

GAMER GUIDE

DRAGON'S DOGMA
2 EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST?



Dragon's Dogma 2 est un RPG d'action à la troisième personne (jeu de rôle) et la suite tant attendue du populaire Dragon's Dogma de 2012. Développé et publié par Capcom, les vétérans derrière des titres comme Resident Evil et Devil May Cry, il est sorti en 2024 sur PlayStation 5, Windows et Xbox Series X/S.



Ce RPG d'action sur le thème fantastique plonge les joueurs dans un vaste monde ouvert, 4 fois plus grand que l'original. Les joueurs personnalisent leur Arisen, un héros choisi par un dragon, et partent explorer le monde tout en naviguant dans un conflit géopolitique complexe.

LES FONDAMENTAUX EN DÉTAIL

Mécaniques



Création de Personnage

Dragon's Dogma 2 s'appuie sur le système détaillé de personnalisation des personnages de son prédécesseur, offrant encore plus de profondeur. Il y a 2 phases dans ce processus. La création de l'Arisen (personnage joueur) et du Pion Principal (compagnon IA). Contrairement au premier jeu, la personnalité du Pion Principal est façonnée par son apparence, et les choix faits lors de la création du personnage influenceront subtilement son comportement dans le jeu, ajoutant une autre couche de personnalisation.

Les joueurs peuvent choisir parmi 2 races:

- Humain: en revenant de l'original, les joueurs peuvent créer un humain Arisen avec un niveau de détail sans précédent. Le menu de création de personnages permet une personnalisation approfondie des traits du visage, offrant ainsi une plus large gamme de personnages humains personnalisés.
- Beastren: Nouvelle race jouable, les Beastren ressemblent à des chats humanoïdes. Inspirés par diverses races de chats, les développeurs proposent une riche sélection de motifs et de couleurs pour répondre aux joueurs à la recherche d'une esthétique unique.

Une fois que vous avez finalisé l'apparence de votre personnage, vous pouvez revenir au menu principal de Character Creator pour procéder à d'autres options de personnalisation.



Vocations

Les vocations sont des classes spécialisées qui définissent le style de combat. Chaque vocation dispose d'un arsenal unique d'armes, de compétences et de puissantes augmentations pour vaincre les ennemis.

Le jeu encourage l'expérimentation, permettant aux joueurs de débloquer de nouvelles vocations tout au long de leur voyage. Ces classes avancées offrent un accès à des capacités encore plus puissantes. Les joueurs peuvent choisir de se spécialiser dans une seule profession, en maîtrisant ses subtilités, ou de basculer entre elles à volonté.

Maîtriser les vocations nécessite de combattre des ennemis coriaces et d'accomplir des quêtes pour gagner des points de discipline (DCP) afin de débloquer des compétences d'armes, des compétences de base et de puissantes augmentations dans les guildes de vocations. Ces augmentations, une fois apprises, sont utilisables dans toutes les vocations. Les vocations de base sont facilement disponibles, tandis que d'autres ont des exigences spécifiques à débloquer. Les vocations peuvent être changées à tout moment via la Vocation Guild pour une somme modique en DCP.

Vocations de Départ:

- Combattant: Maître de mêlée avec armes à une main et bouclier, excelle en combat rapproché et en défense.
- Archer: Expert à distance avec un arc, parfait pour éliminer les ennemis à distance.
- Voleur: classe de mêlée agile et rapide avec des poignards et des compétences utilitaires pour la furtivité, le vol et le contrôle des foules.
- Mage: Lanceur de magie à distance avec un bâton, propose des sorts de soutien et des attaques de dégâts élémentaires (nécessite un temps d'incantation de sorts).

Vocations Avancées:

- Guerrier: Utilisateur d'armes à deux mains dévastatrices brandissant des épées à deux mains et des marteaux, des attaques lentes mais puissantes.
- Sorcier: Puissant lanceur de magie à distance doté d'un archistave, les sorts à dégâts élevés nécessitent de l'endurance et du temps d'incantation.

Vocations Hybrides:

- Magick Archer: Donneur de dégâts à distance avec des arcs magiques et des compétences pour aider les alliés, utilise des flèches élémentaires et débilatantes.
- Mystic Spearhand: Utilise des Duospears à double tranchant pour les attaques tranchantes/poussées, utilise également des magies pour le contrôle et la mobilité de l'ennemi.
- Trickster: Utilise Censer pour des illusions et des bombes fumigènes, perturbe les ennemis et crée des avantages tactiques.
- Warfarer: Le touche-à-tout ultime, peut changer d'armes et de vocations à la volée pour diverses combinaisons de compétences.



Compétences et Statistiques

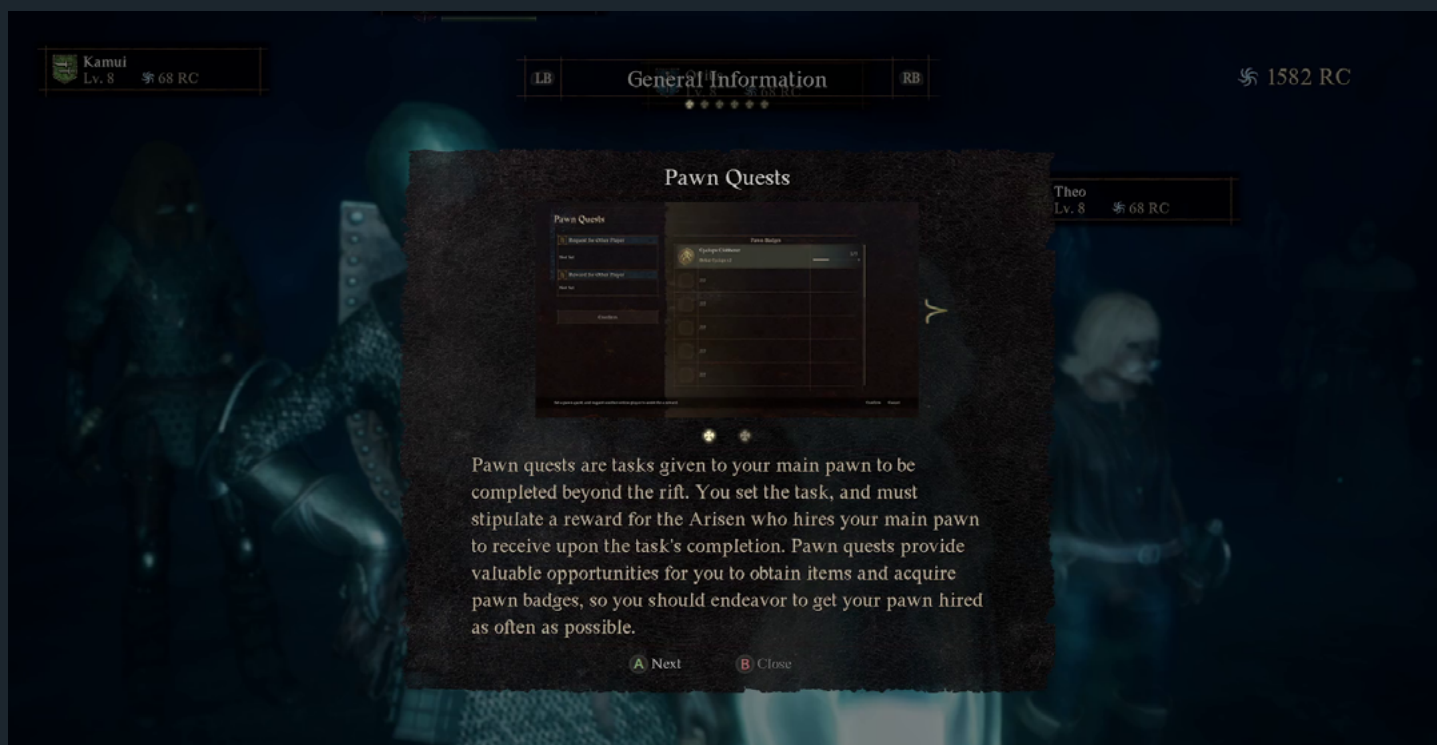
Les compétences englobent à la fois les techniques actives et les bonus passifs. Les compétences d'apprentissage permettent au joueur de personnaliser son Arisen et de l'adapter à son style de jeu. Bien que les compétences spécifiques varient selon les professions, certaines partagent des fonctionnalités similaires. Il existe 3 grandes catégories de compétences:

- Compétences d'Armes: Compétences dépendantes de la profession (même avec des armes partagées, l'accès peut différer). Activé via le bouton de compétence d'arme dédié.
- Compétences de Base: Compétences dépendantes des armes, utilisables par toute profession brandissant cette arme. Exécuté via des combinaisons spécifiques de boutons d'attaque légers/lourds ou même des commandes de mouvement.
- Augmentations: Améliorations de trait passif acquises en améliorant une vocation spécifique. Une fois débloquées, ces améliorations sont utilisables quelle que soit la vocation actuelle.

Les joueurs peuvent changer de vocation à tout moment, leurs statistiques s'ajustant en conséquence, permettant ainsi la maîtrise de différents styles de combat. La mise à niveau au sein d'une profession spécifique affecte les statistiques qui sont augmentées. Ces statistiques, combinées aux valeurs des armes et des armures, déterminent la puissance réelle de votre équipement.

- Santé: Le total des points de vie d'un personnage.
- Endurance: Nécessaire pour des actions comme attaquer ou lancer des sorts.
- Force: Les dégâts physiques qu'un personnage peut infliger.
- Défense: Les dégâts physiques qu'un personnage peut subir.
- Magick: Les dégâts infligés par des sorts et des pouvoirs magiques.
- Défense Magique: les dégâts magiques auxquels un personnage peut résister.
- Force Tranchante: Les dégâts infligés par les armes tranchantes.
- Résistance aux Coupures: Les dégâts tranchants qu'un personnage peut supporter.
- Force de Frappe: Les dégâts infligés par les armes de frappe.
- Résistance aux Frappes: Les dégâts de frappe qu'un personnage peut supporter.
- Puissance de Renversement: L'efficacité des attaques de renversement.
- Résistance au Renversement: La capacité de résister aux attaques renversantes.





Pions

Les pions sont des êtres venus d'autres mondes qui aident les Surgis dans leur aventure. Il en existe 2 types:

- **Pions Principaux:** Invoqués depuis une Riftstone au début du jeu, les Pions principaux sont les alliés les plus fiables du joueur, gagnant des niveaux et des rangs de vocation à leurs côtés.
- **Pions de Soutien:** Ces êtres peuvent ressembler soit à des humains, soit à des Beastren. Embauchés avec Rift Crystals, ils aident au combat, partagent leurs connaissances et servent de guides. Jusqu'à 2 pions de soutien peuvent être embauchés à tout moment.

Les pions ont des spécialisations et des inclinaisons qui améliorent leurs capacités et leur comportement. Les spécialisations sont des traits uniques qui permettent aux pions d'effectuer des actions indépendamment de l'Arisen, comme utiliser des produits curatifs, marquer des matériaux sur la carte, déplacer des objets, etc. Chaque pion peut avoir 1 spécialisation à la fois, permettant jusqu'à 3 spécialisations différentes dans un groupe avec le pion principal et 2 pions de soutien. Les inclinaisons influencent la façon dont les pions se comportent, réagissent et parlent. L'inclinaison du pion principal est définie lors de la création, tandis que les pions de soutien ont leurs propres inclinaisons:

- **Calme:** Les pions ayant une tendance au calme donnent la priorité à la survie au combat en gardant leur meute organisée et en évitant les dommages, ce qui les rend bien adaptés aux rôles à distance ou défensifs.
- **Bienveillant:** Les pions au bon cœur donnent la priorité au soutien des alliés au combat, en utilisant fréquemment des magies de guérison et d'amélioration. Cette inclinaison est particulièrement bénéfique pour les pions mages dotés de compétences de soutien.
- **Simple:** Les pions simples sont des explorateurs curieux qui aiment rassembler des objets et partager des découvertes, enrichissant ainsi l'expérience d'exploration de la fête.
- **Simple:** Les pions simples sont audacieux et axés sur le combat, engageant leurs ennemis avec toute leur force et se révélant très efficaces dans des rôles offensifs en raison de leur nature audacieuse et imprévisible.



Équipement

Le jeu propose une gamme variée de pièces d'armure, chacune offrant une protection à des parties spécifiques du corps du personnage. Certains types d'armures sont limités à des vocations particulières:

- Armure Lourde: Principalement portée par les vocations "rouges" comme les combattants, les guerriers et les lanciers mystiques. L'armure de métaux lourds donne la priorité à la défense plutôt qu'à la défense magique.
- Armure Moyenne: Conçue pour les vocations "jaunes" telles que les archers, les voleurs et les archers magiques. L'armure en cuir moyenne offre un équilibre entre la défense et la défense magique.
- Armure Légère: Adaptée aux vocations "bleues" comme les mages, les sorciers et les archers magiques. L'armure en tissu léger met l'accent sur la défense magique plutôt que sur la défense.

Les pièces d'armure possèdent un ensemble de statistiques qui dictent leurs performances, notamment les défenses physiques et magiques, les résistances, la puissance de renversement et de renversement, ainsi que les dégâts élémentaires ou les affaiblissements qu'elles peuvent infliger.

- La Défense
- Défense Magique
- Résistance aux Coupures
- Résistance aux Frappes
- Résistance Décalée (Cachée)
- Résistance au Renversement
- Défenses Élémentaires
- Résistances à la Débilitation
- Poids

Pièces d'Armure:

- Armure de Tête: Comprend des casques, des casquettes, des cagoules, des cercles, des masques et des lunettes, modifiant l'apparence du personnage tout en offrant une protection.
- Armure Corporelle: Comprend des plastrons, des chemises, des manteaux, des robes, des jupes et des ceintures, modifiant l'apparence du personnage tout en offrant une défense.
- Armure de Jambe: Se compose de bottes, de jambières, de cuissards, de kilts et de pantalons, modifiant l'apparence du personnage tout en offrant une protection.
- Capes: Les capes sont placées sur le dos ou le cou du personnage, offrant des propriétés défensives et des résistances. Ils se présentent sous diverses formes comme des capes et des foulards, modifiant l'apparence du personnage.
- Anneaux: Accessoires équipables qui confèrent des bonus et des effets spéciaux aux statistiques de l'Arisen, allant de l'augmentation de la force et de la défense magique aux résistances élémentaires et à la débilitation. Les anneaux sont utilisables par n'importe quelle vocation.





Armes

Dans Dragon's Dogma 2, une vaste gamme d'armes vous attend, allant des redoutables épées et boucliers aux puissants arcs, poignards et bâtons. Chaque arme améliore les capacités offensives, souvent imprégnées de dégâts élémentaires et de débilisations.

Les armes possèdent un ensemble de statistiques dictant leurs performances, englobant les dégâts physiques et magiques, la nature tranchante ou contondante, la puissance de renversement et de renversement, ainsi que les dégâts élémentaires ou les affaiblissements qu'elles peuvent infliger. Différentes catégories d'armes donnent la priorité à différents aspects de ces statistiques.

- Force
- Magie
- Force de Coupe
- Force de Frappe
- Puissance Décalée
- Puissance de Renversement
- Élémentaire
- Force de Débilisation
- Poids



Le jeu présente 12 types d'armes, chacun étant adapté à des vocations spécifiques et lié aux compétences d'armes correspondantes:

- Épées: Armes tranchantes à une main pour les combattants, augmentant la force, la force de coupe et la puissance de renversement.
- Marteaux: Armes de frappe à une main pour les combattants, améliorant les statistiques offensives telles que la force, la magie, la force de frappe et la puissance de renversement.
- Boucliers: Équipement défensif pour les combattants, offrant une protection contre les attaques ennemies.
- Arcs: Armes à distance pour les archers, renforçant la force d'attaque, la force de frappe et la puissance de renversement.
- Dagues: Armes à lame tranchante à double maniement pour les voleurs, améliorant la force d'attaque, la force de coupe et la puissance de renversement.
- Bâtons: Armes de mage permettant des sorts puissants, améliorant la force, la force de frappe et la magie.
- Épées à Deux Mains: De puissantes armes à deux mains pour les guerriers, augmentant considérablement la force, la force tranchante et la puissance de renversement.
- Grands Marteaux: Armes à deux mains puissantes pour les guerriers, améliorant la force, la magie, la force de frappe et offrant une puissance de renversement accrue.
- Archistaves: Armes de lancement de sorts pour sorciers, amplifiant la puissance des sorts puissants.
- Duospears: Armes rapides à double tranchant pour Mystic Spearhands, améliorant les statistiques offensives telles que la force, la force magique, la puissance de renversement, les éléments et les affaiblissements.
- Arcs Magiques: Armes à distance puissantes pour les archers magiques, augmentant la force magique, la force de frappe et la force de renversement.
- Encensoirs: Armes émettant de la fumée pour les filous, libérant des illusions pour confondre les ennemis, avec une efficacité liée à la force et à la magie.



Articles

Il existe divers objets pouvant être obtenus dans le monde du jeu. Ces objets peuvent être acquis via des largages ennemis, des découvertes de coffres, des quêtes terminées, de l'artisanat et bien plus encore. Les joueurs doivent gérer leur inventaire judicieusement, car les objets et l'équipement contribuent à transporter du poids, affectant la vitesse et la consommation d'endurance pendant les déplacements et les combats.

- Curatifs: Éléments essentiels qui restaurent la santé, l'endurance et gèrent les débilites, jouant un rôle crucial dans la survie.
- Outils: Équipement spécialisé aidant les joueurs dans des rôles spécifiques, facilitant ainsi la progression et la traversée du monde du jeu.
- Matériaux: Objets utilisés pour améliorer les armes et les armures, contribuant à l'efficacité globale du joueur au combat.
- Objets de Valeur: Objets de quête susceptibles d'être falsifiés en double, facilitant ainsi l'accomplissement des quêtes et pouvant potentiellement tromper les autres.

Artisanat

La fabrication consiste à combiner 2 éléments pour créer un nouveau produit bénéfique. Ces créations comprennent de puissants curatifs qui restaurent la santé, l'endurance et guérissent la plupart des affaiblissements. L'artisanat est accessible à tout moment via le menu principal, en utilisant les matériaux de l'inventaire du groupe, y compris ceux détenus par les Pions. 2 modes sont disponibles:

- Expérience: Permet aux joueurs de combiner 2 matériaux pour découvrir des résultats potentiels. Les combinaisons précédemment utilisées affichent le produit fini pour référence.
- Utiliser la Recette: Permet aux joueurs de sélectionner un produit précédemment fabriqué et de choisir les matériaux à consommer pour la fabrication. Seuls 2 matériaux peuvent être utilisés à la fois et ils sont consommés dès la possession du joueur lors de leur utilisation.



Combat

Le combat est simple, avec 4 compétences ainsi que des attaques de base et lourdes pour la plupart des vocations. La gestion de l'endurance est essentielle, car la plupart des compétences en consomment. Les joueurs peuvent donner des commandes aux pions pendant le combat, en utilisant la commande "Aide" pour obtenir de l'aide, des soins ou une récupération des effets de statut. L'environnement du jeu joue un rôle important dans le combat, avec diverses régions offrant des opportunités tactiques uniques. Prêter attention à l'environnement, comme grimper sur un terrain élevé ou tirer parti des dangers environnementaux, peut renverser le cours de la bataille.

La jauge de perte représente la santé temporairement perdue, qui ne peut être entièrement restaurée qu'en se reposant dans des auberges ou des campings. Mourir au combat épuise la santé maximale, ce qui incite à la prudence dans le choix du moment où avancer ou battre en retraite. Les Wakestones offrent une option complète de rétablissement de la santé, mais sont rares et mieux conservées pour les moments critiques.

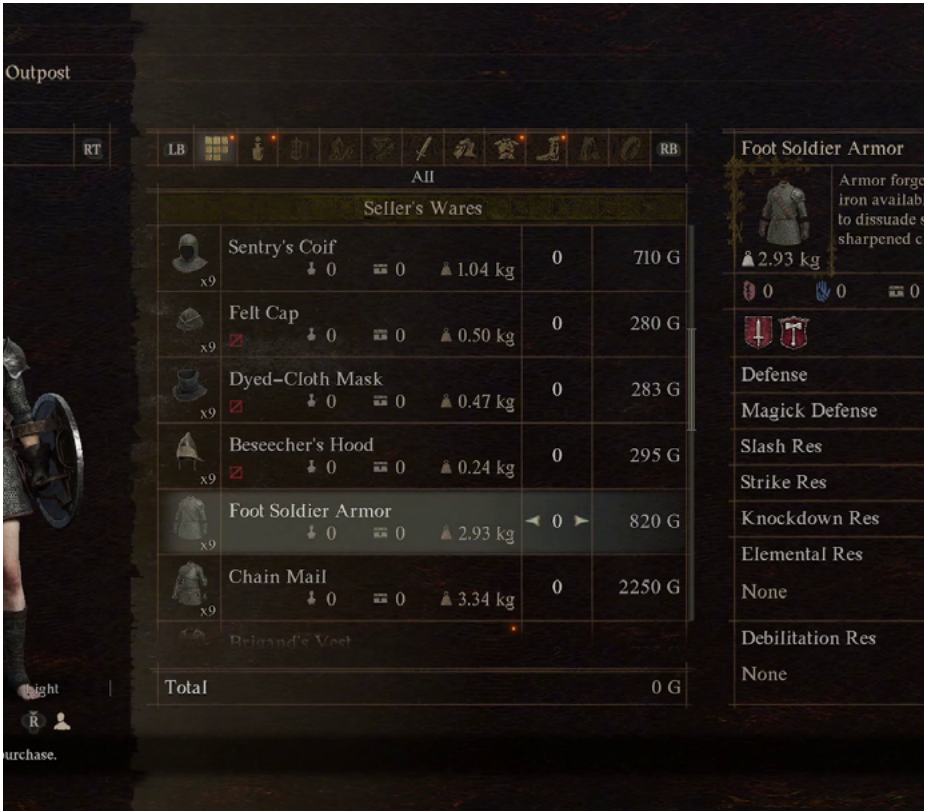
Les dommages sont classés en 2 groupes principaux. Divers facteurs tels que l'équipement, les compétences et les buffs temporaires influencent le type de dégâts. Les joueurs et les ennemis peuvent infliger des effets de statut anormaux qui peuvent modifier ou infliger des dégâts supplémentaires.

Dommages Physiques:

- Force (physique) Dommages
- Dégâts de Frappe
- Dégâts Tranchants

Dégâts Élémentaires:

- Dégâts Magiques
- Dégâts du Feu
- Dommages Causés Par la Glace
- Dégâts de Foudre
- Dégâts Sacrés
- Dégâts Sombres



Dragon's Dogma 2 se déroule dans les nouvelles régions de Vermund et Battahl, plutôt que sur l'île de Gransys du premier jeu. Le temps passe continuellement, conduisant à l'arrivée de la nuit, qui apporte l'obscurité et un danger accru. Les campings offrent un refuge pendant la nuit, offrant des possibilités de soulager la fatigue et proposant des quêtes uniques et des interactions avec les PNJ (personnage non-joueur).



Régions

Vermund: Vermund est un royaume gouverné par une lignée royale d'humains, produisant un Sovran à chaque génération. Le Sovran, toujours un Arisen qui a tué le Dragon, devient le dirigeant de la nation, poursuivant un cycle observé tout au long de la série Dragon's Dogma. Cependant, la véritable nature de ce cycle est peut-être plus complexe qu'il n'y paraît.

Battahl: Battahl est une nation fondée par les Beastren, une nouvelle race introduite dans Dragon's Dogma 2. Les Beastren sont des humanoïdes avec des caractéristiques semblables à celles d'une bête, ressemblant principalement à des félins. Ils sont connus pour leur férocité et leurs prouesses au combat. Le conflit principal de Battahl implique l'impératrice des Beastren, Nadinia, que les joueurs rencontreront probablement en approfondissant le récit du jeu.



Voyage

Le jeu propose aux joueurs 2 méthodes de déplacement rapide:

- Charrettes à Bœufs: Elles vous transportent vers des endroits éloignés, ce qui vous fait gagner du temps sur les longs trajets. Cependant, ils peuvent être attaqués et détruits, ce qui les rend peu fiables. Ils peuvent également vous déposer à mi-parcours, ce qui peut être avantageux selon votre destination.
- Ferrystones: Ces objets à usage limité vous téléportent vers n'importe quel endroit avec un Portcristal. Au départ, seuls quelques endroits disposent de cristaux de port, mais vous pouvez les trouver et les placer au fur et à mesure de votre progression. Les cristaux de port peuvent être déplacés, offrant une flexibilité dans la définition des points de voyage.

CONSEILS & ASTUCES



Vous ne voulez pas gaspiller

Gardez les aliments frais en stockant les produits périssables comme la viande crue, la nourriture et les plantes dans les auberges. Cela garantit qu'ils ne se détériorent pas et conservent leur utilité pour plus tard, lorsque vous pourriez en avoir besoin.

Coups critiques

Visez toujours les points faibles pour maximiser vos dégâts. Les archers doivent cibler les zones vulnérables à distance. Les voleurs et les combattants, quant à eux, peuvent grimper pour atteindre et attaquer ces points faibles lors des combats au corps à corps.

Frères d'armes

Faites attention à vos pions pendant le combat. Ils se souviennent des faiblesses ennemies des batailles précédentes et les appelleront pour vous aider. Ces informations précieuses peuvent vous aider à élaborer une stratégie et à exploiter efficacement les vulnérabilités ennemies.



CONCLUSION

Dragon's Dogma 2 est un RPG d'action captivant qui reprend les meilleurs aspects de son prédécesseur de 2012, avec un monde dynamique et de superbes combats enrichis par un système physique complexe. Bien qu'il souffre de certains problèmes, le jeu reste extrêmement gratifiant pour ceux qui sont prêts à adopter ses bizarreries. Son vaste monde ouvert et sa conception de quête intelligente, combinés à une confiance inébranlable dans son approche unique, en font une expérience hors du commun. Dragon's Dogma 2 tisse magistralement sa magie, consolidant sa place en tant qu'entrée mémorable et audacieuse dans le genre.