

Grim Dawn

Février 2016 - dev. Crate Entertainment [USA]

titre acheté 3.05 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - non réalisé

tiers - ennemi spécifique - lieux

----- Technique -----

6 contenus additionnels

	Grim Dawn - Loyalist Pack 3 ♥ 7.99 € 
	Grim Dawn - Ashes of Malmouth ♥ 17.99 € 
	Grim Dawn - Loyalist Item Pack ♥ 8.99 € 
	Grim Dawn - Crucible ♥ 6.49 € 
	Grim Dawn - Loyalist Item Pack #2 ♥ 7.99 € 
	Grim Dawn - Forgotten Gods ♥ 15.09 € 

3 campagnes séparées du jeu de base dont 1 arène & 3 packs d'objets

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

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

 > Documents > My Games > Grim Dawn >

le répertoire de l'unique sauvegarde automatique

----- description -----

RPG en solo avec **familiers** de type Hack'n Slash - vue isométrique avec brouillard de guerre - sauvegarde unique automatique

Entrez dans un monde imaginaire apocalyptique où l'humanité est au bord de l'extinction, où le fer vaut plus que l'or et où la confiance est durement gagnée. Cet A-RPG comporte un développement du personnage complexe, des centaines d'objets inédits, des tâches et des quêtes impliquant des choix et des conséquences. <- extrait fiche GOG

3 attributs à augmenter lors des montées de niveau du personnage -> physique - malice - esprit

X valeurs utilisées en combats

vous choisirez votre (1ère) classe en tout début de partie puis une 2nde une fois atteint le niveau 10



pour chaque classe -> Y compétences soumises à un pré requis de points de compétences [obtenus à chaque montée de niveau du personnage] affectés - X rangs dans chaque compétence jusqu'à un maximum de 12

dévotions donnent de petits s bonus passifs & des XXX -> les points de dévotion s'obtiennent auprès des autels - après les avoir survolés pour décider, commencez au Centre puis complétez les galaxies

notion d'affinités auprès de factions ouvriront (ou pas) l'accès aux QS de primes

----- conseils -----

initialiser votre partie

à gauche, paramétrez votre aventure a venir, soit choix de la campagne, type de partie & mode de difficulté



ensuite créer votre personnage en bas à droite puis lancez 'commencer' à gauche

combats

n'oubliez pas que vous disposez de deux sets d'armes



pouvoir attaquer à distance s'avèrera nécessaire

affectez (ou pas) des compétences actives à <bouton gauche> & <bouton droit>



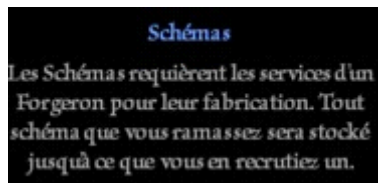
avant d'affronter "un boss", posez **votre faille** ... si vous mourrez, revenez y de suite <- les dégâts qu'il aura encaissé seront maintenus comme tel

artisanat

par vous même



par un forgeron - **schémas** ajouteront objets fabricables dans leurs listes



par un inventeur -> récupérer objet ou composant & démonter

divers

profitez du début de partie pour ajuster vos contrôles clavier ~~souris~~

consultez les documents [codex] dans votre inventaire

hors la votre [cf. rond violet sur l'image précédente pour la générer], quittez plutôt la partie près d'une faille [= voyages rapides]

redistribuer, un par un, vos points de compétences ou de dévotions -> guides spirituelles

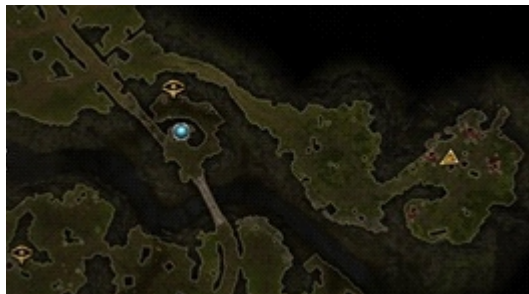
la dernière quête principale du jeu de base est "le fléau de Cairn"

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

campagne principale en solo - difficulté normale - homme - soldat & démolisseur

3 dynamites passage inondé [ok -> reliquaire englouti] <- faille

faubourgs de burrwitch -> Est -> porte verrouillée [ok QS 'une clé étrange'] -> Salazar



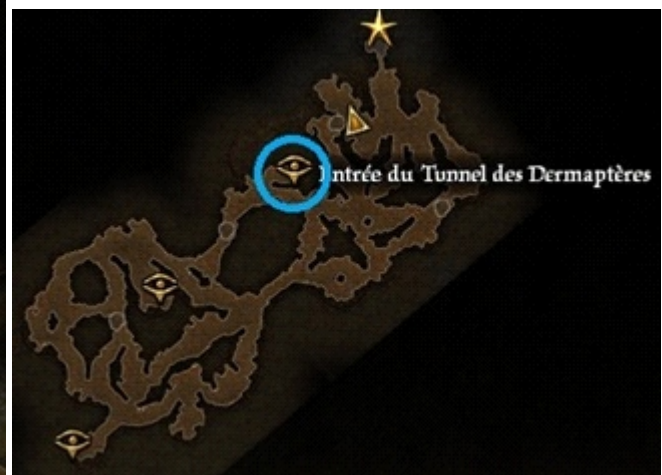
+ ver boyau dans grotte



route fangeuse -> dynamite + 10 ferrailles pour pont de burrwitch [ok -> mène au marais oriental - reste "le patron" au Sud Ouest]



passage des déterrés dans ruche royale des cultures pourrissantes



via toundra -> caverne bassin ombragé [ok - QS toundra] - sous sol emprise du tyran [ok - QS toundra]

passage bas cascade vers autel du dieu oublié fermé ?



QS & primes non réalisées cf. lien vidéo ci dessous

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

durée estimée de la partie avec la rédaction du document : 37 h 30

https://www.youtube.com/watch?v=HUzsBb_kxi8

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

défauts

1 crash - absence de sauvegarde à la demande - sauvegarde automatique unique

inventaire surdimensionné - pas de repos

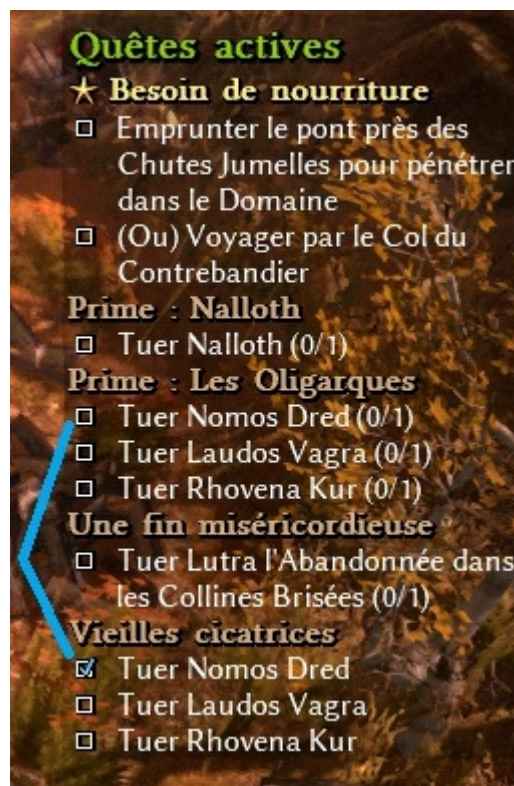
impossibilité -> d'affecter <molette de la souris> à un contrôle & d'annoter les cartes

surbrillance n'affiche pas les **éléments du décor** - pas de gestion des projectiles

artisanat auprès des *forgerons*-> pas de comparaison avec **objet équipé**

au chargement de la partie -> retour à un point défini par les développeurs avec réapparition *des ennemis* ainsi que de la plupart des **éléments du décor** - **votre faille** a disparue -> c'est triplement idiot

une autre des absurdités du jeu -> lever une quête de meurtre après l'avoir réalisée



'vieilles cicatrices' initiée avant le meurtre - 'les oligarques' après

qualités

temps de chargement rapides

le Game Play est bon -<- je n'ai utilisé que 2 compétences actives affectées à <boutons souris>

graphismes & animations de combats sont d'un bon niveau

les dialogues & textes sont bons - la traduction FR semble correcte

les histoires [QP - QS] sont assez bien diversifiées tout en restant classiques [pas de quête à tiroir]

le bestiaire est bien fourni - les cheminements sont sympathiques à trouver - la rejouabilité est élevée

Grim Dawn, saccagé par des défauts majeurs, n'est qu'assez bon jeu