

the Dragoness - Commander of the Flame

Août 2023 - dev. Crazy Goat Games [Pologne]

titre acheté 3.39 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - non réalisé

tiers - ennemis - troupes - lieux

----- Technique -----

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

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

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > LocalLow > PQube Limited >

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

----- description -----

vue mixte -> isométrique & plateaux

*Une aventure inspirée de **Heroes Of Might Magic** avec une touche roguelite. En vous lançant dans une quête épique à travers la péninsule de Drairthir – une terre ravagée par des factions belligérantes de Dragons – vous incarnez une Commandante, recrutée par La Dragonne, dans sa quête de conquérir et d'apporter la paix au monde.*

En vous retrouvant dans la capitale en ruines de Níwenborh, c'est à vous de reconstruire cette ville autrefois grandiose. Ce n'est qu'en recrutant une puissante armée de bêtes et en gérant vos ressources que vous pourrez vous préparer aux dangers qui vous attendent – où seule une bonne stratégie et une compétence tactique vous feront sortir victorieux.

extrait fiche GOG

dans sa mécanique, ce titre se rapproche aussi, un peu, de **King's Bounty - the Legend**

vous suivrez linéairement une **Quête Principale**

avant **chaque secteur**, vous partirez avec *des troupes imposées*, a vous d'en trouver ou recruter

ensuite, pour **chaque secteur** :

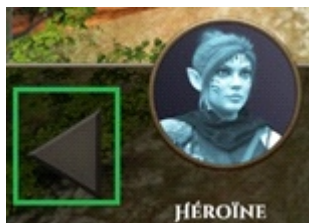
- 3 défis a réaliser (ou pas)

- possibilité de **Quête(s) Secondaire(s)**

- des **éléments du décor**, **comme des plaques à pression ou des portails**, auront divers effets comme accéder à des **zones isolées**, des surprises etc .

- **arène** (ou pas)

au retour de **chaque secteur**, selon **ressources** pour certaines, vous aurez des choses a décider dans **Niwenborh**



attention -> pour *les mercenaires*, c'est juste pour le prochain secteur

----- conseils -----

au risque d'avoir des malus pour *vos troupes*, surveillez *les vivres*

localisez & observez *les lieux* & les *éléments du décor* avec <Bouton droit>

des *ressources* peuvent être cachées par le décor au 1er plan

avant d'attaquer, évaluez *les ennemis* via <bouton droit> & décidez d'y revenir + tard ou pas

à *Niwenborh*, commencez par déverrouiller l'*autel des âmes*

réalisez tous les combats, vous aurez ainsi + de chance de récupérer des ressources à l'*autel des âmes*

en supprimant manuellement les sauvegardes automatiques, purgez de temps en temps le répertoire des sauvegardes (cf. *technique*)

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

difficulté facile

Fearann

QP des '*3 silos*' - QS des *vivres* a acheminer à l'Ouest - 2 *plaques à pression* - 1 *portail* pour Nord Est

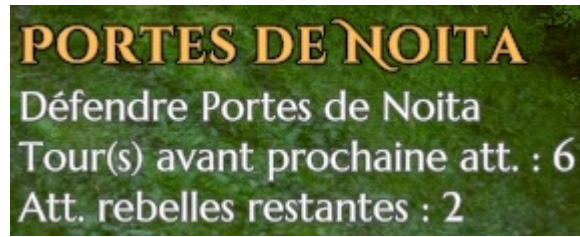


je n'avais pas fait attention [sic] -> compétence "vitesse" est donnée par les fers à chevaux ...

les portes de Noitaa

QP -> 'défendre **la porte**'

vieux mécanismes = surprises ...



il y aura 5 assauts - soyez au rendez vous 1 tour avant

repérez les **portails bleus** qui vous déposeront à **la porte** à protéger <- tant que *les ennemis* ne l'attaquent pas, mis à part *le griffon* pour le défi, vous n'êtes pas obligé d'y laisser *des troupes* - il faut juste être dans le bon timing pour être en mesure d'y transférer (ou interchanger) *des troupes* juste avant les assauts *des rebelles*



le royaume des Ents

QP -> 'l'atteindre'

puits des anciens est corrompu

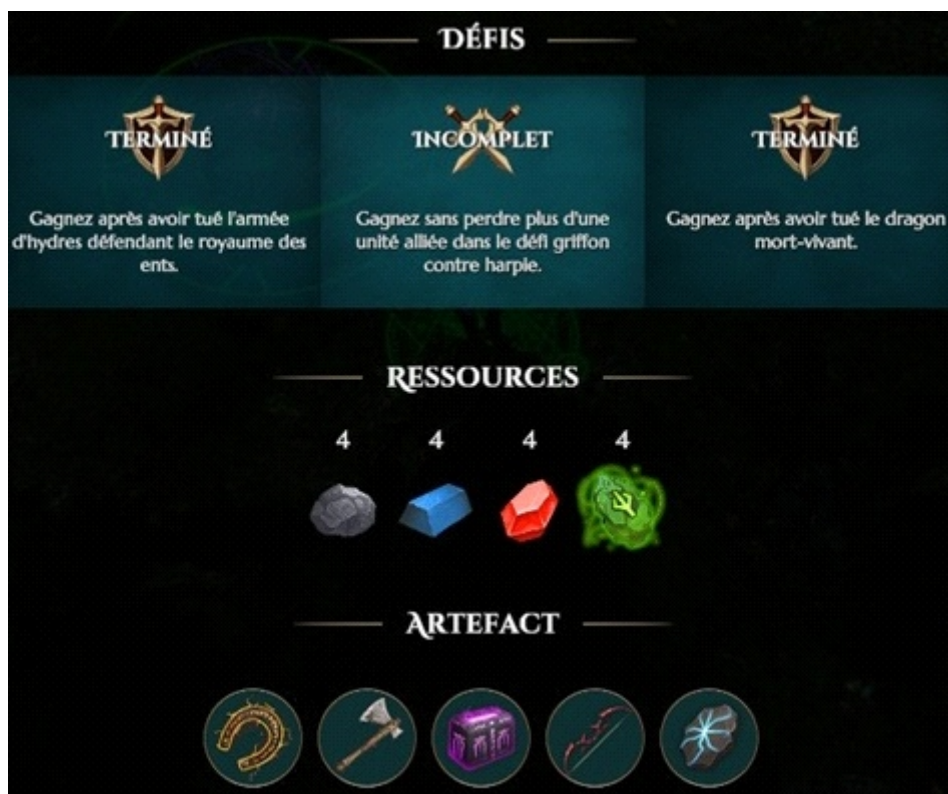
QS -> '**cabane sur sorcier**' -> choisir entre **griffons** ou **harpies** puis liquider les groupes de *la troupe opposée* en commençant par celui dans 'leur maison' <- compris a posteriori -> **troupe amie** détruira les ronces <- **cinématique**

plaque à pression au Nord pour affaiblir 1 des 2 blocs de pierre à l'Est

Sud Est -> **structure étrange** pour QS 'tuer 3 *hydres adulte*' <- 3 combats avec troupe hydre

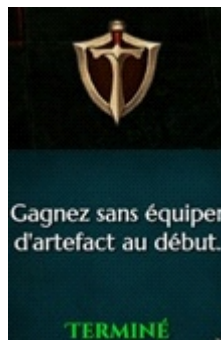
plaque à pression au Sud pour affaiblir 1 des 2 blocs de pierre à l'Est

QP -> 'vaincre *le roi Ent corrompu*' pour **résine purifiante** à verser dans **puits corrompu** défendu par *la reine Hydre*



le ravin du vide

allez y sans **artefact équipé** ou avec [3ème défi]



point d'entrée -> **portail bas droite** vers zone Ouest -> QS '4 groupes d'ennemis' -> **arène**

point d'entrée -> **portail bas gauche** vers zone Est -> QS 'les œufs mystérieux' sera résolue en tuant tous *les ennemis* -> **Pierre runique**

point d'entrée -> **portail haut gauche** -> **vieux mécanisme** = **Pierre runique**

point d'entrée -> **portail haut droite** -> QS 'dragon avide' - vous êtes à 0/7 pour QS 'œufs mystérieux'

point d'entrée -> **portail haut centre** -> 10 **vieux mécanismes** -> **l'œuf doré**

point d'entrée -> **Pierre runique**



la cité en ruines

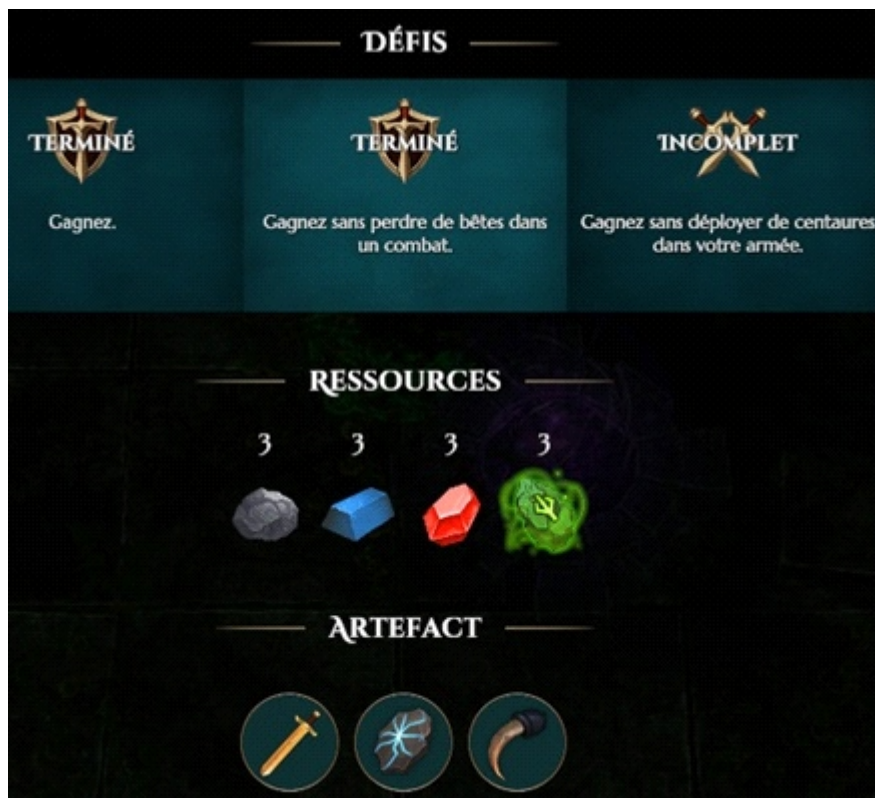
allez y sans *centaures* ou avec [3ème défi]



c'est volontaire de ma part

QP : 'rassembler *des alliés*' <- je pense qu'il faut aller sur tous les sites de recrutements cerclés en jaune

n'oubliez pas le recoin au Nord Ouest - portail de sortie au Nord Est



le plateau de la montagne

tours de guets pour découvrir d'autres lieux

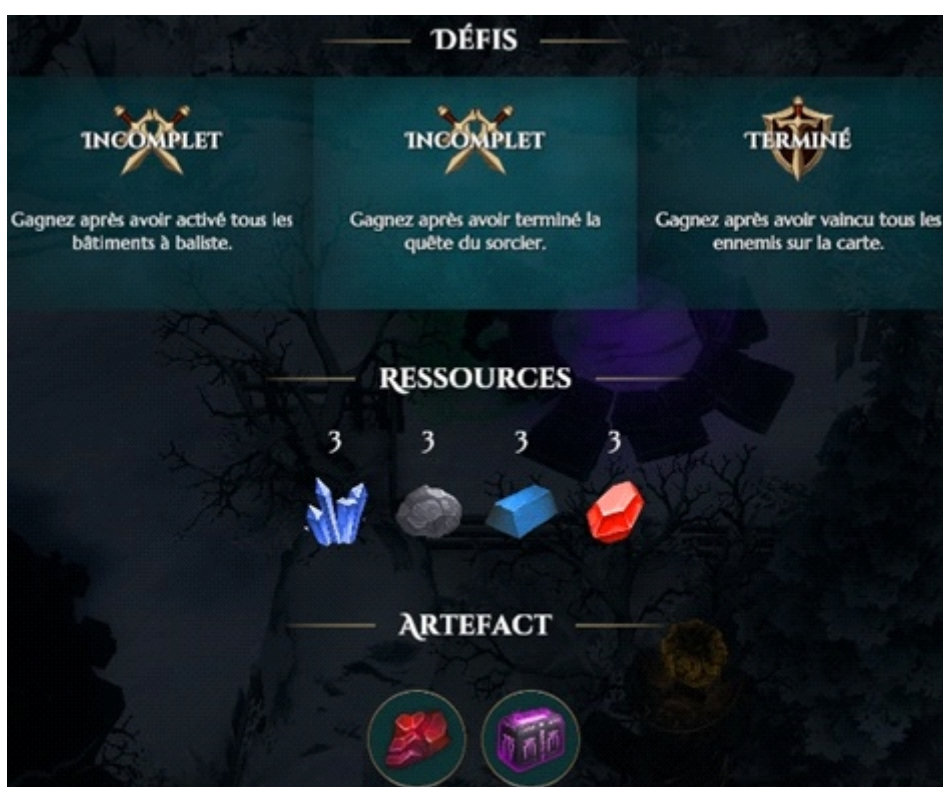
QP -> 'trouver 6 cristaux bleus' dans les mines de cristaux bleus

portail Ouest pour petit secteur du portail Est

via cabane du sorcier près du lac gelé -> QS 'une belle prise' <- spécimen géant au Nord Est a engager

défi des balistes -> les réparer mais ne pas les utiliser <- encore une fois, fallait le comprendre bien avant <[:o((((

arène au Centre

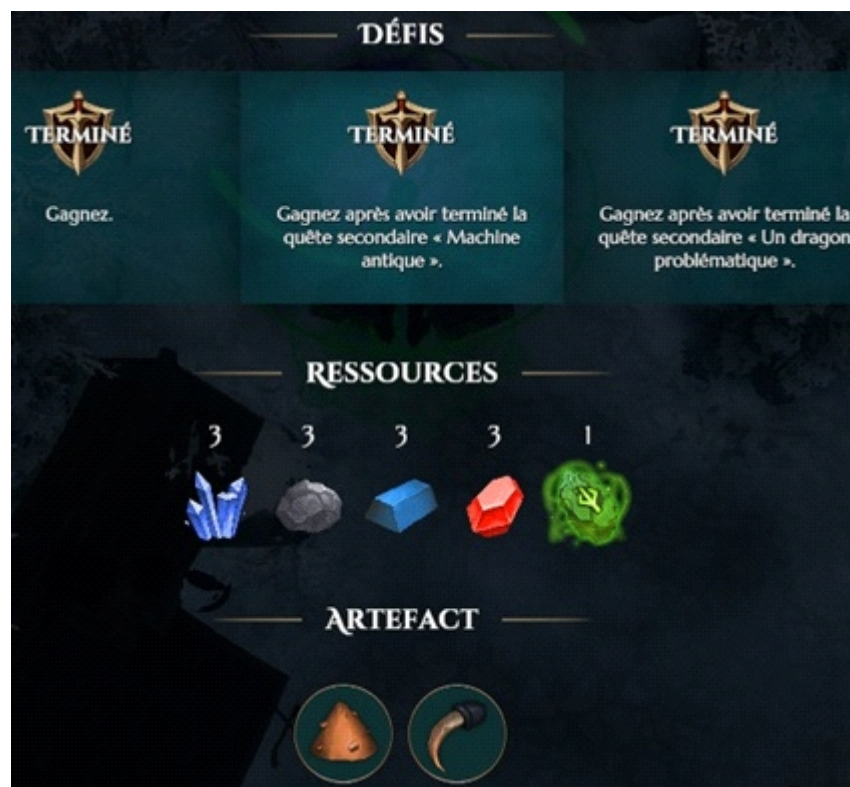


le lieu du tournoi

attention : il y a très peu de **vivres** ... sachant que des barrières de fermeront simultanément, vous devrez décider par où passer ...

point d'entrée -> QP : 'atteindre le **portail de sortie**' -> l'**entrepôt** -> QS 'trouver 6 **engrenages**' a remettre à l'*ingénieur* au Nord Ouest pour 2 **balistes** - tour de guet localise **portail de sortie** au Nord Ouest

en fin de parcours, vers l'Ouest : **camp des villageois** pour QS 'un dragon problématique' donnera, si vous avez les **ressources demandées**, *jeune dragon*



les ruines glaciales



je prends le risque ...

pilier d'énergie -> QP 'attaque surprise' - trouver & y insérer ses 2 **mardeaux** fera apparaître **portail pour Sud Est**

fort -> QP 'le défendre' -> après 2 assauts, essayez de réparer les 2 **balistes** pour affaiblir *les troupes de Croc Gelé*

tours de guets pour découvrir **d'autres lieux** - 2 **portails** pour s'en approcher <- les **mardeaux** y sont - vous pourrez y réparer des **balistes** qui vous aideront, surtout pour chacun du 1er des 3 combats

prenez **l'oeuf** au centre Sud ...

plaque à pression au Sud Ouest efface 1er bloc de roche au Sud Ouest

cabane du sorcier -> QS 'l'oeuf doré' - il efface 2nd bloc de roche au Sud Ouest

ermitage vers Centre -> QS 'présence épouvantable' ouvre grille à l'Ouest

Sud Ouest -> 8 **vieux mécanismes** pour **l'œuf** de la QS

Centre Nord -> **arène [défi]**

portail de sortie à l'Est



le cimetière antique

QP 'l'écho glacial' lié à **l'amplificateur cassé** qui nécessite 6 **runes vertes** [**échos verts détenus par échos épouvantables**] pour être

scellé

7 entrées de cimetières ouvriront grilles <- défi des leviers

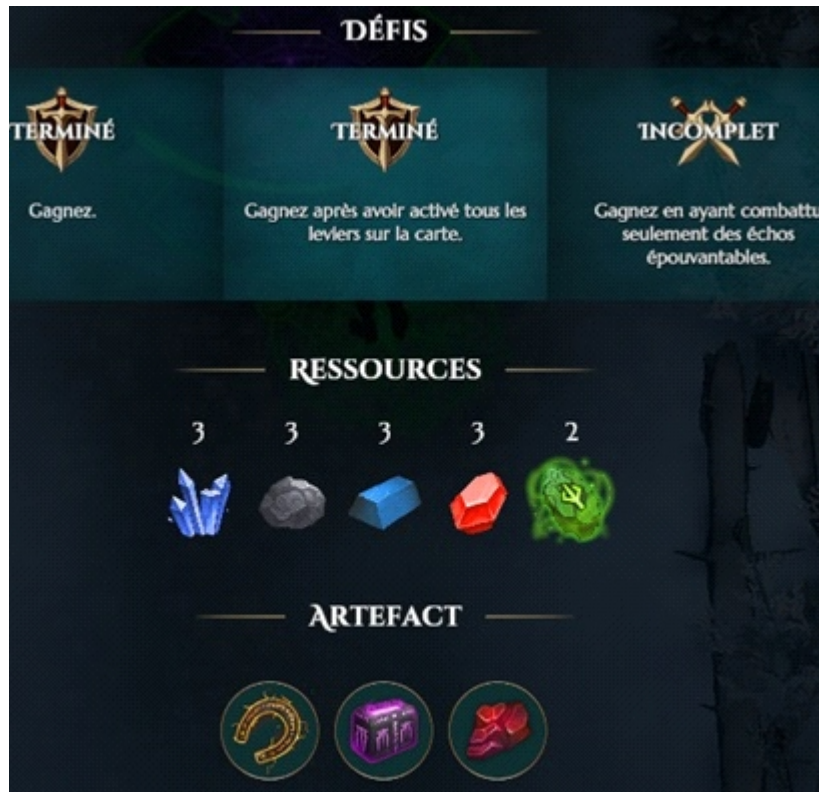
arène au Sud

plusieurs vieux mécanismes & des balistes dont certaines a réparer ou pas

Ouest -> tour de guet vétuste demande une troupe

Nord -> tour de guet vétuste demande une troupe

portail de sortie au Nord



pour le 3ème défi, c'est intentionnellement que je l'ai zapper ...

l'oasis

marché -> QP 'les rouages du commerce' -> avant poste marchand -> suite QP + QS 'chiot affamé'



le nourrir en trouvant 3 os délicieux -> une fois que ce sera fait, le nourrir en trouvant 3 autres os délicieux -> une fois que ce sera fait, le nourrir en trouvant 3 autres os délicieux

carrefour central -> filez au Sud

comptoir d'échange pour QS 'échange de rations' désire 25 vivres <- faites le juste avant de quitter l'oasis

arène

la caravane abandonnée au Sud pour QS 'cristal perdu' - trouver cristal de sang dans une des 3 tornades de sable

la pyramide oubliée au carrefour central -> manque œuf rouge [œuf de phénix]

à l'Ouest -> cabane du sorcier (abandonnée) est inaccessible -> le camp saccagé pour combat contre 3 phénix donne QS 'un problème enflammé' - ramenez l'œuf de phénix à la pyramide oubliée

plaque à pression au Nord Ouest



impasse décidée pour le 2nd défi ...

le nid de dragon

au fur & a mesure des choix dans votre progression, les rochers se formeront

2nd défi -> ramassez tous les petits œufs bleus

secteur Centre

QP 'nid de dragon' - parlez à la doyenne dragon -> réalisez son défi -> œuf de dragon dans nid de dragon

parlez à la doyenne dragon -> retrouver 2 œufs de dragon géant & QS 'l'écaille doré' - parler à l'éducateur de jeunes dragons <- boudiou, je l'ai vu que + tard, il est là -> ça sera bon quand même

tour de guet vétuste ouvrira passage en échange d'une troupe

secteur Sud Ouest

sacrifice de 3 cristaux rouges pour ouvrir passage

baliste antique a réparer avec 6 cristaux rouges

pour ouvrir passage, choix entre sacrifice de 3 cristaux rouges ou offrir une troupe à tour de guet vétuste

secteur Sud

portail pour ...

recoin Nord Ouest

dragon de fusion -> *écaille dorée* -> *portail* pour ...

secteur Sud

vous êtes obligé d'échanger *une troupe* dans 1 des 2 *tours de guet vétuste* pour ouvrir passage

secteur Est

2 *balistes antiques* a réparer avec 6 ou 12 *cristaux rouges*

secteur Sud Est

sacrifice de 3 *cristaux rouges* pour ouvrir passage

œuf de dragon géant

secteur Centre

donnez *écaille dorée* à *l'éducateur de jeunes dragons*

recrutez *œuf mystérieux* pour pouvoir atteindre *petit œuf bleu*

secteur Nord

petit œuf bleu

sacrifice de 3 *cristaux rouges* pour ouvrir passage

secteur Nord Est

petit œuf bleu

sacrifice de 3 *cristaux rouges* pour ouvrir passage

baliste antique a réparer avec 6 *cristaux rouges*

secteur Est

petit œuf bleu

pour ouvrir passage, choix entre sacrifice de 3 *cristaux rouges* ou offrir *une troupe* à *tour de guet vétuste*

petit œuf bleu -> *œuf dragon géant*

secteur Centre

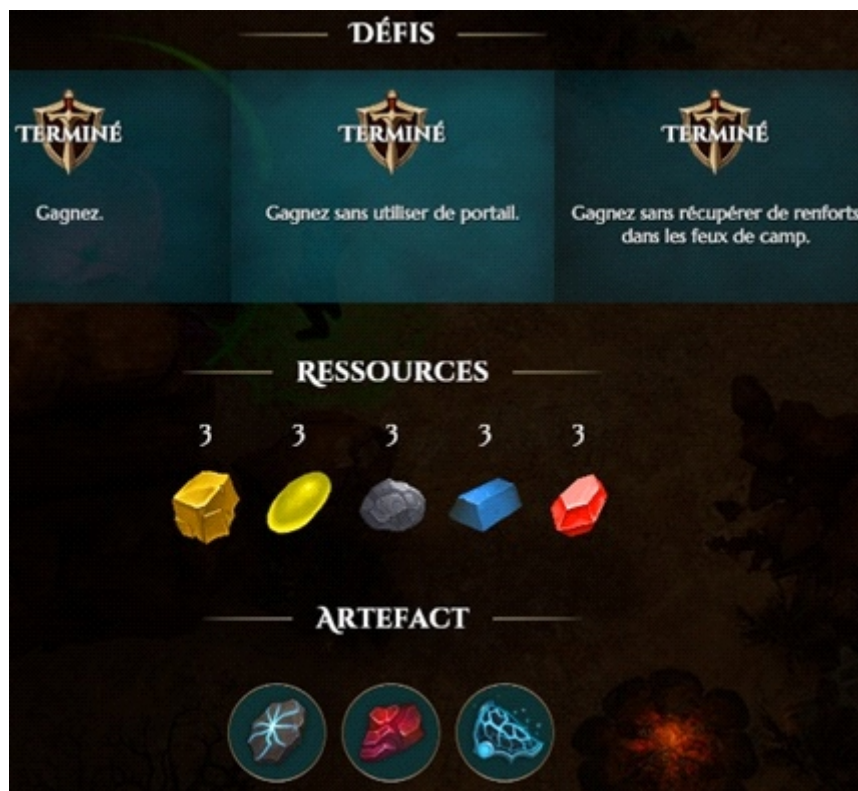
placez 2 *œufs de dragons géants* dans *nid de dragon* -> parlez à *la doyenne dragon* -> filez à *la capitale*



la nécropole

QP 'nécropole' - protéger *le vieux sage* contre 6 assauts contre **la forteresse** & obtenir ainsi **papyrus déchiré**

commencez par Sud Ouest -> **vieux mécanisme** à l'Ouest -> **vieux mécanisme** au Sud Est -> **vieux mécanisme** à l'Est -> Nord Est -> Nord Ouest -> **portail de sortie** à l'Ouest



le sentier du dragon

le point d'entrée -> QP 'le sentier du dragon' - dans 5 secteurs accessibles par autant de **portails**, reprendre le contrôle de 5 **tours de guets** en y installant **une troupe** dans chacun d'entre eux

commencez par **portail bas droite** -> secteur Nord Ouest -> **structure étrange** pour QS 'la fille **du marchand** disparue' - la retrouver -> 4

plaques a pression - 1 feu de camp - tour de guet - portail pour ...

le point d'entrée -> portail bas gauche -> secteur Sud Est -> recrutez dans (tous) les feux de camps pour le 2nd défi - tour de guet - portail pour ...

le point d'entrée -> portail haut -> tour de guet - portail pour ...

le point d'entrée -> portail haut droite -> tempêtes de sable - tour de guet - portail pour ...

le point d'entrée -> portail haut gauche -> tour de guet - villa isolée pour bague à ornement donnée par la fille du marchand -portail pour ...

le point d'entrée -> portail bas droite -> structure étrange clôture QS -> portail pour ...

le point d'entrée -> portail de sortie



le grand portail



je préfère assurer le coup ...

QP 'le localiser & trouver le moyen de l'activer'

vous devrez donner *une troupe* à chacun des 4 amplificateurs magiques mineurs

prenez l' *œuf* au tout début - 1er amplificateur magique mineur

2nd amplificateur magique mineur est à l'Est

cabane du sorcier pour QS 'coup de main'- lui ramener 30 **unités de fer** & 10 **cristaux violets** [ok + tard] - 1ère plaque à pression juste à côté - **2nde plaque à pression** au Nord Ouest de la précédente

portail au Nord Est de la **cabane du sorcier** pour **3ème amplificateur magique mineur** - combat difficile juste à côté avec 2 *dragons morts vivants* [ok à la fin]

Est du **3ème amplificateur magique mineur** -> **tentatrice** pour QS 'tentatrice en détresse' -> donnez lui les **cristaux qu'elle demande** ...



4ème plaque à pression au Nord de **tentatrice** -> **de nouveau**, portail au Nord Est de la **cabane du sorcier** -> feu de camp pour **dragon obscur** [1er défi] -> revenez où vous étiez -> faites le tour -> Est -> **5ème amplificateur magique mineur** -> **cinématique**

avant de repartir, réalisez & **l'arène** au Centre puis le combat difficile



le labo d'alchimie

le point d'entrée -> QP 'le labo d'alchimie' - enquêter sur la guilde des **sorciers de Zylitaria** -> **pilier d'énergie** nécessite 10 **parchemins magiques** + éliminer *le chef sorcier*

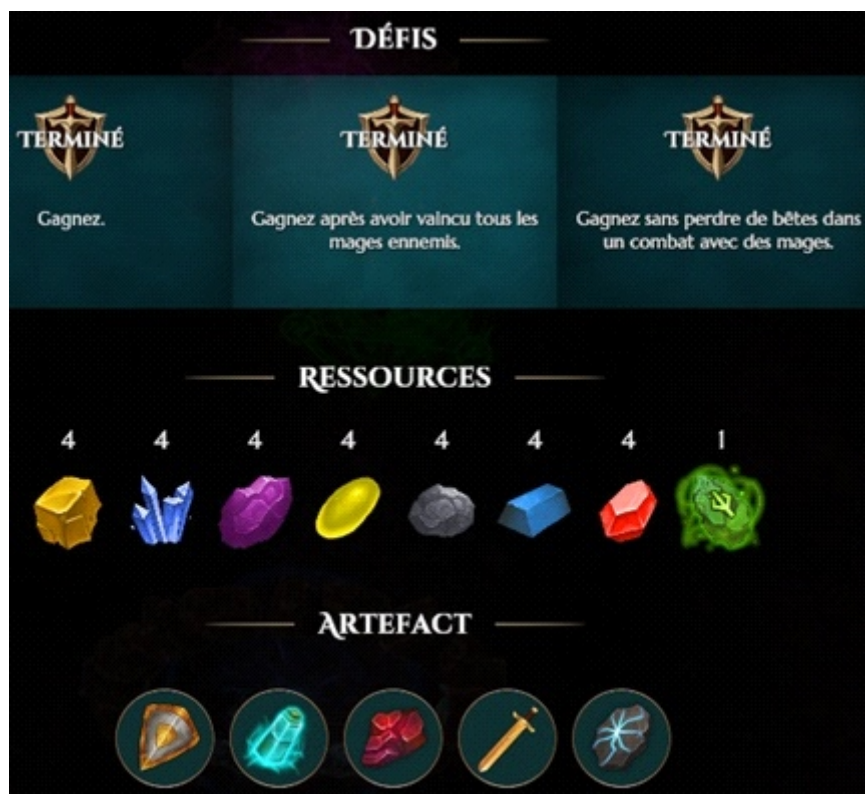
portail bas gauche -> 2 **parchemins magiques** -> portail pour ...

le point d'entrée -> portail bas droite -> 2 **parchemins magiques** -> portail pour ...

le point d'entrée -> portail haut droite -> 3 **parchemins magiques** -> portail pour ...

le point d'entrée -> portail haut gauche -> 3 **parchemins magiques** -> portail pour ...

le point d'entrée -> déposez 10 **parchemins magiques** sur **pilier d'énergie** -> réalisez **l'arène** -> **portail central** pour *le chef sorcier*



Voven Sal

QP 'bataille de Voven Sal' - trouver comment entrer dans la grande bibliothèque

vieux mécanismes -> 3 plaques à pressions -> QP 'bataille de Voven Sal' - s'échapper

plaque à pression -> 11 portails - 4 vieux mécanismes -> je passe à droite

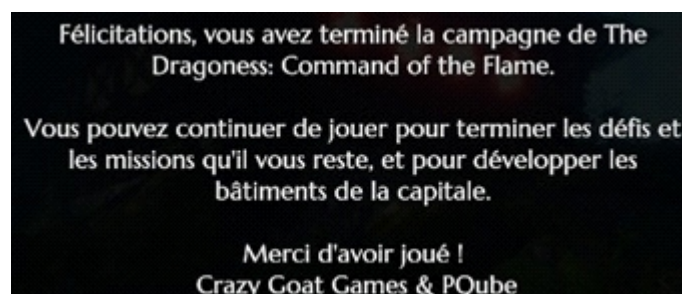
QP 'le combat final de Shai Va' - reste 6 tours

la 1ère cabane du sorcier -> QP 'un chemin invisible' - le retrouver dans sa 2nde cabane -> allez y en faisant quelques combats

QP 'coup mortel' - affronter 3 dragons

QP 'défense des deux forts' - reste 6 tours

combattez une fois -> QP 'coup mortel' - trouver comment entrer dans cachette du chef Shai Va -> 4 combats pour autant de plaques à pressions ouvriront le passage vers cachette du chef Shai Va -> affrontez le -> cinématique de fin



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

arf ... le compteur de la durée indiquée par le jeu s'est réinitialisé durant le sentier du dragon

j'ai joué en vitesse rapide pour les déplacements & normale pour les combats

durée estimée de la partie sans prendre en compte la rédaction du document : 30 h 15

le bilan -> <https://www.youtube.com/watch?v=KbJZVLWkVGk>

3 combats enchaînés -> <https://www.youtube.com/watch?v=QELmg6M20ck>

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

l'absence de carte de **chaque secteur** s'explique

défauts

trop de sauvegardes automatiques bloque le défilement des chargements de parties (cf. **technique & conseils**)

réinitialiser votre d'héroïne avant **chaque secteur** [2 'classes' sont proposées] n'est pas une bonne idée - mieux aurait valut être dans la continuité - du coup, au début de **chaque secteur**, vous déterminez les **artefacts** mais pas les compétences acquises dans **le secteur précédent** !

les combats peuvent être parfois confus <- pourquoi ne ne pas avoir différencier les couleurs d'armure & de points de vie des **troupes alliées** de celles des ennemis ?

les obstacles laisse passer les attaques à distance

quelques uns des défis ne sont pas clairement explicités

lors des choix entre 2 compétences, il manque leurs descriptions

qualités

aucun crash - temps de chargement rapides - sauvegardes à la demande

le Game Play 100% souris est très bon - les graphismes sont à l'ancienne & ont un comme petit air d'antan

la traduction FR est correcte - les dialogues sont bons

les histoires [QP - QS - Défis] sont assez bien diversifiées - le bestiaire est bien fourni

les cheminements sont sympathiques a trouver

la rejouabilité est assez bonne

the Dragoness - Commander of the Flame est un bon jeu