

BOUND BY FLAME

Mai 2014 - dev. Spiders - Version Gog -> 2.09 euros

----- Nomenclature -----

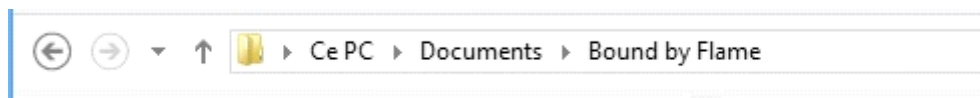
Textes / Commentaires / Tiers / Objet / Lieux

----- Informations -----

absence de manuel -> didacticiel repris dans l'option 'Guide' du menu principal

<Impr. écr> ne fonctionne pas, utiliser un logiciel comme 'Fraps' (possibilité de courtes vidéos en sus des captures d'écran)

modifier l'angle de vue -> souris / zapper le dialogue ou la cinématique en cours (pas toutes) -> <Echap>



emplacement des sauvegardes

les graphismes animés (ceux des décors étant assez bon) et les animations de combat sont bons - l'IA des ennemis est assez bonne

le game play est bon sous peu que vous paramétriez bien les affectations de commandes des <touches> du clavier et du <bouton droit> de la souris -> pour les compétences actives et les potions, si vous n'êtes pas "agile de vos doigts", utilisez le menu tactique

----- le Jeu -----

4 modes de difficulté -> interchangeableables en cours de partie

2 classes au départ -> Guerrier et Ranger (chacune une posture, un arbre de compétences et un type d'armement CaC) puis une 3ème assez rapidement -> Pyromant (arbre de compétence)

votre personnage se devra d'être bi classé (tri classé n'est pas du tout conseillé)

à chaque montée de niveau, vous gagnez 2 points de compétences et 1 point de trait à répartir quand vous le souhaitez

les Compétences ...

bien que spécifiques à chaque classe, elles sont toutes rattachées à un rang (néophyte, amateur, expert et maître) et dispose chacune de 3 niveaux -> 1 niveau = 1 point de compétence affecté -> sauf pour le rang

néophyte, c'est en additionnant ces niveaux, que l'on peut prétendre utiliser une compétence du rang supérieur -> ...



6 pour les compétences du rang Amateur, 12 pour celles du rang Expert et 24 pour l'unique compétence Maître



RÉSISTANCE

Compétence non maîtrisée

- ☐ Résistance physique +10% (posture Guerrier uniquement)
- ☐ Résistance aux magies +15% (posture Guerrier uniquement)
- ☐ Résistance poison +20% (posture Guerrier uniquement)

PRÉREQUIS :

Rang Expert en Guerrier
Stabilité
Coût : 1 point(s)

ex. : au moins 12 points de compétence affectés (Expert -> 12 niveaux) dont 3 dans la compétence Stabilité

il y a le cas spécifique d'une compétence par classe qui nécessite 3 pré requis -> le rang et les 2 compétences (de rang inférieur) rattachées totalement connues -> ce sont, "Fureur" pour le guerrier, "Don de la vipère" pour le ranger et "Embrassement" pour le Pyromant

les traits ...

sont rattachés à l'Exploration, le Combat et l'Artisanat -> chacun d'eux nécessite de satisfaire à des prérequis avant de pouvoir être appris



exemple de prérequis

les traits automatiques sont la résultante de quêtes ou de décisions ... cf. Bilan

les Objets et l'artisanat

l'utilisation de l'arbalète est commune au 2 classes initiales

l'Assemblage (d'ingrédients) , le Recyclage (d'équipements ou d'améliorations), la Fabrication (carreaux, potions et pièges explosifs) et l'Amélioration (des équipements) sont très simple a comprendre

----- Conseils -----

conservez une sauvegarde à chaque montée de niveau -> cela vous permettra de repartir d'un moment donné si vous n'êtes pas satisfait de l'évolution de votre personnage (affectation des points de compétences et/ou de traits - décisions importantes)

les cartes sont petites à moyennes - explorez chaque secteur entièrement - la progression est linéaire jusqu'à **Val-Veneur**, le village dans les marais -> des "monstres" réapparaissent régulièrement aux mêmes endroits, sachez en profiter pour prendre de l'expérience et obtenir plus d'**ingrédients**

les compagnons -> essayez les tous et choisissez votre préféré(e) en rapport avec l'adversité rencontrée -> donnez leurs les ordres adéquat, selon la situation, durant chaque phase d'affrontement via le menu tactique > certaines quêtes demandant d'être accompagné par quelqu'un(e) précisément -> **concernant la quête de Sybil, dans les Marais (Safari), il faudra aller avec elle sur 2 cartes ...** -> le jeu peut aussi vous imposer un **(voir même deux) compagnon(s)**

parlez leurs régulièrement, ainsi qu'aux *tiers*, pour lever des quêtes secondaires et/ou obtenir des dialogues supplémentaires qui compléteront votre immersion dans l'univers où vous évoluez

prenez le temps de récupérer avant et durant les combats -> lors de ces derniers, ne vous éloignez pas trop des ennemis, sinon, ils récupéreront tous leurs points de vie -> vous pouvez aussi en tuer 1 (**ou 2**) et fuir pour y revenir en pleine forme (**le compagnon de service finira par vous rejoindre**) -> d'où vous arrivez est important pour initier l'affrontement -> repérez l'accès le plus propice -> déciblez pour vous déplacer librement -> occupez vous des ennemis qui attaquent à distance en premier -> vous pouvez aussi traverser la ligne ennemie et zapper le conflit (**si ce n'est pas l'objet d'une quête**)

vous êtes l'artificier des 'Lames Franches' -> (**fabriquer et**) poser des **pièges explosifs** est votre nature première

il n'est pas nécessaire d'avoir beaucoup de **pièces d'or** (**je n'ai acheté que 3 paires de dagues et 2 potions de santé durant cette 1ère partie**) ... assemblez les **ingrédients** et recyclez les **équipements** pour obtenir plus d'**ingrédients** -> ces derniers vous serviront a fabriquer des **pièges explosifs** et surtout , a améliorer vos **équipements** -> **vous pouvez tricher en sauvegardant juste avant de recycler, si vous n'êtes pas satisfait, recommencez -> vous déciderez d'apprendre (ou pas) les traits lié au Recyclage ...**

concernant les **amélioration d'équipement** -> ce n'est pas définitif, vous pouvez les modifier -> adaptez les aux différents secteurs -> consultez le Bestiaire dans votre Journal

ne cherchez pas a stocker des **objets** dans un contenant, ce n'est pas possible -> il faudra (**sans aucun doute**) vous alléger tôt ou tard -> 3 solutions -> Commerce, Recyclage et **certaines Assemblages**

a priori, porter un **set d'armure** ne donne pas de bonus - absence de possibilité de roulade(s)

Prologue -> **Esplanade** -> Fouillez la avant de poser le 4ème et dernier **piège explosif**

1ère fois dans **les Marais** -> emmenez *Sybil* -> 1 000 PE

au **Chapitre II** de l'**Acte 1**, finissez toutes les quêtes secondaires avant d'avancer vers l'entrée de l'**Antre des murmures** **sinon elles seront perdues**

au **Chapitre II** de l'**Acte 3**, au **domaine de Malegivre** -> tuez d'abord les deux concubines de la Grand Place -> si *Edwen* est disponible, c'est le meurtre de celle de droite (**la créatrice**) qui permettra d'aller ensuite chercher l'**artefact** dans les Egouts avec elle -> restera la concubine de l'Aile Est ...

----- les quêtes secondaires -----

outre les points d'expérience, certaines d'entre elles vous rapporteront des **équipements** et, quelques unes, des traits automatiques

suivant vos décisions, le nombre de quêtes secondaires peut être différent

Prologue -> 2

Acte 1 -> 21

1 échouée -> j'ai donné les **matières premières** à *Assaël* -> QS similaire pour *Renko* invalidée

Acte 2 -> 10

Acte 3 -> 7

1 échouée -> j'ai tué les lames franches asservies ...

Acte 4 -> aucune

----- Évolution de mon personnage -----



Roxanne

difficulté -> Faucon / RP -> acceptation du démon - offensif

Prologue (Toit du monde) -> Acte 1 - Chapitre I (Val-Veneur - les Marais)

Exploration -> Pragmatique / Ranger -> pluie de lames 1 - Réflexes 1

Exploration -> Robuste / Ranger -> pluie de lames 2 - Réflexes 2

Artisanat -> Trappeur / Ranger -> pluie de lames 3 - Réflexes 3

Ranger -> sournoiserie 1 / Pyromant -> Sphère 1

Combat -> Assassin / Ranger -> sournoiserie 2 / Pyromant -> Sphère 2

Ranger -> sournoiserie 3 / Pyromant -> Sphère 3

Ranger -> rancune 1 / Pyromant -> Arme ardente 1

Exploration -> Passionné(e) / Ranger -> rancune 2 / Pyromant -> Arme ardente 2

Ranger -> rancune 3 / Pyromant -> Arme ardente 3

Combat -> Artilleur / Ranger -> Invisibilité niveau 1 / Pyromant -> Sphère multiple niveau 1

Exploration -> Energique / Ranger -> Invisibilité niveau 2 / Pyromant -> Sphère multiple niveau 2

j'ai choisi de libérer *Edwen*

Acte 1 - Chapitre II (Val-Veneur - les Marais)

Combat -> Tempérant / Ranger -> Invisibilité niveau 3 / Pyromant -> Sphère multiple niveau 3

Ranger -> Surprise 1 / Pyromant -> Concentration 1

Pyromant -> Concentration 2 et 3

Exploration -> Ardent / Pyromant -> Afflux du cœur monde 1 - Embrasement 1

Pyromant -> Afflux du cœur monde 2 - Embrasement 2

Pyromant -> Sang de lave 1 - Embrasement 3

Combat -> Sage / Pyromant -> Afflux du cœur monde 3 - Sang de lave 2

avant d'entrer dans l'*Antre des murmures*, je choisi de laisser le *démon* circuler en moi ...

Acte 1 - Chapitre III (*Val-Veneur*)

sur les conseils du *démon*, de *Randval*, du *Capitaine* et d'*Edwen*, j'ai choisi de ne pas prêter allégeance au prince *Arandil* (qui ne sera donc pas "employable")

Acte 2 - Chapitre I (*Carladthas - les Steppes*)

Artisanat -> Guérisseur / Ranger -> Surprise 2 et 3

Artisanat -> Artisan / Ranger -> Soif de sang 1 et 2



"absorption du cadavre" du Roi *Arandil IV* -> le port d'un *casque* est impossible en raison d'une "poussée de cornes" !

Acte 2 - Chapitre II (*Carladthas - les Steppes*)

Artisanat -> Alchimiste / Ranger -> Soif de sang 3 / Pyromant -> Sang de lave 3

j'ai choisi de donner l'équipement de forge à *Castianor* (l'autre possibilité étant *Renko*)

Pyromant -> Chaleur intense 1 et 2

Acte 2 - Chapitre III (Carladthas - les Steppes)

j'ai choisi d'affronter la concubine au détriment des elfes ...

Acte 3 - Chapitre I (les Égouts - le domaine de Malegivre)

Artisanat -> Apothicaire / Pyromant -> Chaleur intense 3 - Esprit de feu 1

Pyromant -> Esprit de feu 2 et 3

Artisanat -> Façonneur / Pyromant -> Chaleur dévastatrice 1 et 2

j'ai choisi *Edwen* pour combattre les concubines -> vous pouvez changer ensuite ...

Acte 3 - Chapitre II (les Égouts - le domaine de Malegivre)

Exploration -> Chanceux / Pyromant -> Chaleur dévastatrice 3 - Maîtrise des flammes 1 et 2

Pyromant -> Maîtrise des flammes 3 - Flammes vengeresse 1

Acte 4 (Cœur Monde)

j'ai fait le dernier combat en difficulté Recrue (c'est très long ...) -> j'ai décidé que le feu devait purifier ce monde

----- Bilan -----

prise en main du jeu -> 6 h 00

durée estimée de la partie avec rédaction du document -> 39 h 00

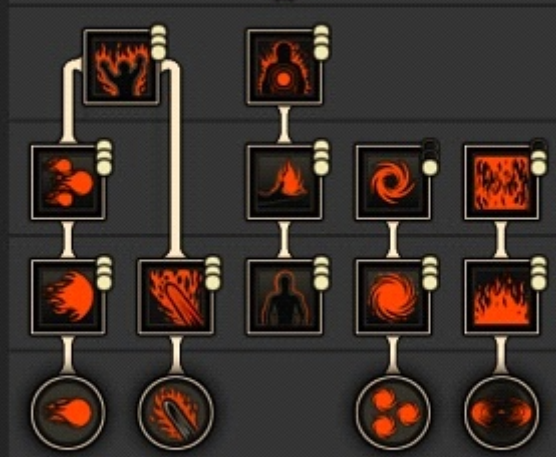
RÔDEUR



EXPERT








Points dépensés : 21

PYROMANT



MAÎTRE

Points dépensés : 33

| | | |
|---|------------------------|---|
|  | ÉTINCELLE DÉMONIAQUE | ✓ |
|  | INSPIRATION DÉMONIAQUE | ✓ |
|  | PUISSANCE DÉMONIAQUE | ✓ |
|  | CHASSEUR | ✓ |
|  | INCORRUPTIBLE | ✓ |
|  | FORCE DE LA NATURE | ✓ |
|  | SANG D'ALGANDRE | ✓ |

les traits automatiques ...

ROXANNE

POINTS DE VIE

140 / 140

Régen. 0.50/s

POINTS DE MAGIE

148 / 150

Régen. 2.75/s

Niveau 28

11982 / 40600

776 91.16 / 100

 ARME LOURDE
10

 DAGUES
11

 ARMURE
19%

 SPHÈRE DE FEU
44

RÉSISTANCES

| | |
|---------------------------|-----|
| Résist. aux interruptions | 17 |
| Résistance poison | 0% |
| Résistance au gel | 10% |
| Résistance magie sombre | 30% |
| Résistance au feu | 20% |

COMPÉTENCES

| | |
|----------------------|----------|
| Guerrier | NÉOPHYTE |
| Pyromant | MAÎTRE |
| Rôdeur | EXPERT |
| Niveau de possession | 100% |

la "fiche" juste avant la dernière décision

----- Conclusion -----

les défauts du jeu

j'ai observé qu'une seule incohérences notable -> par où sont arrivés "nos amis" au [campement de fortune](#) près des égouts du domaine de Malgivre ?

l'inventaire est surdimensionné (un grand classique) - absence de gestion de la faim

pouvoir pratiquer l'Artisanat, le Recyclage ou l'Assemblage en plein combat est absurde

ces derniers sont (vraiment) durs, rares sont ceux où cela se passe "tranquillement" -> les joueurs ne maîtrisant pas les combats clavier/souris se contenteront du niveau de difficulté Recrue -> **je ne me prononce pas pour la version console (manette)**

la réapparition des mêmes monstres, à certains endroits, n'est pas crédible

avoir la possibilité de faire volte face aurait été appréciable

bien que **Spiders** soit un studio Français -> pas de voix FR

les atouts de **Bound By Flame**

le jeu est stable -> aucun crash durant la partie / les temps de chargement sont très bons

l'histoire générale (**et tout ce qui tourne autour**) et les dialogues sont excellents - les personnages sont bien développés

le RP est bien présent et vos choix sont vraiment impactant - la réjouabilité est assez bonne

Bound By Flame est un bon jeu