

# CAT QUEST I

Août 2017 - dev. the GentleBros

acheté 3.29 euros sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Textes / Objets & "sorts" / Interaction / décision & achat

quête / Tiers / ennemi / niveau d'expérience

important / Non réalisé ou Non utilisé

## ----- TECHNIQUE -----

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

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

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

---

Ce PC ▶ Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ AppData ▶ LocalLow ▶ The Gentlebros Pte. Ltd\_ ▶

le répertoire de la sauvegarde étant caché, si vous souhaitez le dupliquer, modifiez les options d'affichage de l'explorateur Windows

## ----- DESCRIPTION -----

vous incarnez un chat qui recherche sa sœur kidnappée par un chat blanc

difficulté unique/ sauvegarde après sieste dans auberges des villes

2 attributs : santé & mana / 3 données : attaque physique, puissance magique & défense

pour chaque secteur, le niveau d'expérience recommandé est affiché à l'entrée -> idem pour les quêtes depuis les panneaux

à chaque niveau gagné, votre santé & vos puissances physique et magique sont légèrement augmentés

vous obtenez 1 point de mana supplémentaire tous les 10 niveaux

la défense dépend de vos équipements

artisanat -> amélioration des "sorts" dans les temples des arcanes <- dans ce 1er opus, il n'y a pas d'artisanat pour les armes & les équipements d'armures

voyager rapidement -> quand vous saurez voler <[:o)

## ~~~~~ CONSEILS ~~~~~

parlez aux *tiers* / **localisez** & **notez** les niveaux des **secteurs** & des **quêtes** figurant sur les **panneaux**

sachant qu'une seule quête peut être active, quand aucune ne l'est (**pas de mention en bas**), surveillez la carte pour apercevoir les **panneaux "actifs"**

s'il vous manque de la mana lors d'une **quête**, allez en recharger alentours en attaquant d'*autres monstres*

quand aucun combat est engagé, n'hésitez pas à vous reposer et cela, même en cours de **quête**

la **forge de Kit Cat** permet d'obtenir aléatoirement des **objets** contre paiement -> mieux vaut **d'abord** utiliser vos **Po** pour améliorer vos "**sorts**" / vous pouvez aussi **tricher** en dupliquant votre sauvegarde ... si vous n'êtes pas satisfait, revenez à celle dupliquée & recommencez ...

## ~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

chronologiquement -> seuls **les secteurs**, les libellés des **quêtes**, les coffres nécessitant une **clé**, les **objets de récompenses** (éventuellement aussi les **Po** pour les grosses sommes) ont été indiqués

### prologue

Il y a longtemps, des dragons ont ravagé les terres.  
Seuls des chats connus comme les  
Dracosangs pouvaient les terrasser.  
Mais soudainement, ils disparurent...et ne  
réapparurent jamais...

### niveau 1



*Spirry*, votre esprit gardien

suivez le didacticiel ...

### niveau 3

vous êtes un dracosang ...



*le roi Lionardo*

## 1er chapitre

la chatpitale -> panneau -> le magicien du roi -> 1er monument -> ... -> chapeau de mage 1

Ouest chatpitale -> caverne Groto -> éliminer tous les *monstres* -> armure de chevalier 1 - arme pourrie 1



*le chat blanc*

niveau 4

forge de Kit Cat -> ...



*Kit Cat*

j'achète coffre 50 Po pour épée de chevalier 1 / panneau quête 5 (voir ci dessous) / Sud Ouest : caverne du butin 5 (voir + bas)

Ouest -> tour de garde de la forêt -> quête principale (ok cf. fin 1er chapitre)

faites des PE pour monter au niveau 5

la chatpitale -> panneau 8 (ok voir + bas)

forge de Kit Cat -> panneau -> assistant forgeron -> ... -> pawt Est - panneau 11 (mène sur ruines bêta 15 - voir beaucoup + bas) -> temple des arcanes : amélioration de "ronron de flamme 2" & apprentissage de "tonnyare 1" contre 150 Po -> Nord Ouest -> ruines bêta 15 (ok voir beaucoup + bas) & 2nd monument -> Ouest -> 3ème monument au Nord -> retour Ouest -> trou au bord du lac 10 (ok voir + bas) -> juste au Nord, panneau 10 du triangle des bermiaoudes (ok voir + bas) -> faites des PE pour monter au niveau 6 -> ruines alpha -> attention, liquider les monstres -> armure d'écuyer 2 -> niveau 7 - coffre nécessite clé d'or (ok durant 3ème chapitre) -> forge de Kit Cat -> armure de chevalier 4 -> panneau 10 (ok voir + bas)

Sud Ouest -> caverne du butin -> liquider les monstres -> armure de chevalier 6 - armure de chevalier 8 - coffre nécessite clé d'or (ok durant 3ème chapitre) -> niveau 8

forge de Kit Cat -> j'achète coffre 50 Po pour casque d'écuyer 3

Sud -> miaouville -> panneau -> le paysan grognon -> ... -> caverne de bord de mer -> liquider les monstres & récupérer casque bizarre en métal -> capuchon de ranger 1 -> ... -> capuchon de ranger 2 -> panneau -> le rituel de l'herbe à chat -> ... -> veste de ranger 2 -> panneau -> le cercle -> ... -> hache de ranger 3 -> niveau 9 -> miaouville -> panneau 10 (ok voir + bas)

temple des arcanes : amélioration de "ronron de flamme 3" contre 200 Po

Ouest miaouville -> crique de l'herbe à chat -> liquider les monstres -> capuchon de ranger 3

Est chatpitale -> caverne des chauves souris 8 (ok voir + bas)

Nord Capitale -> triangle des bermiaoudes -> temple des arcanes -> apprentissage de "patte guérissante 1" contre 50 Po

Sud -> ruines alpha -> liquider les monstres <- pour quelques PE ...

Nord Capitale -> triangle des bermiaoudes -> 4ème monument

la chatpitale -> panneau -> la recherche du mage -> ... -> l'ami du poisson chat - panneau (ok voir + bas) -> ... -> caverne du butin -> liquider les monstres -> niveau 10 -> sortez -> ... -> bâton de mage 4

la chatpitale -> panneau 12 (ok voir + bas) -> Est -> caverne des chauves souris -> liquider les monstres -> capuchon de ranger 5 -> chemin caché vers Sud Est pour coffre nécessite clé d'or (ok durant 3ème chapitre)

forge de Kit Cat -> j'achète coffre 50 Po pour casque de chevalier 2

Nord Est -> villes jumelles Ouest -> panneau 10 (ok voir + bas) -> villes jumelles Est -> panneau sans quête ? (ok voir + bas) -> caverne des poilus 15 (ok voir + bas) -> tour de garde de la rivière - forge de Kit Cat -> ruines epsilon 40 (ok durant 3ème chapitre) -> ...

pour la quête principale, Spirry nous met en garde -> faites le tour pour 5ème & 6ème monuments -> ruines delta 25 (ok durant 2nd chapitre) -> je vais me reposer avant d'affronter le dragon de feu ... <- ok voir fin 1er chapitre



Spirry avait raison, il faudra y revenir en étant + fort !!!

-----

retour à villes jumelles Ouest -> niveau 11 -> panneau -> le remède de l'herbe à chat -> ... -> villes jumelles Est  
-> panneau -> le remède de l'herbe à chat ... encore -> ... -> chapeau d'arcane 5 - niveau 12 -> villes  
jumelles Ouest -> panneau 15 (ok voir + bas)

Ouest -> triangle des bermiaoudes -> panneau -> l'étrange charme -> ... -> niveau 13 -> triangle des  
bermiaoudes -> panneau 15 (ok voir + bas) -> temple des arcanes : amélioration de "ronron de flamme 4"  
contre 300 Po

Sud -> forge de Kit Cat -> panneau -> apprenti forgeron -> ... -> la caverne des bandits -> liquider les -> cape de  
mage 2 - coffre nécessite clé d'or (ok durant 3ème chapitre) -> forge de Kit Cat -> bâton de mage 9 - panneau  
20 (ok cf. durant 2nd chapitre)

Est -> pawt Est -> panneau -> la suspicion de l'Est -> ... -> ruines béta : le niveau 15 étant trop haut, 1/2 tour ->  
pawt Est -> panneau -> je reporte cette quête (ok voir + bas)

Ouest -> trou au bord du lac -> attention, liquider les monstres -> niveau 14 -> armure d'écuyer 5

Sud Ouest -> miaouville -> panneau -> la liberrrrrté -> ... -> caverne des chauves souris -> liquider les monstres  
-> ... - niveau 15 -> panneau 15 (ok voir + bas)

la chatpitale -> panneau -> les esprits -> ... -> la caverne des poilus -> liquider les monstres -> masse de tank  
poilu 5 - niveau 16 -> sortez -> ... -> niveau 17 -> la chatpitale -> panneau 20 (ok durant 2nd chapitre)

Est -> pawt Est -> temple des arcanes -> amélioration de "patte guérissante 2" & "ronron de flammes 5"  
contre 750 Po -> panneau -> je retente la suspicion de l'Est -> ... -> ruines béta -> liquider les monstres -> épée  
en cotte de mailles 3 -> coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre) -> sortez -> ... -> casque en cotte  
de mailles 6 - niveau 18

Nord Ouest lac chatpitale -> l'ami du poisson chat -> panneau -> viande viande viande -> ... -> armure de  
chevalier 12 -> panneau -> viandeviandeviandeviande -> ... -> trou au bord du lac -> liquider les monstres  
-> ... -> épée de chevalier 7 -> ... - niveau 19 -> panneau -> équipe d'élimination de viande -> dispersez la  
sur l'Est -> .... -> casque de chevalier 10 -> panneau 20 (ok durant 2nd chapitre)

Nord Est -> triangle des bermiaoudes -> panneau -> l'évasion -> ... -> caverne jumelle -> liquider les monstres  
-> armure d'écuyer 7 - armure d'écuyer 10 -> ... -> cape de mage 9 - niveau 20 -> panneau 20 (ok durant 2nd  
chapitre)

Est -> villes jumelles Ouest -> panneau -> le cauchemar chevaleresque -> ... -> caverne de la fourrêt -> liquider les monstres -> armure en cotte de mailles 3 - coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre) -> ... - niveau 21 -> villes jumelles Est -> panneau -> le cauchemar chevaleresque ...encore -> ... -> attention -> ... - niveau 22 -> villes jumelles Ouest -> panneau 20 (ok durant 2nd chapitre)

Sud -> miaouville -> panneau -> le chuchatteur -> ... -> casque squelette 1



joli !

la quête principale -> dragon de feu -> ...



croc de flamme 2 - niveau 23



pas terrible ...

## 2nd chapitre

je suis la quête principale -> ... -> 7ème monument à l'Ouest des Mont jumeaux -> ... -> les plaines interdites -> il faut mieux être + fort - finissons d'abord les quêtes à notre portée -> Sud

triangle des bermiaoudes -> panneau -> le sacrifice -> ... -> tour de garde du seigneur -> ... -> 8ème monument -> ... - niveau 24 -> ruines zéta 30 (ok voir + bas) -> triangle des bermiaoudes -> panneau 25 (ok voir + bas)

Sud Ouest -> l'ami du poisson chat -> panneau -> le vendeur de viande -> ... -> queen resort (ok voir + bas) -> ... -> ruines gamma -> liquider les monstres -> coiffe de ninja 5 - coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre) - bâton de mage 14 -> sortez -> je décide de passer par l'Ouest -> ... -> tour de garde de bay watch -> ... -> caverne pure 20 (ok voir + bas) -> ... -> pawt Ouest (ok voir + bas) -> ... -> forge de Kit Cat -> ... -> tanière pure 25 (ok voir + bas) -> ... -> épée en cotte de mailles 13 - niveau 25



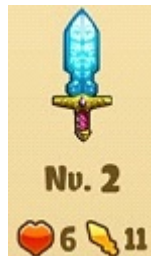
waouh !

le lac chatpitale -> forge de *Kit Cat* -> panneau -> *compagnon forgeron* -> ... -> ruines théta 40 (ok durant 3ème chapitre) -> ... -> le lac chatpitale -> forge de *Kit Cat* -> panneau -> *maître forgeron* -> ... - armure de *Kit 5*



complet

Sud Est -> la chatpitale -> panneau -> *le roi lion* -> ... -> bijoux de famille 2 - niveau 26



bof ...

panneau 25 (ok voir + bas) & 35(ok durant 3ème chapitre)

temple des arcanes : amélioration de "*ronron de flamme 6*" & "*patte guérissante 3*" contre 1 150 Po

Nord -> villes jumelles Ouest -> panneau -> *le livre* -> ... -> faites le tour par pawt Ouest -> ... -> évitez *monstres* des plaines interdites -> ... - niveau 27 -> villes jumelles Est -> *le livre ... encore* -> ... -> évitez *monstres* des plaines interdites -> ... -> villes jumelles Ouest -> ... -> bâton d'arcane 10



...

panneau -> *la double résolution* -> ... -> évitez *monstres* des plaines interdites -> cimetière du golfe de glace -> ... - 2 000 Po

Sud puis Ouest -> queen resort -> panneau -> *le premier jour de Kitmas* -> ... -> les collines collineuses -> ... - niveau 28 -> queen resort -> coiffe de ninja 12 -> l'ami du poisson chat -> panneau 30 (ok voir + bas)

Nord Ouest -> caverne pure -> liquider les *monstres* -> coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre) armure en cotte de mailles 7 - armure en cotte de mailles 11



pawt Ouest -> panneau -> l'enquête de l'Ouest -> ... -> passez par le Sud -> ... -> pawt Ouest -> ... -> bâton de mage 20 - revoir pawt Ouest (ok juste après ...)

Est - Sud Est -> pawt Est -> panneau -> la cargaison de l'Est -> ... - niveau 29 -> la caverne pure -> liquider les monstres -> .... -> armure de chevalier 20



...

pawt Ouest -> panneau -> le braquage de l'Ouest -> ... -> pawt Est -> ... -> panneau -> l'escorte de l'Est -> ... -> épée de chevalier 18 - niveau 30



celle de cotte de mailles sont meilleures ...

pawt Ouest -> panneau -> la serrure magique -> ... -> traversez sans combattre les plaines interdites jusqu'au cimetière du golfe glacé -> Ouest -> caverne miaou 60 -> 1/2 tour -> Nord Est sans combattre -> ruines miu 60 -> retour à pawt Ouest pour annulation (ok cf. 4ème chapitre)

Nord Est -> tanière pure -> liquider les monstres -> masse de tank poilu 10 - coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre)

Est -> triangle des bermiaoudes -> panneau -> le sanctuaire -> ... - niveau 31 -> ... -> chapeau d'arcane 17



spécial mage ...

temple des arcanes : amélioration de "ronron de flamme 7" & "patte guérissante 4" contre 1 550 Po - je dispose de 3 452 Po

Sud Est -> la chatpitale -> panneau -> les soldats perdus -> ... -> niveau 32 - armure en cotte de mailles 23 - est mentionné point Sud (ok + tard)



"ça", c'est bon



la chatpitale -> panneau 30 (ok voir + bas)

-----

je décide de revenir à la quête principale -> Nord -> traversez sans combattre les plaines interdites -> vieilles ruines -> liquider les monstres -> robe d'arcane 5 - masse de tank poilu 15 - coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre)



...

... -> Est -> tour de garde du seigneur -> ... -> le prochain dragon étant sur le lac de Felingrad, il vous faut savoir marcher sur l'eau ... le jeu vous incite à vous renseigner auprès de soldats des tours de garde -> Ouest -> tour de garde de bay watch ...



...

Ouest pour faire le tour du lac de Felingrad -> ... - niveau 33 -> ... -> ruines kappa 25 (ok voir + bas) -> ... -> forge de kit Cat dans patte ville ->



le gouverneur

panneau -> chemin vers la marche aquatique -> ... -> Est puis Nord -> la tour de garde des poilus -> repos final - panneau (ok voir + bas) -> ... -> rejoignez minet dans les plaines interdites sans combattre -> ... -> Sud Ouest pour patte ville -> panneau -> la fusion -> Nord par l'Est -> ... -> 9ème monument -> panneau de bord de

l'hiver au Nord 30 (ok voir + bas) + ruines lambda 55 (ok durant 4ème chapitre) - ruines Iota 45 (ok durant 3ème chapitre) -> caverne pawt 30 (ok voir + bas) -> niveau 34 -> temple des arcanes -> ... -> apprentissage & amélioration de "patte de glace 2" contre 250 Po -> 1/2 tour pour patte ville -> ... -> hache de ranger 14



...

panneau -> magiciens traîtres -> .... -> patte ville -> armure d'écuyer 22 - niveau 35 -> panneau -> le miracle -> ... - vous savez marcher sur l'eau -> ... -> patte ville -> chemise du gouverneur 6 - niveau 36



...

prenons quelques niveaux de + ...

Nord Est -> ruines kappa -> chapeau d'arcane 23 - arme pourrie 7

Nord de pawt Est -> ruines delta -> liquider les monstres -> masse de tank poilu 20 - coiffe de ninja 17 - coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre) - niveau 37

Sud Est -> l'ami du poisson chat -> panneau -> le deuxième jour de kitmas -> ... -> évitez les monstres de la forêt profonde -> ... -> 10ème monument - ruines pi 85 -> l'ami du poisson chat -> hache d'écuyer 15 - niveau 38

Sud Est -> la chatpitale -> panneau -> le sauvetage -> ... -> la chatpitale -> couronne royale 5



...

Sud -> l'île des fondateurs -> panneau -> la clé d'or -> caverne de l'île des fondateurs -> liquider les monstres -> chapeau de mage 11 -> beaucoup rop dur pour l'instant, j'annule la quête <- ok durant 3ème chapitre

Nord -> les villes jumelles -> Nord Est -> ruines zéta -> liquider les monstres -> coiffe de ninja 23 - lame de ninja 6 - niveau 39 - chemin caché au Sud vers coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre)

Ouest -> temple des arcanes : amélioration de "ronron de flamme 8" & "patte guérissante 5" contre 1 950 Po - je dispose de 4 767 Po

Ouest -> pawt Ouest -> Nord -> caverne pawt -> liquider les monstres -> robe de mage blanc 3 - chemin caché Nord Est vers coffre nécessitant clé - coffre nécessitant clé d'or (ok durant 3ème chapitre)

Nord Est -> repos final -> panneau sans quête ? (ok actif durant 4ème chapitre) - caverne ronron 50 sur îlot  
Ouest repos final (ok durant 3ème chapitre)

Nord Ouest -> bord de l'hiver -> panneau -> les pages manquantes -> ... -> 11ème monument -> caverne  
trouée -> liquider les monstres -> chapeau d'arcane 28 - tenue de ninja 5 - niveau 40 -> casque en cotte de  
mailles 18



...

panneau -> les pages protégées 30 mène vers 40, 45 & 55 -> j'annule la quête <- ok cf. 3ème chapitre & 4ème  
chapitre pour 55

-----

je décide de revenir à la quête principale -> Sud -> lac de Felingrad -> dragon de glace



...

aile de givre 5



Nous avons réussi ! Encore un qui mord la  
poussière !



niveau 42

## 3ème chapitre

tour de garde de bay watch -> soldat vous dit qu'il vous faudra savoir voler -> localisez le dragon de tonnerre  
-> c'est vrai + caverne cachée 99

1/2 tour -> tour de garde du seigneur -> soldat ...

Bon, tu peux aller au nord de Ville  
Ventmiaou, j'ai entendu dire que des choses  
bizarres se passent là-bas...



Nord -> ruines éta 35 Est plaines interdites (ok voir ci dessous) -> tour de garde interdite -> ... -> petit trou 40 (ok voir + bas) -> temple des arcanes -> apprentissage & amélioration de "piège de chat 2" contre 350 Po

ville ventmiaou -> forge de kit Cat -> panneau -> le buisson volant -> ... -> caverne spirale -> liquider les monstres -> tenue de ninja 13 - coffre nécessitant clé d'or (ok voir + bas) -> sortez -> ... -> ruines aleph 75 & 12ème monument à point Nord -> retour à la quête en cours -> ... - niveau 43

ville ventmiaou -> panneau -> l'arbre magique -> ... -> je choisis la piste Est ... - quête terminée

-----

Nord -> ruines éta -> liquider les monstres -> masse de tank poilu 27 - coffre nécessitant clé d'or (ok voir + bas) - niveau 44



...

Sud -> ... -> îlot des villes jumellées -> caverne inondée 50 (ok voir + bas) -> Sud -> îlot de la caverne solitaire 200  
-> Sud ouest -> la chatpitale -> panneau -> les vénérateurs du dragon -> ... -> la chatpitale -> tenue royale 6 -  
niveau 45 -> panneau 60 (ok durant 4ème chapitre)

Est -> pawt Est -> temple des arcanes : amélioration de "ronron de flamme 10" & "patte guérissante" contre 3 350 Po - je dispose de 3 187 Po -> Est -> ruines epsilon -> liquider les monstres -> armure d'écuyer 29

Nord jusqu'au Sud de ventmiou -> petit trou -> liquider les monstres -> chemin caché Sud -> robe d'arcane 8 -  
coffre nécessitant clé d'or (ok voir + bas)

ventmiaou -> panneau -> le culte -> ... -> petit trou -> liquider les monstres bis -> chemin caché -> ... - niveau 46 -> sortez -> ... -> l'île de la mort -> ... -> bâton d'arcane 30



...

fin de route 99 - caverne fantôme 50 (ok durant 4ème chapitre) - caverne fanée 70 - panneau 70 - niveau 47 - temple arcane propose "astropatte" - 13ème monument - guide pirate indique ...

"Yaaaaarrrr! Voguez au sud vers la tête chelou qui ne ressemble à aucun chat..."  
 "Maintenant allez à l'ouest à la ville née de jumeaux..."  
 "De là, allez au nord-ouest au centre du plus gros lac sur la terre....."  
 "Continuez vers le nord jusqu'au golfe entre l'herbe et la glace..."  
 "Enfin, voyagez vers l'ouest lointain jusqu'à ce que le trésor soit en vue, caché sous l'eau !"

...

Sud -> inconnu = tête d'humain dans l'eau -> Ouest -> villes jumelles -> Nord Ouest -> lac de Felingrad -> Nord -> bord de l'hiver -> Nord -> golfe glacé -> Ouest -> ... -> le trésor est là -> gentlebros 33



...

1/2 tour -> Nord Est -> les îles glacées -> cave secrète -> liquider les monstres -> attention pièges - casque pourri 10 - arme pourrie 17 - arme pourrie 27 - arme pourrie 37 - 2 coffres nécessitant clé d'or (ok voir + bas) -> sortez -> Sud -> glaive glacé 65 (ok durant 4ème chapitre) -> Est -> patte froide 90

bord de l'hiver -> panneau -> les pages protégées -> je choisis : Sud -> ruines théta -> liquider les monstres -> robe de mage blanc 13 -> chemin caché à gauche vers coffre nécessitant clé d'or (ok voir + bas) -> sortez -> ... -> liquider les monstres -> ... -> bord de l'hiver -> armure de tank poilu 15 -> panneau -> l'archéologue échappée -> ... -> 1 des bandits est caché dans végétation ... - niveau 48 -> ... -> pawt Ouest -> ... - quête terminée -> forge de Kit Cat -> j'achète coffre à 50 Po pour veste de ranger 3 -> arf

Nord -> temple de l'arcane -> amélioration de "piège de chat 3" contre 550 Po -> Nord -> bord de l'hiver -> panneau -> le trésor -> ... -> 3 combats dont dragon de feu - niveau 49 -> sortez -> ... -> niveau 50

Sud Ouest -> ruines iota -> liquider les monstres -> armure en cotte de mailles 33 - coffre nécessitant clé d'or (ok voir + bas)





...

je décide de retenter ... -> Sud de miaouville -> l'île des *fondeurs* -> panneau -> la clé d'or -> caverne de l'île des *fondeurs* -> liquider les *coffres* -> veste de ranger 13 - ...



...

chemin caché au Sud Est -> armure boîte 20



curieux objet !

sortez -> ... -> gentlebros 46 - niveau 51



...

-----

repassons là où nous avons localisé des coffres nécessitant clé d'or ...

Nord -> la chatpitale -> Est -> caverne des chauves souris -> ... -> chemin caché au Sud Est -> armure de thorn 20



...

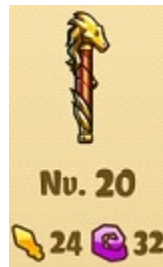
Nord Est -> pawt Est -> temple des arcanes -> amélioration de "patte guérissante 7" & "piège de chat 4" contre 2 650 Po - je dispose de 4 832 Po

Ouest -> ruines béta -> bijoux de famille 22 -> Nord Est -> ruines delta -> casque boîte 20 - niveau 52



...

Nord -> ruines zéta -> chemin caché au Sud pour jument rouge 20



...

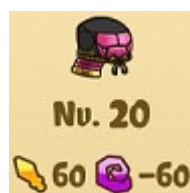
Nord Ouest -> ruines éta -> tête de slashy 20 - niveau 53



super !

Nord Est -> petit trou -> chemin caché Sud -> armure squelette 20 -> sortez -> Nord -> caverne spirale -> port mort 20

Sud Ouest -> les plaines interdites -> vieilles ruines -> armure de samiaouraï 20



...

Ouest -> ruines théta -> chemin caché à gauche pour chapeau de gentleman 20 -> sortez -> Ouest -> ruines iota -> jument rouge 40 -> sortez -> Sud -> caverne pawt -> wingardium 20 - niveau 54 - chemin caché au Nord Est pour casque squelette 21

Sud Est -> pawt Ouest -> Est -> caverne pure -> manteau de gentleman 20 -> sortez -> tanière pure -> jument rouge 60 -> sortez -> ruines gamma -> le sauveur 20





-> sortez -> Est -> **caverne de la fourrê**t -> **chapeau de gentleman 40** -> sortez -> Sud Est -> **ruines alpha** -> **tête de slashy 40** sortez -> Sud Ouest -> **caverne des bandits** -> **tête de lion 20** -> sortez -> Sud Est -> **caverne du butin** -> **casque de thorn 20**

1/2 tour, Nord Ouest -> **les îles glacées** -> **cave secrète** -> **attention pièges** -> **casque pourri 11** & **arme pourrie 38** -> sortez

-----

reprenons une activité normale ...

Sud -> **temple des arcanes** -> **amélioration** de "**patte guérissante 8**" & "**piège de chat 5**" contre 3 200 Po



...

Sud Ouest - Ouest -> **villes jumelles** -> **caverne inondée** -> **liquider les monstres** -> **niveau 55** - **bâton de mage 8** - **robe d'arcane 16** -> sortez -> 1/2 tour jusqu'à **caverne ronron** sur îlot Ouest repos final -> **liquider les monstres** -> **bâton d'arcane 40** - **cape de magicien 20**

Est -> **ville ventmiaou** -> **panneau** -> **l'envol du dragon** -> ... -> **dragon de feu** - **croc de flamme 13** - **niveau 56**



...

**quête principale** -> **dragon de tonnerre**



...

**corne des ténèbres 10** - **niveau 57**

## 4ème chapitre

Sud Ouest -> ... -> **niveau 58** -> ... -> près de la chatpitale -> ...



Ta sœur t'attend à la **Patte Gelée...**

*Spirry mentionne la nécessité d'être + fort pour le combat final ...*

Est -> l'île clé : le repos du dragon -> **liquider les monstres** -> robe d'arcane 22 - **chemin caché** au Sud vers Sud Ouest pour **casque du champion 20** -> sortez -> Sud -> **ruines Xi 75** -> **bosquet du chat** -> **14ème monument** - **panneau** -> **le serviteur de dieu** -> ... -> **je choisi évidemment** ... **ruines epsilon** -> **liquider les monstres** -> ...

1/2 tour vers **bosquet du chat** -> **niveau 59** -> **bâton de mage 40** -> **panneau** -> **les offrandes** -> ... -> vous longez l'île du vieux maître : **15ème monument** - **1er site sans nom 45** (*ok voir ci dessous*) - **ruines nu 70** -> ... ->

1/2 tour vers **bosquet du chat** -> **armure de chevalier 42** - **niveau 60**

**panneau** -> **le troisième jour de kitmas** -> j'utilise le vol pour me déplacer ... -> **jument rouge 61** - mention de **pawt Ouest** (*ok voir + bas*) -> **panneau** -> **la prière** -> ... -> **robe de mage blanc 38** - **niveau 61** -> **panneau** -> **le dieu chat mauth** -> ... -> **casque de tank poilu 27** - **niveau 62** -> **pawt Est** -> **temple de l'arcane** -> **amélioration** de "**patte guérissante 9**" & "**piège de chat 6**" contre 3 750 Po - **je dispose de 4 840 Po**

Sud Est -> l'île du vieux maître -> **1er site sans nom** -> **liquider les monstres** -> **casque boîte 40** - **bâton d'arcane 60** - **bâton de mage 60**

Nord -> l'île de la mort -> **caverne fantôme** -> **liquider les monstres** -> **robe d'arcane 28** - **bâton d'arcane 66**

Ouest -> **bords de l'hiver** -> **ruines lambda** -> **liquider les monstres** -> **casque en cotte de mailles 30** - **niveau 63** - **veste de ranger 25** - **hache de ranger 26** - **capuchon de mage blanc 12** - **chapeau de gentleman 60**

Sud Est -> **repos final** -> **panneau 99** -> Ouest -> **temple de l'arcane** -> **amélioration** de "**patte guérissante 10**" & "**piège de chat 7**" contre 4 200 Po -> Sud -> **pawt Ouest** -> **panneau** -> **la serrure magique** -> ... -> **je choisi Ouest** soit **caverne miaou** -> ... -> **je décide** d'y revenir + tard (*ok voir + bas*) -> ... -> **pawt Ouest** -> **chapeau de mage 22** - mention de **pawt Est** -> **panneau 60** (*ok voir + bas*)

Est -> **pawt Est** -> **le chaffrontement de l'Est** -> ... -> Ouest -> **pawt Ouest** -> ... -> **casque d'écuyer 16** - **niveau 64** -> Sud Ouest -> **pawt Ouest** -> **panneau** -> **la révélation** -> ... -> **tenue de ninja 27**

-----

**je décide** de reprendre la **quête principale** -> **vous êtes à pawt Est**, Est -> **inconnu** -> ... -> **niveau 65** -> Sud Ouest -> l'île du vieux maître -> **1er site sans nom** -> **liquider les monstres** -> ... -> sortez -> ... -> Ouest jusqu'à l'îlot sans nom -> **2nd site sans nom** -> **liquider les monstres** -> ... -> **niveau 66** -> **hache d'écuyer 35** - **katana de siamourai 20** -> sortez -> ... -> **niveau 67**

Est -> **forge de Kit Cat** -> ... -> **fléau des dragons**



hé bé ... qu'elle déception <[;o(

panneau -> l'ultime fléau des dragons -> ... -> fléau des dragons 99 - niveau 68



c'est beaucoup mieux ... essayons de prendre quelques niveaux de +

Nord Est -> caverne miaou -> liquider les monstres -> armure en cotte mailles 53 - capuchon de ranger 25 - chapeau de magicien 20 -> sortez -> Est -> ruines miu -> liquider les monstres -> c'est chaud ... - niveau 69 - jument rouge 81

Sud -> la chatpitale -> l'armure méritée -> ... -> l'île des monstres -> 16ème monument - ruines omikron 80 - caverne loooooooooongue 60 (ok voir + bas) -> mine de minerai -> liquider les monstres -> casque en cottes de mailles 36 - armure du champion 24 - hache d'écuyer 41 -> sortez -> ... - niveau 70 -> la chatpitale -> armure du champion 35



très bien ...

temple des arcanes -> amélioration de "piège de chat 9" contre 3 850 Po - je dispose de 1 887 Po -> Ouest -> l'île des monstres -> caverne loooooooooongue -> liquider les monstres -> hache d'écuyer 49 - niveau 71 - casque de tank poilu 35

Nord Ouest -> pawt Ouest -> panneau -> le quatrième jour de kistmas -> ... -> c'est chaud, ne restez pas près "d'eux" ... -> casque de samiaouraï 1 - niveau 72 - mention du queen resort

Est -> queen resort -> panneau -> tout le monde est invité -> ... -> glaive glacé -> liquider les monstres -> robe d'arcane 48 - casque de samiaouraï 21 -> sortez -> ... -> patte gelée -> ... - niveau 73 -> queen resort -> cape de magicien 36 - panneau 75

-----

retour à la quête principale -> Nord -> patte gelée -> ... -> dragon de feu + dragon de glace + dragon de tonnerre



...

niveau 74

**Nous sommes au point de non retour !**

c'est bizarre ...

il reste a explorer -> Sud -> îlot Nord Ouest point Sud -> ruines rho 90 -> Sud -> îlot Ouest point Sud -> temple des arcanes -> apprentissage de "patte folle 1" contre 50 Po -> amélioration de "piège de chat 10" contre 2 300 Po -> amélioration de "patte folle 5" contre environ 4 000 Po - je dispose de 1 116 Po

Nord en passant par la forêt profonde -> ... - niveau 75 -> les plaines interdites -> ... - - niveau 76 -> patte gelée -> abysse draconique -> ... -> *Drakoth* -> ... -> sortez de la dimension zéro -> bordure Nord du golfe glacé -> ...

## épilogue

...

vous avez accès à ...

**Nouvelle Partie +**

Transfère ton niveau et équipement dans ce mode.

et à nouveau jeu ...



les 5 propositions peuvent se cumuler :

## ~~~~~ BILAN ~~~~~

prise en main du jeu : 0 h 15

durée estimée + rédaction du document -> 21 h 30

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

### les défauts du jeu

sauvegarde unique

impossible de modifier les contrôles => le Game Play est passable <- dans un jeu aux combats qui se veulent très dynamiques, pour un droitier, devoir changer de position les 2 mains pour effectuer la roulade **via** <Espace> est une hérésie

carte du monde : **contrairement au II**, les niveaux recommandés n'y apprennent pas & il est impossible de la voir entièrement - impossible aussi de l'annoter

pas de **nourriture** <- pas de paiement lors des repos dans **auberges** / inventaire totalement surdimensionné / pas de revente d'**objets**

la réapparition trop rapide des ennemis est absurde, surtout en **intérieur** / quelques situations incohérentes vis à vis des *tiers*

quelques dialogues ne sont pas clairs, "on" a parfois du mal à comprendre de quoi il en retourne - un journal avec archivage des **quêtes** aurait été grandement apprécié <- surtout que dans ce 1er titre, la réalisation des **quêtes d'une seule histoire** est souvent décalée dans le temps -> il faut une mémoire d'éléphant pour tout suivre correctement

**différemment du II**, les barres de santé & de mana sont mal disposées <- en cas de combat "rapproché à plusieurs", on ne sait plus "qui est qui"

## **les qualités du jeu**

aucun crash - temps de chargement excellent

les graphismes & les animations de combats sont bons - ils collent bien à l'univers du jeu

le point fort du jeu est la recherche d'un "chaminement" satisfaisant

de l'humour / quasiment toutes les **quêtes** sont à tiroirs

le RP est bien présent avec vos choix d'**équipements**, l'**artisanat** & quelques **décisions** à prendre

présence de références liées à la littérature, au cinéma, aux jeux vidéos, aux séries TV, à la musique etc.

**Cat Quest 1** est un assez bon "petit" jeu <- vu ses défauts, il est bien moins agréable à jouer que son successeur