

OF ORCS AND MEN

Octobre 2012 - dev. Cyanide Studio en association avec Spiders - Version Gog -> 1.49 euros

***** Nomenclature *****

Commentaires / Conseils Textes / Objets / Interaction / Non réalisé Non vérifié

Important / PNJ / Bonus permanent

manuel EN -> http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/216910/manuals/OOAM_Manual_INT.pdf

----- Informations -----

4 modes de difficulté -> ne peut être modifié en cours de partie / les temps de chargement sont moyen (pour un jeu de 2012)

les graphismes sont excellents et les animations de combat sont sympathiques - l'IA des ennemis est assez bonne - le game play est acceptable -> je n'ai pas utilisé l'affectation de compétence sur les touches 0 à 9

<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 -> <Esc>

le didacticiel est présent dans l'option 'Guide' du menu général

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

la progression est linéaire - les cartes sont petites à moyennes - explorer chaque secteur entièrement du RP est proposé dans les dialogues avec les *Pnjs* et *Styx* (choix) - des objectifs secondaires sont à lever auprès de certains *intervenants*

penser à revenir vers le *tiers* concerné pour obtenir éventuellement une récompense et, d'une façon général, rediscuter avec les différents *intervenants* - les récompenses peuvent être un don d'**objet**, des points de troc ou des **bonus permanent** de **point(s) de caractéristique(s)** ou de **Troc**

possibilité d'obtenir un **bonus permanent** en faisant une action (ex. consulter des documents)



nous incarnons deux Peaux-Vertes -> *Arkail*, fils de *Marhlok* et d'*Issya*, un Orc appelé "le Boucher de Bay Harbor" par ses congénères Bloodjaws originaire de la tribu du Souffle Rouge et *Styx*, un Gobelin ("Rakash") survivant doté d'intelligence et de la parole -> leur mission est celle ci :

Arkail: En résumé, je franchis le Mur, j'rejoins la Fange en espérant que la Résistance prenne contact avec moi je délivre Arkence de l'Inquisition, je pars avec elle pour l'Île des Complaintes et je tue l'Empereur...

l'empereur est à la tête des "Khwarsans", nos ennemis humains - leurs dissidents sont nos alliés

nous en apprendrons plus sur le passé de nos deux loustics au cours de l'aventure



		Points	0
FORCE	5	Réduction dégâts	10
AGILITÉ	15	Dégâts	8
ENDUR.	8	Puissance de frappe	8
ESPRIT	14	Chance de critique	15.0
		Stabilité	11
		Points de vie	160
		Évasion	19.5
		Concentration par sec.	3.5

AGILITÉ

Affecte les chances de réaliser un coup critique, mais aussi de dévier ou esquiver tout type d'attaque physique

160 / 160

100 / 100

90 / 300

pour ce qui est des 4 caractéristiques et leurs effets sur les 8 notions liées aux combats c'est assez simple a comprendre -> se référer à leurs descriptions

pour *Arkail* : Rage et état Bersek (devient incontrôlable) -> cf. Guide (la jauge de Rage augmente quand il est touché ou qu'il touche un ennemi) / si *Styx* n'a plus de Concentration (chaque compétence qu'il utilise en consomme) il doit attendre qu'elle remonte avant de pouvoir continuer a combattre

mise à part 'lancé de Gobelins', 'relever son acolyte' et 'attaque rapide' (au cors à cors) chacun de nos deux héros disposent de compétences bien distinctes



POSTURE OFFENSIVE

CHARGE OFFENSIVE Niveau requis : 6
Fonce sur un ennemi éloigné pour lui asséner un coup très puissant causant de lourds dégâts
Dégâts : 200%
Type d'impact : Lourd

AMÉLIORATIONS POSSIBLES Niveau requis : 9

- La cible a 50% de chances d'être assommée par l'impact
- Les dégâts sont augmentés de 100%

ARKAÏL
300 / 300
0 / 100
90 / 300

une compétence connue peut être améliorée une fois et ceci de deux façons -> le joueur devra choisir laquelle (RP)

lors d'une montée de niveau, nous ne sommes pas obligé d'affecter le point de compétence gagné immédiatement -> pour celui de caractéristique, c'est nettement préférable

lors des combats, nous déclarons l'ordre des compétences a effectuer, via le menu tactique (<Espace>) ou par des touche (<0> à <9>) que nous aurons préalablement "programmées"

au 3ème Chapitre (dans la Conscience d'Arkence), *Styx* devra choisir entre la voie de l'Assassin (Agilité + 2) et celle du Goglombre (Esprit + 2) - *Arkail* lui, devra décider s'il suit la voie du Berseker (+ 2 Force) ou bien celle du Maître (+ 2 Esprit + 1 Endurance) -> 3 nouvelles compétences spéciales seront accessibles pour chacun d'eux en fonction de votre décision -> excepté le cas de la voie du Maître, une des trois sera connue

j'ai choisi la voix de l'Assassin pour *Styx* et celle du Berseker pour *Arkail*



les **objets** à collecter sont dans des **contenants** (*) en surbrillance (par défaut, à la collecte, ils vont dans le sac à dos du héros qui a la possibilité de s'en équiper -> les mensurations entre nos deux héros sont disparates ... et différentes de celles des autres races) - des *tiers* peuvent nous offrir des **objets** et nous en récupérerons sur des cadavres (de façon automatique à la fin du combat)

(*) fouiller certains d'entre eux donne des points de troc

commerce -> simple à comprendre / deux **forgerons** (achat - vente) et deux **façonneurs** proposeront d'**améliorer** nos **équipements** -> **il ne faut pas s'en priver !**

----- quelques conseils -----

acceptez tous les objectifs secondaires

faire attention à ne pas s'interrompre soit même -> laissez la compétence en cours se terminer - on peut annuler une compétence programmée dans le menu tactique en cliquant dessus avec <bouton droit>

ne pas relancer une compétence tant qu'elle est affichée par un "mini" icône à droite de la ligne de Rage ou de Concentration

étudiez les (dé)placements des ennemis et éliminez, quand c'est possible, le plus possible d'adversaires, en les assassinant grâce à *Styx*

dès que possible, pour *Styx*, lui faire apprendre les compétences 'Lames empoisonnées' et 'Focus', pour *Arkail* équilibrez le bien (compétences offensives et défensives) et ceci, dès le début

il est préférable d'éviter les lieux étroits pour combattre car cela devient vite confus -> essayez de rameuter les ennemis dans une zone ouverte -> cette tactique permet en sus d'éviter qu'un second groupe, peu éloigné à l'origine du premier, se joigne à lui

rien ne presse pour les Défis à la planque de la Main Noire -> on y repassera 4 fois librement (**si on effectue bien les objectifs secondaires autour de ce lieu**), une 5ème fois en cinématique et une 6ème où l'on ne pourra que commercer (avec *Fer de Lance*)

de multiples enchaînements sont possibles, choisissez les bien en fonctions de la situation - des combos de

la part de nos de nos protagonistes, sur une (ou de) même(s) cible(s), sont les bienvenus - ciblez les *hauts inquisiteurs* en premier s'ils sont présents

à l'Empoignade, si vraiment vous ne vous en sortez pas pour le dernier combat, celui contre les trois Orcs enragés (Arkail étant ...) -> se concentrer sur Styx -> courir d'un bout à l'autre -> effectuez une des compétences de lancé de couteau à distance à chaque extrémité et ainsi de suite

----- Bilan -----

Durée estimée de cette 1ère partie (avec rédaction du document) : 23 h 00

repères -> chapitre I niveau 14 / chapitre II niveau 19 / chapitre III niveau 20 / chapitre IV niveau 22 / chapitre V niveau 22



22

		Points	0
FORCE	24	Réduction dégâts	26
AGILITÉ	6	Dégâts	45
ENDUR.	24	Puissance de frappe	29
ESPRIT	15	Chance de critique	9.0
		Stabilité	29
		Points de vie	480
		Déviaton	10.5
		Points de Rage	300

ARKAIL

480 / 480
0 / 300
74505 / 75900

FORCE
Affecte la Puissance de frappe et les Dégâts physiques causés par le personnage à chaque attaque réussie

Arkail : compétences inutilisées -> Folie Meurtrière, Décharge de Rage, Lancer de goblin, Provocation, Cri Bestial et Ouragan de Rage



Styx : compétences inutilisées -> Attaque Déstabilisante, Lancer de Gobelin, Tireur d'élite, Taillage de Portrait et Subterfuge

reste 12 points de troc

----- les Défauts principaux du jeu / Questionnement -----

concernant l'IA des ennemis, la vue du corps d'un camarade fraîchement assassiné par nos soins ne les fait pas du tout réagir ...

le choix de la voie en rapport avec le passé des *PJs* est beaucoup trop tardif (=> d'avoir un stock de points de compétence)

d'où sortent tous ces couteaux à lancer de Styx ?

est-il normal qu'en cas d'objectif réalisé seul le second *PJ* encaisse des PE ?

----- Conclusion -----

les scénarios et les histoires associées sont bien ficelés et se tiennent parfaitement - les dialogues sont le point fort du jeu

les voix FR sont à la hauteur / la réjouabilité est somme toute assez bonne

of Orcs and Men, malgré les deux défauts majeurs mentionnés, est un bon jeu - sa mécanique est très rapidement compréhensible - un peu plus de contenu aurait été de bon aloi

à noter que Styx est le héros solitaire de deux jeux d'infiltration développés ultérieurement par **Cyanide Studio** : **Styx - Master of Shadow** (Octobre 2014) et **Styx - Shards of Darkness** (Mars 2017)

