

TEVROG'S KINGDOM II - TIPS -

GENERALITES

Le but du jeu est ressortir du royaume de Tevrog, par où vous y êtes entrés (lieu 1) avant que quatre jours ne soient écoulés. Pour sortir, il faudra connaître le mot de passe, et être porteur du bon Talisman.

Cette information (sur le but du jeu) vous est fournie en cours de partie, lorsque, ayant trouvé un bracelet en or, vous lisez l'inscription qui s'y trouve gravée. (EXAMINE BRACELET) Enfin... l'inscription vous donne le mot de passe, certes, mais ne précise pas quel est ce fameux talisman.

Il y a dans le jeu, des personnages « amis » qui se promènent, à vous de bien les identifier, car il faut les interroger (ASK) et non les combattre (FIGHT / KILL) . Si vous combattez un de ces personnages, vous perdez quasiment toute possibilité de régénérer vos forces en divisant par deux vos points de "lucidité". Par contre, si vous les interrogez, ils vous apporteront des informations indispensables à la victoire.

Ces personnages sont :

- A large hungry dog (nourissez-le !)
- A ragged old man
- An old woman
- A dwarf
- A wizard dressed in white
- A wandering tinker
- A rider dressed in brown
- A knight of Rohan
- A hobbit
- A fisherman

Tous ces personnages ne sont pas forcément présents à chaque partie, mais trois au moins, le sont. Ils vous donnent, dans l'ordre chronologique des rencontres, les renseignements suivants :

- With the Runestaff held, the darck rider falls by XXXX (mot magique différent à chaque partie)
- Dragon's teeth are pulled by YYYYYY (mot magique différent à chaque partie)
- What you seek is TTTTTT (Objet faisant office de Talisman, différent à chaque partie)

La nature du Talisman ne vous sera donc révélée, qu'à la troisième rencontre. Mais cette condition n'est pas suffisante. L'information ne sera révélée que si vous avez fait plus de 70 mouvements à l'intérieur des différents lieux du jeu. Faute de quoi le troisième personnage n'aura rien à vous dire (Has nothing to say) et la partie ne pourra plus être gagnée.

Parmi les objets présents dans le jeu, trois vous donneront des informations vitales :

- An old scroll
- A Scrap of paper
- A yellowed parchment

En les lisant vous obtiendrez les renseignements suivants :

- When your way is lost, what you hear may find it (pour sortir d'un labyrinthe, DISENBODIED VOICE)
- The black ArchWay open to the BRONZE ARROW and VVVVV (passage 29/31 mot de passe différent à chaque partie et flèche en bronze obligatoire)
- When stone comes to life, hold the magic knife (passage 9/14 with JEWELLED DAGGER)

LES COMBATS

Dans la mesure du possible, évitez les ! Ils ne rapportent rien, ni point d'expérience ni force supplémentaire. Au contraire, ils vous coûtent, à chaque fois 20% de la force de votre adversaire, soit 25 points en moyenne et jusqu'à 45 points contre le dragon.

La force moyenne (aléatoire) du joueur, avant le premier combat, est de **191 points**. Vous sortez vainqueur d'un combat si votre force initiale est supérieure à celle de votre adversaire. Ex : Vous pouvez vaincre un ROYAL BODYGUARD (180 points), mais il vous en coûtera 36 points. Après ce premier combat il vous restera $191-36=155$ points, soit pas assez pour vaincre la sentinelle (SENTRY) qui vient derrière avec ses 166 points...

ENNEMIS	Force ennemis	Coût d'un combat	Remarques
TROLL	112	22	
PALACE GUARD	170	34	
HUGE WHITE CAT	118	23	
DEATH OWL	98	19	
SENTRY	166	33	
OLD HERMIT	103	20	
HELL-BAT	116	23	
ARMED WATCHMAN	116	23	
ROYAL BODYGUARD	180	36	
WEREWOLF	112	22	
BEAR	132	26	
FIRE WRAITH	124	24	
SNAKE	Mortel		Les bottes protègent de la morsure
BLACK- CLAD HORSEMAN	216	43	Peut être vaincu sans combat si on est porteur de WOODEN STAFF CARVED WITH RUNE et que l'on connaît le mot magique
GREEN DRAGON	228	45	Peut être vaincu sans combat si on connaît le mot Magique.
OGRE	136	27	
HUNGRY GHOUL	100	20	
ORC	106	21	
WOLF	98	19	
GOBLIN	96	19	
BALROG	204	40	
HUGE BIRD	92	18	
WARRIOR IN BLACK ARMOUR	120	14	
THUNDER LIZARD	184	36	
PALACE SOLDIER	126	15	

Les 10 ennemis en **bleu** dans la liste, sont "fixés" à leur localisation d'origine. Si par malchance, ils se trouvent, au même endroit un objet que vous convoitez, le combat est inévitable. Les 15 ennemis listés en **magenta**, ne restent pas en place, vous pouvez donc attendre qu'ils dégagent la place pour accéder à un objet convoité... (Ne restez pas trop près quand même.)

RUN : Cet ordre vous permet de fuir un combat avant qu'il ne commence. Il faut donner une direction de fuite ex : **RUN W** (pour fuir vers l'ouest). Le temps du jeu s'écoule entre chaque lettre que vous tapez, le combat peut donc commencer alors que vous êtes en train de tenter de fuir... Il faut entrer cet ordre, disons... précipitamment ☺ ! Vos chances de fuir un combat sont fonction de votre total de points de "lucidité".

Si ce total est inférieur à 1 : Aucune chance de fuir. Inférieur à 10 vous avez 15% de chance de réussir à fuir. Pour un total supérieur à 30, 85% de chance de réussir à fuir. Pour un total compris entre 10 et 30, vos chances de fuir sont fonction de l'heure et du lieu de la mauvaise rencontre... La nuit (entre 22 h et 6 h) , si vous n'avez pas dépassé le lieu n°20 vous avez deux chances sur trois de réussir, une chance sur trois au delà du lieu n°20. Le jour, quel que soit l'endroit, vous avez une chance sur deux.

REPRENDRE DES FORCES

Pour régénérer ses forces, seulement quatre possibilités : Dormir, se reposer, manger des herbes magiques, ou boire une potion, chacune relativement limitée.

SLEEP : Rapporte 6 points de force par heure de sommeil . On ne peut dormir, que la nuit (entre 22 h et 6 heures) soit 8 heures et 48 points maximum en théorie. Mais le sommeil ne peut augmenter vos forces au delà de 100 points . Inutile donc de dormir 8 heures, si vous avez 90 points de force, 2 heures suffiront a atteindre le maximum de 100.

Si vous aviez des provisions avant de vous endormir, vous gagnez 20 points supplémentaires (au delà des 100) Par contre, sans petit déjeuner au réveil, vous perdez 20 points de force. Veillez à avoir au moins 1 DAY SUPPLIES, avant de vous endormir !

Dormir, quelle que soit la durée, fait baisser de 3 votre total "blessures". Le jeu dure 4 jours maximum, au delà vous avez perdu. Les bonnes nuits réparatrices seront donc limitées à trois.

REST : Se reposer est plus efficace que dormir puisque vous prenez 20 points de force si votre total de départ était inférieur à 90 (soit $89+20 = 109$ maxi)

Se reposer fait baisser de 1 le total blessure si celui était supérieur à 5

EAT HERB : Si vous trouvez « some **RARE HEALING HERB** », les manger vous donnera 20 points de force supplémentaires sans condition et annulera votre total "blessure".

DRINK VIAL : Boire cette potion peut vous rapporter 20 points de force supplémentaires, ou bien vous tuer! En fonction de votre total de points de "lucidité". Si votre lucidité est inférieure à 5 : It's poisonous !!

AFFAIBLIR VOS FORCES

WEAR SILVER RING ou **GOLD BRACELET** : Porter ces objets maléfiques, vous fait perdre 10 points de force. Porter l'AMULETTE qui vous permet de sortir victorieux du jeu, divise votre force par 2 . (Portez là (**HOLD**), mais ne la portez pas (**WEAR**)).

FIGHT / KILL : Un combat, provoqué par vous ou non, si vous en sortez vivant, réduit vos forces du cinquième des forces de votre adversaire.

A chaque déplacement : $\text{Force} = \text{Force} - 1 - \text{Poids Transporté} / 15 - \text{Blessures} / 2$

AGIR SUR VOTRE LUCIDITE

Votre total "lucidité" est aléatoire en début de partie, il est compris entre 30 et 45 points.

Combattre un Ami : Réduit votre "lucidité" de moitié si l'ami s'enfuit. Dans le cas ou vous le tuez (une chance sur 2) vous perdez 30 points de "lucidité".

Porter (WEAR) SILVER CHARM ou **GOLDEN AMULET** : Augmente votre capital "lucidité" aléatoirement entre 5 et 19 points. Les retirer vous fait perdre 10 points de "lucidité" (potentiellement plus que le gain, donc une fois passés, ne retirez pas vos bijoux...)

Porter (WEAR) SILVER RING or **GOLD BRACELET**: Ces objets maléfiques, vous font perdre 15 points de "lucidité". Les retirer vous fait regagner ce que vous avez perdu.

LES OBJETS

IL y a deux types d'objet dans ce jeu. Les gros objets, ou éléments de décor et les petits objets. La localisation des deux types est aléatoire et différente à chaque partie. Les petits objets peuvent se trouver soit directement dans le lieu visité, soit à l'intérieur, sur ou sous un gros objet. Dans ce cas, il faut d'abord agir sur les gros objets (LOOK, EXAMINE, OPEN,)

Voici la liste des gros objets :

- LARGE BOX
- WOODEN CHEST
- LARGE BAG
- TALL CUPBOARD
- HOLLOW TREE
- METAL TRUNK
- GREAT THRONE
- ROUND TABLE
- LARGE ROCK
- THORN BUSH

Les objets listés en rouge sont fermés à clef. Il n'y a pas de clef qui ouvre ces objets, ils doivent être crochétés (Ex : PICK TRUNK) à l'aide d'un morceau de câble (PIECE OF WIRE). Parfois, le morceau de câble se trouve à l'intérieur d'un de ces objets verrouillés. J'ai cru longtemps à l'impossibilité, dans ce cas là, d'accéder au contenu de ces objets. Mais l'auteur du jeu a tout prévu, puisque, muni d'une hache ou d'un pied de biche, (AXE , CROWBAR) vous pouvez forcer l'ouverture (Ex : FORCE BOX)

On ne peut transporter (HOLD) que **trois** objets à la fois. Ceci est très pénalisant et oblige à user d'une stratégie plutôt "pointue" pour ce qui concerne la gestion des objets transportés. Je conseille de ramasser les objets, de les apporter puis de les déposer, aux lieux où ils seront utiles plus tard... (plus facile à dire qu'à faire !)

Ex :

- PLANK OF WOOD, HAMMER, LENGHT OF ROPE, IRON STAKE, en 5 ou 7.
- JEWELLED DAGGER, en 9.
- BRONZE ARROW en 29 ou 31.
- IRON KEY, en 34 ou 53.
- Etc...

Faites preuve d'astuce et de mémoire. Après avoir rempli votre lampe à huile, ne transportez pas la bouteille d'huile, déposez la et rappelez-vous de l'endroit car elle peut remplir une seconde fois la lampe.

Cette stratégie oblige à de nombreux déplacements et donc augmente la probabilité de mauvaise rencontre...

Les éléments vestimentaires et bijoux, une fois mis (WEAR) ne sont plus considérés comme transportés (encore heureux !). En plus des trois objets transportés, vous pouvez porter six éléments vestimentaires ou bijoux. Voici, ci dessous ? la liste de ce qui peut vous habiller... Attention, certains objets, déjà vus, sont maléfiques.

- BRONZE HELMET
- CHAIN MAILCOAT
- PAIR OF BOOTS
- SILVER CHARM
- GOLDEN AMULET
- SILVER RING
- GOLD CROWN
- COPPER PENDANT
- SILVER NECKLACE
- SLVER CROSS

LES VERBES

GO	DROP	ATTACK	EXAMINE	STATUS*	DRINK
NORTH	PUT	RUN	WEAR	HELP	HAMMER
SOUTH	PLACE	FEED	HOLD	OFF	DRIVE
EAST	IN	OPEN	CARRY	ENTER	TIE
WEST	READ	UNLOCK	REMOVE	PICK	CLIMB
UP	REST	LOOK	LIGHT	FORCE	
DOWN	SLEEP	QUIT	ASK	FILL	
TAKE	KILL	STOP	INVENTORY	EAT	
GET	FIGHT	OUT	DESCRIBE	JUMP	

LA DISQUETTE

Le jeu sur la disquette, présente les "améliorations" suivantes par rapport à la version tap originale.

- Compatibilité Oric-1 / ATMOS
- Sauvegarde de partie en cours (ordre SAVE)
- Localisation des objets (ordre OBJ - Attention, liste sur Imprimante, ne pas oublier de la mettre sous tension)
- Possibilité de démarrer (option 3 du menu) sur une partie que j'ai gagnée. (Correspondant à la liste de positions des objets, des amis et des ennemis, fournie ci dessous)
- Affichage, à l'écran, du numéro du lieu actuel, à utiliser avec le plan fourni. (GPS)
- Affichage Heures, minutes et directions possibles en couleur (jaune et cyan) pour une meilleure lisibilité.

Localisations des objets, personnages amis et ennemis, seulement valide pour l'option 3 du menu sur disc.

06: OIL LAMP	: IRON STAKE	a GOLDEN AMULET
10: THORN BUSH	: DAY'S SUPPLIES	a GOLD CHALICE
Under there is	25: LARGE BOX	: SWORD
a SILVER CHARM	Inside there is	49: TALL CUPBOARD
15: LARGE BAG	a CHAIN MAIL COAT	Inside there is
Inside there is	an OLD SCROLL	a GOLD CROWN
a SCRAP OF PAPER	a YELLOWED PARCHMENT	56: METAL TRUNK
17: BOTTLE OF OIL	29: HAMMER	Inside there is
20: IRON KEY	30: HEAVY MACE	a SILVER RING
: WOODEN STAFF, CARVED	36: ROUND TABLE	a SILVER INGOT
WITH RUNES	37: LENGTH OF ROPE	a COPPER PENDANT
21: SPEAR	38: GOLD BRACELET	a SILVER NECKLACE
: DAY'S SUPPLIES	: DAY'S SUPPLIES	a SILVER CROSS
22: WOODEN CHEST	40: DAY'S SUPPLIES	57: DAY'S SUPPLIES
Inside there is	41: JEWELLED DAGGER	63: LARGE ROCK
a PAIR OF BOOTS	48: GREAT THRONE	64: HOLLOW TREE
a PIECE OF WIRE	Under there is	

12 Approaching you is a LARGE, HUNGRY-LOOKING DOG (Friend)
14 Confronting you is a SENTRY (Enemy)
14 Approaching you is an OLD WOMAN (Friend)
15 Approaching you is a RAGGED OLD MAN (Friend)
22 Approaching you is a HUNGRY GHOUL (Enemy)
25 Approaching you is a FIRE WRAITH (Enemy)
27 Approaching you is a WIZARD DRESSED IN WHITE (Friend)
44 Confronting you is a PALACE GUARD (Enemy)
49 Confronting you is a PALACE GUARD (Enemy)
51 Approaching you is a PALACE SOLDIER (Enemy)
56 Approaching you is a HUGE BIRD (Enemy)
61 Confronting you is a TROLL (Enemy)
68 Approaching you is a WOLF (Enemy)

UNE DERNIERE ASTUCE

Si vous ne vous en sortez pas avec les ennemis, il y a un moyen de se rendre quasi invulnérable en modifiant la ligne 42210 où vous sont attribués vos points de force.

Ainsi, 42210 GC(0)=1 :GC(1)=00110+INT(RND(1)*20) devient : 42210 GC(0)=1 :GC(1)=10110+INT(RND(1)*20)

Attention : Si vous sauvegardez le listing ainsi modifié (sous le même nom que l'original), l'option 3 du menu ne fonctionnera plus.