

SKYHILL

Octobre 2015 - dev. Mandragora

acheté 1.49 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

[Commentaires](#) / [Textes](#) / [Objets](#) / [Interaction](#) / [choix d'évolution](#)

[mise en garde - astuce - bug - important](#) / [Tiers](#) / [Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé](#)

***** TECHNIQUE *****

Absence de manuel -> suivez le didacticiel

<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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

Ce PC ▶ Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ AppData ▶ Local ▶ Daedalic Entertainment GmbH ▶ Skyhill ▶

[le répertoire des sauvegardes](#)

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****

4 attributs -> Force, Vitesse, Dextérité et Précision qui impactent les effets des [armes](#) selon leur pré requis le plus élevé, les valeurs d'attaque et de défense



exemple pour la Dextérité

vous obtiendrez 4 Points d'Attributs a répartir à chaque montée de niveau sachant que les points d'expérience s'obtiennent en combattant ou en découvrant des [messages](#)

vous débutez en difficulté normal ou difficile

plus vous descendrez, plus vous débloquerez de compétences -> ...



4ème tentative de la phase de prise en main du jeu -> étage 53

à la prochaine tentative, vous devrez ensuite sélectionner une compétence passive et une active (*) -> tous vos **objets** seront perdus sauf certaines **notes**, la **Tour** et vos attributs seront réinitialisés -> notez que votre 1er décès débloquera aussi le mode de difficulté facile



(*) la compétence active sera à déclencher en cours de descente

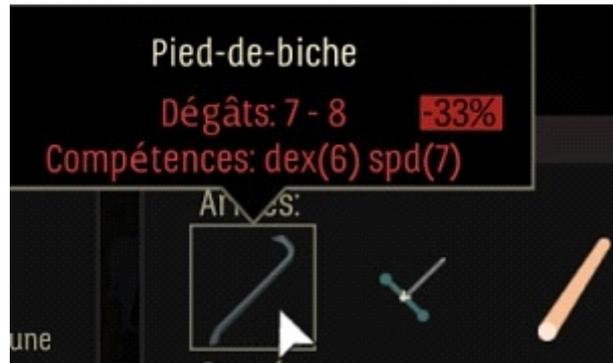
se reposer -> votre **lit** à l'étage 100 -> regain de **Points de Santé** -> diminue les **Points de Faim** selon la durée choisie -> des événements bénéfiques ou handicapants produiront durant votre sommeil ... -> amélioration possible de votre **lit (artisanat)**

de base, chaque changement de pièce à pieds diminue les **Points de Faim** de 1 -> à zéro **Point de Faim**, vous perdrez 2 **Points de Santé**

ascenseur -> **pass VIP** nécessaire + réparation des **disjoncteurs défectueux** sur le trajet désiré -> de base, 2 **PF**

artisanat (**armes**, **nourriture**, **soins**, **autres** et **suite VIP**) -> cf. didacticiel -> certaines recettes nécessitent l'utilisation de l'**établi** à l'étage 100 -> ce dernier étant améliorable (**artisanat**)

combats -> ...



les armes disposent de prérequis d'attribut(s) -> spécialisez vous (bourrin, rapide ou technique)

tour par tour -> coup simple ou coup ciblé parmi 3 choix de zone (tête, corps ou membres)

vous pouvez vous enfuir uniquement dans le sens pièce -> escalier

en cours de descente, notez les numéros d'étages pour :

- les objets à réparer pour faire fonctionner l'ascenseur <- notez aussi l'objet requis
- les distributeurs d'objets de santé et de matériaux <- une pièce de monnaie à tous moments
- si vous ne savez pas crocheter les serrures, les portes verrouillées <- elles s'ouvrent avec une clé

essayez d'avoir toujours un antidote contre le poison sur vous - avant de l'utiliser, avalez tout ou partie de la nourriture pourrie

positionnez votre vitesse de déplacement au maximum

comptez sur un peu plus de 3 h 00 pour une descente complète

***** LES DEUX MEILLEURES DESCENTES *****

difficulté facile - 9ème descente

compétences -> Junkie - comme dans les films <- bug : elles ont dysfonctionnées en cours de descente !

99 -> couteau de cuisine

96 -> passe VIP

vitesse + 1 - dextérité + 1 - précision + 2

95 -> disjoncteur -> scotch isolant

vitesse + 1 - dextérité + 1 - précision + 2

91 -> stylet

90 -> disjoncteur -> scotch isolant

86 -> clé

85 -> disjoncteur -> câble

force + 1 - vitesse + 1 - dextérité + 1 - précision + 1

83 -> clé

80 -> disjoncteur -> câble

78 -> distributeur

75 -> disjoncteur -> générateur

force + 1 - vitesse + 2 - dextérité + 1

poing américain

72 -> message PE

70 -> disjoncteur -> générateur

66 -> clé

65 -> disjoncteur -> engrenages

64 -> distributeur

63 -> distributeur

62 -> scie

force + 2- vitesse + 1 - précision + 1

60-> disjoncteur -> fil électrique

57 -> clé <- faux ensuite ?

56 -> distributeur

55 -> disjoncteur -> fil électrique

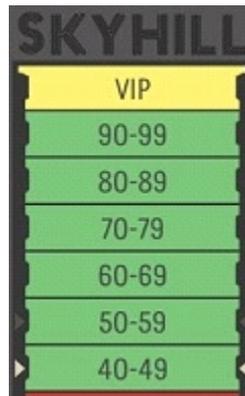
50 -> disjoncteur -> fil électrique

48 -> canne

45 -> disjoncteur -> scotch isolant

41 -> clé

force + 1 - vitesse + 1 - dextérité + 1 - précision + 1



40 -> disjoncteur -> scotch isolant

39 -> marteau

37 -> distributeur

35 -> disjoncteur -> générateur

34 -> ...



une offre ridicule !

30 -> disjoncteur -> générateur

29 -> distributeur



difficulté facile - 11ème descente

compétences -> Acrophobie - Chance diabolique

99 -> couteau de cuisine

95 -> disjoncteur -> générateur

vitesse + 1 - dextérité + 2 - précision + 1

92 -> passe VIP

90 -> disjoncteur -> câble

89 -> stylet

vitesse + 1 - dextérité + 2 - précision + 1

88 -> message PE

vitesse + 1 - dextérité + 2 - précision + 1

85-> disjoncteur -> câble

84 -> survivant échange épée contre daikana

83 -> distributeur matériaux

dextérité + 4

80-> disjoncteur -> fil électrique

79 -> bâton

78 -> clé

76 -> hachette

75 -> disjoncteur -> scotch isolant

vitesse + 1 - dextérité + 2 - precision + 1

72 -> distributeur santé

70 -> disjoncteur -> scotch isolant

69 -> distributeur santé

68 -> ordinateur PE

65 -> disjoncteur -> scotch isolant

63 -> message PE

dextérité + 3 - précision + 1

61 -> pied de biche

60 -> disjoncteur -> scotch isolant

56 -> clé

55 -> disjoncteur -> engrenages

53 -> distributeur santé

51 -> canne

50 -> disjoncteur -> générateur

47 -> clé

45 -> disjoncteur -> générateur

44 -> clé

42 -> clé

41 -> distributeur santé

vitesse + 1 - dextérité + 2 - précision + 1

40 -> disjoncteur -> fil électrique

39 -> distributeur santé



35 -> disjoncteur -> fil électrique

30 -> disjoncteur -> fil électrique

29 -> distributeur santé

vitesse + 1 - dextérité + 2 - precision + 1

25 -> disjoncteur -> câble

22 -> clé

20 -> disjoncteur -> câble -> grand monstre à droite ok juste après étage 19

19 -> distributeur santé

18 -> clé

16 -> distributeur santé

15 -> disjoncteur -> scotch isolant

10 -> disjoncteur -> générateur ->



j'assemble les 4 morceaux de photos -> document "la révélation"

durant un sommeil dans le lit de l'étage 100, je fais un cauchemars et casse une de mes armes (faucille) en me réveillant brutalement !

vitesse + 1 - dextérité + 1 - précision + 2

7 -> épée



5 -> disjoncteur -> câble -> message PE

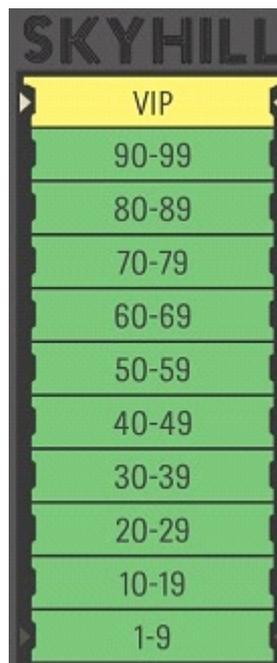
4 -> distributeur santé

durant un sommeil dans le lit de l'étage 100, je prend 33 PE

1 -> ...



ordinateur demande mot de passe



sortie -> cinématique de fin

***** **BILAN** *****

11ème descente -> j'ai amélioré 2 au niveau le **lit** et l'**établi**

durée estimée des 11 descentes avant réussite + rédaction du document -> 10 h 45

***** **CRITIQUES ET AVIS** *****

les défauts du jeu

pas de possibilité de sauvegarder en cours de descente -> prévoir une demi journée de disponible

la mécanique du jeu est absurde -> mourir pour débloquer des compétences

inventaire totalement surdimensionné - on ne peut se séparer ou désassembler les **objets** dont on a pas utilité

bug recensé (cf. paragraphe **les deux meilleures descentes**)

la part de chance dans la répartition des **objets**, la localisation des ennemis et les **objets** demandés pour les

disjoncteurs est trop grande

la cinématique de fin aurait put être plus "dense" -> que devenons nous ?

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement rapide - le gameplay est très bon

les glyphes animés des monstres sont bien réalisés

les messages ajoutent du contenu immersif

les nombreuses recettes et schémas d'artisanat et les choix d'évolution du héro

SkyHill est un assez bon "mini" jeu