheté 4.79 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

membre du groupe / Tiers / ennemis



important / Non réalisé ou Non utilisé

----- TECHNIQUE -----

manuel dans l'option "guide de combat" / didacticiel -> "oui"

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

 test v.1.0.0+91(GoG).save.bin	28/07/2024 15:30	Fichier BIN	1 323 Ko
 autosave.bin	28/07/2024 15:29	Fichier BIN	1 301 Ko

les sauvegardes sont dans le répertoire d'installation du jeu

----- DESCRIPTION -----

mode de difficulté **définitif pour toute la partie** : 4 + 1 débloable après avoir fini la 4ème <-

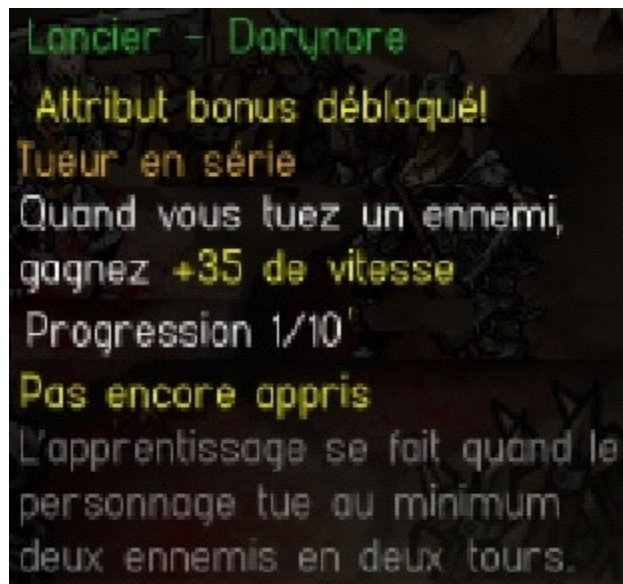
chaque campagne est différente

12 classes d'humains -> prêtre - javelinier - gardien - saigneur - chasseur - assassin - forger d'arme - forger d'armure - moine guerrier - hallebardier - berseker - lancier

chaque classe dispose d'aptitudes de base (passives ou actives) et des **équipements** spécifiques

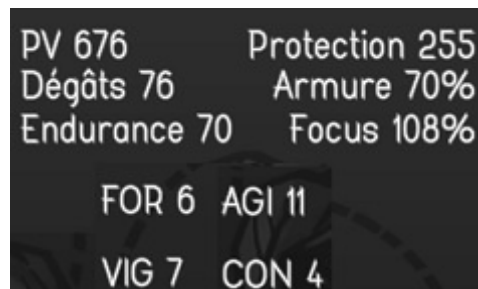
les aptitudes focus, commune aux **membres du groupe actif** (et parfois à *des tiers*) se débloquent en prenant ou en faisant des dégâts

de multiples aptitudes bonus seront obtenues en cumulant 1 action précise

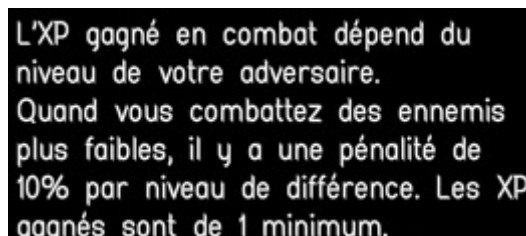


il reste à le réaliser 9 fois avant de maîtriser "tueur en série"

les données & les 4 attributs



l'obtention des PE



à chaque niveau gagné, *le personnage* obtient 3 points de compétences à répartir dans : Force, Vigueur, Agilité & Concentration

selon leurs niveaux, les *mutateurs* (équivalent d'objets magiques type anneaux, amulettes, ceintures etc.) apporteront des bonus et/ou des malus - ils nécessitent des *essences vitales* pour être extraits des cadavres *ennemis*



exemple de *mutateur* de niveau 1

au bout d'un moment, vous devrez décider si **le personnage concerné** absorbe le **mutateur** - si oui, il se transforme en compétence passive

Absorption de mutateur!
Zolku Le Hallebardier a absorbé le mutateur Oeil d'aigle! Les effets sont maintenant permanents.

le nombre d'absorptions dépend de la classe

pour ceux qui en sont dotés, il apparaît alors que le **bonus en % points de santé n'est + effectif**

les **mutateurs spéciaux** ont eux, divers effets ... 4 exemples :

Pierre d'amplification

Ce mutateur spécial va **augmenter** un trait du héros de **2 niveau(x)**. Après il sera détruit.
Pour débiter **l'évolution**, équipez ce mutateur sur l'un de vos personnages depuis l'écran **Menu de mission** et choisissez **Evolution (Evolution Stone)**. Après le passage d'une journée, il vous sera demandé quel trait vous souhaitez augmenter.

Baroud d'honneur (Compétence de focus)

Remplace la compétence de focus par **Baroud d'honneur**. Aux prochains dégâts létaux vous survivrez avec 2 PV, et si vous avez une arme de corps-à-corps vous pourrez frapper un adversaire adjacent avec toute votre endurance et obtenir 200% de Vol-de-Vie. Après coup, vos PV MAX seront réduits de 25% pour la durée de la bataille.

La relique Tête-de-Turc

Mutateur



Ajoute le trait: **Nouvelle compétence : Jeter la marque Tête-de-Turc!**
Lors du prochain combat, cette compétence sera accessible: **Jeter la marque Tête-de-Turc**.
Niveau du mutateur 4 (pas de pénalité de PV)
Prochain niveau: **+3% PV MAX**

Relique de Athruh

Mutateur



Ajoute le trait: **Immortel**
Lorsque vous subissez des dégâts mortels, au lieu de mourir, entrez **phase de régénération** pendant 1 tour(s). Durant cette période, votre personnage est **invincible** et se **régénérera jusqu'à pleine vie**. De nouveaux effets de statut peuvent encore être infligés.
Une fois par bataille.
Niveau du mutateur 4 (pas de pénalité de PV)
Prochain niveau: **+3% PV MAX**

relique tête de Turc (je l'ai obtenue dans **la 1ère région** chez **Andur le juge**) : si **un ennemi** marche dessus, il devient la **cible prioritaire** de ses camarades proches

le commerce

Vous êtes arrivé au **Marché noir**, un endroit fait de diverses formes de commerce où vous trouverez des ressources, des mercenaires, des criminels ou des déserteurs à engager. Ressources et mercenaires changent tous les 7 jours. Une fois engagé, les mercenaires demanderont **un salaire hebdomadaire** après quelques batailles.

Vous êtes arrivé à la **Guilde des Forgeurs d'armures**, une place où **des soldats vétérans** ayant fini leurs carrières viennent proposer leurs services. Ressources et soldats changent tout les 7 jours. Une fois engagés, les soldats demanderont **un salaire hebdomadaire** après quelques batailles.

vous pouvez régler les deux vitesses de déplacement sur les cartes dans les options



exemple d'une fin de combat : <https://www.youtube.com/watch?v=2TiBMizqh0g>

~~~~ CONSEILS ~~~~

pour chacune des 4 cartes, **enchaînez les secteurs faciles & normaux** avant de tenter les **difficiles** ou les **forteresses**

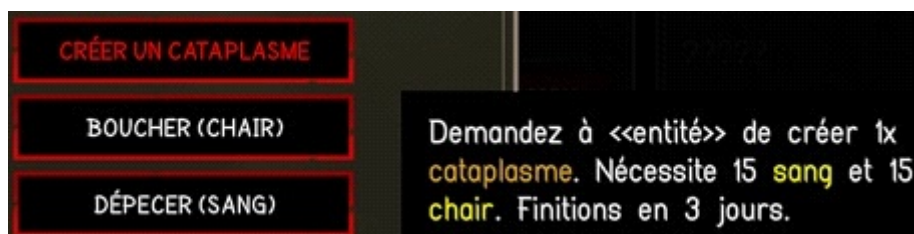
depuis la carte du monde, la gestion du groupe avant chaque phase de combat

effectuez les montées de niveau d'expérience des **personnages**

pratiquez les soins par **cataplasmes** - si c'est nécessaire, fabriquez en avec **sangs** & **chairs** (20 de chaque en mode de difficulté Aventurier)



dés que vous aurez **un herboriste**, faites les lui concocter

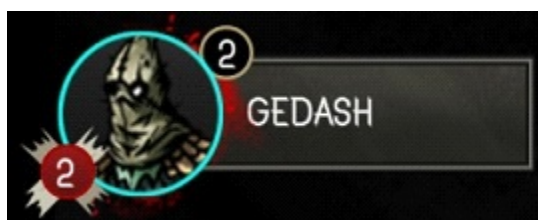


si vous manquez de **chairs** ou de **sangs**, servez vous sur (ou dans) **un de vos compagnons** < vous récupérez ses équipements



onglet mission dans "gestion du groupe"

ou achetez en au **marché noir**



Gedash est niveau 2 - il lui reste deux jours avant d'être rétabli

sélectionnez jusqu'à 6 **membres du groupe actif** <- "au front"

dans l'inventaire commun, **fusionnez** les **mutateurs de même dénomination** <- **amélioration de niveau**

distribuez les **meilleurs équipements** & les **meilleurs mutateurs** aux **membres du groupe actif** <- **attention aux malus pour les mutateurs de niveau <= à 3**

envoyez (ou pas) un (ou des) **compagnon(s) du groupe passif** chercher des **ressources (fouille)** cela, sans assurance qu'il(s) revienne(nt) en pleine forme <- **blessé, capturé, mort, affection par lycanthropie ou vampirisme** -> **ne pas y envoyer** de **compagnon Draught** - fouiller rapportent des PE

concernant les activités de forgeage, voir + bas dans **divers**

pour le gain d'1 niveau d'expérience, envoyez (ou pas) un (ou des) **compagnon(s) du groupe passif** pratiquer un entraînement durant 2 jours en payant avec **alcool** (30 en mode de difficulté Aventurier - vous pouvez le faire quand vous voulez, vos points d'expérience en cours seront conservés)

bannissez (ou pas) un (ou des) **compagnon(s)**

recyclez (ou pas) des **objets** et/ou des **mutateurs** pour obtenir des **triliums** et/ou des **essences vitales**



...

phase de combat au tour par tour

un membre du groupe actif subissant une 2^{de} blessure alors que la 1^{ère} n'est pas soignée, **décédera**

cas particulier, les *compagnons de race Draught* meurt à la 1^{ère} blessure <- ne les envoyez pas en mission de fouilles

chaque **secteur** a une topographie définie + ou - aléatoirement

prépositionnez chaque *membre du groupe actif* avec <Bouton droit>

faites en sorte de bien comprendre "la mission" - prenez en compte certains timings (**positifs ou négatifs**)
annoncés le + souvent en nombre de tours

l'IA des *ennemis* semble cibler *vos membres actifs déjà touchés*

surveillez l'état des *membres actifs* avec le pointeur de la souris <- **fonctionne aussi sur** *les ennemis*

gardez vous toujours une possibilité de **fuite individuelle** sur **le secteur en cours**

si vous décidez de battre en retraite, vous devrez soudoyer *les ennemis* avec un pot de vin <- X *tréliums*

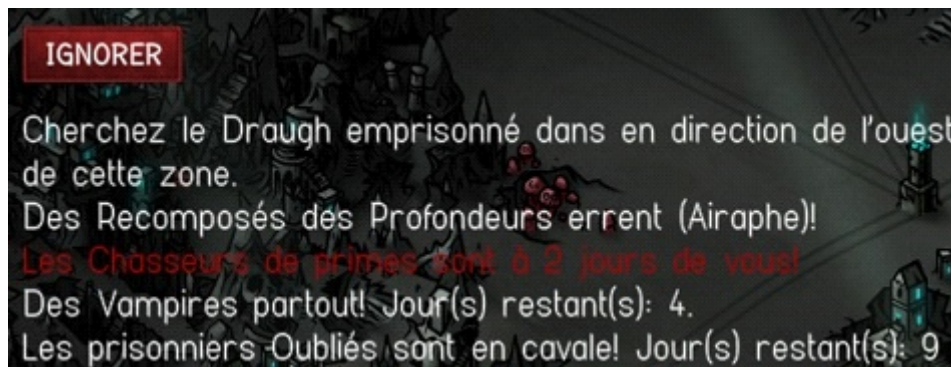
pour tout ce qui concerne les éléments du décor, vous comprendrez très vite, je ne détaille pas ... ayez le réflexe d'étudier les conséquences d'un "poussage" ou "tirage" de *l'ennemi* ... de même, faites attention à vos placements - quelques combos entre *2 ou 3 membres du groupe actifs* sont possibles

les rencontres

vous ne pourrez pas les éviter toutes

si vous possédez la *relique d'une divinité*, tant qu'elle n'est pas recyclée, *les membres du clan associé* essaieront de la récupérer

méfiez vous surtout des *chasseurs de primes* <- **soyez prêt** & évitez d'être dans un cul de sac (**cas pot de vin**)
- l'idéal est de les affronter quand *un groupe qui leurs sera aussi hostiles* a été "libéré" lors d'un descellage de village



là, **provoquez carrément** la rencontre avec les chasseurs de primes <- les vampires les + près d'eux les attaqueront

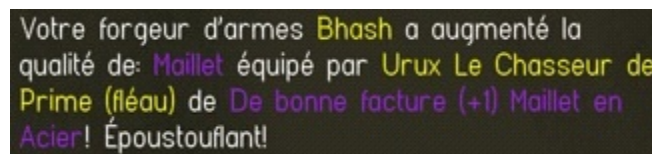
voir aussi un peu + bas pour les chasseurs de primes

divers

si vous avez 2 jours de déplacement & alcool en quantité suffisante, envoyez des membres du groupe s'entraîner

récupérez chairs, sangs ou trilium dans les villages récemment libérés en y restant quelques jours <- attention aux rencontres

veillez à posséder au moins un *forgeur d'arme* & un *forgeur d'armure* dans votre groupe passif, ils feront leur métier (cf. divers) !



améliorer des armes est automatique



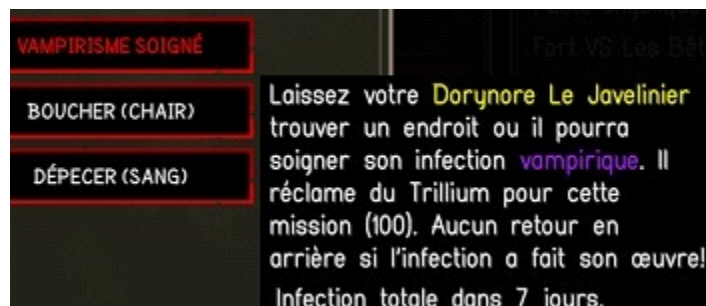
améliorer des équipements d'armures, c'est à votre demande

pour le *forgeur d'armure*, suffisamment d'alcool & 1 mutateur, vérifiez avant que l'aptitude apportée par ce dernier n'est pas déjà connue de *l'utilisateur final*

conservez des équipements pour vos futurs compagnons, soit 1 exemplaire de chaque équipement d'armure & 1 de chaque type d'arme - notez que toutes les armes ne sont pas améliorables comme les armes légendaires

n'équipez pas d'**armes** vos **forgeurs** & vos **herboristes** <- il est totalement inutile qu'elles soient améliorées
puisque'ils ne combattent pas

si **un de vos compagnons** est infecté (vampirisme ou lycanthropie) ...



quelques exemples aussi d'événements concernant **Urtuk** ...



exemple après prise d'une des **forteresses**



notez que le jeu indique de combattre *les chasseurs de primes* dans les forteresses <- cela suppose de l'avoir prise avant !!!

----- LA PARTIE -----

mode de difficulté -> Aventure / Iron man : jamais

1er région



3 cataplasmes, critique hémorragique niveau 4 & athlétique niveau 4

Vous êtes Urtuk, vous êtes emprisonné dans les profondeurs du Sanatorium. Depuis des années des alchimistes corrompus effectuent d'abominables expériences sur votre corps. Et maintenant vous souffrez d'une **mutation mortelle**. Enfin, vous vous êtes finalement échappé des souterrains. Votre quête pour trouver **l'antidote** de votre affliction commence. Vous ne connaissez par le lieu précis, donc, il vous faudra relever des indices dans tous les **villages** que vous Dans cette zone, **les Badlands**, vous aurez à faire à des **pillards** – Des groupes de bandits en haillons qui tendent des embuscades aux voyageurs imprudents... De plus, souvenez-vous que les **cataplasmes** nécessaires pour soigner vos blessures sont extrêmement rares! Vous en trouverez de petites quantités au **Marché noir**.

Pendant vos voyages, vous avez entendu parler d'un passage secret caché dans **un de ces villages** menant à une **caverne marécageuse**. Vous devriez jeter un œil à ce **village** car **l'antidote** pour Urtuk ne se trouve probablement pas dans cette zone.



tous les **villages** ont été repris & descellés

les 3 **forteresses** & les 3 **secteurs des chefs des cristallisés** "ont été capturés - *Andur le Juge* : Ok

1 pot de vin - je n'ai pas engagé de *mercenaires* - des **objets basiques** achetés

2nde région



Vous avez découvert un vaste réseau de cavernes et de tunnels sous la surface! Cette zone est appelée les **Marécages** et est réputée pour être dangereuse et inhospitalière. Vous allez rencontrer les **fangieux** – des mutants humanodes avec des compétences de récupérations et de surnoises techniques de bataille. Vous rencontrerez de nouveaux objectifs et de nouvelles quêtes de bataille, donc soyez attentifs... Explorez cette zone et ses village pour récolter des indices sur l' **Antidote**.

c'est bien dans un village























tous les **villages** ont été repris & descellés

les 3 **forteresses** ont été capturées - les 3 secteurs "inconnus" furent nettoyés - *Victor le tireur d'élite* : Ok

4 pots de vin - je n'ai pas engagé de *mercenaires* - quelques **bons objets** achetés

3ème région

 30 AKOLTI	 28 VICTOR	 20 VELGRUKS
 30 URTUK	 27 HAYYEL	 13 HILDRAEZ
 31 AIRAPHE	 24 WEALDA	 17 NELEVIS
 30 BAUPRENN	 21 ECGTHEOD	 18 BOAMIEL
 31 ZOLKU	 3 BHASH	 28 OZHO
 31 JASHAVE	 19 BULI	 22 ANSKUS
 30 DORYNORE	 20 WAFELD	

 958
  2872 (+0) (-0)
  5
  581
  183 (+0)
  535 (+0)
  5

Vous êtes descendus plus loin dans les **profondeurs**. Cette zone est hantée par les **recomposés**.
Les recomposés sont mi-humains, mi-morts-vivants et résistent très bien au dégâts. Faites attention à leurs puissantes attaques!
D'après ce que disent les habitants, vous devriez explorer la région, en particulier les villages, pour découvrir des indices sur **l'Antidote**.

dans un village ...



j'ai dépecé les *compagnons devenus inutiles* -> + de chance pour *les forgers d'armes* d'améliorer celles des *membres du groupe préférentiel*

tous les villages ont été repris & descellés - 3 forteresses ont été capturées - 1 secteur "inconnu" fut nettoyé

aucun pot de vin - je n'ai pas engagé de *mercenaires* - de *très bons objets* achetés

4ème région



+ Berthio le lancier niveau 32 en mission de fouilles

☀️ 1120 🌿 2553 (+0) (-0) 🧛 16 🩸 636 🔥 494 (+0) 🍷 919 (+0) 🧪 24

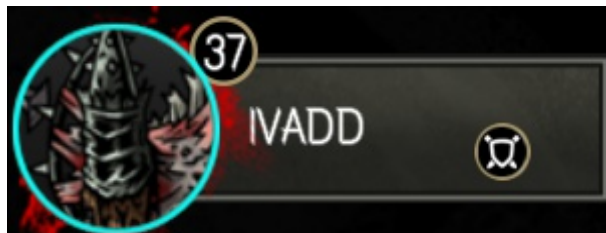
Cette zone s'appelle les **ruines** et elle la mère-patrie de **L'Empire Valdorien**. Les Valdoriens sont des soldats bien équipés et très bien entraînés. Ils ne tolèrent pas les étrangers sur leurs terres. Attendez-vous à vous faire attaquer à vue.

Un très ancien et puissant **Nécromancien** a créé les **Draughts** à partir de chairs mortes en réanimant et en redonnant vie à de puissants combattants qui sont morts depuis la nuit des temps.

Les rumeurs locales parlent d'un endroit appelé **L'Ancienne Cité**, où se trouve un talentueux **Chaman**. Trouvez-le et demandez-lui son expertise sur votre mutation et sur un éventuel **Antidote**.

Vous vous en êtes bien sorti!
 Mais ils **reviendront**! Encore mieux préparés...
 Vous avez blessé le **lvadd**!
 ... mais il semble l'apprécier. ~lvadd: Hoho!
 Quelle chanceux je fais! Je me suis plus
 autant amusé depuis des lustres! Que
 diriez-vous de me rejoindre et de retourner à
 la boucherie? Peu importe qui mourra.
 Il vous parle également de **la Cité Antique**
 dans cette zone et d'un **Chaman** qui y vivrait.
 Si vous le trouvez, il pourra probablement
 vous **guérir**!

les chasseurs de primes ... lvadd se joint à vous



Fléau des innocents

On ne sait pas de quoi est capable
 cette créature.

Peut s'équiper: Hache à double
 tranchant, Casque

Portée de déplacement: 3

Nombre de mutateurs absorbables: 2

lvadd aime beaucoup la douleur. Peu
 importe si la douleur est celle des
 autres ou la sienne!
 Tous les 10 jours, **lvadd** se blesse,
 s'il n'est pas déjà blessé.

lvadd frappe *les membres du groupe actif adjacents à lui* - il ne veut pas partir en mission <- **dépeçage impossible** -> pour m'en débarrasser, j'ai choisi de ne pas le soigner pour le faire mourir en combat !!!

tous **les villages** ont été repris & descellés - 3 **forteresses** ont été capturées - 1 **secteur "inconnu"** fut nettoyé

j'ai dépecé *Victor le tireur d'élite* qui, après avoir combattu une fois, réclamait un salaire

aucun pot de vin - je n'ai pas engagé de *mercenaires* - 2 **très bons objets** achetés

le dernier combat



il est loin d'être simple, *le Nécromancien* est blindé de chez blindé

du coup, dans le but de maximiser les chances d'amélioration des *armes* du *groupe préférentiel* :

- dépeçage de ce qu'il reste des *inutiles*

- je recycle *toutes les armes conservées* pour *futures recrues* (*il n'y en aura plus*), celles de mes 2 *forgeurs d'armes*, celle de *mon forgeron d'armure* & celle de *mon herboriste*

finalement, ça a servi à rien puisqu'il me restait que des *armes non améliorables* !

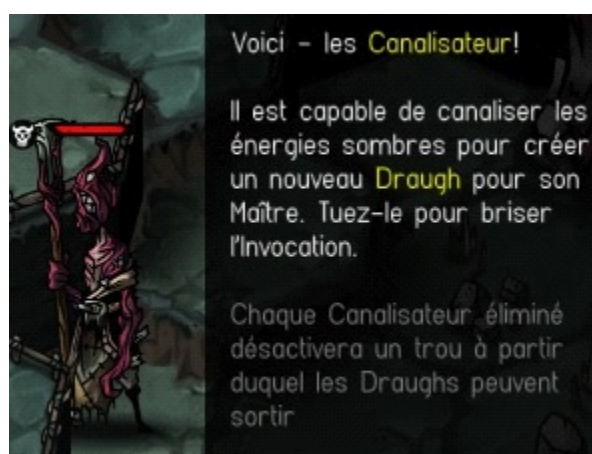
j'explore + encore *la 4ème région* à la recherche d'Xp, d'*alcool*, de *mutateurs* & de *reliques* - quelques aptitudes supplémentaires furent débloquées

astuce : plein de fouilles qui se sont bien passées ... juste quelques blessures soignées <[;o)

Javelinier - Dorynore
 Très bien, c'est lui - le **Nécromancien!**
 Le tyran de la Cité Antique!
 Pour accéder aux portes, nous
 devons le vaincre ici!
 Attention il ramène des
 Draughts! Une fois que nous
 tuons un de ses soldats, il le
 ressuscitera en tant que
Draugh!
 Notez que lorsque vous tuez
 un Draugh, il sera occis pour
 de bon



ce que je n'avais pas vu précédemment, c'est cela ...



ciblez les, ils sont deux, 1 au Nord & 1 au Sud <- divisez votre groupe en deux

ensuite, éliminez le + possible de *sous-fifres du Nécromancien* sans aller trop à l'Est, ce dernier viendra a vous (très) amoindri <- il semble que + vous en tuez, - il sera protégé

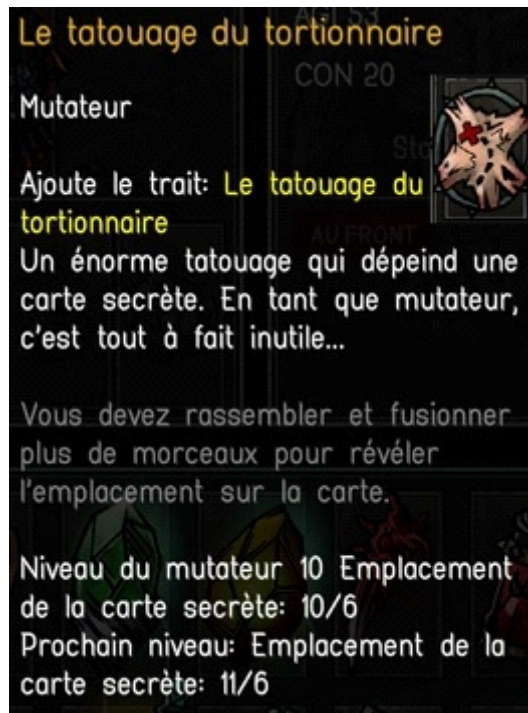
OUI! OUI, LA DOULEUR S'ESTOMPE ... LES CHAIRS
 CICATRISSENT ... ÇA A MARCHÉ! ENFIN!
 VOUS ÊTES GUÉRI!

c'est la fin de la partie ... vous pouvez continuer à parcourir la 4ème région

~~~~~ BILAN DE LA PARTIE ~~~~~

le groupe après le dernier combat -> https://www.youtube.com/watch?v=qCZ7Yn8_3RU

je ne sais l'effet exact de ce **mutateur**, sont ce les secteurs inconnus ?



mutateurs : niveau 3 minimum (exceptionnellement 2) avant affectation à un **membre du groupe actif**

j'ai dépecé les **purs Vampires** & **purs Lycanthropes** - peu d'achat

prise en main du jeu : 2 h 15

durée estimée (**vitesse combats** : lente pour la 1ère région puis doublée pour les 3 suivantes) + rédaction du document -> 82 h 45

~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

les défauts du jeu

1er point noir : une fois revenu sur la carte de la campagne, les **équipements d'armures** sont totalement réparés, même s'ils ont été détruits -> c'est totalement aberrant

2nd point noir : pas véritablement de notion de points d'action -> **quasiment** toutes les classes (*membres du groupe du actif & ennemis*) ont 3 cases hexagonales de déplacement de base, ce n'est pas réaliste

3ème point noir : ni notion d'attaque ni notion de défense -> au corps à corps, tous les coups sont portés, c'est absurde - à distance, pour les carreaux & les javelots, l'environnement est pris en compte (éléments du décor, *membres du groupe actif & ennemis sur la trajectoire*)

les autres "petits" défauts

absence de vivres & de phases de repos volontaires - inventaire commun

pas de gestion, en terme de quantités, des javelots, lances & carreaux

pour *ceux qui utilisent des pièges*, c'est carrément 12 par combat <- c'est lourd ... les fabriquent ils & avec quoi ?

concernant les missions, *les autres membres du groupe* ne devraient pas pouvoir bouger <- bivouac

comment se fait il qu'un *herboriste* concocte un cataplasme en 3 jours alors que pour *les autres classes*, c'est immédiat ?

pourquoi le groupe actif est au maximum de 6 personnages <- *les membres du groupe passif non missionnés comptent les points ?*

concernant le système de Focus : appliquer une aptitude particulière à d' *autres membres du groupe actif* ou à des tiers me semble une idée farfelue ! <- je vous laisse y réfléchir ...

qui a décrété que l'amélioration des armes étaient aléatoirement effectuée par le jeu alors que l'amélioration des équipements d'armures est de notre décision ?

les libellés de certains des événements empêchant de se déplacer dans la zone Nord Ouest de chaque region, nous sommes obligés de les ignorer

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement rapides - exploration libre - le gameplay est très bon

graphismes & animations sont bien réalisés - la musique est prenante

les secteurs & les objectifs associés sont assez bien diversifiés <- surtout les secteurs

les rencontres + ou - aléatoires & les événements rajoutent du contenu intéressant

sous de multiples facettes , le RP est très présent dans ce titre

quelques surprises avec des *compagnons spécifiques*

très bonne rejouabilité

malgré des défauts majeurs, **Urtuk the desolation** réalisé par une petite équipe, est un bon jeu

