

Dust : an Elysian tail

version PC de Mai 2013 - dev. Dean Dodrill [Humble Hearts]

titre acheté 2.79 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

tiers - Commentaires - Textes - Objets - Interaction

monstre spécifique - quête principale - quête secondaire - commerce & artisanat

non utilisé - non réalisé

----- Technique -----

sous Windows 11 Pro -> <Impr écr> fonctionne - <Windows>, <Alt> + <Echap> & l'interface superposé Nvidia fonctionnent

sauvegardes à la demande & automatiques

 > Documents > SavedGames > DustAET >
le répertoire des sauvegardes

manuel : non - didacticiel : oui & disponible dans un des écrans d'options

----- Description -----

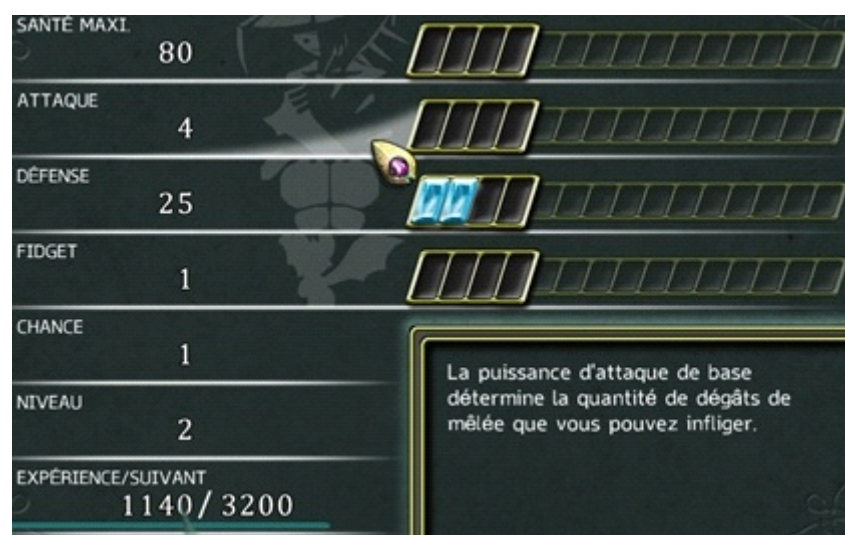
Partez en quête de votre véritable identité dans un monde magnifique entièrement dessiné à la main. Vous êtes Dust, un mystérieux guerrier, et votre aventure va vous mener de clairières paisibles en cimes enneigées et au-delà. Capable de transformer son utilisateur en force de la nature impossible à arrêter, la mythique Lame d'Ahras est à votre disposition, ainsi que sa petite gardienne Fidget. <- présentation GOG



Dust avec lame d'Ahras & Fidget, une Nimbat

type : plateforme - 4 modes de difficultés

4 attributs + notion de chance



les **points de sauvegardes** soigneront une partie de votre santé & , si vous possédez une **Pierre de téléportation**, vous permettront de vous **téléporter** sur la **carte du monde** - l'accès à la **carte du monde** sera aussi disponible à **certains points**

artisanat -> vous trouverez des **plans** dans les butins -> sauf à réaliser une des **quêtes secondaires**, vous devrez passer par "*une forgeronne*" ... <- dans les 2 cas, il vous faudra les **matériaux requis** & des **Po**

coffres verrouillés nécessitent **clé du trésor** & une petite épreuve de vitesse

sélection des **vivres** qui vous soigneront rapidement via <H> par défaut



<P> par défaut pour choisir l'attaque de Fidget

----- Conseils -----

ajustez au mieux vos contrôles clavier souris

Haut	UP	
Gauche	LEFT	
Bas	DOWN	
Droite	RIGHT	
Sauter	END	⬇️ : Touche centrale
Attaque normale/ (maintenir) Parade	J	⬅️ : Touche gauche
Tornade de Dust/ Attaque secondaire	K	⬇️ : Touche droite
Lancer projectile	SPACE	
Utiliser dans EMPLACEMENT OBJET RAPIDE	H	
Changer projectile	P	
Esquiver à gauche	END	
Esquiver à droite	PAGEDOWN	
Pause	TAB	
Inventaire	I	

mes contrôles

insistez dans les dialogues

si le besoin s'en fait sentir, ne vous glénez pas pour farmer

prenez en compte que tornade de Dust permet aussi de sauter + loin

ne vous inquiétez pas si vous ne pouvez pas tout faire et/ou tout trouver à la 1ère visite - vous aurez besoin :

- d'apprendre des compétences - ce sera durant la **quête principale**

- d'obtenir des **objets spécifiques** - pour ces derniers, réalisez les **quêtes secondaires** & trouver au moins 1 *ami*

invocateurs esquiveurs présents dans la **prairie de la désolation** -> en sautant, "traversez les" avec tornade de Dust

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

difficulté : normale

le prologue

la clairière #1

il y aura 2 **sphères de compétences** au début -> sauter devant elles pour les apprendre compétences dont tornade de Dust

niveau 0

tu redeviendras poussière [rejoindre le **village d'Aurora** à l'Est]

au tout début -> gauche pour **clé du trésor** -> droite -> **note trésor**

à côté du **coffre** situé avant **1er point de sauvegarde**, **passage glissade** [ok cf. la **clairière #2**]

niveau 1 -> **défense + 1**

niveau 2 -> **défense + 1**

note un saut vers l'inconnu avant **clé du trésor** dans **secteur venteux**

2 clés du trésor après **tente**



vous êtes là

clé de trésor après **sphère de compétence** -> **coffre** + bas

échope -> *marchand* -> je lui achète **pendentif dégouttant**, **papier de verre** & **anneau simple** - je dispose de **434 Po** -> **une nouvelle entreprise** [lui vendre un matériau qu'il n'a pas dans son catalogue]



coche verte indique qu'il en dispose [ok dans cadre vert]

je lui vend un matériau qu'il ne possède pas [une nouvelle entreprise terminée]

avec tornade de Dust, déplacez fruit bombe pour exploser mur en alliage -> clé du trésor

niveau 3 -> santé + 1

fruit bombe pour exploser mur en alliage en bas [ok cf. la clairière #2] -> escalade vers haut [ok cf. la clairière #2] -> Cora signale que "quelqu'un est à sauver" -> point de sauvegarde



vous êtes là

Oneida & son mari, Geehan -> affrontez géant puis 2 géants - j'ai automatiquement consommé pierre de renaissance -> Oneida & son mari, Geehan

niveau 4 -> santé + 1

1er chapitre - la destinée

le village d'Aurora #1

Bean & Calum -> Bean -> Calum

tu redeviendras poussière [parler aux habitants]

Avgustin -> le forgeron [lui apporter un plan au col des archers]

Gianni

Moska -> retrouvailles [prendre des nouvelles d'une fille à Denham dans la forêt d'Abadis]

niveau 5 -> attaque + 1

coffre en bas -> en haut -> Reed -> que cache cette boîte [retrouver boîte de Reed]

Ginger -> échoppe de ? -> j'achète gilet en coton

en haut -> Colleen -> nettoyage à sec [retrouver Corbin, son petit frère - Gianni est mentionné] - coffre juste au dessus

pas noté où -> note boîte de Reed mentionne cave de stockage d'Aurora qui est tout en bas -> point de sauvegarde & note un

conseil mentionne grotte d'Aurora [cf. le village d'Aurora #4]

droite -> le maire Bram -> tu redeviendras poussière [rechercher le chef des monstres dans la forêt d'Abadis à l'Est]

niveau 6 -> défense + 1

Fale -> mieux que rien [lui apporter 5 peaux de gnomes]

retournez voir Gianni -> nettoyage à sec [Corbin est parti laver le linge de Gianni dans la vallée au lierre] -> droite pour carte du monde



le col des archers #1

jusqu'à faire 1/2 tour au géant -> description + suite cf. le col des archers #2

la vallée au lierre #1

point de sauvegarde -> passage glissade -> 2 géants

Corbin est là, il vous donne pierre de résonance blanche -> nettoyage à sec [récupérer le linge de Gianni]

droite, en bas -> Fidget s'exprime : je refuse de pourrir le linge de Gianni



nettoyage à sec [ramener son linge à Gianni]

point de sauvegarde -> gauche -> fruit bombe pour exploser mur en alliage

le village d'Aurora #2

Corbin -> C-C-C-Combo [réussir une chaîne de coups à 1 000 points]

Gianni -> ... [nettoyage à sec terminée]

niveau 7 -> défense + 1

la forêt d'Abadis #1

point de sauvegarde -> coffre en bas -> 1/2 tour -> haut -> échoppe

tout en bas -> point de sauvegarde & passage glissade [ok cf. la forêt d'Abadis #3] -> géant -> échoppe - passage glissade [ok cf. la forêt d'Abadis #3] -> haut -> escalade [ok cf. la forêt d'Abadis #3] -> point de sauvegarde

niveau 8 -> attaque + 1

après grotte -> point de sauvegarde -> en haut, porte de résonance bleue [ok + tard] -> encore + haut -> clé du trésor planquée devant caisse -> droite -> passerelle -> géant -> coffre



vous êtes là

campement dévasté -> note la falaise à côté d'échoppe - je revend 2 amulettes

point de sauvegarde -> pont en bois - trésor sur plateforme dans le ciel ou tout en haut de la falaise à droite

niveau 9 -> santé + 1

flammes vous empêche de passer vers gauche [ok de suite] -> haut -> détruisez mur en alliage avec fruit bombe sur pont en bois -> note feu & poussière -> haut -> cassez 2 murs pour clé du trésor & déclenchement écoulement d'eau vers le bas -> redescendez, flammes ont été dissipées -> géant -> faites le tour en montant -> escalade [ok cf. la forêt d'Abadis #3] -> droite -> géant -> géant

le village de Denham #1

point de sauvegarde



vous êtes là

échoppe -> passerelle -> Fuse, un sang de lune



Toi et tes semblables au sang chaud. Nous, les Sangs de lune, avons été rejetés... éparpillés aux quatre vents. Toi et les tiens... vous êtes venus dans mon village, et avez tué ma famille. Peut-être est-ce pour le mieux. Ton chef, Gaius... t'as plongé, toi et tes amis assassins, dans la bataille...

tu redeviendras poussière [rendre compte au maire Bram] - sphère nouveau projectile pour Fidget

niveau 10 -> attaque + 1

droite -> montez -> gauche -> **clé de trésor** -> ... -> 1/2 tour

lettre de *Sahari* -> retrouvailles [rendre compte à *Moska*] - point de sauvegarde -> **caverne en bas** [vu cf. **le village de Denham #2**] -> droite pour carte du monde [cinématique : *le général Gaius* vous recherche]

le village d'Aurora #3

Moska -> retrouvailles [retrouver *Sahari* dans **la crique secrète**]

le col des archers #2

porte de résonance bleue [ok + tard] -> haut -> point de sauvegarde -> *géant* -> **passage glissade** [ok cf. **le col des archers #3**] -> point de sauvegarde -> en bas, **échope & coffre**

continuez -> en bas, **clé du trésor** -> cassez **mur** -> faites le tour en montant -> cassez 2 **murs** -> porte de résonance bleue [ok + tard]



vous êtes là

1/2 tour -> montez-> point de sauvegarde -> porte de résonance bleue [ok + tard] -> escalade [ok par l'autre côté] - point de sauvegarde

descendez par **tuyau** -> **la forge**-> *Haley, la fille du forgeron* -> vous lui donnez le **plan d'Avgustin** - elle offre **Pierre de résonance bleue** -> **le forgeron** [chercher porte de résonance bleue dans **la forêt d'Abadis**] -> *Matti*

niveau 11 -> Fidget + 1

Haley pour fabrication **fourreau de flammes**



gauche pour descendre -> descendez-> porte de résonance bleue -> téléporteur vers le bas -> téléporteur vers le haut - **en haut vers droite** -> gauche -> **note la fille** -> porte de résonance bleue -> remontez à la porte de résonance bleue non ouverte **soit la 2nde** -> porte de résonance rouge [ok cf. **le col des archers #3**]



vous êtes là

remontez au téléporteur vers le bas -> gauche -> carte du monde

la forêt d'Abadis #2

vous êtes au village de Denham -> gauche puis bas jusqu'ici



niveau 12 -> santé + 1

porte de résonance bleue -> amenez fruit bombe, situé juste à l'Ouest, pour exploser. mur en alliage -> récepteur perdu -> cinématique : Haley, la fille du forgeron vous annonce qu'elle saura vous guider, à distance, pour l'artisanat [le forgeron terminée]

C'est super ! Maintenant, si tu veux fabriquer un objet, tu peux le faire directement depuis ton Inventaire.

fabrication gilet de pierre léger -> gauche jusqu'à carte du monde

la crique secrète #1

passage glissade [ok cf. la crique secrète #2]

le village d'Aurora #4

le maire Bram -> tu redeviendras poussière [questionner Ginger] -> gauche

je revend 2 équipements dans échoppe - je dispose de 12 807 Po

Oneida -> le temps perdu [parler à son mari, Geehan]

Ginger -> tu redeviendras poussière [défendre le village d'Aurora & savoir d'où viennent ces monstres]

gauche puis bas -> Reed -> droite -> la grotte d'Aurora -> Avgustin -> bas puis gauche : arène de défi -> 1/2 tour -> droite -> vous chutez -> point de sauvegarde -> porte de résonance rouge [ok cf. le village d'Aurora #6] -> droite

2nd chapitre - les ténèbres

les grottes de Cirromon Est #1

tu redeviendras poussière [explorer]

point de sauvegarde - échoppe en bas -> coffre

niveau 13 -> Fidget + 1

descendez -> en bas -> mur en alliage [ok de suite] avec passage glissade de l'autre côté [ok cf. les grottes de Corromon Est #3] - poussez y fruit bombe & revenez vite au mur en alliage pour la rapprocher de ce dernier qui explosera

gauche -> vent vous empêche de récupérer 3 clés du trésor -> droite -> descendez -> fruit bombe à gauche qui remontera -> ramenez le vite en bas à droite pour exploser mur en alliage -> point de sauvegarde



vous êtes là

enfant déguerpi -> tu redeviendras poussière [le retrouver] -> point de sauvegarde -> 1er coffre en bas -> repassez par le haut -> tombez pour 2nd coffre juste au dessus du 1er -> repassez par le haut

enfant déguerpi -> descendez -> tout en bas : coffre à droite & point de sauvegarde à gauche - cassez mur pour clé du trésor - vent vous empêche de descendre + bas -> remontez

échope -> je revend 1 anneau -> point de sauvegarde -> escalade [ok cf. les grottes de Corromon Est #3]

niveau 14 -> santé + 1

montez -> point de sauvegarde



vous êtes là

redescendez -> mouton en bas à gauche [ok cf. les grottes de Cirromon Est #2] -> remontez -> gauche

enfant déguerpi -> échope -> en bas à droite, passage glissade - mouton derrière [ok cf. les grottes de Cirromon Est #2] -> 1/2 tour -> point de sauvegarde en haut -> redescendez -> en bas à gauche -> 2 golems

le village de Mudpot #1

l'enfant Bopo & Mamop, sa mère -> tu redeviendras poussière [trouver la dame]

maison -> r.a.s. -> gauche -> Mamop

Smobop -> elle détient boîte de Reed -> le double de Fidget [obtenir une poupée Fidget à l'échope d'Aurora]

niveau 15 -> défense + 1

SANTÉ MAXI.	780		
ATTAQUE	58		
DÉFENSE	100		
FIDGET	32		
CHANCE	7		
NIVEAU	15		

Ceci détermine la puissance des projectiles de Fidget et de la TORNADO DE DUST.

mur a casser en bas à gauche pour **clé du trésor**

en bas -> **porte de résonance rouge** [ok voir ci dessous]

en haut à droite -> *Flohop* -> **mousse rouge** [en trouver dans **les grottes de Cirromon Ouest**] - elle donne **anneau de vision**, je m'en équipe

droite -> *le vieux Gappy* -> **par dessus la barrière** [retrouver ses 6 **moutons** qui se sont échappés] -> droite -> **passage glissade** - **mouton** derrière [ok cf. **le village de Mudpot #3**]

1/2 tour, gauche -> *Blop* -> **bâton** [le rechercher **sous le village de Mudpot**] - il donne **pierre de résonance rouge** - **passage glissade** [ok cf. **le village de Mudpot #3**] - tu redeviendras poussière [**sous le village de Mudpot**, trouver l'objet qui vous aidera]

tout en haut à gauche -> **mur en alliage** avec **mouton** derrière [ok cf. fin de **les grottes de Cirromon Ouest**]

redescendez en bas -> **porte de résonance rouge**

sous le village de Mudpot #1

point de sauvegarde -> **échoppe** -> **passage glissade** [ok + tard]

descendez -> **mouton** -> **escalade** [ok cf. **sous le village de Mudpot #2**] -> **point de sauvegarde**

passage glissade en hauteur [ok cf. **sous le village de Mudpot #2**] -> **passage glissade en hauteur** - [ok cf. **sous le village de Mudpot #2**] > **passage glissade** [ok cf. **sous le village de Mudpot #2**] -> redescendez

passage glissade [ok + tard] -> tombez -> **passage glissade** [ok + tard] -> remontez -> **sphère de compétence glissade** -> tu redeviendras poussière [trouver **la dame** à l'Ouest du **village de Mudpot**] -> faites le tour par la droite pour, en bas à gauche -> **passage glissade** -> **coffre** avec **note** dans les profondeurs

en haut à droite pour revenir au **point de sauvegarde**



vous êtes là

remontez jusqu'en bas de l'échoppe -> **passage glissade** vers gauche -> **bâton** -> **bâton** [le ramener à *Blop*]



le village de Mudpot #2

droite

les grottes de Cirromon Est #2

mouton & *clé de trésor* ici, après *passage glissade*



le village de Mudpot #3

en haut à droite, *passage glissade* pour *mouton*

gauche -> donnez *bâton* à *Blop* -> [*bâton terminée*] -> la revanche sur *les Trolks* [lui ramener 4 doigts de *Trolks*]

gauche -> *passage glissade*

les grottes de Cirromon Ouest #1

porte de résonance rouge

niveau 16 -> *Fidget + 1*

gauche -> *échope* en bas à gauche -> amenez *fruit bombe* au Centre pour exploser *mur en alliage* -> *point de sauvegarde* en haut à gauche - *vers haut* -> gauche -> bas

clé de trésor inaccessible -> *mouton* + bas -> *échope* -> *clé de trésor* -> gauche

point de sauvegarde -> gauche -> sautez en bas où il y a *monstres bleus* -> *coffre* -> refaites le tour pour bas

passage glissade - vous êtes dans l'obscurité, si ce n'est déjà fait, équipez vous avec *anneau de vision* -> descendez -> *point de sauvegarde*



vous êtes là

droite -> parcours pour atteindre *coffre* au dessus *1er fruit bombe* & 3 *mousses rouges* en haut à droite



mousse rouge [les ramener à Flohop]



dans les 2 cas, vous passerez par la cascade [flèche bleue : coffre - flèche rouge : 3 mousses rouges]

1/2 tour -> gauche -> gauche

niveau 17 -> santé + 1

coffre en haut -> point de sauvegarde -> bas

échope -> j'achète pendentif de beauté



l'antre de *dame Tethys*

J'ai ressenti un conflit sans fin pendant le flux et le reflux de mon eau à travers tes terres, être de la surface. Cette eau étanche la soif d'une créature semblable à toi : un assassin à l'âme brisée.

Il dirige une grande armée sur ces terres, versant le sang d'innocents et utilisant mon eau pour donner vie à sa campagne de haine. J'ai arrêté l'eau pour arrêter la violence !

"il" c'est *Gaius*

Si leur mort est nécessaire pour sauver ce monde, alors c'est un sacrifice que je suis prête à faire. Tu parles de gens sans importance : une personne, une famille, un village. Leur mort, comme la tienne, ne signifie rien sur un plan général.

Je te présente mes excuses, Dust. Je vois désormais que tu portes l'une des Épées de l'Elysium. Si je l'avais remarqué avant, je t'aurais traité avec plus de respect.
De puissantes forces sont à l'œuvre en toi, Dust. Comment une créature vivante peut avoir une âme aussi bouleversée dépasse l'entendement mais ce n'est pas ce qui importe pour l'instant.

tu redeviendras poussière [annoncer à l'enfant Bopo que l'eau minérale coulera de nouveau]

gauche -> sphère nouveau projectile pour Fidget -> bas gauche -> téléporteur vers proche Ouest du village de Mudpot -> téléporteur vers l'antre de dame Tethys -> droite pour mouton - amenez fruit bombe pour exploser mur en alliage

le village de Mudpot #4

haut -> donnez mousse rouge à Flophop -> elle offrira 1 000 Po & 3 doenjang jjigae [mousse rouge terminée]

gauche -> remettez 4 doigts de Trolks à Blop -> il vous récompensera avec 2 000 Po [la revanche sur les Trolks terminée] -> dents blanches [lui ramener 10 dents de chiens en pierres]

droite -> l'enfant Bopo & Mamop, sa mère -> cinématique : dans maison, Popop le père est décédé - vous avez échoué -> cinématique : discussion entre vous

Belle sagesse, Fidget. Dust, ton passé comporte une fracture et ton avenir n'est pas encore écrit, mais tu as sillonné ce monde en représentant le bien et c'est tout ce qui compte.

parole de lame d'Ahras

cinématique : enterrement de Popop le père

l'enfant Bopo -> flocons de neige [lui ramener de la neige des montagnes du Nord [aka montagnes de blackmoor]]

1/2 tour -> tu redeviendras poussière [rejoindre la prairie de la désolation pour rencontrer le baron Kane]

au Nord du village de Mudpot #1

mouton -> par dessus la barrière [ramener ses 6 moutons au vieux Gappy]

le village de Mudpot #5

haut vers droite -> le vieux Gappy vous gratifie de 4 000 Po [par dessus la barrière terminée]

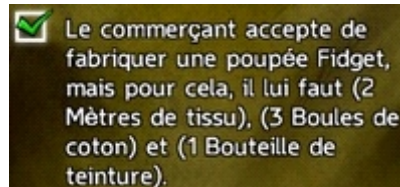
au Nord du village de Mudpot #2

clé du trésor à gauche -> haut droite -> bloc en alliage [ok cf. au Nord du village de Mudpot #3] -> gauche -> point de sauvegarde -> gauche -> [cinématique : le général Gaius vous recherche toujours - Cassius est cité] - carte du monde

le village d'Aurora #5

à gauche -> Geehan -> le temps perdu [trouver montre près de sa ferme]

droite -> **échope** -> demandez pour jouets -> il a besoin de **matériaux** que je possède



le double de Fidget [faire réaliser la poupée Fidget] -> **échope** -> lancez la fabrication pour 2 **poupées Fidget**



le double de Fidget [en ramener une à **Smobop**]

le village de Mudpot #6

Centre -> **Smobop** -> en échange de **boîte de Reed**, vous lui donnez **poupée de Fidget** [le double de Fidget terminée]



que cache cette boîte [ramener **boîte de Reed**]

le village d'Aurora #6

Centre -> **Reed** -> que cache cette boîte [sortir du **village d'Aurora** & se faire tuer]

Il semble que Fidget ait ouvert la boîte de Reed par inadvertance. Apprenant ça, Reed a refusé de la reprendre. Alors que vous disposez d'une jolie boîte, la présence démoniaque qu'elle renferme semble aspirer votre vie. Le seul « remède » consiste à laisser un monstre vous tuer.



boîte infernale de Reed

gauche -> **la grotte d'Aurora** -> chutez -> droite -> laissez **golem guerrier** vous tuer -> **boîte infernale de Reed** redevient **boîte de Reed** -> que cache cette boîte [la ramener à **Reed**]

gauche -> **porte de résonance rouge** -> portail vers le haut de **grotte d'Aurora** -> remontez -> Centre -> **Reed** donnera 2 **pierres de renaissances** [que cache cette boîte terminée]

le col des archers #3

en repartant du bas jusqu'au **passage glissade** -> chutez -> droite -> **défi Cirelian #6** - je ne sais quoi faire à l'instant T -> 1/2 tour ->

portail vers le haut -> montez jusqu'à porte de résonance bleue -> porte de résonance rouge -> porte de résonance verte [ok cf. le col des archers #4]

la crique secrète #2

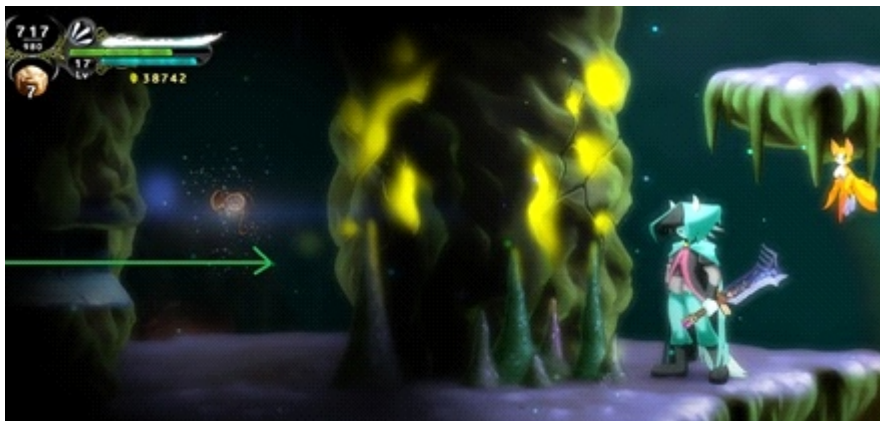
passage glissade -> trous -> trou du bas -> coffre -> trou -> trou du haut -> escalade [ok cf. la crique secrète # 3] -> droite -> trou -> impasse

1/2 tour -> trou de droite -> ressortez

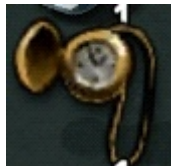
la ferme de Geehan

point de sauvegarde -> gauche pour coffre -> 1/2 tour -> descendez -> via passage glissade, amenez fruit bombe pour exploser mur en alliage -> gauche -> faites pareil jusqu'au bloc en alliage -> chutez

faites faire le tour complet au fruit bombe de façon a ce qu'il explose à gauche du mur en alliage



montre gousset de Geehan -> le temps perdu [lui ramener]



le village d'Aurora #7

gauche -> Geehan vous récompense avec 3 clés du trésor [le temps perdu terminée]

droite -> échoppe -> je revend équipements - je dispose de 40 567 Po

3ème chapitre - l'amour

la prairie de la désolation #1

barrière magique rougeâtre [ok cf. la prairie de la désolation #7] -> Avgustin -> tu redeviendras poussière [pour savoir comment la dissiper, rencontrer le baron Kane] -> point de sauvegarde -> droite

niveau 18 -> attaque + 1

le cimetière Ouest -> droite -> clé du trésor -> cassez mur pour coffre -> 1/2 tour, droite

point de sauvegarde -> passage glissade -> passage glissade bas -> monstre hideux -> faites le tour pour coffre -> cassez mur -> clé de trésor -> passage glissade haut -> sauvegardez puis de nouveau droite par passage glissade -> passage glissade bas -> droite

bas gauche -> porte de résonance bleue pour coffre -> droite

le carrefour -> 2 escalades [[ok cf. la prairie de la désolation #4] -> point de sauvegarde -> échoppe à gauche -> bas vers droite -> porte de résonance verte [ok de suite] -> 1/2 tour, droite -> Cora donne pierre de résonance verte -> tu redeviendras poussière [trouver coffre de chacun des 4 manoirs de la prairie de la désolation] -> escalade [ok cf. la prairie de la désolation #2]



le carrefour

1/2 tour, en bas -> porte de résonance verte

plusieurs passages glissades -> en bas à droite -> 2 clés de trésor -> gauche -> vent vous fait remonter -> cassez 2 murs à droite pour coffre -> gauche

niveau 19 -> santé + 1

invocateur esquiveur -> escalade -> point de sauvegarde -> en bas -> amenez fruit bombe près mur en alliage à droite pour l'exploser -> coffre -> de nouveau en bas, amenez fruit bombe, via vent, près mur en alliage devant échoppe en haut -> gauche

point de sauvegarde -> escalade [ok après manoir Bardel] -> porte du ...

manoir Bardel

droite -> cassez mur pour note mot du domestique n° 1 -> gauche -> énorme fantôme vert -> fuyez par droite via passage glissade & murs à casser - trésor non trouvé [ok en revenant]

2 escalades [ok en revenant] -> passage glissade -> vieux tableau



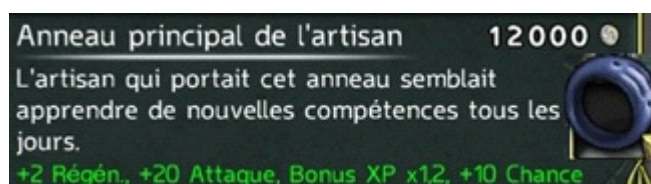
sphère de compétence poigne de fer vous permettra d'escalader -> 1/2 tour -> 2 escalades -> droite

énorme fantôme vert n'est + là ... escalade pour clé de trésor -> sortez

la prairie de la désolation #2

gauche -> escalade -> téléporteur -> vous êtes au coffre sous le carrefour -> remonte par passage glissade à droite

le carrefour -> je revend équipements - je fabrique anneau principal de l'artisan



droite -> escalade

point de sauvegarde -> reste droite [ok cf. la prairie de la désolation #5] - bas -> gauche -> cassez mur -> fruit bombe pour exploser mur en alliage -> passage glissade -> fruit bombe pour mur en alliage -> 2 fruits bombes pour exploser 2 murs en alliage à droite -> chutez

chutez -> gauche -> en 2 ou 3 fois : en remontant par le vent, cassez mur pour clé du trésor -> chutez -> droite

niveau 20 -> défense + 1

1ère escalade -> droite -> descendez en cassant 4 murs -> amenez fruit bombe via passage glissade puis 1ère escalade & enfin, 2nde escalade pour exploser mur en alliage -> droite

invocateur esquiveur -> en bas, gauche -> clé de trésor -> droite -> invocateur esquiveur - reste droite [ok cf. la prairie de la désolation #6] -> chutez à droite

descendez -> coffre à droite -> escalade en bas à droite -> chutez

passage glissade

niveau 21 -> Fidget + 1

invocateur esquiveur -> gauche puis bas -> chutez



vous êtes là

point de sauvegarde -> 2 fruits bombes pour 4 murs en alliage à droite & en bas : coffre - échoppe - clé du trésor - trou

manoir Nanoth

énorme fantôme vert -> fuyez en cassant murs - trésor non trouvé [ok voir ci dessous] -> trésor non trouvé [ok voir ci dessous]

gauche -> note mot du domestique n° 4 -> droite -> porte -> journal intime



énorme fantôme vert n'est plus là -> fruit bombe pour mur en alliage -> 2 coffres -> bas gauche

clé de trésor après passage glissade -> bas gauche pour sortir

la prairie de la désolation #3

certaines ennemis étant pénibles ici, je décide d'essayer de finaliser l'exploration de secteurs déjà parcourus plusieurs fois déjà pour

quelques uns

j'utilise pierre de téléportation au point de sauvegarde

la clairière #2

gauche jusqu'à escalade -> cassez mur -> escalade -> cassez mur -> escalade -> défi Cirelian #3 - je ne sais quoi faire à l'instant T

1/2 tour gauche jusqu'à fruit bombe a amener en bas pour exploser mur en alliage -> caisse nécessite 4 clés de trésor pour ami

Vous avez trouvé un ami, ce qui vous fait gagner un bonus de santé permanent de 5 %
Vous pouvez retrouver vos amis dans le sanctuaire accessible via la carte.



fruit bombe pour exploser mur en alliage -> passage glissade -> chutez

bas -> fruit bombe pour exploser mur en alliage -> cassez mur -> sautez vers droite pour 2 clés de trésors -> 1/2 tour via passage glissade -> remontez -> gauche

fruit bombe a amener en haut gauche pour exploser mur en alliage -> clé de trésor -> 1/2 tour -> montez puis gauche jusqu'à au tronc d'arbre a traverser -> une fois dessus, laissez vous tombez pour coffre -> 1/2 tour, gauche

jusqu'au passage glissade -> chutez en amenant fruit bombe -> tuez araignée géante avant d'amener fruit bombe pour exploser mur en alliage -> passez à droite -> grâce au vent, amenez fruit bombe pour exploser mur en alliage -> passage glissade -> coffre -> repassez à droite pour carte du monde



reste défi Cirelian #3

le sanctuaire

entrez pour pierre de résonance violette

le col des archers #4



petit point de situation

retournez au 3ème trésor non trouvé

niveau 22 -> attaque + 1

porte de résonance bleue -> porte de résonance rouge -> porte de résonance verte -> clé de trésor en sautant -> porte de résonance jaune [sic]

1/2 tour -> haut -> avant dernier trésor : saut vers haut gauche -> tout en haut, laissez vous tombez au bout de la passerelle pour clé de trésor

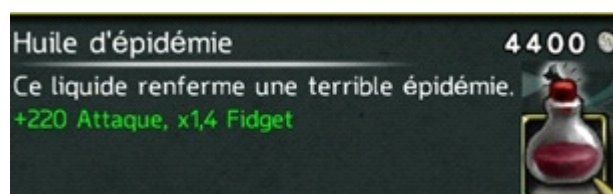


quittez le col des archers par où vous voulez

le village d'Aurora #8

droite -> *Fale*, contre 5 peaux de gnomes, vous offrira 600 Po [mieux que rien terminée] -> un point d'honneur [lui ramener 8 lances de chasse]

échope -> je revend équipements - je dispose de 59 975 Po -> je fabrique huile d'épidémie



la crique secrète #3

passage glissade -> trous - vous êtes à l'intérieur -> trou du haut gauche -> 2 escalade pour amener fruit bombe qui explosera mur en alliage -> trou -> trou haut droite

vous êtes à l'extérieur - escalade -> 1er passage glissade -> vous êtes à l'intérieur - trou -> 3 escalades -> trou

point de sauvegarde -> Sahari est là -> cinématique : ... Moska arrive - ils repartent ensemble au village d'Aurora [retrouvailles terminée] -> pierre de téléportation

1/2 tour jusqu'au 2nd passage glissade -> trou -> sautez pour clé de trésor -> sortez



la vallée au lierre #2

droite -> passage glissade pour 2 clés du trésor



la forêt d'Abadis #3

repartez tout à gauche



point de situation

gauche du 2nd de sauvegarde -> passage glissade -> passage glissade -> passage glissade trop haut [ok voir ci dessous] -> 1/2 tour -> droite jusqu'à ...

niveau 23 -> défense + 1

échope -> passage glissade vers gauche-> caisse nécessite 4 clés de trésor pour ami



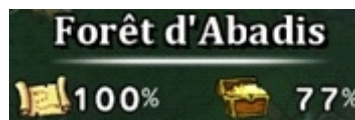
+ 5 % bonus permanent santé

gauche pour remonter par passages glissades trop haut de l'autre côté -> de nouveau, droite jusqu'à échoppe -> escalade -> vent vous empêche d'aller tout en haut

droite -> dépassez 5ème point de sauvegarde -> escalades -> escalades avec piques -> coffre -> 1/2 tour

le village de Denham #2

caverne en bas = défi Cirelian



les grottes de Cirromon Est #3

niveau 24 -> santé + 1

allez jusqu'au passage glissade -> vent pour 3 clés de trésor -> rendez vous là

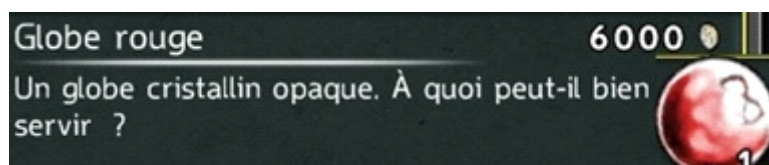


escalade -> défi Cirelian #4

niveau 25 -> défense + 1

sous le village de Mudpot #2

descendez jusqu'à escalade -> amenez fruit bombe & montez le en haut pour exploser mur en alliage -> globe rouge



continuez -> parcours passages glissades permet d'atteindre caisse nécessite 4 clés de trésor pour ami



+ 5 % bonus permanent santé

au Nord du village de Mudpot #3

clé du trésor à gauche -> haut droite -> amenez y fruit bombe des grottes de Cirromon Ouest pour exploser bloc en alliage -> vent empêche de chuter -> gauche



le village d'Aurora #9

droite -> Fale, contre 8 lances de chasse, vous offrira 1 000 Po [un point d'honneur terminée] -> tout gluant [lui ramener 4 os gluants & 4 pelages gluants]

la prairie de la désolation #4

filez au carrefour -> haut gauche -> escalade -> parcours escalades -> clé de trésor au Centre - note la rose en haut mentionne d'être au cimetière Est avec une rose

niveau 26 -> attaque + 1

gauche -> escalades

gauche -> *invocateur esquivreur*

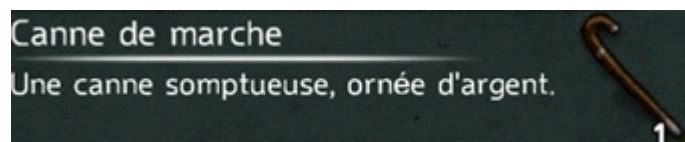
gauche -> 2 *invocateurs esquivreurs*

gauche -> escalade -> échoppe -> bas -> note le café -> coffre -> côté gauche avec clé de trésor trop haut -> 1/2 tour -> passage glissade -> 2 escalades -> droite vers haut

escalade -> point de sauvegarde -> tout à gauche -> coffre -> 1/2 tour

le manoir Dorimo

note mot du domestique n° 2 -> énorme fantôme vert -> fuyez en montant ... jusqu'à canne de marche



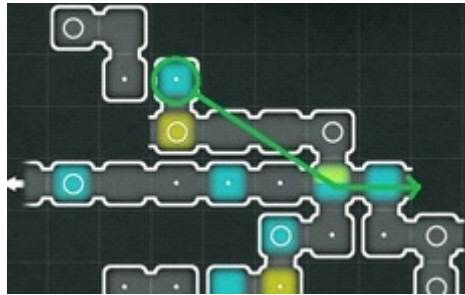
1/2 tour, énorme fantôme vert n'est + là -> invocateur esquivreur -> descendez -> invocateur esquivreur -> clé de trésor près escalade à

droite -> fruit bombe pour exploser mur en alliage à gauche -> coffre -> 12 tour, sortez

la prairie de la désolation #5

invocateur esquivé -> niveau 27 -> Fidget + 1

retournez au carrefour



droite par escalade -> droite par le haut -> point de sauvegarde -> passez par haut

cimetière Est -> rose devant stèle -> escalade

invocateur esquivé -> niveau 28 -> santé + 1

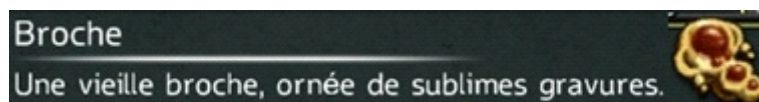
invocateur esquivé -> *invocateur esquivé* -> reste droite [ok cf. la prairie de la désolation #6] - bas

point de sauvegarde -> tout à droite, échoppe - je revend 3 équipements -> 1/2 tour

le manoir Samachua

gauche -> note mot du domestique n° 3 -> droite -> énorme fantôme vert -> fuyez en descendant vers droite

clé de trésor -> porte -> broche



tu redeviendras poussière [rendre compte à Cora]

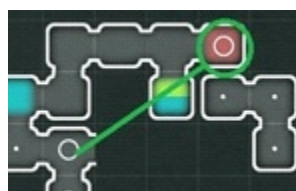
réentrez dans intérieur manoir Samachua cave -> énorme fantôme vert n'est + là - vous ne pouvez remonter -> ressortez -> téléporteur vers intérieur manoir Samachua haut

coffre -> *invocateur esquivé* -> *invocateur esquivé*

2 escalades - amenez fruit bombe pour exploser mur en alliage -> passage glissade -> 3 clés de trésor -> sautez loin vers gauche pour sortir

la prairie de la désolation #6

remontez -> droite -> escalade -> défi Cirelian #5 -> 1/2 tour -> rendez vous là



niveau 29 -> Fidget + 1

montez par droite -> **clé de trésor** -> droite

point de sauvegarde -> **carte du monde** -> 1/2 tour jusqu'au ...

carrefour -> montrez **vieux tableau**, **canne de marche**, **journal intime** & broche à Cora -> elle vous raconte son mari, *le baron Kane*, donnait des informations au *général Gaius* sur *les sangs de lune* - un démon a pris possession de lui -> **démon**

niveau 30 -> **défense + 1**

Cora & le baron Kane

Avec votre aide, Cora a pu chasser la présence diabolique qui avait pris le contrôle de son époux. Kane vous a donné de plus amples détails sur la guerre et il vous a ouvert la voie vers les montagnes à l'entrée du cimetière.

Ginger est cité comme survivante sang de lune

tu redeviendras poussière [aller dans **les montagnes du Nord** [aka de **montagnes de blackmoor**]]

Tu ne savais pas ? Tu es doté d'un don rare : deux âmes, réunies en une. Je n'avais jamais vu ça auparavant.

parole du baron Kane

SANTÉ MAXI.	1954	
ATTAQUE	220	
DÉFENSE	270	
FIDGET	136	

gauche jusqu'à **carte du monde**

niveau 31 -> **défense + 1**

Prairie de la Désolation


le village d'Aurora #10

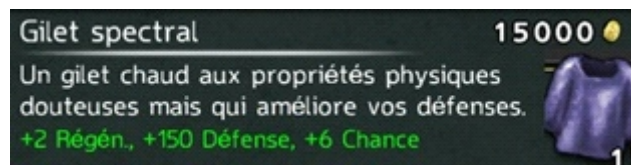
droite -> *Fale*, pour ... [**un point d'honneur terminée**] -> il donne 2 000 Po

renforcement [lui ramener 2 roches de géants & 2 noyaux de géants] [**renforcement terminée**] -> il donne 3 000 Po

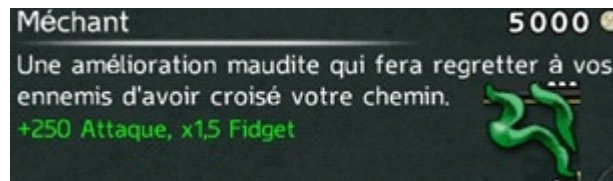
liberté de mouvements [lui ramener 6 ailes d'avees & 6 griffes d'avees] [**liberté de mouvements terminée**] -> il donne 3 000 Po

trouver les étincelles [lui ramener 3 tentacules de florns & 3 étincelles de florns] [**trouver les étincelles terminée**] -> il donne 3 000 Po

je fabrique gilet spectral



& méchant



échope -> je revend équipements & achète pierre de renaissance

SANTÉ
1161 / 1954
ATTAQUE
570
DÉFENSE
515
FIDGET
204
CHANCE
47
OR
95342

attributs avec équipements

la prairie de la désolation #7

depuis gauche -> barrière magique rougeâtre est bien dissipée -> allez y

4ème chapitre - la révélation

le passage souterrain

point de sauvegarde

les montagnes de Blackmoor

aka les montagnes du Nord

tu redeviendras poussière [trouver Ginger]

coffre en bas à gauche -> haut

note esprit confus -> trop haut vers droite -> gauche -> cinématique : une avalanche -> échope -> plateformes mouvantes

trop haut vers gauche [ok voir ci dessous] -> droite -> passage glissade -> droite

passage glissade -> trop haut vers haut [ok voir ci après] -> point de sauvegarde -> ennemi de cristal -> sphère de compétence double saut

niveau 32 -> attaque + 1

1/2 tour -> double saut pour haut -> 2 clés de trésor -> escalade

droite -> j'ai fait trop vite le tour & me retrouve + bas, à gauche, sans pouvoir retourner à droite pour remonter de suite ...

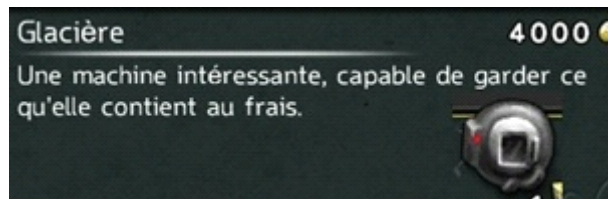


gauche -> **coffre** -> laissez vous tomber pour **clé de trésor** -> gauche

gauche -> faites le tour pour 2 **coffres** -> 1/2 tour -> gauche -> **cinématique : ... - tu redeviendras poussière [traverser l'avalanche]** -> cassez **mur** -> gauche

point de sauvegarde -> **reste haut** -> gauche

glissez - vous irez + vite -> laissez vous tomber juste avant **le campement** -> gauche -> **glacière**



droite pour **téléporteur vers campement** -> gauche

cassez **mur** -> faites le tour sur **plateforme mouvante** pour **clé de trésor** -> **point de sauvegarde** -> **géant taureau** -> **campement** -> chutez en bas à gauche pour **coffre** -> remontez par **plateforme mouvante**

droite -> **reste haut [ok voir ci dessous]** - bas & tout à droite



vous êtes là

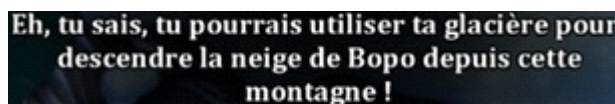
échope - **point de sauvegarde** -> 1/2 tour

niveau 33 -> **santé + 1**

haut droite, via **plateforme mouvante**, pour **clé de trésor** -> retour **point de sauvegarde** -> 3 **ennemis de cristal**

coffre & **fruit bombe** pour exploser **mur en alliage** -> en bas, chutez

vous êtes déjà passé par là -> **géant taureau** -> droite



parole de Fidget

automatiquement, vous détenez **glacière remplie de neige**



flocons de neige [la ramener à Bopo]

droite -> les effets de l'avalanche sont dissipés -> haut



vous êtes ici

point de sauvegarde -> en évitant des avalanches -> bas pour clé de trésor -> 1/2 tour, gauche -> gauche -> passage glissade -> clé de trésor -> chutez de nouveau -> géant taureau -> droite pour revenir où vous étiez -> haut gauche

niveau 34 -> attaque + 1

géant taureau -> ennemi de cristal -> chutez -> échoppe -> 1er passage glissade -> plateforme mouvante pour clé de trésor -> 2nd passage glissade -> montez -> gauche -> ennemi de cristal -> 1/2 tour -> haut droite

point de sauvegarde -> en évitant des avalanches -> plateforme mouvante pour coffre -> redescendez un peu -> droite -> géant taureau -> droite

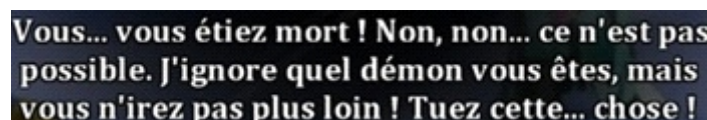
faites tomber plateforme fragile -> 1er passage glissade -> clé de trésor -> 1/2 tour -> haut -> droite pour coffre en chutant -> 2nd passage glissade pour repasser par haut sans chuter -> campement -> niveau 35 -> Fidget + 1 -> montez par gauche

ennemi de cristal -> plateformes mouvantes -> clé de trésor à droite -> haut droite

haut droite pour point de sauvegarde -> 1/2 tour -> plateforme fragile pour chuter -> chutez -> amenez fruit bombe, via longue plateforme mouvante & cela sans qu'il touche piques, pour qu'il explose près du bloc en alliage situé à côté du point de sauvegarde -> coffre -> 1/2 tour -> de nouveau, plateforme fragile pour chuter -> chutez -> amenez fruit bombe, via petites plateformes mouvantes & cela sans qu'il touche piques, pour qu'il explose près du bloc en alliage situé en haut à gauche -> coffre -> retour point de sauvegarde -> droite

droite -> géant taureau -> escalade -> 3 plateformes mouvantes -> coffre en bas à droite -> passage glissade -> refaites le tour pour haut droite -> point de sauvegarde -> échoppe -> haut

droite -> 1/2 tour -> gauche -> 3 soldats de l'armée du général Gaius



il vous nomme Cassius

le village de Zeplich

gauche -> cinématiques : selon Fuse, le sang lune & Ginger, vous avez appris que vous avez participé au massacre il y a une année ici -> maison

cinématiques en compagnie de Ginger & d'un ancêtre sang lune, maître Yeux Gris

Mais, pour répondre à nos besoins, il nous fallait deux âmes. Une âme innocente est une noble chose, mais sans compétence, sans puissance, Dust aurait été balayé aussi facilement que ton frère l'a été en ce funeste jour.

Alors nous avons fusionné l'âme de ton frère avec celle de son meurtrier, l'Assassin royal, connu sous le nom de Cassius. Ils ont péri en même temps, liés pour l'éternité. Je n'avais encore jamais entendu parler d'une telle chose. Une grave injustice a été commise ce jour-là. Cassius a tué un Jin sans défense, mais sa fierté et son arrogance ont provoqué sa perte.

Tu es Jin, oui. Mais tu es aussi Cassius. Deux âmes, opposées pour toujours, l'une innocente, l'autre puissante. Ensemble, vous formez ce qu'on appelle Mithrarin. « Celui qui est né de la poussière ».

je le(s) questionne sur [tous les sujets](#) ... -> je dis à Fidget que "je suis Dust"

tu redeviendras poussière [aller au [bassin de l'aube éternelle](#) pour y trouver le [camp sang de lune](#)]



sortez -> gauche -> [point de sauvegarde](#) -> [cinématique](#) : [le général Gaius](#) file au [camp sang de lune](#)

Cassius, mon vieil ami... Tant que tu n'auras pas donné ton dernier souffle, je ferai tout ce que je peux pour sauver ton esprit brisé. C'est promis.

[carte du monde](#)

[le village de Mudpot #7](#)

droite -> en échange de [glacière remplie de neige](#), [Bopo](#) vous offre [pierre de résonance arc en ciel](#) [[flocons de neige terminée](#)]

5ème chapitre - la légende

[le camp sang de lune #1](#)

[point de sauvegarde](#) -> [ancêtre sang lune](#) , [maître Yeux Gris](#) -> [tous sujets](#)

[a propos de Sereth, le sang de lune des échoppes](#)

C'est un homme d'affaires brillant. Il commerce dans tous les bons endroits. Les soldats de Gaius le laissent tranquille en échange de produits gratuits. Mais nulle corruption n'a pu couvrir le fait que Sereth vous a aidés à nous trouver.

je pense qu'il y a une erreur : "le fait que Sereth les a aidés à nous trouver"

tu redeviendras poussière [parler à Kier & aider Sanjin]

Ginger -> je lui dis que "mes choix m'appartiennent" -> "je suis peut être" Jin, son frère -> droite

Sanjin -> descendez -> droite

niveau 36 -> santé + 1

haut droite -> utilisez projectiles de flammes de Fidget sur vignes entourant pompe à eau -> 1/2 tour -> passage glissade -> gauche

point de sauvegarde déjà vu -> gauche -> plateformes mouvantes - clé de trésor en bas

gauche -> 6 plateformes mouvantes pour monter, en haut vers gauche -> utilisez projectiles d'électricité de Fidget sur générateur électrique -> 1/2 tour jusqu'à point de sauvegarde déjà vu -> plateforme mouvante pour remonter en sautant

Sanjin -> droite -> vent vous empêche d'aller en bas -> haut puis droite

bas pour coffre -> Kier est mort -> tu redeviendras poussière [prévenir ancêtre sang lune , maître Yeux Gris que l'armée du général Gaius arrive] - rapport de Kier - porte de résonance jaune [ok cf. ci dessous] -> 1/2 tour

ancêtre sang lune , maître Yeux Gris -> tu redeviendras poussière [rejoindre les guerriers sang de lune à l'Est] - il donne pierre de résonance jaune

droite jusqu'à porte de résonance jaune -> droite

point de sauvegarde - échoppe -> je fabrique pendentif du marécage - je revend équipements & achète pierre de renaissance



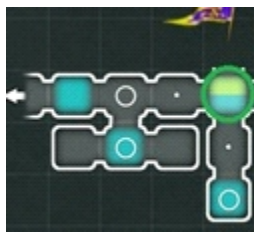
tu redeviendras poussière [dégager le passage] -> mur en alliage [ok voir ci dessous] -> 1/2 tour -> bas

passage glissade -> 2 coffres -> passage glissade -> clé de trésor -> vent empêche d'aller en bas -> 1/2 tour -> plateforme mouvante pour clé de trésor -> bas -> point de sauvegarde -> sphère de compétence boost vent -> faites le de suite pour 3 clés de trésor -> 1/2 tour -> bas gauche -> boost vent -> caisse nécessite 4 clés de trésor pour ami



+ 5 % bonus permanent santé

grâce à 3 ou 4 boost vent, remontez tout en haut



vous êtes là

boost vent pour haut -> coffre droite -> coffre en haut à gauche -> droite -> chutez

vous êtes derrière mur en alliage, explosez le avec fruit bombe -> droite

le bassin de l'aube éternelle #1

tu redeviendras poussière [avec les guerriers sang de lune, menez l'assaut contre l'armée du général Gaius]

point de sauvegarde -> progressez en combattant -> niveau 37 -> défense + 1 -> niveau 38 -> Fidget + 1 -> point de sauvegarde



vous êtes ici

fruit bombe pour exploser mur en alliage, à droite après plateformes mouvantes -> coffre -> 1/2 tour, montez -> droite

clé de trésor -> droite -> téléporteur vers ...

le camp sang de lune #2

carte du monde

le village d'Aurora #11

échope -> j'achète combinaison de neige & 10 pierres de renaissance - je dispose de 13 257 Po -> carte du monde

le camp sang de lune #2

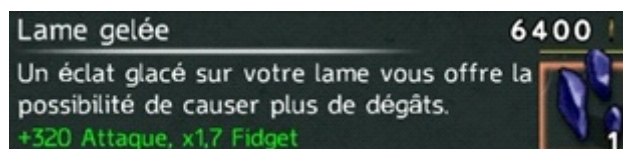
téléporteur vers le ...

le bassin de l'aube éternelle #2

continuez -> niveau 39 -> attaque + 1 -> point de sauvegarde

tu redeviendras poussière [détruire les canons de l'armée du général Gaius]

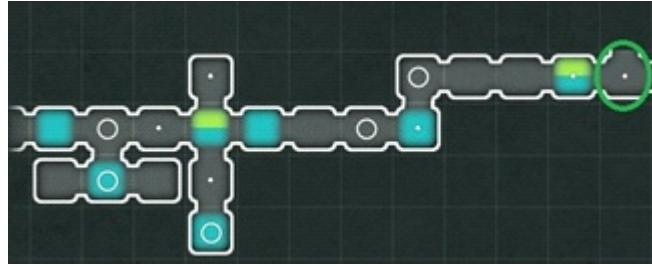
bas -> échope -> je fabrique lame gelée - je revend équipements



passage glissade -> cassez 2 murs pour passage glissade -> 3 clés du trésor dans passage glissade -> boost vent pour coffre à droite ->

faites en sorte que **plateforme fragile** se détruise pour pouvoir passer + haut à droite avec boost vent

tout à droite -> **mur en alliage** [ok voir ci dessous] -> **coffre** juste en bas -> boost vent pour monter haut puis gauche -> détruisez canon



vous êtes là

guerriers sang de lune vous rejoignent -> amenez **fruit bombe**, juste à gauche, jusqu'au **mur en alliage** pour l'exploser -> droite

cassez 2 **murs** -> en haut à gauche, détruisez canon -> droite -> **passage glissade** -> bas dans vent pour 2 **clés de trésor** -> haut pour **escalade**

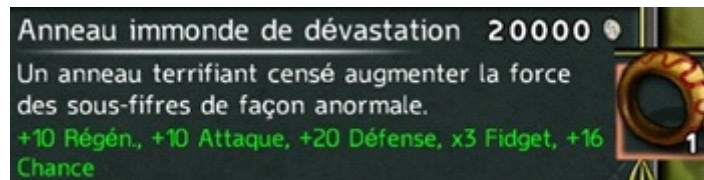
gauche -> **point de sauvegarde** -> droite -> détruisez canon -> **escalade** pour **clé du trésor** -> montez

détruisez canon -> *guerriers sang de lune* vous rejoignent

Nous y sommes presque, Mithrarin ! Une fois leur ligne franchie, le général Gaius sera en vue. Quoi qu'il arrive, ça a été un honneur de combattre à vos côtés !

niveau 40 -> **santé + 1**

continuez -> **échope** -> **je fabrique anneau immonde de dévastation**



SANTÉ	2139 / 3119
ATTAQUE	928
DÉFENSE	703
FIDGET	2664
CHANCE	72

attributs avec équipements

escalade pour **point de sauvegarde** -> **escalade** -> droite -> *le général Gaius*

c'est la fin de votre aventure -> vous l'affronterez ... 4 fois -> rampez jusqu'à lui



cinématiques de fin

----- le Bilan -----

<https://www.youtube.com/watch?v=4KCISFbl1Ac>

durée indiquée par le jeu -> 19 h 27 <- dernière sauvegarde

durée de rédaction : non calculée

----- Critiques et Avis -----

bug -> <molette> pour sauter déclenche aussi projectile de Fidget <- personnellement, ça m'a bien arrangé <[;o)

les défauts du jeu

inventaire surdimensionné - un seul repos - pas de vivre pour Fidget

pourquoi dois t'on payer quand on pratique l'artisanat nous même ?

beaucoup trop d'*ennemis* qui réapparaissent sans cesse, c'est du grand n'importe quoi !

absurdité des *échoppes* : c'est toujours *le même marchand* [*Sereth*] - comment fait il pour deviner où nous allons, cela, en restant sain & sauf

les qualités du jeu

points de sauvegardes pas trop éloignés les uns des autres

temps de chargements rapides [AMD Ryzen 5 5600 6 Core Processor - RAM 16 Go - CG : Nvidia Geforce RTX 3050 VRAM 6 Go]

la traduction FR est "presque" Ok - le Game Play clavier souris est bon

l'histoire & les dialogues sont bons - des *quêtes* simples, d'autres a tiroirs dont certaines sur **différents secteurs**

RP assez bien développé - le trio fonctionne bien - bonne rejouabilité

pour un micro studio de développement [Dean Dodrill], graphismes & animations de combat sont d'un niveau acceptable

Dust : an Elysian tail est un bon jeu

