

Tower of Time

Avril 2018 - dev. Event Horizon [Pologne]

titre obtenu gratuitement en Décembre 2019

----- Nomenclature -----

lieux - tiers - Commentaires - Textes - Objets - Interaction - non réalisé

personnage actif - décision - quête principale - quête secondaire

----- Technique -----

sous Windows 11 pro : <Impr Ecr>, <Alt> + <Echap>, <Windows> & l'interface superposé Nvidia fonctionnent

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > LocalLow > Event horizon >

le répertoire des sauvegardes est caché -> utilisez l'option 'Affichage' de l'explorateur Windows

----- description -----

Immergez vous dans un monde où la technologie rencontre la magie, avec de désastreuses conséquences. Réunissez un groupe de champions divers et variés et menez les à travers la tour. Des centaines de livres et des morceaux d'information dispersés vous révéleront lentement l'histoire d'Artara tandis que votre groupe d'aventuriers s'approchent de leur destin. <- extrait fiche GOG

RPG de type exploration de donjon en vue isométrique - jusqu'à 4 personnages actifs

combats type **Baldur's Gate 1 & 2** avec, au choix, pause active ou ralentissement du temps

7 personnages dotés de 4 attributs

8 compétences spécifiques à chaque personnage -> jusqu'à 4 compétences actives selon votre décision

pour chaque compétence, deux branches sont proposées -> a vous de décider celle qui sera développée

pour chaque personnage -> notion d'alignement avec le groupe [bonus ou malus pour tous]

Choix Critique : De temps en temps, votre équipe devra prendre une décision importante. Dans ces moments critiques, vous, le Seigneur sur le trône de cristal, pouvez directement en influencer l'issue en instillant votre volonté grâce aux étranges pouvoirs dont vous disposez. Vous pouvez également choisir de les laisser décider par eux-mêmes. Chacune de vos décisions aura des conséquences. Restez fidèle à vous-même, et choisissez avec discernement.

EFFETS DE L'ALIGNEMENT	
Kane:	Armure (+3)
Maeve:	Vitesse d'attaque (+2%)
Aeric:	Régén. de mana (+0.3)
Rakhem:	Résistance élémentaire (+1%)

exemple

gain de niveau -> 3 points d'attributs & 4 points de compétence -> niveau maximum : 15

Mise à niveau 1 : Améliorer les bâtiments de classe

Vos champions n'acquièrent pas d'expérience en combat. Ils sont déjà les guerriers les plus compétents que vous connaissez.

Pour gagner un **nouveau niveau**, vous devez d'abord améliorer un bâtiment de classe, ce qui augmentera le niveau maximum de tous les champions qui s'y trouvent.

nécessitera les **schémas d'améliorations** de la tour des mages, de la salle de l'artificier & de l'armurerie

Mise à niveau 2 : Entraînement en caserne

Après avoir amélioré le bâtiment, rendez-vous à la **Caserne** pour entraîner vos champions, en utilisant de l'or pour combattre des entraîneurs et acheter de l'équipement.

Vous avez obtenu une amélioration pour l'**Armurerie**. C'est un bâtiment de classe pour Kane et Maeve.

artisanat -> transmutation de **cristaux**, fabrication, forge, enchantement & recyclage

selon **vos décisions** auprès d'**éléments du décor** & **parchemins mineurs**, vous obtiendrez (ou pas) des bonus permanents, parfois assortis de malus permanents

----- conseils -----

ajustez votre contrôle clavier souris pour <étiquette> utilisée pour afficher les infobulles durant exploration

hors la 1ère fois, <Echap> au lancement du jeu pour menu principal

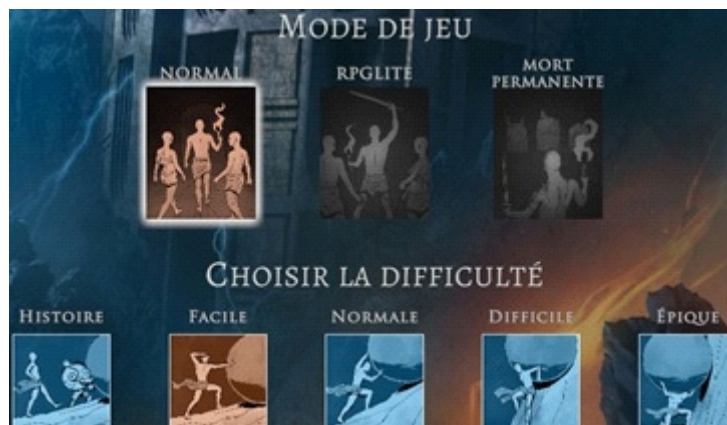
évitez d'avoir des malus en vitesse de déplacement - un personnage lent aura (bien) du mal à s'échapper des attaques de zones

conservez **équipements** pour les personnages qui intégreront le groupe au fur & à mesure de votre progression

en **ville**, pour engranger des **Po** & des **cristaux**, **réalisez** (ou pas) les épreuves de la **tour**

si jamais vous bloquez sur un combat obligatoire, vous pouvez changer **temporairement** la difficulté dans menu "options" <- la partie doit être chargée

----- la partie -----



le commencement

Kane, protecteur 1



Maev, tireuse d'élite 1



Nord Ouest -> tournez 3 grands frères vers petit frère

atteindre le trône

Nord Est -> je choisi anneau du seigneur [santé] & armure de plate du seigneur

l'entrée #1

descente

fontaine -> PV + 10 pour Kane

trophée de champion déverrouille terrain d'entraînement dans la tour en ville

vers Sud Est -> journal [anciens journaux] -> Sud -> 1ère moitié de clé [une clé & sa serrure] -> statue Cindros [Cindros, esprit de la mort]

Est -> pont en bois -> grotte Sud -> branche d'arbre doré [Cindros, esprit de la mort] -> téléporteur -> ...

1/2 tour -> Ouest -> grenouille orange [Cindros, esprit de la mort]

1/2 tour -> Nord puis Est -> porte massive nécessite 2 moitiés de clés [une clé & sa serrure] -> morceau de charbon [forge ancienne]

1/2 tour -> vers Nord -> mur étrange [passage secret] -> Ouest -> bibliothèque -> Philitas -> schéma de l'armurerie en ville -> téléporteur -> double porte de la forge fermée [forge ancienne]

Ouest -> grandes grottes -> cristaux -> coffre pour apparition de l'avatar de la tour qui ouvrira double porte de la forge [forge ancienne]

1/2 tour -> la forge



vous êtes là

schéma du **forgeron en ville** - forge ancienne [morceau de charbon est utilisé - forge ancienne terminée] - 2nde moitié de clé [une clé & sa serrure]

Est -> vers Nord -> **pont en bois** -> levier [passage secret terminée]

1/2 tour, allez là où était **mur étrange** -> **grotte mystérieuse** <- combat annoncé difficile [ok + tard]

Est -> **automatiquement**, vous ouvrez **porte massive** avec 2 moitiés de clé [une clé & sa serrure terminée] -> trophée de champion déverrouille les ressuscités dans la tour en ville -> grand hall -> **automatiquement** ...

la ville #1

Aeric, druide 2



entraînements **caserne** -> Kane, protecteur 2 & Maev, tireuse d'élite 2

l'entrée #2

grand hall -> **téléporteur** -> Sud -> **pont effondré** -> 1/2 tour -> Nord -> **je jette pierre** dans **puits** -> ... -> **texte ancien** -> levier lève grille en métal -> allez y

Ouest -> **camp orque** -> ... -> **automatiquement**, **squelette** -> **je choisis de les laisser décider** [menace des ressuscités] -> 1/2 tour -> Nord -> **petite forge** - **journal** [anciens journaux]



vous êtes là / rond rouge = **grotte mystérieuse** [ok + tard]

quartiers de vie -> téléporteur - parchemin mineur pour Kane [+ 3 % résistance terre] - parchemin - schéma de la tour des mages en ville - je ne bois pas dans fontaine -> note [note secrète] dans ancienne armurerie

revenez à petite forge & , comme cela était indiqué sur note, passez à travers le lierre -> grotte de cristal -> ancienne arbalète [note secrète terminée]

retour auprès de statue de Cindros -> je décide de lui faire offrir grenouille orange -> "il" donne épée en acier chaotique [Cindros, esprit de la mort terminée]

retour au quartiers de vie -> Est -> 2 parchemins -> tente orque -> parchemin & statue de Devron [menace des ressuscités]

la ville #2

épreuves de la tour -> terrain d'entraînement : entraînement mannequin MK1 & les ressuscités : petit groupe

amélioration de la tour des mages & de l'armurerie

entraînements caserne -> Kane, protecteur 3 & Maev, tireuse d'élite 3

l'entrée #3

Nord Ouest -> parchemin - statue Elidra déclenche rayon vers tente orque -> chaussure de messenger - journal [anciens journaux] - parchemin -> parchemin mineur pour Kane [+ 3 % résistance air] - je n'ouvre pas mausolée -> barrière magique -> téléporteur -> énorme orque [ok voir un peu + bas]

tente orque -> Est -> amulette du vieux shaman -> réseau de grottes -> je ne bois pas dans fontaine -> téléporteur -> statue Rethora déclenche rayon vers tente orque - parchemin - journal [anciens journaux]

tente orque -> statue Devron



avec l'aide de ses soeurs, il détruit la magie orque qui menaçait la ville [menace des ressuscités terminée] -> automatiquement, avatar de la tour offre 2 coffres

barrière magique -> énorme orque = chef orque -> trophée de champion déverrouille les orcs barbares dans la tour en ville - journal [anciens journaux] -> barrière magique vous empêche de progresser [descente]

grotte mystérieuse -> journal [anciens journaux terminée]

barrière magique -> descendez juste avant téléporteur -> parchemin mineur pour Maev [+ 2 pénétration armure] - statue forme pont de pierres & de métal -> allez y -> parchemin majeur pour Aeris [- 20 mana & + 1 mana / seconde] -> voix mystérieuse vous apprend comment annihiler barrière magique [descente] -> autel des dieux oubliés - parchemin

barrière magique -> barrière magique -> avatar de la tour -> ... [descente terminée]

PROGRÈS DANS LE NIVEAU		
QUÊTES PRINCIPALES	3/3	
QUÊTES SECONDAIRES	5/5	
SCHÉMAS	3/3	
PARCHEMINS	10/10	
COMBATS	12/12	
SALLES SECRÈTES	2/2	
COFFRES	22/22	

a partir de maintenant, seuls mes notes personnelles seront mentionnées

quartiers de vie

quartiers de vie -> combat avec portails [ok après grande bibliothèque]

Rakhem, maître des runes 3



place principale -> porte grande bibliothèque fermée [clé dans chute d'eau des grottes] -> 4 horloges sur minuit pour bibliothèque cachée

guet-apens Nord prison [ok après grande bibliothèque]

combat avec portails à l'Ouest de bibliothèque cachée [ok après terrain de siège]

2 explosifs magiques pour terrain de siège



fabrication d'artefact -> câble = fils brisés dans atelier & cœur de cristal de golem = cristal de puissance sur golem brisé dans grottes -> forge magique pour baguette expérimentale

pour descendre, c'est là



PROGRÈS DANS LE NIVEAU		
QUÊTES PRINCIPALES	2/2	
QUÊTES SECONDAIRES	4/4	
SCHÉMAS	2/2	
PARCHEMINS	8/8	
COMBATS	14/14	
SALLES SECRÈTES	2/2	
COFFRES	20/20	

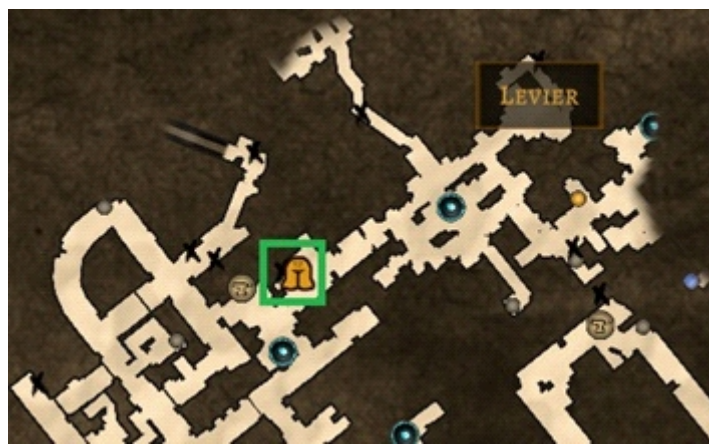
Kane, protecteur 5 - Maev, tireuse d'élite 5 - Aeric, druide 4 - Rakhem, maître des runes 4

étage de service

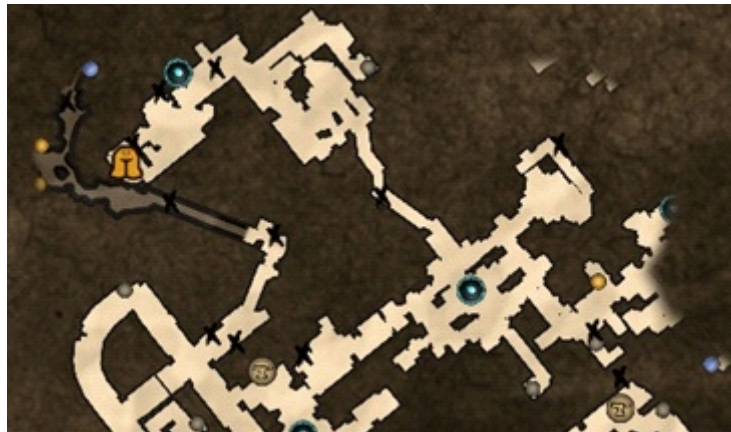
Boron, maître des lames 4



pièces mécaniques par là



machine est ici [technologie ancienne]+ levier pour Est



pour descendre, c'est là



PROGRÈS DANS LE NIVEAU		
QUÊTES PRINCIPALES	2/2	
QUÊTES SECONDAIRES	1/3	
SCHÉMAS	3/3	
PARCHEMINS	8/8	
COMBATS	11/11	
SALLES SECRÈTES	3/3	
COFFRES	21/21	

l'histoire de *Sleath* - 3ème QS ???

Kane, protecteur 6 - Maev, tireuse d'élite 6 - Aeris, druide 6 - Rakhem, maître des runes 6 - Boron, maître des lames 4

terrain d'entraînement à la magie

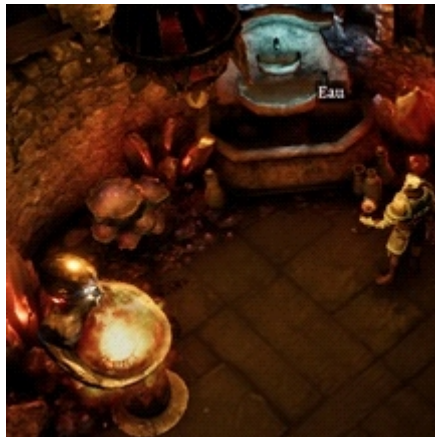
Whisper, mystique 5



autel de l'air -> frappez gongs dorés dans l'ordre où vous les avez rencontrés soit : 1er gong doré à l'Est -> 2 suivants près de autel de l'air -> dernier à l'Ouest

juste avant combat cristal de l'air -> Kane, protecteur 7 - Maev, tireuse d'élite 7 - Aeric, druide 7 - Rakhem, maître des runes 7 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5

eau, aqua aquis, pour "les 6 fils" soit les 6 flambeaux -> amulette du feu



le laboratoire secret de Protéus :

essence d'air dans tornade



ici

essence de feu dans chute de lave en fusion

étage de service -> servante de l'eau localise essence de l'eau -> serviteur de la pierre pour essence de terre

pour descendre, c'est ici



PROGRÈS DANS LE NIVEAU	
QUÊTES PRINCIPALES	2/2
QUÊTES SECONDAIRES	9/9
SCHÉMAS	1/1
PARCHEMINS	8/8
COMBATS	14/14
SALLES SECRÈTES	3/3
COFFRES	19/19

Kane, protecteur 7 - Maev, tireuse d'élite 7 - Aeris, druide 9 - Rakhem, maître des runes 7 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5

salle des machines

assemblage mécanique : orientation des pylônes

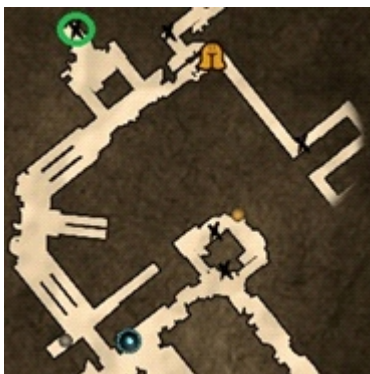


faites "lui" [*le mech*] allumer lumière où il y a le 1er levier puis mech cassé -> code lourde porte en acier 1 1 1 1

Faradus -> générateur de la fontaine de Faradus + distributeur

notes [le mystère des nombres] donneront codes du distributeur : 2 2 6 8 pour cuirasse de l'expédition - 9 0 1 1 pour diffuseur de mana pour générateur que réparera le mech

lueur pour initier refuge des ingénieurs



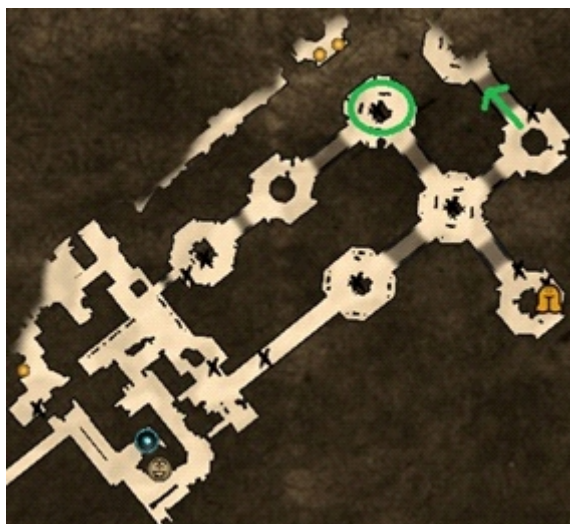
a utiliser sur **lampe étrange** au Nord [**rond vert**] -> allez y -> **tige de platine** pour **générateur** que réparera **le mech** - notes [**le mystère des nombres**] donnent codes du **distributeur** : 8 8 3 2 pour **casque de l'expédition** - 1 0 0 8 pour **l'arme** qui ne sera pas en stock - > **veilleuse** [**système d'allumage**] pour **générateur** que réparera **le mech**

retour vers Est -> **coupleur de mana** pour **générateur** que réparera **le mech**

générateur -> ... -> **panneau de commande** -> **note** [**le mystère des nombres**] donnent code : 8 0 8 4 pour **avatar de la tour** qui ne sera pas en stock

grand escalier pour continuer ... code 0 0 0 0 sur **panneau d'urgence** -> **note** [**le mystère des nombres**] donnent code : 0 1 1 2 pour "problème" <- **combat**

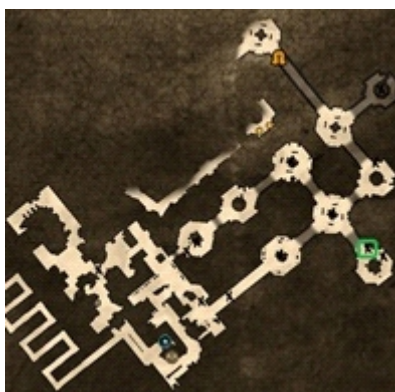
leviers pour faire le tour des **plateformes** & allez là



code 0 5 1 5 sur **ancien appareil à code** -> **de nouveau levier** au rond vert -> flèche verte -> **plateforme secrète** -> **note** [**le mystère des nombres**] donnent code : 0 4 0 9 pour "incantation magique majeure" <- **parchemin d'enchantement**

1/2 tour -> **formes géométriques & codes** : **dés le début, vous avez trouvé note "triangle"**, avant **chambre inondée**, **note "cercle"** - dans **chambre inondée**, **note** [**le mystère des nombres**] donnent code : 4 4 4 4 pour "4 édits" <- ...

retour **plateformes** -> **levier** à côté de **ancien appareil à code** pour pouvoir aller au Nord



formes géométriques & codes : **note "carré"**

note [le mystère des nombres] donnent code du distributeur : 4 7 5 6 pour bottes de l'expédition

descendez -> note [le mystère des nombres] donnent code du distributeur : 7 7 0 3 pour 3 cristaux violets

ancien appareil à code -> effacer les symboles avec les codes de formes géométriques & codes

lourde porte en acier du champ bataille oublié verrouillée sera ouverte avec Kaela

note [le mystère des nombres] donnent code du distributeur : 2 1 2 9 pour "vieux parchemins" <- parchemin mineur

chambre de stase -> Kaela, ingénieure 6



ce levier pour accéder à dernière plateforme



note [le mystère des nombres] donnent code du distributeur : 9 9 9 3 pour "incantation magique" <- parchemin enchantement

descendez ici



PROGRÈS DANS LE NIVEAU		
QUÊTES PRINCIPALES	3/3	
QUÊTES SECONDAIRES	4/4	
SCHÉMAS	1/1	
PARCHEMINS	10/10	
COMBATS	10/10	
SALLES SECRÈTES	4/4	
COFFRES	19/19	

Kane, protecteur 9 - Maev, tireuse d'élite 9 - Aeris, druide 9 - Rakhem, maître des runes 7 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5 - Kaela, ingénieure 6

raffinerie de mana

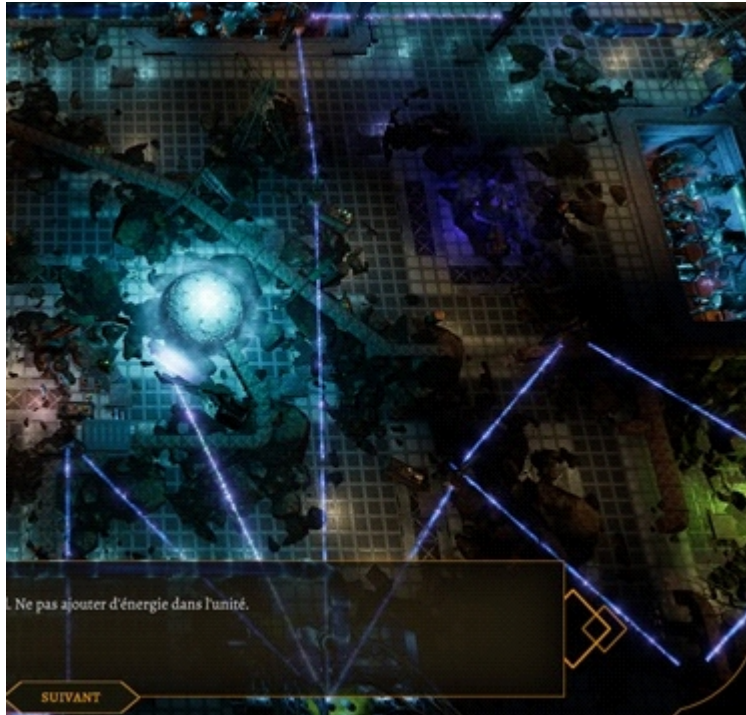
Sud Est -> cristal de mana nécessite outil [marteau d'obsidienne à l'Est]

accès au dépôt de mana : la + compliquée des 4 étapes de concerne : noyau

1. commencez par orienter pylônes vers portail secret



2. toujours en orientant **pylônes**, surchargez refroidissement



près **noyau** -> **dimension**

3. surchargez **noyau** en mettant en fonction le **pylône** Centre gauche [**flux rouge vers noyau**]



4. redirigez ces 2 flux bleus vers **noyau** [**flèche verte ci dessus**]



extrait cinématique

Nord Est -> **lampe étrange & machine à code** <- indice [**chiffre 3 - 3ème anniversaire - code de sécurité**] dans **vieille lettre**



PROGRÈS DANS LE NIVEAU		
QUÊTES PRINCIPALES	5/5	
QUÊTES SECONDAIRES	1/1	
SCHÉMAS	2/2	
PARCHEMINS	6/6	
COMBATS	7/8	
COFFRES	13/14	

Kane, protecteur 10 - Maev, tireuse d'élite 10 - Aeris, druide 10 - Rakhem, maître des runes 10 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5 - Kaela, ingénieure 6

étage démolli

boutons de matrice -> décidez du symbole que vous voulez faire apparaître

Chambre du symbole [+]
 Vos champions ont visité une pièce avec un grand symbole [+] brillant à l'entrée. Ils se sentaient bien dans cette pièce, en confiance, pleins d'optimisme. C'est l'un des symboles utilisés par les Daeva pour communiquer avec les autres races.

Chambre du symbole [x]
 Vos champions ont visité une pièce avec un grand symbole [x] à l'entrée. Ils s'y sentaient déprimés, emplies de négativité, et ils ont quitté la pièce aussi rapidement que possible. C'est l'un des symboles utilisés par les Daeva pour communiquer avec les autres races.

Chambre du symbole [o]
 Vos champions ont visité une pièce avec un grand symbole [o] à l'entrée. Ils y ont ressenti des doutes concernant l'issue de leur aventure et ont commencé à se poser des questions, perdant soudain confiance en leurs capacités. C'est l'un des symboles utilisés par les Daeva pour communiquer avec les autres races.



exemple du [o]

attention, a partir de là [**trait rouge**] : chacun des 7 personnages devra **prendre une décision**, selon cette dernière, il combattra seul - cela aura aussi un impact + tard sur **deux portails**

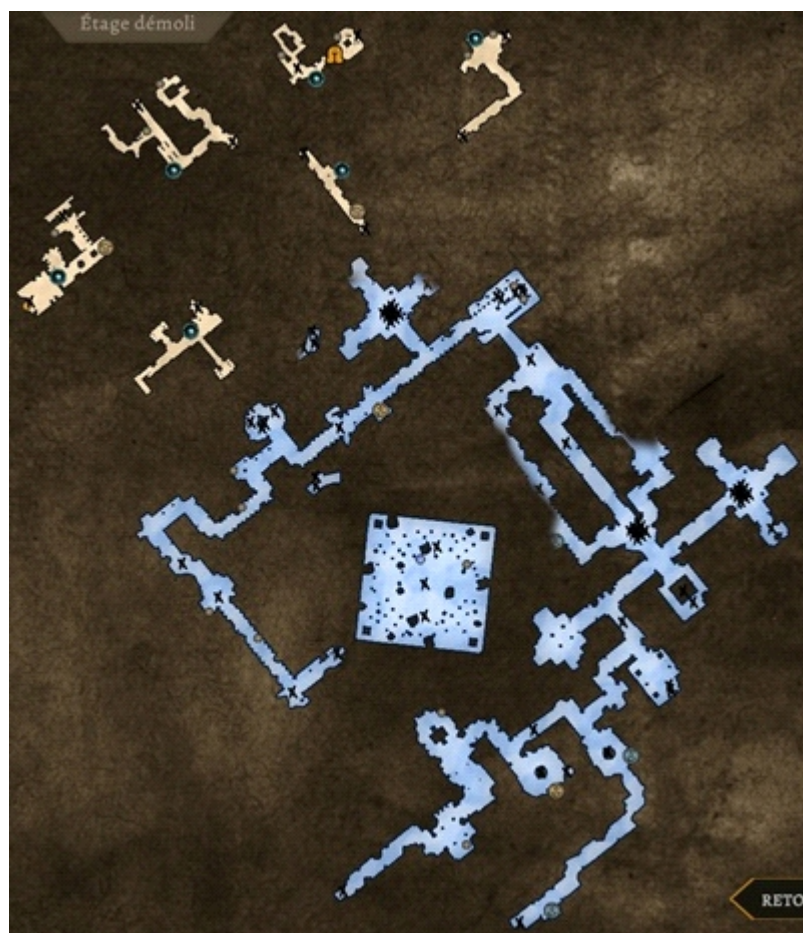


pour cause de combat seule, montée de niveaux : Kaela, ingénieure 10

Jugement rendu. L'issue est incertaine.

Vos champions ont été jugés par les Daeva. Ils ont déclaré que les trinités formées par vos champions n'étaient pas en parfaite harmonie, qu'ils étaient encore jeunes, et pas encore prêts pour le savoir qu'ils détiennent. Les Daeva ont autorisé les champions à quitter leur monde, et ont refermé les portails ensuite.

bilan de mes choix : **deux portails**



PROGRÈS DANS LE NIVEAU	
QUÊTES PRINCIPALES	2/2
QUÊTES SECONDAIRES	1/2
SCHÉMAS	2/2
PARCHEMINS	3/3
COMBATS	7/7
COFFRES	7/8

Kane, protecteur 10 - Maev, tireuse d'élite 11 - Aeris, druide 11 - Rakhem, maître des runes 10 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5 - Kaela, ingénieure 10

conseil des magi

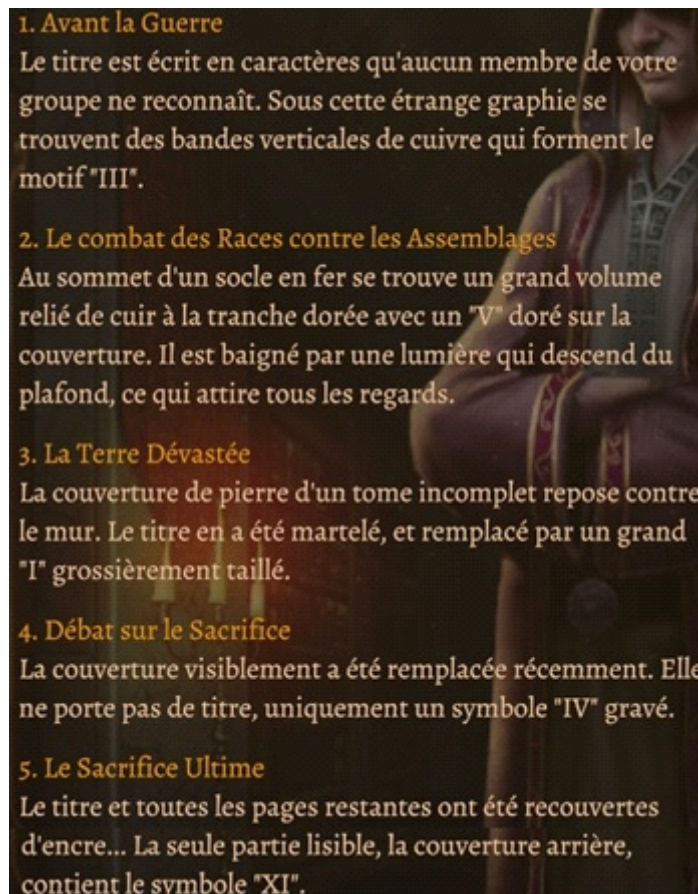
Kane, protecteur 11

grande fontaine -> je refuse de boire

livre noir -> bibliothèque cachée est là



histoire d'Artara -> positionnez les heures des horloges dans cet ordre



PROGRÈS DANS LE NIVEAU		
QUÊTES SECONDAIRES	4/4	
SCHÉMAS	2/2	
PARCHEMINS	8/8	
COMBATS	12/12	
SALLES SECRÈTES	4/4	
COFFRES	18/18	

Kane, protecteur 12 - Maev, tireuse d'élite 12 - Aeris, druide 12 - Rakhem, maître des runes 12 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5 - Kaela, ingénieure 10

laboratoire

statues élémentaires -> tournez les vers l'élément qu'elles représentent

attention : arrivé au Sud, suite trouvaille plan adamantine, Rakhem s'en ira rejoindre les siens [étoile rouge sur l'image ci dessous]

Kaela, ingénieure 12

Rakhem reviendra quand vous serez ici [carré vert sur l'image ci dessous]



laboratoire secret du vide -> manque clé(s) pour portes en métal [rond rouge sur l'image ci dessous - ok cf. serres]

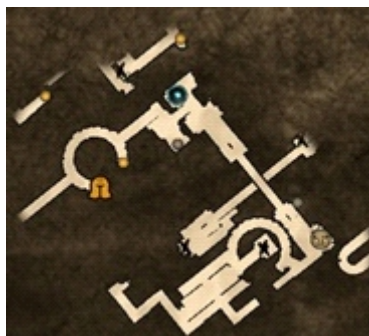
réparation du dispositif d'écoute -> manque 2 composants mécaniques [ok durant serres]



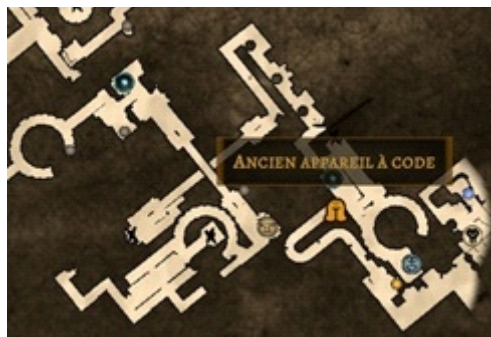
Kane, protecteur 13 - Maev, tireuse d'élite 13 - Aeris, druide 13 - Rakhem, maître des runes 12 - Boron, maître des lames 4 - Whisper, mystique 5 - Kaela, ingénieure 12

serres

ici, condensateur pour réparation du dispositif d'écoute [cf. laboratoire]



téléporteur avec un appareil de saisie de code qui sera obtenu grâce aux 4 terminaux de code -> 2 4 0 8



Rakhem, maître des runes 13

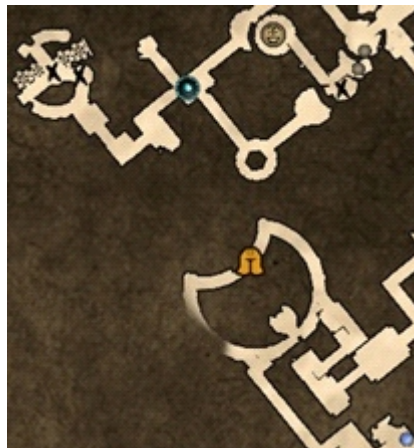
Kane, protecteur 14 - Aeric, druide 14

carte d'accès ici pour laboratoire secret du vide de laboratoire



Maev, tireuse d'élite 14 - Rakhem, maître des runes 14

là, fusible pour réparation du dispositif d'écoute [cf. laboratoire]



en continuant les banques de mémoire de l'avatar, bibliothécaire vous interpellera un peu + tard



observatoire

Kane, protecteur 15 - Maev, tireuse d'élite 15 - Aeric, druide 15 - Rakhem, maître des runes 15

c'est la fin -> 3 combats

----- bilan de la partie -----

<https://www.youtube.com/watch?v=JFsKuMJHix8>

durée estimée de la partie avec rédaction du document : 47 h 15

----- mes critiques & avis -----

défauts

2 crashes

pas de gestion des projectiles, des munitions & des torches

absence de commerce, de repos & de vivres [pas d'auberge en ville - pas de bivouac dans la tour]

impossible d'annoter les cartes - manque les images sur quelques cinématiques

ni parade ni esquive -> systématiquement, les attaques touchent avec toutefois, quelques ratés ?

les espaces des combats sont bien + grand que ceux d'exploration - de +, visuellement, ils ne correspondent pas - d'où arrivent toutes

ces vagues d'*ennemis* ?

les personnages non actifs suivent **ceux actifs** & interviennent même dans les conversations, pourquoi ne combattent ils pas ?

j'ai beaucoup de mal a comprendre comment **les niveaux d'une tour** retournée dans la terre peuvent être présentés dans "le sens normal de la gravité" ???

qualités

temps de chargements rapides - sauvegardes à la demande - Game Play clavier souris excellent

la traduction FR semble correcte

les graphismes & animations de combats sont d'un bon niveau - les cartes sont vraiment bien réalisées

présence de puzzles

les nombreux textes & les dialogues associés sont bons - mention spéciale pour les conversations du groupe

le RP, sous divers aspects, est bien présent - la rejouabilité est bonne

Tower of Time est un bon jeu