

# WARTILE

Février 2018 - dev. Playwood Project

acheté 3.99 euros sur la plateforme GOG

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

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

*figurine active* / quête / Tiers


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) n'est pas recommandé

↑  > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Local > WARTILE >

le répertoire de la sauvegarde est caché -> utilisez les options d'affichage de l'explorateur Windows pour le faire apparaître

il existe deux contenus additionnels

	Wartile Original Soundtrack ♡	-70%	<del>4.99 €</del> 1.49 €
	WARTILE: Hel's Nightmare ♡	-70%	<del>9.99 €</del> 2.99 €

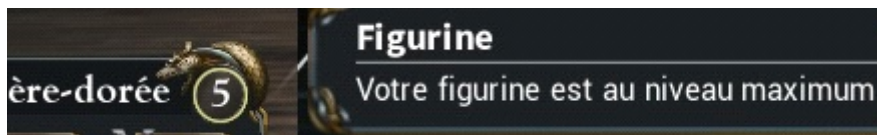
...

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

2 niveaux de difficulté

*les figurines*

leur niveau respectif augmentera lors des prises d'Xp avec un maximum de ... 5 !!!



...

pour chacune d'elles, plusieurs attributs :

- points de santé
- scores de défense & d'attaque
- points d'armure & de dégâts
- points de mouvement

d'autres notions interviendront lors du plateau de campagnes comme les jetons qui donnent des bonus aux attributs, les cartes de capacités, les cartes d'actions, le commerce, les changements d'équipements et le recrutement de *compagnons*

la durée de la réalisation de chaque carte impacte le score final

Objectifs remplis	3	1 000
Unités tuées		0
Points de bataille	2	40
Temps écoulé	04:08.42	x1.75
Score final		1 828

exemple 1ère carte

## le Game Play

### Contrôles de la souris

Maintenez et glissez 'Bouton souris gauche' sur des unités pour les déplacer.

Maintenez et glissez 'Bouton souris gauche' sur le terrain pour déplacer la caméra.

Maintenez et glissez 'Bouton souris droit' pour faire pivoter la caméra.

Utilisez le 'Mouse Wheel Up' & 'Mouse Wheel Down' pour zoomer ou dézoomer avec la caméra.

Déplacez vos figurines en faisant glisser ('Bouton souris gauche' enfoncé) sur une case située dans sa zone de mouvement.

Lorsqu'une figurine a bougé, elle doit attendre un temps de recharge avant de pouvoir se déplacer à nouveau.

La touche 'Barre d'espace' ralentira le temps.  
Maintenir 'Shift' tout en déplaçant une unité fera effectuer un déplacement de groupe à toutes vos unités.

## les combats

Sur certains Plateaux, les figurines peuvent ramasser des objets qui peuvent servir à enlever des obstacles ou accomplir des objectifs. Ces objets sont portés par une figurine et montrés à côté de ses Cartes de capacité.

Les figurines attaqueront automatiquement les ennemis dans leur zone d'attaque.  
Le cercle de couleur au pied des figurines indique leur état de santé actuel. Plus il est petit, plus la figurine est prête à se briser.

Chaque figurine a des cartes de Capacité uniques, avec plus de choix de déverrouillage à mesure qu'elles montent en niveau. Les cartes de Capacité sont situées en bas à droite de l'écran. Assurez-vous de les utiliser fréquemment car elles sont cruciales dans votre succès sur le champ de bataille. Elles sont à nouveau disponibles après une période de recharge.

### Points de bataille

Ces points permettent d'activer les Cartes de combat. Pour gagner ces points, triomphez de figurines ennemies ou interagissez avec des objets sur le Plateau de bataille. Vous pouvez suivre combien vous en avez en bas de l'écran.

Cliquez et glissez les cartes de bataille sur le Plateau de bataille pour les utiliser. Utiliser des cartes de bataille coûte des points de bataille, comme indiqué en bas, au centre de l'écran. Les points de bataille sont obtenus en éliminant des ennemis ou en interagissant avec des objets.

Les reliques sont activées par clic en se tenant près d'elle à condition d'être hors-combat. L'activation ressuscitera vos figurines, les soignera au maximum et sauvegardera votre progression actuelle sur le Plateau de bataille. Si vos figurines meurent, vous pouvez recommencer la partie depuis ce point. La progression sauvegardée ne sera pas conservée lorsque vous quitterez le Plateau de bataille.

## les campagnes

vous obtiendrez des **équipements** et des **pièces d'or** dans les **coffres**

les récompenses des campagnes peuvent être des **équipements de quête** et/ou le déblocage de carte d'action par exemple



bleu -> votre réputation / rouge -> la réputation recommandée / vert -> le nombre maximum de **figurines actives**

vous serez amené à faire **plusieurs fois** les mêmes campagnes ...

Sur la partie droite de l'écran, vous trouverez vos objectifs.  
Le premier objectif est l'objectif principal et les autres sont les objectifs secondaires.  
Terminer l'objectif principal vous permet de quitter le Plateau de bataille avec du butin, et les objectifs secondaires sont utilisés pour obtenir un meilleur score.

l'écran d'aide est disponible en bas à droite

## ----- CONSEILS -----

prenez en compte que le maximum de *figurines* pour une campagne est 4 <- il faudra donc en faire progresser, *au minimum*, autant jusqu'au niveau 5

avant de lancer une nouvelle campagne & après avoir sélectionné les *figurines de votre groupe* :

- comparez les *équipements* de chacun avec *ceux obtenus* lors de la dernière campagne -> échangez selon vos choix
- commercez systématiquement en conservant, au début, quelques *équipements* pour les *figurines a recruter* <- achetez ces dernières dès que ces sera possible, ce sera + clair
- répartissez les *jetons*, sélectionnez la capacité active de chaque *figurine* et les 5 cartes d'actions du groupe

## ----- LA PARTIE -----

difficulté -> Occasionnelle

la peste sévit dans **les royaumes du Nord** - elle a finie par atteindre ...

### votre village natal

vous êtes le guerrier *Hakon crinière doré* **niveau 1**



...

*Asgar*, un ancien garde du corps de *l'Empereur Byzantin*, vous accompagne - c'est un lancier - **niveau 1**





...

vous **votre père** vient de succomber - vous demandez **automatiquement** conseil au *Godi* -> ...

vous devez **allumer** le **bûcher de votre père** (ok voir ci dessous) puis **trouver un animal** pour faire un sacrifice au **bassin sacré des larmes d'Eir**

c'est le **didacticiel général** <- cf. **description**

**torche** a prendre dans **feu de camp** & a utiliser sur le **bûcher de votre père**

Alors que le feu consume le bûcher funéraire, envoyant l'âme de votre père entamer son dernier voyage, vous voyez le regard des villageois peser sur vous.

**quête terminée**

approchez des deux **mannequins** pour votre 1er combat -> ... -> attrapez la **chèvre**

avant d'embarquer, vérifiez que vous avez ouvert les 5 **coffres**

## les larmes d'Eir # 1

**Hakon crinière doré** **niveau 1** / **Asgar** **niveau 1**

**poser un piège** que vous trouverez sur place dans **la grotte** & **faire le sacrifice** au **bassin sacré**

## les larmes d'Eir #2

**Hakon crinière doré** **niveau 2** / **Asgar** **niveau 2**

**fracasser les navires des Nordiques maudits** <- c'est la **priorité**

**trouver des** spécimens de **crapauds jaunes** & le **laboratoire caché** pour en extraire le poison <- il est derrière la **cascade**

**leurs reprendre** le **crâne de Hel** <- vous devrez le **ramasser** puis repartir via votre **bateau**

Sans quitter le regard du Crâne de Hel, les vikings se mettent à ramer en eaux troubles. 'Les morts ont été obligés à nous combattre, leurs casques sont imprégnés de seidr maléfique' déclare l'un d'entre eux. 'Voilà une bien mauvaise nouvelle.'

...

Le Godi vous accueille en ces termes, 'J'ai l'impression que vous êtes porteur de nouvelles inquiétantes.'... terrifié par le crâne d'Hel, il vous regarde dans les yeux. 'Un seidr maléfique a maudit l'Arbre d'Eir. Même le Roi du Nord a disparu depuis des mois. Vous devez consulter les Totems du temps.'



j'achète *Joim Radningar* ... un guerrier

## la forêt sombre #1

*Hakon crinière doré* niveau 2 / *Asgar* niveau 2 / *Joim Radningar* niveau 1

recupérer les os des défunts et les placer dans les tombeaux <- j'ai oublié(sic)

toucher les 3 totems du temps pour en apprendre plus sur le passé, le présent et l'avenir

présence d'herbes curatives & d'ascenseurs

## récolte de citrouille #1

*Hakon crinière doré* niveau ? / *Asgar* niveau ? / *Joim Radningar* niveau ?

avant de tracter la citrouille démoniaque, ramasser les 5 tranchoirs pour détruire autant de citrouilles

présence d'herbes curatives, de bombes d'huile & de meules à aiguiser - fouillez les tombes laissées par les citrouilles écrabouillées

L'arbre à citrouilles finit par se flétrir et tomber, et vous sentez un seidr maléfique retourner à la terre. Vos efforts ont permis d'arrêter le mal cette fois-ci, mais vous sentez qu'il pourrait revenir... l'année prochaine.

## le raid de Yule #1

*Hakon crinière doré* niveau 3 / *Asgar* niveau 3 / *Joim Radningar* niveau 3

recupérer 3 tonneaux d'hydromel de Lord Havengore

présence de bombes d'huile

Après que la troupe ait déposé le dernier tonneau d'hydromel dans le navire, l'un des vikings se tourne vers vous et vous dit, tout sourire : "Les festivités de Yule seront inoubliables." Vous lui rendez son sourire avec ces quelques mots : "Et si Ran retient son emprise glacée sur l'océan, nous pourrions même rentrer chez nous à temps."

...

### les larmes d'Eir #3

*Hakon crinière doré* niveau 4 / *Joim Radningar* niveau 3

fracasser les navires des Nordiques maudits <- c'est la priorité

trouver des spécimens de crapauds jaunes & le laboratoire caché pour en extraire le poison <- il est derrière la cascade

leurs reprendre le crâne de Hel <- vous devrez le ramasser puis repartir via votre bateau

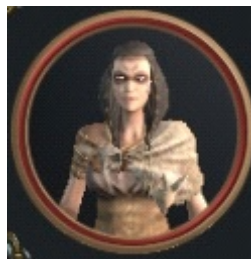
### la forêt sombre #2

*Hakon crinière doré* niveau 4 / *Asgar* niveau 4 / *Joim Radningar* niveau 4

recupérer les os des défunts et les placer dans les tombeaux <- c'est l'autel de Freyr

toucher les 3 totems du temps pour en apprendre plus sur le passé, le présent et l'avenir

présence de pièges, d'herbes curatives & d'ascenseurs



j'achète *Ylva vieille mort* ... une sorcière

### le clan Heydrun #1

*Hakon crinière doré* niveau 4 / *Asgar* niveau 4 / *Joim Radningar* niveau 4

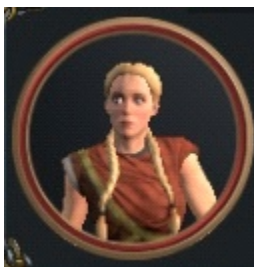
recupérer 4 anneaux & 1 cor et confronter le jarl Heidrun

présence de points de contrôle, de meules a aiguiser et de flacons d'hydromel

entrez dans les intérieurs en vous plaçant devant les portes

Laissant le Jarl Heidrún réduit en bouillie, votre troupe se prépare à voyager vers l'Angleterre. Les visions du Totem du présent révèlent que le Roi du Nord est encore en vie. Il semble en savoir plus sur le remède.

...



j'achète *Thorhild vue perçante* ... une archère

## le sauvetage #1

*Hakon crinière doré* niveau 4 / *Joim Radningar* niveau 4 / *Ylva vieille mort* niveau 1

brûler les 4 tentes & libérer le Roi viking

utilisez les torches des feux de camps sur les palissades & les tentes

1ère clé en bas près de la mer sur une table ouvrira porte du cachot au Centre

le cachot -> 2nde clé sur cadavre pour libérer le Roi viking

Réconforté par le feu apaisant, le Roi rumine. 'Les eaux souillées des Larmes d'Eir font mourir mon peuple dans d'atroces souffrances. 'Bien au-delà d'un monde de glace se trouve un puits. Son eau nourrit Yggdrasil. Avec une fiole de cette eau, nous pourrions lever la malédiction.' puis, il ajoute d'un air menaçant : 'Mais pour l'atteindre, vous devrez franchir les limites de ce monde.'

...



j'achète *Yvor broyeur d'os* ... un barbare utilisant des armes à deux mains

## l'épreuve de Tyr #1

*Hakon crinière doré* niveau 4 / *Joim Radningar* niveau 4 / *Ylva vieille mort* niveau ?



défendre le drapeau de votre village natal contre 20 vagues successives d'ennemis

coffres apparaîtront - présence de meules a aiguiser, de flacons d'hydromel et de bombes d'huile

Vos hommes ont repoussé les hordes Heidrún au bon moment. Humiliés et vaincus, vos adversaires fuient leur funeste destin. Du haut de la montagne, vous entendez le rugissement approbateur de Tyr, qui bénit vos braves Nordiques.

...

## le raid de Yule #2

Hakon crinière doré niveau 4 / Joim Radningar niveau 4 / Ylva vieille mort niveau 2

recupérer 3 tonneaux d'hydromel de Lord Havengore

présence de bombes d'huile

## le sauvetage #2

Hakon crinière doré niveau 5 / Joim Radningar niveau 5 / Ylva vieille mort niveau 3

brûler les 4 tentes & libérer le Roi viking

utilisez les torches des feux de camps sur les palissades & les tentes

1ère clé en bas près de la mer sur une table ouvrira porte du cachot au Centre

le cachot -> 2nde clé sur cadavre pour libérer le Roi viking

## Alfablot #1

dans la forêt sombre

Hakon crinière doré niveau 5 / Asgar niveau 4 / Joim Radningar niveau 5 / Ylva vieille mort niveau 3

trouver la faille spirituelle <- elle est au Centre, faites le tour par la gauche puis le haut

Alors que Asgar Faucheur-de-jambes se tient devant la faille, une voix déchire le plan des mortels. 'Vous devez retrouver les quatre pierres de foudre, et lorsque la colère de Thor déchaînera le tonnerre et les éclairs depuis les cieux, vous obtiendrez l'accès au Portail des géants.'

Avec des énigmes et des interrogations, vous quittez une nouvelle fois la Forêt Sombre. Toutefois, vous avez entendu parler des pierres de foudre et de la colère de Thor dans des chansons et des vieilles légendes.

présence d'**herbes curatives** - attention aux flaques poison

## le clan Heydrun #2

*Hakon crinière doré* **niveau 4** / *Asgar* **niveau 4** / *Thorhild vue perçante* **niveau 1**

**récupérer** 4 **anneaux** & 1 **cor** et **confronter** le jarl Heidrun

présence de **points de contrôle**, de **meules a aiguiser** et de **flacons d'hydromel**

entrez dans **les intérieurs** en vous plaçant **devant** les portes

## récolte de citrouille #2

*Hakon crinière doré* **niveau 5** / *Asgar* **niveau 4** / *Yvor broyeur d'os* **niveau 1**

**avant** de **trucider** la **citrouille démoniaque**, **ramasser** les 5 **tranchoirs** pour détruire autant de **citrouilles**

présence d'**herbes curatives**, de **bombes d'huiles** & de **meules a aiguiser** - fouillez les **tombes** laissées par les citrouilles écrabouillées

## l'épreuve de Tyr #2

*Hakon crinière doré* **niveau 5** / *Ylva vieille mort* **niveau 4** / *Yvor broyeur d'os* **niveau 2**

**défendre** le **drapeau** de votre **village natal** contre 20 vagues successives d'ennemis

**coffres** apparaîtront - présence de **meules a aiguiser**, de **flacons d'hydromel** et de **bombes d'huile**

## le monastère #1

*Hakon crinière doré* **niveau 5** / *Asgar* **niveau 4** / *Ylva vieille mort* **niveau 4** / *Thorhild vue perçante* **niveau 2**

**poser** votre **bannière** dans la tour <- **automatiquement, au sommet** & **récupérer** la **Pierre runique** (la 1ère pierre de foudre)

Les runes inscrites sur les pierres de foudre racontent l'ancien festin de Thurseblot tenu lors des saisons orageuses. Ces festivités sont organisées en l'honneur du puissant Thor, qui traversa le Portail des géants pour aller affronter les Géants de givre de Jotunheim.

...

'Demain, nos noms feront partie de la légende, car nous franchirons les frontières entre les mondes des dieux et des hommes.' fanfaronne le Roi tout en prenant une généreuse gorgée d'hydromel. Il vous regarde en souriant. 'Puisse Odin veiller sur vous.' rugit-il tout en levant sa coupe en l'honneur de vos hommes dont la clameur enthousiaste résonne.

## le monastère #2

Hakon crinière doré niveau 5 / Asgar niveau 4 / Ylva vieille mort niveau 4 / Thorhild vue perçante niveau 2 ou 3

poser votre bannière dans la tour <- automatiquement, au sommet & récupérer la pierre runique

## Alfablot #2

dans la forêt sombre

Hakon crinière doré niveau 5 / Joim Radningar niveau 5 / Asgar niveau 4 / Ylva vieille mort niveau 4

trouver la faille spirituelle <- elle est au Centre, faites le tour par la gauche puis le haut

## Nordique Maudit

aux larmes d'Eyr

Hakon crinière doré niveau 5 / Yvor broyeur d'os niveau 2

fracasser les navires des Nordiques maudits <- c'est la priorité

trouver des spécimens de crapauds jaunes & le laboratoire caché pour en extraire le poison <- il est derrière la cascade

leurs reprendre le crâne de Hel <- vous devrez le ramasser puis repartir via votre bateau

## la colère de Thor

au clan Heydrun

Hakon crinière doré niveau 5 / Joim Radningar niveau 5 / Ylva vieille mort niveau 4 / Thorhild vue perçante niveau 3

trouver les 3 pierres de foudre chargées <- elles sont à l'extérieur et les amener devant l'autel <- il est en intérieur

utiliser les bombes d'huile pour mettre le feu au 4 tours de garde Heydrun

placez vous devant les portes & passages pour accéder aux intérieurs ou en ressortir - meules à aiguiser, bombes d'huile, barils d'hydromel, flacons d'hydromel & haches de lancer

Tandis que Hakon Crinière-dorée remet les runes de foudre à leur place, l'électricité déplace la roche, révélant un ancien couloir. Une brise froide s'en échappe.

Observant le passage glacial, vous sentez le poids de votre destinée alors que vous pénétrez dans un royaume légendaire. Finalement, vous réalisez que vous êtes celui qui écrira les légendes de demain.

## Jotunheim

*Hakon crinière doré* niveau 5 / *Joim Radningar* niveau 5 / *Asgar* niveau 5 / *Ylva vieille mort* niveau 5

utiliser les rochers pour boucher les tunnels <- empêchera l'arrivée de renforts

atteindre la caverne de glace des Jötnar

présence de bombes d'huile, barils d'hydromel, & haches de lancer

faites le tour par la gauche -> 1ère clé dans le coin gauche -> 1er rocher près de la relique gauche -> 2nde clé dans le coin droite -> 2nd rocher près de la relique droite -> en face de la 2nde relique, insérez clé & utilisez ascenseur ->

Tandis que la Troupe s'approche de l'entrée, un vent glacial s'échappe de la caverne, capable de geler n'importe quel mortel jusqu'aux os. Déterminés à remporter la victoire, vos hommes font fi des probabilités.

## Niflheim

*Hakon crinière doré* niveau 5 / *Joim Radningar* niveau 5 / *Asgar* niveau 5 / *Thorhild vue perçante* niveau 4

présence de barils d'hydromel & de haches de lancer

revendiquer l'orbe d'Ymir <- elle est à gauche

Tandis que vous approchez, vous sentez que de la perle émane une aura froide qui vous glace jusqu'à l'os. Au moment où vous la récupérez, vous ressentez l'entière de l'acclamation d'Asgaard.

éliminer les 3 gardiens & remplir une fiole d'eau dans le puits de la sagesse

Depuis des siècles, le portail vers Niflheim est protégé par trois gardiens. À l'intérieur du royaume de brume se trouve également le domaine de Helheim.



## Mur de glace d'Ymir

Les trois géants du givre protègent la Porte de glace avec un sortilège.

une fois les 3 gardiens trucidés, il vous faudra passer par là ... <- près d'une relique



...

Tandis que Jorim Radningar remplit la fiole d'eau, une intense lumière vous submerge, puis elle cède la place aux ténèbres, qui vous engloutissent. Le rire d'une femme éclaire la brume autour de vous et un court instant plus tard, un Draugr apparaît à travers l'une des fissures dans la glace.

filez au point d'entrée ...

Chassée par les Draugr, votre compagnie quitte Niflheim en possession d'une fiole d'eau du puits de Mimir. En quittant Jotunheim, vous ne pouvez vous empêcher de songer au mal ancien que vous avez peut-être libéré...

Après avoir parcouru divers royaumes et contrées à la recherche d'un remède au mal noir, vous avez fini par vous procurer une fiole contenant de l'eau sacrée contenant une forte quantité de seidr. Votre compagnie entame son voyage de retour, avec une énergie ravivée et les cœurs légers, tandis qu'il emportent leur précieux trophée.



## la purification

aux larmes d'Eir

Dans tout le royaume, les récits de vos exploits héroïques foisonnent. Alors que votre Troupe arrive aux Larmes d'Eir, vos comparses Nordiques se sont réunis afin de pouvoir rencontrer leurs sauveurs.

entrez dans la grotte puis avancez vers le bassin

L'eau de Mimir a dissipé la force maléfique. En fin de compte, la malédiction est levée. Une clameur s'élève des rangs de vos hommes tandis qu'ils étanchent leur soif avec le liquide bénit une fois de plus. Comprenant à quel point notre monde est fragile, vous décidez de transmettre votre récit aux générations à venir. Mais le futur n'est pas encore écrit !

c'est la fin du jeu -> vous êtes libre de refaire les campagnes disponibles selon le cheminement que vous avez emprunté ...

~~~~~ **BILAN** ~~~~~

prise en main du jeu : 0 h 45

durée estimée + rédaction du document -> 19 h 00

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

### les défauts du jeu

il n'est pas logique de ne pas pouvoir utiliser les **objets des butins** de suite

les déplacements groupés avec <Shift> ne fonctionnent pas toujours

la meilleure vue possible, à l'instant T, est souvent compliquée à obtenir <- déplacements de la caméra via les  
<Boutons enfoncés de la souris>

des ralentissements d'affichage sur certaines cartes ne facilitent pas les choses <- Vram de 1 Go

de façon général, le Game Play en phase d'exploration & en combat est passable

pourvoir (ou devoir) rejouer des campagnes est d'une absurdité sans nom

### les qualités du jeu

aucun crash - les temps de chargement des cartes est rapide

graphiquement parlant, c'est assez bon

l'histoire principale et les secondaires sont assez bien développées <- un journal aurait été apprécié !

la rejouabilité est assez bonne

**WarTile** est un assez bon "petit" jeu