

# DEAD AGE

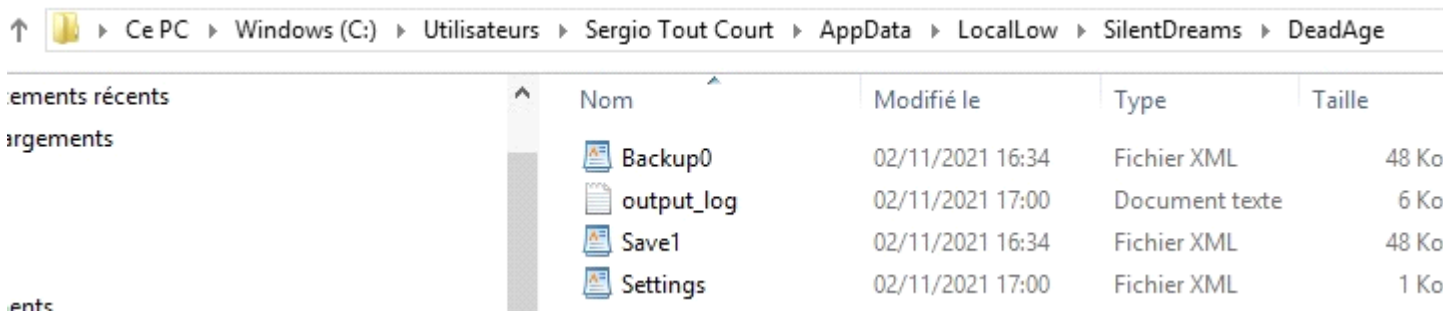
Silent Dreams - Juillet 2016 - version GOG à 2.29 euros

## \*\*\*\*\* *TECHNIQUE* \*\*\*\*\*

Manuel -> Non / Didacticiel -> Oui

<Impr écr> & <Windows> fonctionnent

### Emplacement des sauvegardes



↑ Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > SilentDreams > DeadAge					
ements récents		Nom	Modifié le	Type	Taille
argements		Backup0	02/11/2021 16:34	Fichier XML	48 Ko
		output_log	02/11/2021 17:00	Document texte	6 Ko
		Save1	02/11/2021 16:34	Fichier XML	48 Ko
ents		Settings	02/11/2021 17:00	Fichier XML	1 Ko

C:\Windows\Utilisateurs\"nom\_utilisateur"\AppData est généralement un répertoire caché ...

vous avez la possibilité de dupliquer ce répertoire voir de modifier le fichier "SaveX.xml" pour correction  
(ou triche) <[:o)

## \*\*\*\*\* *LE JEU* \*\*\*\*\*

2 modes de difficultés -> en 1ère partie, vous êtes un étudiant



les quêtes sont effectuées par le "groupe actif" de 3 survivants maximum -> certaines seront exécutées seul, d'autres nécessitent la présence d'un survivant spécifique

de façon générale, spécialisez chaque survivant dans un emploi de façon à disposer d'un spectre large de tâches (emplois) possiblement réalisable durant l'absence du "groupe actif"

certaines quêtes ont une limite en terme de jours, si cette date est dépassée, la quête est échoué

les récompenses de quêtes sont généralement des **outils** et des PE

ayez toujours un oeil sur le stock de **rations journalières** (notion différente de la **nourriture** ou **boissons** ingérées par un des survivants selon votre décision) -> l'emploi chasse, pour ramener des **rations** au camp, nécessite 1 **outil** par chasseur (tous les autres emplois -> 1 **ration** par "employé")

une quête peut être abandonnée en cours de route -> s'il elle présente une durée et qu'elle est atteinte, elle sera perdue

----- la marche suivre en début de journée -----

. affectez les points de compétences restants pour chaque survivant selon votre choix d'évolution pour chacun d'entre eux (il n'est pas du tout obligatoire de tous les affecter à l'instant T) -> cela peut être fait en cours d'exploration pour un personnage du "groupe actif" (gain d'un niveau en phase d'exploration)

. checkez leur statut (Ok, Affamé ou **Mort**) -> faites en sorte que tous soient Ok

. regardez les quêtes restantes à effectuer et présélectionnez en une (mentalement) [\*]

. choisissez les survivants qui formeront le "groupe actif"

. donnez du travail aux membres du "groupe passif" (garder le camp, aller à la chasse, fabriquer des **armes**, **vêtements**, **munitions** ou **objets de soins** [\$]) -> il n'est pas obligatoire qu'il soient tous au travail

. contrôlez et modifiez les **équipements** (échanges multiples entre tous les survivants via le sac à dos ) des membres du "groupe actif" et de vos gardes (les autres peuvent être totalement dénudés, ils ne combattent pas de la journée) tout en jetant un œil à la boutique (nouveau tous les 3 jours -> commercez si besoin)

. mise en garde -> la préparation puis l'exploration totale d'un secteur peut approcher l'heure de jeu -> partez en exploration avec le "groupe actif" réaliser la quête choisie -> n'abandonnez pas trop tôt et poussez le bouchon en dernière limite, il y a des bunkers dans certaines régions qui permettent de restaurer une (bonne) partie de la santé -> il y aura divers événements durant le trajet ainsi qu'au retour au camp (je vous laisse les découvrir)

[\*] lorsqu'il n'y a plus de quête (ou que vous le décidez de vous-même) :

a. soit vous explorez un secteur de votre choix en fonction des **objets recherchés** (cf. description de chaque secteur) -> rapportez des PE -> essayez de faire l'intégralité du secteur soit jusqu'au "Boss"

b. soit vous mettez tout ou partie des survivants au travail -> c'est l'affectation d'un emploi au héros qui déclenchera la journée -> sélectionnez le en dernier -> rapportez quelques PE uniquement en cas d'attaque du camp (vos gardes combattent)

[\$] attention -> maximum de 6 "cases" **objets de soins** dans le sac à dos

#### \*\*\*\*\* *BILAN* \*\*\*\*\*

durée de la partie en difficulté "décontractée" (prise en main du jeu, rédaction du document et 1ère partie complète) -> 29 h 15

Statistiques	
Meilleure tentative	
Zombies tués:	940
Punks tués:	66
Survivants dans le camp:	10
Jours survivus:	42
Missions accomplies:	30
Médailles gagnées:	96
Rations:	54
Matériaux:	111
Outils:	27

les médailles permettent d'affecter des bonus (attributs et **équipements** de départ) à votre héros dans les parties

suivantes

mon groupe à la 41ème journée (ne pas ouvrir si vous souhaitez découvrir le jeu par vous même) ->

[http://didier.merle1.free.fr/TEMP/DeadAge\\_Groupe\\_1.jpg](http://didier.merle1.free.fr/TEMP/DeadAge_Groupe_1.jpg)

\*\*\*\*\* *CONCLUSION* \*\*\*\*\*

les temps de chargements sont rapides - aucun plantage

graphiquement, dans l'ensemble, c'est assez bon

la traduction FR n'est pas parfaite

l'apparence des personnage en phase de combat est toujours la même -> seul l'arme, unique par type, est visuellement modifiée -> les vêtements portés ne sont donc pas affichés

pouquoi ne peut on pas se planter une seringue (soin, réflexe ou sérum) soit même ?

je n'ai pas trouvé comment un personnage, en phase de combat, pouvait passer son tour ?

-----

les développeurs assurant que chaque partie est (légèrement) différentes (j'ai put constaté que les quêtes secondaire étaient aléatoires) avec des compagnons et des romances supplémentaires, je dirais que **Dead Age** est un très bon jeu réalisé par un studio "indépendant"