

SILVERFALL

Mars 2007 - dev. Monte Cristo Multimédia

GOLD EDITION

comprenant la campagne **Earth Awakening** de **Février 2008**

acheté 1.99 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Tiers / Objets / Interaction / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

Compagnons / tiers <- quête contraire à la voie choisie

***** TECHNIQUE *****

Manuel EN -> <https://manuall.co.uk/pc-silverfall/>

<Impr écr> ne fonctionne pas / <Windows> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne



le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du jeu

Modifier les paramètres graphiques -> exécutez "GameSetup.exe" dans le répertoire d'installation du jeu

notez qu'avec une carte Nvidia Geforce 505, je n'ai pas put lancer une partie -> le panneau de démarrage étant absent et celui du "GameSetup" n'étant pas complètement affiché

***** DESCRIPTION *****

vous avez le choix entre 6 races -> Humain, Elfe, Troll, Gobelin, Nain ou Homme lézard

Nain et Homme lézard ont été rajouté par la présence de la campagne **Earth Awakening**

4 attributs

la Force influence les dommages au corps à corps et facilite les interruptions d'attaques

la Constitution impacte le nombre de points de vie et leur régénération - elle augmente les chances pour 'withstand an interruption'

l'Intelligence influence le nombre de point de puissance et leur régénération - elle augmente les chances d'interruption ou de "withstanding" et les interruptions de sorts

l'Agilité augmente les dommages des attaques avec des armes à distance, les chances de toucher et de coups critiques - elle influe aussi sur l'esquive

4 groupes de compétences comprenant des sous groupes

Combat -> Corps à corps - Distance et Technique

Magie -> éléments - lumière - Ombre

Autres -> Nature - Science - Race

Artisanat

l'Artisanat et les Enchantements soient des contenus supplémentaires apportés par la présence de la campagne **Earth Awakening** -> reportez vous au Didacticiel et à la liste des compétences associées [<K> par défaut], au panneau de craft [<O> par défaut] et à celui d'enchantement [<J> par défaut] <- ils ne figurent pas dans le Manuel EN du jeu de base -> un exemple figure en fin du paragraphe "la Campagne **Earth Awakening**"

les compétences ont des prérequis de niveaux du personnage ou d'une autre compétence



le niveau maximum d'une compétence est 10

après d'un *Maître en compétences*, vous pouvez faire retirer des Points de Compétences pour correction
-> tout cela est payant

à chaque gain de niveau -> + 4 Points d'Attribut + 4 Points de Compétence

voie de la NATURE ou voie de la SCIENCE

le monde de **Nelwë** est, depuis l'invention de la 'steam machine', divisé en deux philosophie opposées : les supporters de la Nature et les supporters de la Science - le moment venu, chacun doit choisir un camp

la voie de la Science développe les 'master steam', l'électricité, des machines volantes et l'alchimie - elle tend à sérieusement négliger l'environnement - le progrès injure la Nature

la voie de la Nature prêche un retour à la terre et aux anciennes traditions animistes - toutes formes de technologie doivent être détruite dès qu'elles sont 'harmful' - être en communion avec l'environnement et respecter l'équilibre de la Nature est fondamental - l'harmonie avec la Nature inclut aucune notion de progrès

vous devrez choisir votre voie au cours de l'aventure - de nombreuses quêtes secondaires ou dialogues vous apporteront des Points de Loyauté pour l'une ou l'autre - lors de la présentation de ce type d'événements, les dialogues seront explicites -> pour suivre l'évolution de votre personnage, consultez la barre de loyauté dans sa fiche

les conséquences de votre loyauté à la Nature ou à la Science

elle impacte le comportement des Pnjs envers vous (donnera quête ou pas - sera votre compagnon ou pas)

et vous donnera accès à des compétences (groupe de compétences "Autres" cf. début du paragraphe) et des objets spécifiques

Compagnons

réalisez leur quête respective puis décidez de l'embaucher (ou pas) - jusqu'à deux compagnons actifs - donnez leurs les consignes pour le combats, parlez avec eux de temps en temps et surtout, équipez les !

chacun d'entre eux à sa personnalité et s'exprimera selon la situation

je n'ai pas trouvé comment consulter le détail de leurs compétences ?

Combats

cf. Manuel EN et Didacticiel -> <Bouton gauche> attaque de base passive (corps à corps, distance ou projectiles élémentaires) / <Bouton droit> application de la compétence active sélectionnée

les ennemis, sur les nouveaux secteurs, sont mis à un niveau proche du votre (levelscalling)

<Tab> pour changer de cible

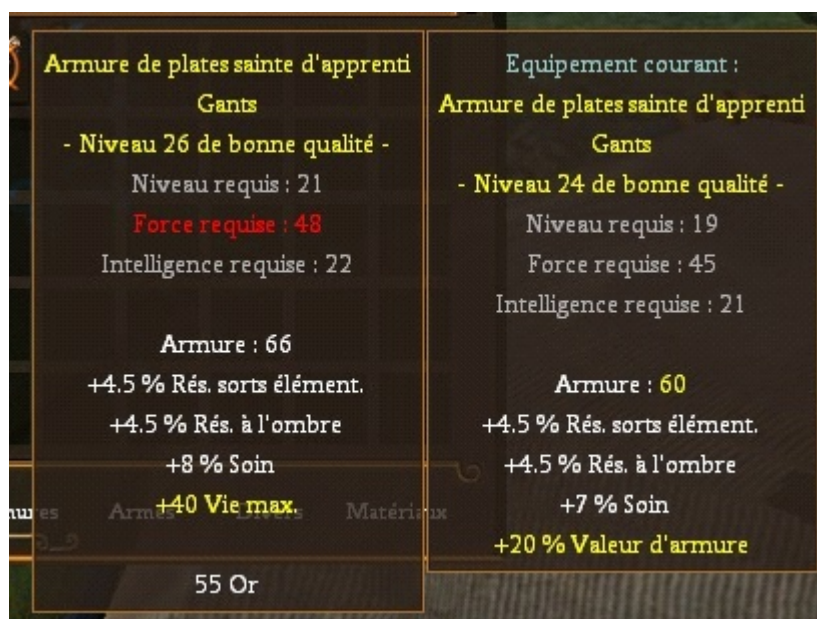
<F1> - <F2> - <F3> sélection d'un membre du groupe pour les sorts "amicaux" et les potions

Butins

par défaut -> <Alt> pour voir les objets a terre - <X> pour les ramasser tous - pour ramasser uniquement les objets magiques cela comprend les potions et les matériaux

attention -> certains objets de récompense sont déposés au sol, devant le donneur de la quête

la plupart des objets ont des prérequis de niveaux du personnage, d'attributs et/ou de voie pour en être équipés



commerce -> <Bouton droit> sur l'**objet** pour vendre ou acheter rapidement

la banque

l'équivalent d'un **coffre du joueur** qui est (supposé être) présent dans chaque cité



votre banquier sera *Lilitip*

si vous mourrez, vous renaissiez au centre du **village** le plus proche avec vos compagnons

Démon



attacher l'**esprit d'un démon** a un **objet**

Voyager rapidement sur la carte de **Nelwë** -> effectif a partir du **Village Elfe**

si un des membres du groupe se trouve coincé dans le décor -> sauvegardez -> quittez la partie -> rechargez la

***** LA PARTIE DE SILVERFALL *****

Race-> Homme Lézard / difficulté : normale - mode : normal

Combat avec 2 armes de poings / Voie : Nature

les Marais

niveau 1

effectuez le plus tôt possible la quête de **Morka la bienveillante** (guérisseuse), sans systématiquement combattre

Chalnuk

dragon arbre & araignées au Sud ...

reste quête des **fossiles** (ok + tard)

Village Elfe -> [Hurgol](#)

CloudWorks

niveau 18

la ville basse

Dri la Mécalchimiste (magicienne) -> temporairement ... elle n'est pas de ma voie

Patoudip -> quête pour trouver *Tannia la tonnante* (Arme à distance - Fusil) -> si vous l'embaucher pas de suite, elle sera à la **ville basse** près de *Patoudip* -> je l'embauche à la place de *Dri la Mécalchiniste* ... a priori, elle n'est pas de ma voie elle aussi

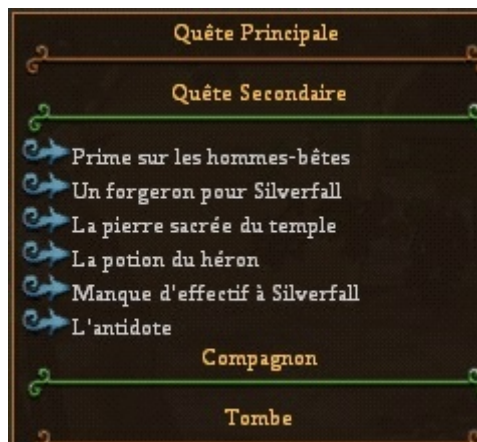
dans **les égouts** -> gobelins lycanthropes = gobelins rats garous -> j'ai fais cette quête "de prime" q'une fois ...

CloudWorks la haute

[Razia](#)

SilverFall & Gaïan

niveau 26



les quêtes secondaires dans **SilverFall**

griffe de lion de racine -> sur les dragons arbres maudits

quête d'**Hulart** (druide) se lève dans **Gaïan** -> après le défi de la Mère près de de l'arbre de vie dans **Gaïan**, si le pointeur de quête stagne là, retrouvez le là où vous l'aviez vu la première fois -> à l'Est en surplomb de la mer -> je l'embauche à la place de **Tannia la tonnante**

les hommes bêtes concernés par deux quêtes sont à l'Est - Sud Est de **Gaïan** <- j'ai fais la quête "de prime" des hommes bêtes qu'une fois ... ce sont eux qui détiennent les runes des hommes bêtes ...

les Aigles géants sont dans la **Forêt ... Gaïan** <- j'ai fais cette quête "de prime" qu'une fois ...

en suivant la quête 'un Forgeron pour SilverFall', sauvez **Alina** (magicienne) -> je l'intègre pas au groupe actif

Gaïan -> **Portiz** (Archer) est caché -> je laisse cet ivrogne au repos ...

vous aurez le choix du mode de transport pour aller à ...

Gray Bay

niveau 36

j'ai choisi d'y aller à pieds ...



Points d'attribut

0

Force	59	Agilité	75
Constitution	67	Intelligence	40
Santé	910 / 910	Pouvoir	400 / 400
Armure	445	Resist. Feu	24
Corps à corps	272	Resist. ombre	42
Volée de poings	1190	Resist. glace	14
		Resist. Air	14



Alignement : Nature 100%

Niveau : 36

Expérience : 45401 / 57260



un petit point sur mon héro ...

Sire Gort m'insulte !

Jarnak

quête de prime des nécro-cerveaux effectuée deux fois ...



pour aller à la **garnison**, passez par là ...

Crypte d'Iznahel -> tuez d'abord la princesse goule ...

j'ai réalisé la quête des **fossiles** dans la **Mine** juste à l'Est de **CloudWorks**



un **fossile** ...

Steelight

niveau 43



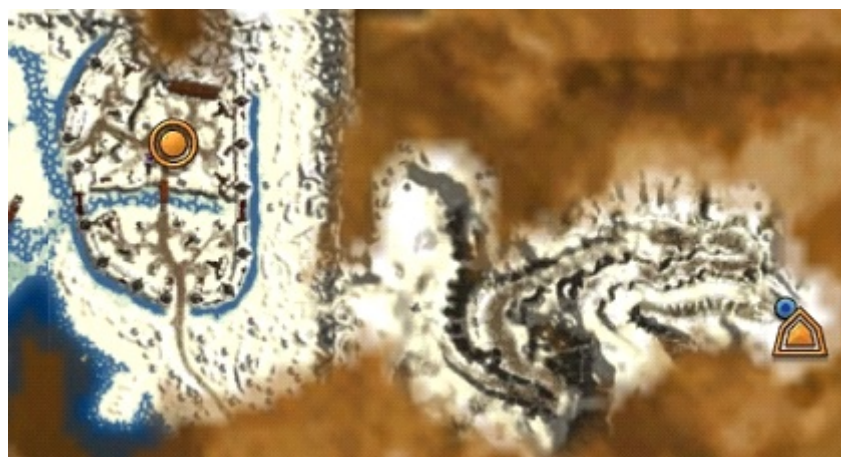
le passage pour arriver à Steeligh, depuis la **Crypte d'Iznahel**, est là ...



les cheminements que vous devrez emprunter pour la quête principale

le monde souterrain

niveau 47



il vous faut serpenter dans les montagnes rocheuses pour l'atteindre

restez y ensuite pour vous rendre à la ruche des Guekheness puis à Dripp

Blazis

niveau 50

...

fin de la partie

***** LES QUÊTES SECONDAIRES RÉALISÉES *****

Quête Secondaire	
✓ L'écorce de dragon arbre	✓ Débat d'idées à l'usine
✓ La Potion du roc	✓ Les ouvriers ne travaillent plus
✓ Les fossiles	✓ Le contre-maître doit mourir pour la
✓ Retrouvez le coffre de Lilitip	✓ Un forgeron pour Silverfall
✓ Recontez les chasseurs de buffles	✓ La pierre sacrée du temple
✓ Les survivants égarés	✓ La potion du héron
✓ Les chasseurs chassés	✓ Manque d'effectif à Silverfall
✓ Trouvez le Shaman	✓ L'antidote
✓ Vengez la destruction de l'autel	✓ Duel avec le mercenaire
✓ De la pierre pour reconstruire	✓ La potion d'intelligence
✓ Sauver le garou	✓ Le marteau perdu
✓ La tombe du fondateur	✓ Souvenir d'une Dame
✓ La potion du lapin	
✓ La caravane perdue	
✓ Un mariage en péril	

***** LA CAMPAGNE EARTH AWAKENING *****

création d'un personnage similaire à celui joué dans **Silverfall** ->

Homme lézard - 2 armes de poing - voie de la Nature - difficulté : normale - mode : normal



il y a bien un assassin de proposé mais il est fait mention de l'arbalète mon RP étant 100 % corps à corps, j'ai choisi la "Spécialisation libre" ...

Silverfall

niveau 45



je débute avec 18 000 Po

Yaltaa

niveau 45

Aris Tote

c'est ici que vous retrouvez des têtes connues -> a part *Danselame* que j'ai peut être raté ?, les 6 autres compagnons figuraient dans la partie de *Silverfall* -> j'embauche *Morka la bienveillante* (guérisseuse) et, pour changer un peu, *Portiz* (archer)

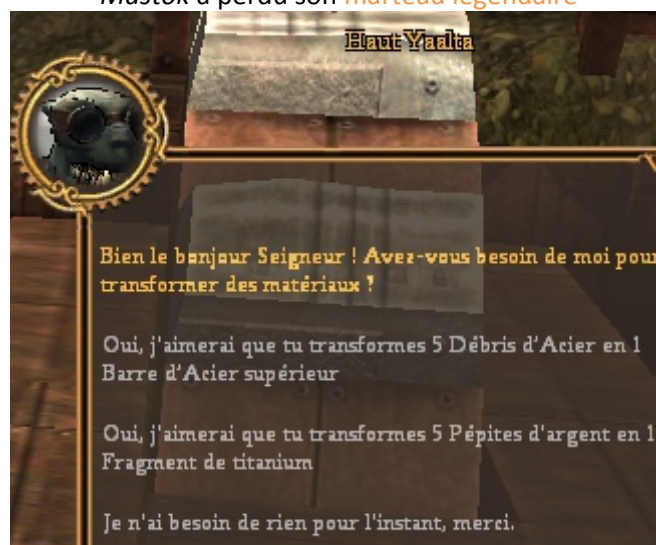
Lilitip, le banquier, est présent ...

une quête de prime ...

Agir pour l'équilibre	
Icolass Huloss - Yalta	
Détruisez 10 chars gobelins	
Char Gobelins	0/10

Aider Mastok le Forgeron	
Mastok - Distroy	
Retrouvez le Marteau légendaire	
Marteau légendaire	1/1

Mastok a perdu son *marteau légendaire*



il propose aussi cela ...



le moment venu, passez par ici ...

Steelight

niveau 50

...

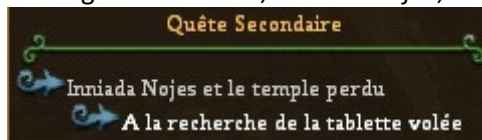
Jungle des cannibales

niveau 51

je remplace *Portiz* (archer) par *Hulart* (Druide)

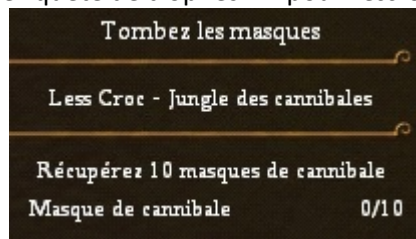
pour entrer dans la **Jungle des cannibales**, passez au dessus de l'entrée du **Cœur du roncier**

un explorateur archéologue de **Nelwë** .., *Inniada Nojes*, recherche sa **tablette**



une fois cela fait, il faudra le revoir à **SilverFall** -> ok + tard

une "quête de trophés" ... pour *Less Croc*



le Temple Oublié -> dès la 1ère pièce en entrant ...

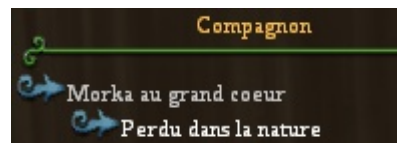


consultez le *journal de Lorissa*

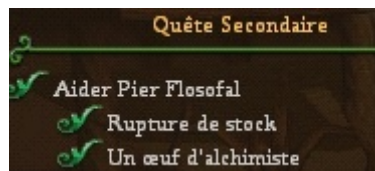
...

Etherea

niveau 55



Morka la bienveillante vous demande de retrouver le fils de son maître (ok + tard)

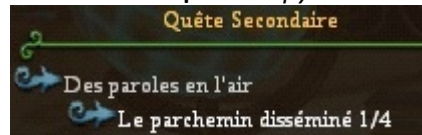


Pier Flosfal désire des *matériaux*



il fait aussi des échanges ... *Lilitip* est juste à côté

dans la **bibliothèque** ... *Papy hooter* -> ...



finissez la quête principale en ce lieu -> ... -> ne prenez pas le **portail**

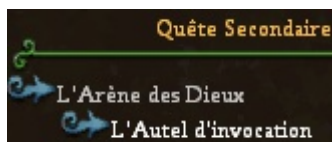
allez récupérer les **3 autres morceaux du parchemin** dans **Etherea** et ramenez les à *Papy Hooter* dans la **bibliothèque** -> continuez ici même cette quête secondaire à tiroirs -> ...



vous obtiendrez le démon **Asman**, courroux de l'Air !

le **Coeur du roncier** -> *Charles Atan* le marchand qui avait pris sous sa coupe le fils du Maître de *Morka la bienveillante* -> je lui fais cracher le morceau, il la revendu à des pirates gobelins (**ok cf. Plage et terre des cristaux - Repaire des pirates**)

SilverFall -> l'explorateur archéologue *Inniada Nojes* -> ses recherches lui ont permis de découvrir l'existence d'une grotte antique protégée magiquement (**ok cf. Plage et terre des cristaux - Arène des Dieux**)



dans la **Jungle des cannibales**, depuis le **Temple Oublié**, remontez plein Nord -> vous arriverez à ...

Plage et terre des cristaux

niveau 58

Nord Est -> l'**Arène des Dieux** -> l'**autel** -> dites la "phrase qui va bien" -> *Samaru* vous fait un topo de la marche à suivre -> le 1er combat est offert -> ...



il demande une **grande écaille** pour le 2nd -> ...

2 **gemmes scintillantes** pour le 3ème -> ...

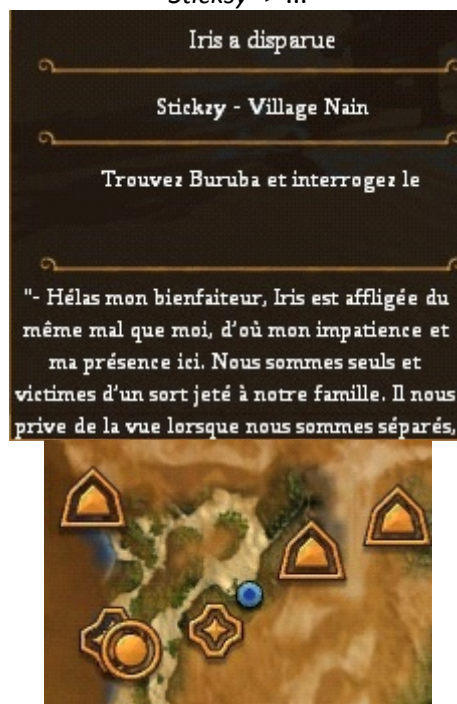
1 **bille de mercure cristal** pour le 4ème -> ...

1 **lingot d'acier parfait** (ok en toute fin de campagne) et 1 **gemme magique** pour le 5ème -> ...

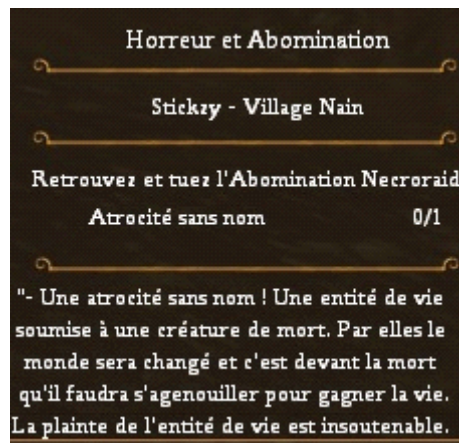
Nord Ouest -> le **Repaire des pirates** -> délivrez le *jeune Wil*, fils du Maître de *Morka la bienveillante*

Centre -> le **village Nain** -> ...

Sticksy -> ...



prenez par là ... une fois cette 1ère mission effectuée et sa sœur à ses côtés, *Sticksy* fera une prédiction



...

Zarl Lagerfold -> ...



...

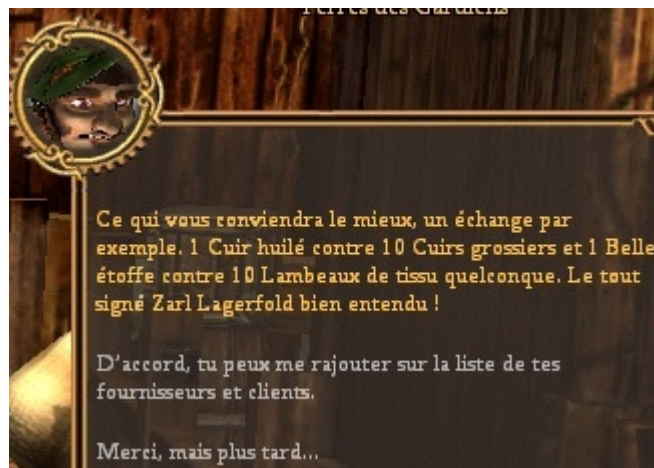
pour atteindre la **Forêt de cristal**, passez par le chemin qui mène à l'**Arène des Dieux** -> **allez tout droit ...**

lorsque vous aurez tué l'abomination Necroraid, ...



vous récupérerez le démon **Zemiad**

une fois la quête de *Zarl Lagerfold* réalisée, il proposera ce type d'échange



...



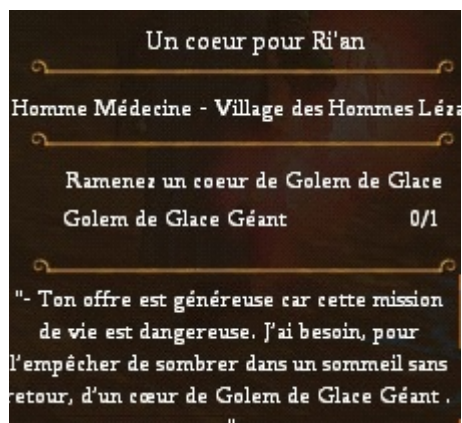
vous passerez par là pour rejoindre le ...

Territoire des Hommes Lézards

niveau 66

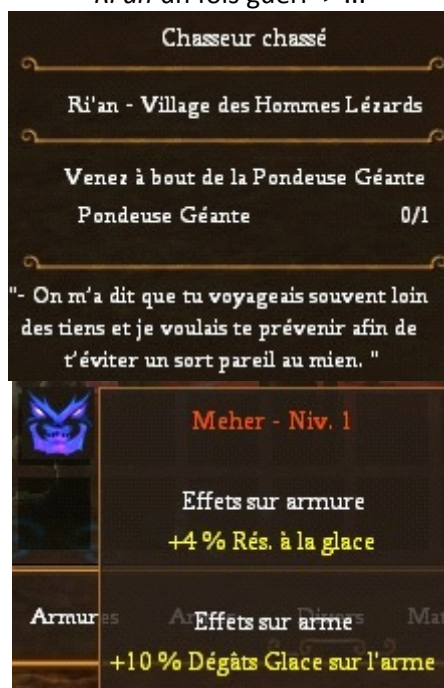
le village des Hommes Lézards

Homme Médecine -> ...



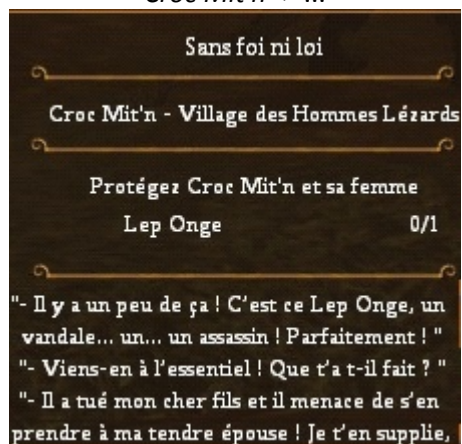
le Golem de Glace Géant est dans la **Crypte de Steelight** ...

Ri'an un fois guéri -> ...



vous récupérerez le démon **Meher** sur la pondeuse géante ...

Croc Mit'n -> ...



je n'ai pas tué *Lep onge* ... *Croc Mit'n* propose cela -> ...



je refuse de traiter avec ce piller de tombes de mes congénères (Hommes Lézards) -> quête inachevée

le Vaisseau Nécraider

niveau 67

...

le Nexus

niveau 68

...

le boulot étant presque fini, après passage chez un *Maître en compétences*, je me fabrique une **arme de poing rapide** -> ...



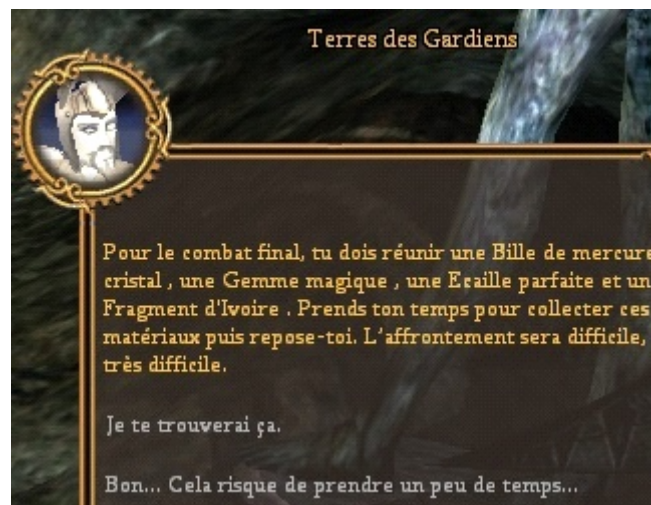
mes compétences en Artisanat et le panneau associé dit 'de Craft' (<O> par défaut)

définissez l'**objet** que vous souhaitez obtenir puis faites glisser les **matériaux** nécessaire depuis votre inventaire -> meilleurs sont les **matériaux**, meilleur est l'**objet fabriqué**

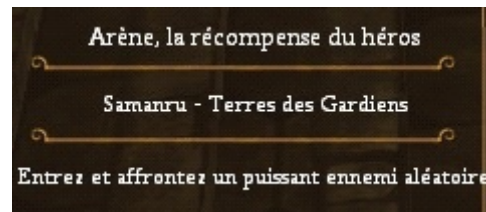


après enchantement (<J> par défaut), j'y rajoute le démon **Asman** !

ayant récupéré un **lingot d'acier parfait** -> l'**Arène des Dieux** -> 5ème combat -> ... -> 6ème et dernier combat
-> ...



Samaru demande une **bille de mercure cristal**, une **gemme magique**, une **écaille parfaite** et un **fragment d'ivoire** -> ...



un **fragment de bois vif** et une **soie inaltérable** pour les combats "la récompense du héros" <- j'en ai fait qu'un, c'était le cœur du roncier ...

fin de la campagne -> allez à **SilverFall** -> *Salma* -> ...

***** **BILAN** *****

prise en main du jeu, rédaction du document, réalisation de **SilverFall** et d'**Eath Awakening** -> 41 h 00

j'ai développé de la même façon mon héros dans les deux campagnes -> juste de l'Artisanat en sus à la fin d'**Earth Awakening** (cf. **le Nexus** + haut)

Statistiques et compétences d'**Earth Awakening** -> ...

Force	114	Agilité	128
Constitution	112	Intelligence	60
Santé	1120 / 1120	Pouvoir	600 / 600
Armure	1604	Resist. Feu	18
Berserker	0	Resist. ombre	18
Volée de poings	2724	Resist. glace	18
		Resist. Air	14

Alignement : Nature 80%

Niveau : 70

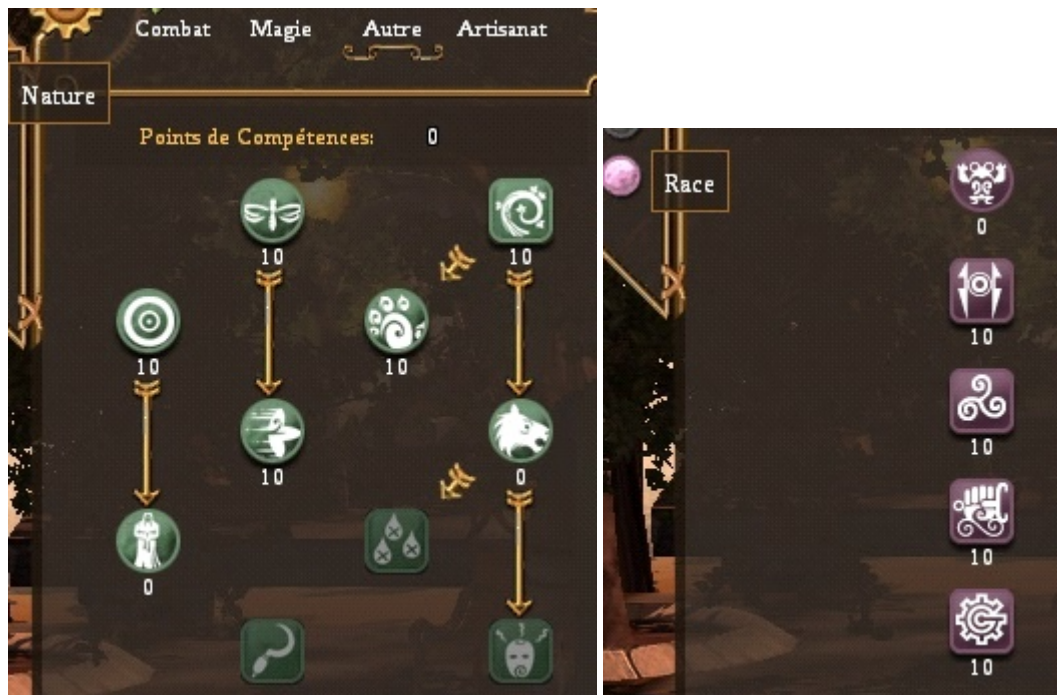
Expérience : 2296520 / 3047980

Combat Magie Autre Artisanat

Points de Compétences: 0

Combat Magie Autre Artisanat

Points de Compétences: 0



***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

sauvegarde unique

la carte du monde de **Nelwë** est moche

l'inventaire, bien que partagé avec les compagnons, est surdimensionné

la réapparition quasi systématique des ennemis sur certains secteurs est absurde

la plupart sont sourds et/ou malvoyants, ils ne vous attaquent que si vous êtes très proche d'eux

cas d'un membre du groupe coincé dans le décor (cf. paragraphe "Description")

les quêtes secondaires sont peu variées dans **SilverFall** -> celles dans **Earth Awakening** sont plus évoluées

les qualités du jeu

les temps de chargement sont assez bon - aucun crash

le gameplay est bon - les graphismes et dialogues sont bons

le RP est bien présent avec les innombrables possibilités d'évolution du personnage et le choix de ses compagnons actifs

ces derniers sont assez bien développés (cf. paragraphe "Description")

les combats sont particulièrement dynamiques

avec l'archivage des dialogues liés à chaque quête et la séparation par types de quêtes, le journal est bien fait

SilverFall édition Gold est un bon titre