

Baldur's Gate 3

Aout 2023 - Larian Studios - obtenu gratuitement lors du concours sur la Couronne de Cuivre durant l'été 2023

version Gog - **patch 8** - **hotfix4** d'Aout 2025

----- nomenclature -----

groupe actif / *groupe passif* / *tiers*

décision - commentaire - lieu - élément du décor

important - non réalisé - non vérifié

informations récoltées avant de débiter -> répartition des Xp + niveau d'expérience maximum = 12

----- technique -----

répertoire des sauvegardes

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > Local > Larian Studios >

<Alt> pour surbrillance

si clavier Azerty -> réaffecter certaines touches comme celle de sauter [<Z> en qwerty -> <Ctrl droit> <- mon choix] ou carte [<M> en qwerty devient <;>]

double <click gauche> sur la carte pour marque [repère] avec annotation

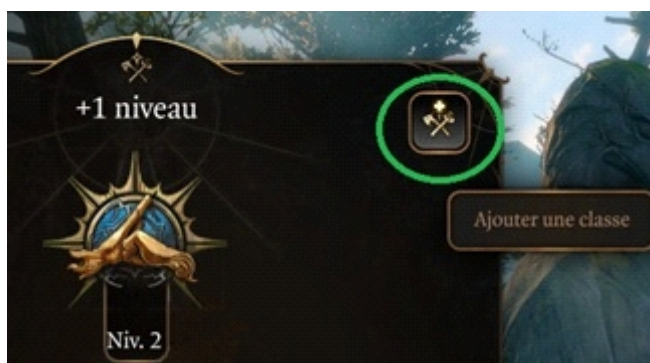
----- courte description -----

5 modes de difficultés dont 1 personnalisable

en cours de partie, changement du mode de difficulté dans le menu principal

règles Donjons & Dragons 5ème édition - inconnues me concernant -> <https://www.aidedd.org/adj/>

le multiclassage est déconseillé aux joueurs ne les connaissant



3 *compagnons actifs*

"sous certaines conditions, vous pourrez avoir des *alliés* en combat. vous ne pourrez pas les diriger, mais ils combattront avec vous" [*texte original de @mornagest légèrement modifié*] - le cas typique, de ces *possibles futurs alliés*, est de leurs demander de travailler pour vous, l'autre possibilité sera d'embaucher des *mercenaires* auprès de *Fletriss en lieu & place des compagnons proposés*

il pourra aussi y avoir des *alliés temporaires* le temps d'un **secteur bien défini**

vous aurez **maintes décisions** à prendre à travers les dialogues ou même **les éléments du décor** -> certaines auront recours à "l'écran de tirage de dés" [**visuellement parlant**] impliquant "les caractéristiques" du personnage les effectuant & d'autres facteurs

vos **décisions** auront une influence sur **vos compagnons** <- notion d'approbation

les marchands seront localisés sur la carte ainsi que les **anciens cercles de symboles** [**déplacement rapide**]

vous & vos **compagnons** auront accès (**ou pas**) à "un certain pouvoir" lié à l'histoire principale

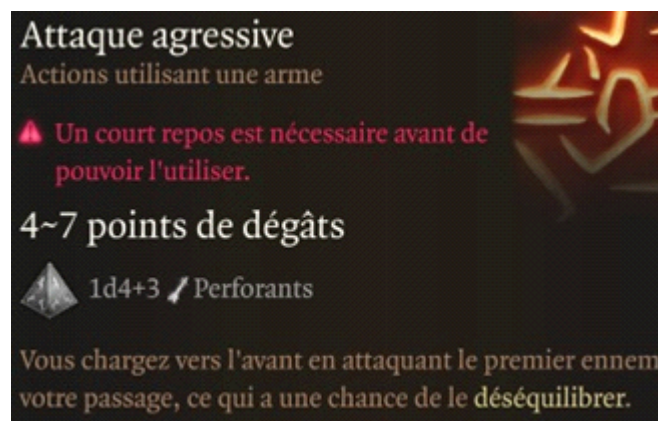
Points de vie & soins

@mornagest -> afin d'éviter les tirages trop extrêmes, c'est la méthode du nombre de points de vie moyen par niveau qui est appliquée - pour chaque membre du groupe, vous obtenez systématiquement le même nombre de points de vie lors d'un changement de niveau - ce nombre dépend de la classe et du bonus en constitution - chaque changement (pair - cf. **conseils en vrac**) de la constitution est répercuté, s'il est devenu pair, sur le total des points de vie

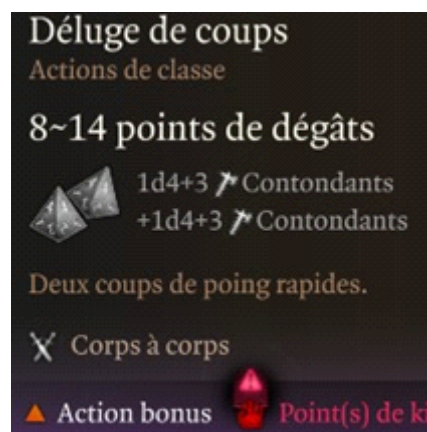
caisson de restauration dans le **Nautiloïde** & la **colonie des flagelleurs mentaux**

sorts - **potions**

repos court [**2 par jour**] vous soigne pour moitié & permet de recouvrir toutes vos actions bonus



manger avant un long repos (cf. **votre camp**) vous soignera totalement tout en permettant de recouvrir toutes vos actions bonus & les sorts mémorisés des **jeteurs de sorts concernés** [**type mage, clerc, druide etc.**]



sans Ki, déluge de coups n'est pas réalisable

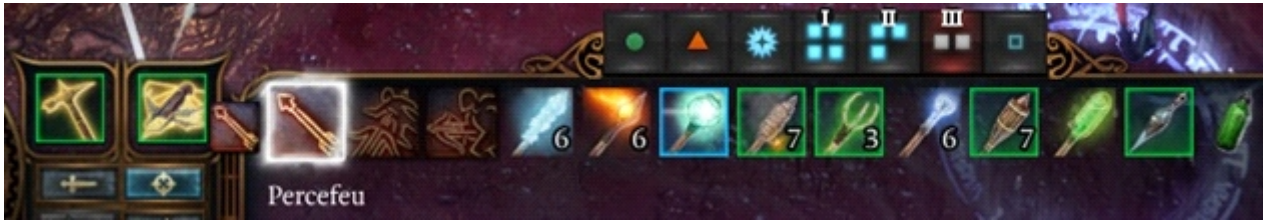
résurrection d'un **membre actif** avec **parchemin de retour à la vie**, sort de clerc ou via *Fletriss*

assez souvent, seront proposés des options dans les dialogues pour éviter de combattre - vous pourrez aussi décider d'attaquer

<T> sur un *ennemi* pour consulter [sa fiche](#)

attaques physiques selon la (ou les) classes -> **armes de corps à corps**, **arcs** & **arbalètes** - maintes **objets à lancer** **comportant de petites armes de corps à corps**

en cliquant sur l'**arme à distance active**, sélection des **flèches** ou d'un **objet à lancer**



passer par l'inventaire pour changer d'**arme de corps à corps** ou **a distance**

attaques magiques -> sorts selon la (ou les) classes

pas de malus pour le combat à deux armes, par contre, **la main gauche consomme une action bonus**

objets

vous aurez besoin d'une **pelle** pour creuser <- **Mattis**, au **terrier du bosquet d'émeraude**, en vend une & des **cordes** pour descendre assez bas <- sinon vous pourrez sauter

dans l'écran de l'inventaire ou celui du commerce -> séparer un lot d'**objets** via <Bouton droit> / sélectionner **plusieurs objets** avec <Ctrl> ou <Shift>

vous pouvez utiliser une **arme à distance** pour couper, par exemple, des **cordes inatteignables** ou pour annihiler **certaines pièges** en tirant dessus

votre camp

Votre campement vous permet de vous accorder des **longs repos** pour soigner totalement votre groupe. C'est également là que vous pouvez gérer la composition du groupe, discuter avec vos compagnons afin de faire évoluer votre relation avec eux, stocker vos objets, modifier votre personnage, ou encore recruter des suivants.

changer d'apparence via **miroir magique**

feu de camp pour manger (**ou pas**) <- 40 **provisions de camp** en mode de difficulté explorateur ou équilibré & 80 pour les autres

paillasses pour long repos - quitter pour revenir où vous en étiez



coffre de voyage contiendra les **objets envoyés au camp**

vous pourrez déplacer des éléments du décor

@Sarevok88 -> "plonger, c'est par exemple quand un personnage de ton groupe a une épée, et si il y a du feu par terre tu peux plonger ton arme dedans pour l'enflammer"

si vous n'avez + de sorts de soins disponibles, réanimer un *membre du groupe actif* à 0 PV en le faisant toucher par *un autre* redonnera 1 PV au 1er nommé

de façon générale, il y a assez souvent 2 voies (ou cheminements) pour progresser

----- conseils en vrac -----

annotez vos cartes

attention lors des montées de niveaux, ce que vous proposera le jeu par défaut ne sera pas forcément ce que vous souhaitez - vérifiez bien chaque option dans le panneau de gauche - exemple en vidéo

https://www.youtube.com/watch?v=QXNSCm9Aq_s

@mornagest & loupgris92 précisent que pour les caractéristiques des *membres du groupe*, faites en sorte qu'elles soient paires [16 ou 17, ce sont les mêmes effets]

au risque de loucher des événements, il est conseillé (merci @mornagest & @loupgris92) de faire , régulièrement des repos longs dans votre camp- faites le surtout si le narrateur vous dit que vous êtes fatigués ou que vous devez vous reposer

l'idéal étant : combat -> repos court -> combat -> repos court -> combat -> repos long -> combat -> repos court etc.

parlez & reparlez à tous les tiers, surtout à ceux qui sont statiques -> actions pouvant amener à "l'écran de tirage de dés" [visuellement parlant] pour des informations, des PE, de nouvelles quêtes, des mises à jour de quêtes ou des recrutements de *compagnons*

parlez aussi de temps en temps avec vos *compagnons* surtout si un point d'exclamation apparaît sur eux

si un des *membres actifs* le peut, qu'il parle aux animaux

lisez bien tous les écrits & les écrits -> ils sont susceptibles de PE, de déclencher une quête, , d'en mettre une à jour ou d'apporter des indices pour en réaliser une, trouver une cachette [coffre enterré sous monticule de terre par ex.] ou un mécanisme [levier ou piège caché par ex.]

faites crocheter les serrures & désamorcer les pièges par le *membre actif* qui a le + de dextérité & d'escamotage - veillez à disposer d'outils de voleur & d'outils de désamorçage de pièges



d'autres facteurs peuvent intervenir (cf. image)

vous pouvez aussi rechercher une éventuelle **clé** dans les parages ou y revenez + tard si vous n'êtes sûr de vous à l'instant T

sous risques de pénalités et/ou de dégâts, faites attention où vous marcher - ces **éléments du décor au sol** ont des propriétés spécifiques (acide - graisse pouvant être enflammée etc.) - vous pouvez aussi, par exemple, faire en sorte que le sol devienne inflammable, enflammée, acidifié, glissant etc.

de façon général, observez bien les **éléments du décor** & agissez (ou pas) en conséquence - notes qu'il y a un bonus à distance si vous surplomber **votre cible** - malus dans le cas contraire

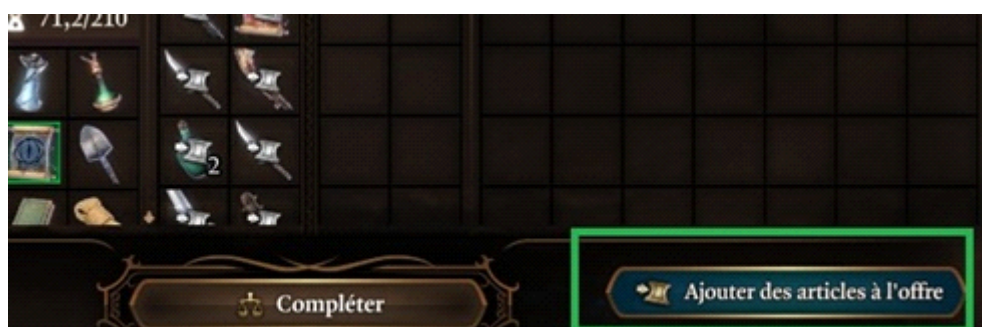
pour **chaque membre actif**, veillez à disposer de 2 voir 3 **armes de corps à corps** avec des types de dégâts différents [**tranchants - contondants - perçants**] -> utilisez les selon les résistances de **l'ennemi ciblé** <- **sélection des armes en cliquant dessus dans l'écran en bas**

dans les **lieux sombres**, allumez tout ce qui peut l'être comme les **bougies** & les **torchères**

surveillez le poids portés - envoyez **provisions de camp** au **camp**



marquez les **objets à vendre**, lors des phases de commerce, vous n'aurez plus qu'à tous les proposer en un click au **marchand**



@mornagest -> "un bon charisme permet de vendre tes objets plus chers et de les acheter moins cher. Idem pour la persuasion. Pour que cela soit effectif, il faut que tu engages la conversation entre le marchand et le personnage au charisme et à la persuasion les plus élevés"

trou de galeries ou fissures -> petit familier comme un rat

selon *compagnons conservés*, conservez fers infernaux & pièces spirituelles

quelques *éléments du décor solide* pourront être cassés avec le sort déluge occulte de Wyll [exemple : *tours arcaniques près de l'entrée de la vieille tour dans les tréfonds obscurs*)

vous pouvez vous téléporter assez loin & même derrière, des grilles, avec foulée brumeuse <- nécessite de voir le point d'atterrissage

conservez de quoi voler (ou disposez d'un sort de vol) ou de pouvoir sauter très loin par dessus un obstacle

déclencher le combat en étant caché [en bas à gauche pour tout *le groupe actif*] vous donnera l'initiative & une chance de surprendre *vos cibles*

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

il est normal de ne pas recevoir de PE pour les crochetages & les désamorçages <- règles D&D 5 (@guigui)

les défauts

liste non exhaustive

2 crashes

combats uniquement au tour par tour

le didacticiel est vraiment incomplet - il manque les illustrations

limite de niveaux d'expérience

impossible de modifier le type de clavier comme étant Azerty

inventaires totalement surdimensionnés

pas de gestion des flèches de base <- quantité a disposition illimitée

les arbalètes utilisent les mêmes flèches que les arcs [il n'y a pas de carreaux], c'est du grand n'importe quoi -> il manque les frondes, les dagues de jet & les fléchettes

les objets & sorts sont affichés trop petitement dans les écrans comme l'inventaire, le livre de sorts & le commerce -> il est compliqué de les identifier rapidement -> idem pour l'écran du bas, celui avec les actions, des sorts, des potions etc.

beaucoup trop souvent, il faut recentrer la caméra ou faire une rotation - c'est compliqué parfois de se déplacer, rien que le fait de passer sous une porte n'est pas fluide

hors cas particuliers comme les inspirations, les points d'expériences sont attribués à tous y compris *les compagnons passifs* -> c'est totalement absurde

l'alchimie [fabriquer une potion ne nécessite ni pillon ni mortier ni récipient ni liquide] est réalisable par tous *les compagnons actifs*, quelque que soit leur classe, est ce normal ?

avec <Alt>, tous les objets & les contenants n'apparaissent pas en surbrillance - ces derniers, une fois vidés, ne sont pas indiqués comme tel

quelque soit le nombre de convives a manger dans **votre camp**, le total des **provisions de camp** consommée est quasiment fixe -> c'est idiot

vous ne pouvez pas ressusciter un *tiers*

topographiquement parlant, les cartes ne correspondent pas, souvent en terme de distances

des incohérences de situations pour *les tiers*

des histoires trop compliquées a suivre - **les mémoriser nécessite celle d'une troupe d'éléphants** - impactent les prises de décisions tout apportant des formes de frustrations voir même de rejets

au final, le Game Play est moyen

les qualités

la traduction FR me semble correcte

sauvegarde à la demande - temps de chargement convenables [**AMD Ryzen 5 5600 6 Core Processor - RAM 16 Go - CG : Nvidia Geforce RTX 3050 VRAM 6 Go**]

exploration libre - trouver le bon cheminement, comme pour ses aînés, est un des intérêts principaux

graphismes & animations de combats sont d'un bon niveau - **quelques secteurs** en 3D sont spectaculaires

énorme travail sur les cinématiques [**174h00**]

le RP est bien présent - de rares têtes connues - des histoires qui s'imbriquent etc. - quelques puzzles

trop de défauts dans ce **Baldur's gate 3** [**patch 8 - hotfix4**] qui n'en a que le nom - ce n'est qu'un assez bon jeu