

Dead Age 2

Silent Dreams - Juillet 2020 - version GOG achetée 2.69 euros <- 1.85 euros pour meilleure offre à 90 %

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - lieu - survivant - important - non réalisé

----- TECHNIQUE -----

absence de manuel - didacticiel via les dialogues

sous Windows 11 : <Windows>, <Alt> + <Echap> & <Impr écran> fonctionnent - l'interface superposée NviDia (captures d'écrans, courtes vidéos & +) fonctionne

Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > LocalLow > SilentDreams >
le répertoire des sauvegardes est caché - utilisez les options d'affichage dans l'explorateur Windows

----- DESCRIPTION -----

RPG de survie au USA envahis par des zombies suite au virus de Dead Age 1 "amplifié" - groupe de survivants - vue mixte latérale en 3D - combats en tour par tour

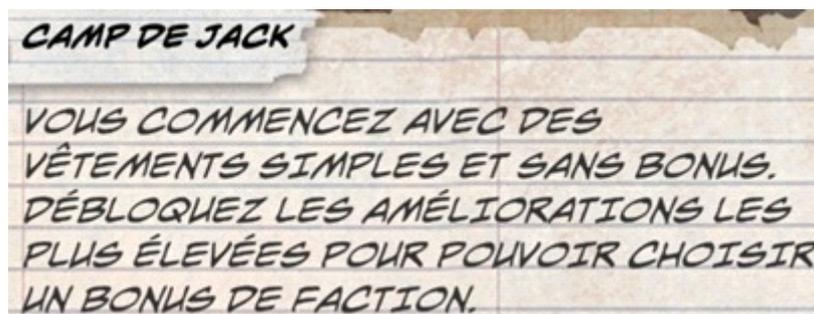
3 modes de difficultés - vous êtes du **camp de Jack** [le héros de Dead Age 1]

les Points d'Expériences de quêtes sont incrémentés aux survivants du groupe en exploration

les Points d'Expériences de combats sont affectés aux survivants qui y participent [exploration ou de rares défenses du camp de Jack]

pour chaque action réussie [tâche au camp de Jack ou action en exploration], des Points d'Expériences sont attribués au survivant qui l'a réalisée

en 1ère partie, vous disposez de 3 médailles à utiliser immédiatement



les factions sont les indépendants, l'armée des USA & les contrebandiers - votre réputation auprès de chacune dépendra de vos actions - il est fortement conseillé d'en rallier deux (70 %) qui disposent de deux avants postes & d'un QG - il y aura aussi une "faction secrète" ...

UNE RÉPUTATION SUFFISAMMENT ÉLEVÉE AVEC UNE FACTION VOUS PERMETTRA D'INTERAGIR AVEC SES CHEFS ET D'ACHETER DES ARMURES UNIQUES.

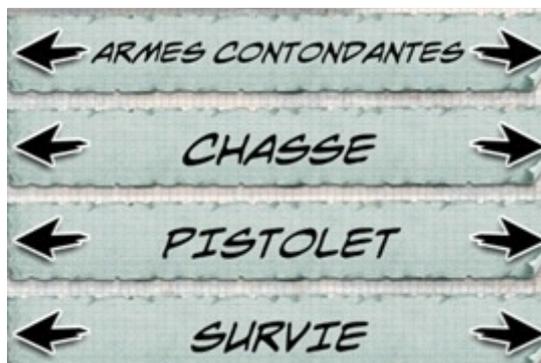
70 % pour la légère & 100 % pour la lourde

IL EST IMPOSSIBLE DE TERMINER TOUTES LES QUÊTES EN UNE SEULE PARTIE. ESSAYEZ DE VOUS LIER D'AMITIÉ AVEC DIFFÉRENTES FACTIONS

votre héros est personnalisable



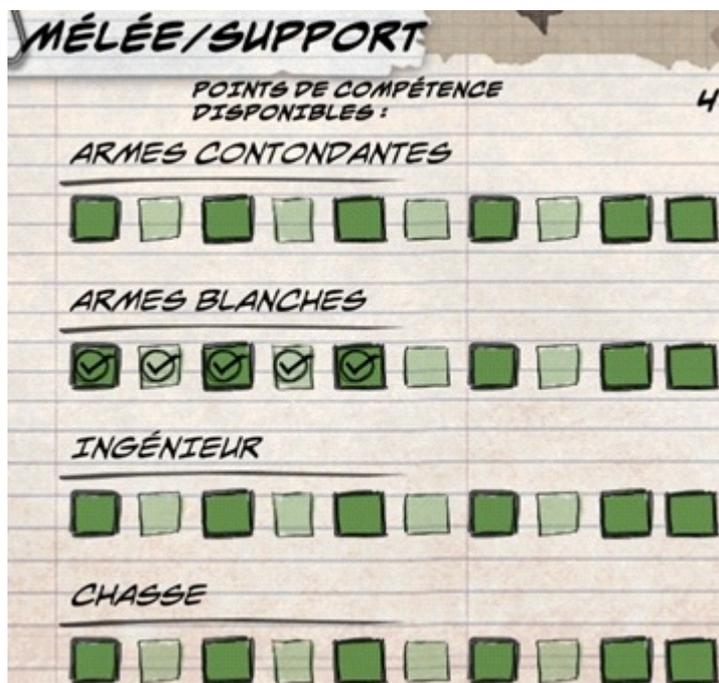
sélectionnez vos compétences de départ

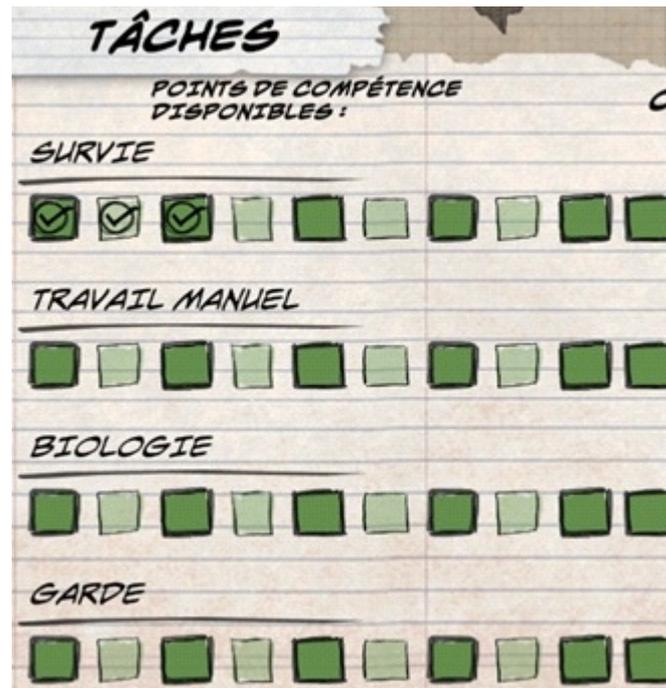


ensuite, lors des montées de niveaux, vous pourrez augmenter les attributs : Constitution, Force, Perception, Puissance, Défense, Résistance, Coup critique & Chance de bloquer



& les compétences





vous parlerez *aux tiers* soit directement, soit via des lieux spécifiques aux factions [ex. bar de l'avant poste des indépendants] soit via le panneau de quêtes

ces dernières seront effectuées par le groupe en exploration composé de 3 survivants maximum sélectionnés dans l'inventaire - certaines nécessiteront la présence d'un survivant spécifique - si ce n'est pas indiqué, vous pourrez évaluer leur difficulté respective au nombre de Points d'Expérience (Xp) mentionnés

de façon générale, spécialisez chaque survivant dans un ou deux emplois [cf. le camp de Jack - les tâches] de façon à disposer d'un spectre large de tâches possiblement réalisable durant l'absence du groupe en exploration

ayez toujours un oeil sur le stock d'eau & de rations journalières [notion différente de la nourriture ou boissons ingérées par un des survivants selon votre décision]

une quête peut être abandonnée en cours de route

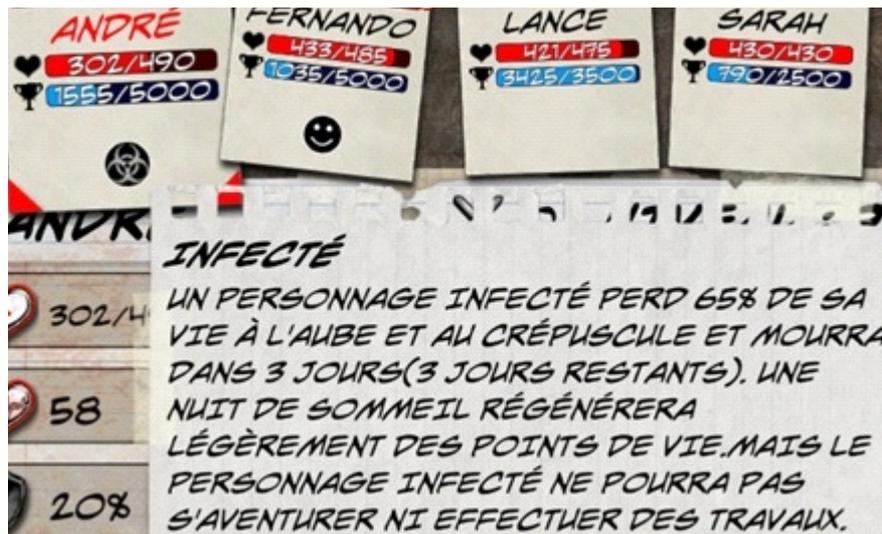
de multiples évènements disparâtres apparaîtront durant votre aventure - des décisions devront être prises

CERTAINES DÉCISIONS QUI VOUS SERONT DEMANDÉES AFFECTERONT L'HISTOIRE. CHOISISSEZ AVEC SAGESSE !

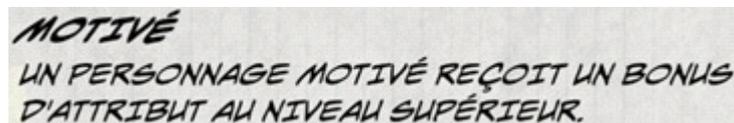
il n'y a pas de commerce au camp de Jack -> notez sur papier les dates approximatives de renouvellement des stocks des marchands des autres factions [notamment pour l'achat eau & de rations journalières] -> les prix sont fixes, ils ne dépendent pas de la réputation auprès de la faction

==== AU CAMP DE JACK : ORGANISATION GÉNÉRALE ====

. checkez les statuts des **survivants** (ok, **affamé**, **assoiffé**, **infecté**, déprimé, motivé, **Mort** etc.)



si infecté, avalez 1 zombex



+ 1 Point d'Attribut à chaque gain de niveau

. affectez les points de compétences &/ou d'attributs restants pour **chaque survivant** selon votre choix d'évolution pour chacun d'entre eux -> cela peut être fait immédiatement pour les **survivants du groupe en exploration** [dans les 2 cas, il n'est pas du tout obligatoire de tous les affecter à l'instant T]

. regardez les quêtes à effectuer et **sélectionnez en une (ou pas) mentalement** [*] -> si elle existe, **privilegiez** celle qui détient la limite en terme de jours la + courte <- **attention** : si sa durée est dépassée, la quête sera échouée

. choisissez les **survivants du groupe en exploration** <- vous pouvez modifier les placements [1ère ou 2nde ligne pour l'un d'eux]



. donnez du travail aux **survivants du groupe restant au camp de Jack** (cf. **le camp de Jack : les tâches**)

. contrôlez et modifiez les **équipements** des **survivants du groupe en exploration** et ceux du groupe restant au **camp de Jack** [échanges multiples entre tous les survivants via les sacs à dos / ceux du groupe restant au **camp de Jack**, hors tâche de Garde, peuvent être totalement dénudés, ils ne combattront pas de la 1/2 journée]

[*] utilisez la carte pour réaliser la quête désirée ou bien, selon votre décision :

a. explorez des **secteurs de votre choix** en fonction des **ressources recherchées** [cf. **description de chaque secteur**]

b. mettez **tout ou partie des survivants** au travail dans le **camp de Jack** -> c'est l'affectation d'un emploi à votre héro qui déclenchera la 1/2 journée, **sélectionnez le en dernier**

— AU CAMP DE JACK : LES TÂCHES —

toutes améliorations ou fabrications nécessitent des **ressources spécifiques quantifiées**

chaque poste de travail dispose de 3 niveaux d'efficacités - libre à vous de choisir ceux que améliorerez sachant que cela devra être réalisé par un **survivant avec le rang minimum dans la compétence requise**

exemple pour **la forge**, c'est la compétence Travail manuel qui intervient



rang 1 en vert / rang 2 en bleu / rang 3 en violet

+ le niveau de **la forge** est élevée & + la compétence travail manuel est développée, meilleurs seront ensuite les **armes fabricables**

selon la compétence, les postes de travail proposés sont :

Survie -> **le poste de chasse & l'atelier de munitions**

Biologie -> **le jardin & le laboratoire de médecine**

Travail manuel -> **la forge & l'atelier de couture**

Garde -> **la structure de défense & la station de Radio**

a priori aucune -> **le dortoir**

je vous conseille d'**améliorer** & d'**utiliser** en **priorité le jardin** <- eau & rations journalières

vous pourrez améliorer jusqu'au level 5, sous condition des **ressources demandées**, vos **équipements** à **l'atelier de munitions**



cases bleues -> ceux portés / cases rouges -> ceux dans les sacs à dos

vous trouverez des kits d'améliorations, entre autres, dans les villas <- y entrer nécessite carte magnétique

==== LES COMBATS ====

sur 2 lignes pour les survivants du groupe en exploration -> c'est simple à comprendre, je ne détaille pas - veillez juste à pouvoir attaquer au corps à corps & à distance

cas particulier d'un "ennemi "blindé" [défense > 100 %] -> utilisez cocktail Molotov, grenade explosive ou fumigène, piège de feu ou petit limier [chasse] ou munition perce armure [pistolet - fusil - fusil à pompe]



==== LOCALISATION DES SURVIVANTS ====

en début de ma partie



la 1ère fois que j'ai pris le yacht pour le QG des contrebandiers



après le choix d'alliance [contrebandiers & indépendants de ma décision] -> juste après le 1er combat contre près du camp de Jack [horde de zombies avec "boss"]



----- DIVERS -----

en + d'un minimum de 70 % de réputation dans 2 factions, pour achever la quête "destruction totale"

DESTRUCTION TOTALE

CELA NE SEMBLE PAS BON. UNE NOUVELLE ÉPIDÉMIE DE ZOMBIES POURRAIT BIEN ÉLIMINER TOUS LES SURVIVANTS RESTANTS DANS LES ANCIENS ÉTATS-UNIS. LA GUILDE DES MARCHANDS A UN PLAN POUR EMPÊCHER QUE CELA SE PRODUISE.

LIMITE DE TEMPS: 3 JOURS

1000XP

LYDIA

- DEUX CHEFS DES TROIS FACTIONS DOIVENT S'ENTENDRE SUR UNE ALLIANCE: 1/2
- FACULTATIF : ACHETER DE LA RÉPUTATION AUPRÈS DES CHEFS POUR UNE ALLIANCE

réalisez "espion indépendant"

ESPION INDÉPENDANT

LE GOUVERNEUR JOSEPH AIMERAIT QUE VOUS DEVENIEZ SON ESPION POUR DÉCOUVRIR LES DÉTAILS ENTOURANT LE SABOTAGE DU PONT.

200XP 150 10

JOSEPH

- RÉSOUEZ LE MYSTÈRE DU SABOTAGE DU PONT ET RETOURNEZ VOIR LE GOUVERNEUR JOSEPH.
- PARLEZ AVEC LE NOUVEAU GOUVERNEUR.
- TROUVEZ DES INDICES SUR LE SABOTAGE DU PONT (4/3).
- DISCUTEZ AVEC LES DIFFÉRENTS CHEFS DE FACTION DU PONT SABOTÉ.
- TROUVEZ LE MOUCHARD PENDANT LE DÎNER.
- SUIVEZ LE CHEF ET TROUVEZ LE MOUCHARD.

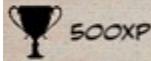
& "dynamite pour le tunnel"

DYNAMITE POUR LE TUNNEL

LE TUNNEL EFFONDRE AU SUD DOIT ÊTRE DÉGAGÉ. CELA NÉCESSITERA DE LA DYNAMITE, CE QUI EST DIFFICILE À TROUVER. IL Y A UN MOYEN, MAIS CELA A UN PRIX...



CHARLES



- DONNEZ LA DYNAMITE AU GÉNÉRAL CHARLES CHEF DES MILITAIRES OU AU CONTREBANDIER JIMMY.
- DÉCOUVREZ OÙ SE CACHE LE CHEF DES PUNKS.
- FACULTATIF : REQUELLEZ DES INFORMATIONS POUR LOCALISER LE CHEF DES PUNKS AUPRÈS DU COMMERÇANT JOE.
- DISCUTEZ AVEC TREVOR DE L'ENDROIT OÙ SE TROUVE LE CHEF DES PUNKS.
- APORTEZ LE TRÉSOR DE TERENCE À TREVOR.
- PARLEZ AVEC LE BOSS DES CONTREBANDIERS JIMMY DE LA DYNAMITE.

----- BILAN DE LA PARTIE -----

prise en main du jeu -> 3 h 15

durée de cette 1ère partie en difficulté "relax" avec rédaction du document -> 41 h 00

VOUS ÊTES DÉCÉDÉ 0 FOIS.

MEILLEURE PARTIE

ZOMBIES TUÉS :	2032	MUTATIONS TUÉS :	114
HUMAINS TUÉS :	403	BÊTES TUÉES :	271
MEILLEURE RÉPUTATION :	100	SURVIVANTS TROUVÉS :	9
JOURS SURVÉCUS :	69	QUÊTES TERMINÉES :	89

CAMP DE JACK

VOUS DISPOSEZ DE 99
MÉDAILLE(S) POUR LES
AMÉLIORATIONS.

	André	Fernando	Lance	Sarah	Tessa	Isa	Hank	Steven
Niveau	14	14	14	11	11	10	10	11
Armes contondantes	10		9				7	5
Armes blanches		10		7	5	5		
Ingénieur			10			5		
Chasse	9				5			
Pistolets	5	10		1		5	5	
Fusils à pompes			10					
Fusils					6			8
Survie	9	5	3		8		3	3
Travail manuel			3	9			8	
Biologie	3	3		10		9		
Garde		8		1	9	5		9

◆◆◆ CRITIQUES & AVIS ◆◆◆

les défauts

l'inventaire commun est surdimensionné

réurrence des décors, de groupes d'ennemis, des quêtes secondaires & d'actions proposées en phases d'exploration

en plein combat, pouvoir :

- fabriquer des **grenades**, **pièges** ou **petites tourelles**
- appliquer des **kits médicaux**, manger un **hamburger** ou boire un **soda**
- changer d'**équipements** via l'inventaire commun

est totalement absurde

les quêtes histoires, à la longue, sont compliquées à suivre -> avoir regroupé toutes les quêtes réussies dans un seul onglet n'est pas là pour vous aider -> l'archivage des dialogues dans le journal & l'ajout d'infobulles sur les prénoms des *tiers* [**faction** - "**faction secrète**" - **vos décision(s)**] auraient été grandement appréciés

n'importe quel survivant peut améliorer les **équipements** à l'**atelier de munitions** du **camp de Jack** <- **la compétence survie aurait due être prise en compte**

des dialogues peu explicites (**voir pas du tout [sic]**), concernant la marche à suivre, pour 2 ou 3 quêtes importantes

quelques incohérences ...

les atouts

les temps de chargements sont rapides - aucun plantage

pour un jeu avec vue mixte latérale en 3D, graphismes & animations de combats sont d'un bon niveau <- juste une petite latence ou un décalage lors des relevés après mises à terre

la traduction FR est assez bonne -hors journal (cf. **les défauts**), le Game Play est excellent

ce second opus, avec la présence de *plusieurs survivants de Dead Age 1 ... et pas que eux ...*, est dans la totale continuité de son aîné

la plupart des quêtes d'histoires sont à tiroirs & sont susceptibles de s'imbriquer - certaines en déclencheront d'autres + tard - présence de rebondissements & de "surprises" - vos décisions sont impactantes

l'immersion est totale, la progression libre & le Rôle Play est présent à tous les instants

outre les autres modes de difficultés, chaque partie étant annoncée comme unique, la rejouabilité est maximale

EN CAS DE DÉCÈS, VOUS FÉREZ L'EXPÉRIENCE DE NOUVEAUX DÉPARTS ALÉATOIRES AVEC DIVERS SURVIVANTS ET QUÊTES.

réalisé par un petit studio qui a malheureusement périclité en 2024, **Dead Age 2** est bon titre ... qui demande une mémoire d'éléphant pour l'évaluer supérieurement !