

ZORK II

SECRET OF JAVA

LE GUIDE

ANNÉE 2004-2005



Avertissement sur l'épilepsie

Avertissement légal :

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulation lumineuse, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. En tout état de cause, veuillez respectez les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo :

- évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil;
- assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée;
- en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Site Internet de Secret of Java™

<http://zork.tfvalley.com>

Précaution à prendre pour toute utilisation d'un jeu vidéo

Afin d'éviter tout problème dû à l'utilisation d'un jeu vidéo veuillez respectez les quelques points suivants :

1. Jouez à distance raisonnable de l'écran
2. Jouez dans une pièce éclairée
3. Faîtes une pause de quelques minutes toutes les heures de jeu
4. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil
5. Ne jouez pas trop longtemps à des jeux de qualité minable.

Sommaire	
I. La Légende	4
II. Les commandes	5
III. Début, Chargement et Sauvegarde	6
IV. Le Pays de Java	7
V. Les commerces	8
VI. Les monstres, ennemis et amis.....	9
VII. Les objets importants	10
VIII. Les armes	10
IX. L'équipement	10
X. Le classement mondial de Secret of Java™	10
XI. Les options	11
XII. Index	11

Équipe de Rédaction	
· Pascal fuhz C.	
· Loïc Zbaff D.	

La Légende

Sur un continent oublié, à une époque lointaine, vit un peuple qui n'adore aucun dieu et n'est soumis à aucun maître. Un peuple qui vit en paix et en liberté, et puise toute sa force dans l'arbre magique de Java. Seuls les vénérables sages savent encore quelles véritables forces se cachent dans le Java. Car la paix ne règne pas depuis toujours dans ce pays.

Une vieille légende raconte que les habitants du pays utilisèrent un jour les pouvoirs de Java pour se révolter contre la Puissance de l'Infini. Alors apparut un chevalier qui punit les insurgés et détruisit leur civilisation. Il déposa les graines de l'arbre Mana dans trois palais. Elle devaient être la marque qui préservait du Mal. Le chevalier avait pour arme la légendaire épée Java. Après avoir accompli sa mission, il planta son épée dans un rocher. C'était une marque supplémentaire pour conjurer le Mal et commémorer la profanation de la puissance de Java.

L'épée reposait dans ce rocher depuis la nuit des temps, jusqu'au jour où un jeune homme vint la retirer. Les forces du Mal furent de nouveau libérées et la paix du pays se trouva menacée. C'était le moment d'utiliser l'épée et de sauver le monde, puisqu'il n'était pas encore trop tard !

Les commandes

Secret of Java™ vous offre la possibilité de choisir votre set de commandes parmi le type principal et le type secondaire via le menu Options disponible à l'écran-titre ou pendant la pause.

Voici la disposition des touches:

Touches principales	:	Actions	:	T. secondaires
FLECHE HAUT	:	Aller vers le haut	:	Z
FLECHE GAUCHE	:	Aller vers la gauche	:	Q
FLECHE BAS	:	Aller vers le bas	:	S
FLECHE DROITE	:	Aller vers la droite	:	D
ÉCHAP	:	Affiche menu Options	:	RET.ARR
ENTRÉE	:	Affiche l'inventaire	:	TAB
ESPACE	:	Touche validation	:	ENTER(pavé)
CTRL GAUCHE	:	Bouton d'Attaque	:	CTRL DROIT
SHIFT GAUCHE	:	Courir	:	SHIFT DROIT

Début, Chargement et Sauvegarde

· **Commencer le jeu :**

Votre quête peut commencer dès que vous avez lancé Secret of Java™ sur votre ordinateur. Le jeu commence par lancer l'introduction ou une démonstration du jeu, appuyer sur n'importe quelle touche pour arriver à l'écran titre.

Trois choix vous sont alors proposés :

- Nouveau Jeu
- Charger Jeu
- Options (voir p.11)

· **Nouveau jeu :**

Si vous avez choisi Nouveau Jeu alors vous arrivez sur l'écran de choix du Héros, vous avez le choix entre deux héros : un homme et une femme.

Une fois que vous avez choisi de quel genre votre héros sera, vous devez le nommer. Le nom doit faire entre 2 et 8 caractères, lettres et chiffres sont les seuls caractères autorisés.

· **Charger une partie :**

Vous voici sur l'écran du choix de la partie à charger. Si vous avez sauvegardé une de vos précédentes parties, elle doit apparaître ici. Sélectionner la partie de votre choix et valider pour la charger.

· **Sauvegarder la partie :**

Dans l'univers de Secret of Java, vous aurez quelques fois besoin de sauvegarder votre partie pour la reprendre plus tard. Il existe deux façons de sauvegarder dans Secret of Java™. Soit vous passez une nuit dans une auberge auquel cas vous pourrez sauvegarder, soit vous rencontrez certains personnages qui vous proposeront de sauvegarder la partie pour vous.

Le pays de Java

Le pays de Java est très diversifié, nous allons vous faire une description des quelques environnements plus ou moins hostiles qui vous attendent :

- **Les bois et forêts :**

C'est là où vous débuterez et c'est la plus paisible des zones dangereuses que vous rencontrerez.

- **Les villes, villages et hameaux :**

C'est dans ces communes que vous trouverez auberges et autres commerces

Quelques personnes y vivent et pourrons peut être vous aider à avancer dans votre quête.

- **Les montagnes et volcans :**

Les montagnes sont parsemées d'embuches qu'il vous faudra contrer pour atteindre leur sommet et pouvoir traverser. Les volcans seront eux encore plus dangereux car une multitude de monstre du feu y résident.

- **Le désert :**

Le désert de sable de Java est un des pires désert qu'il existe, tempete de sable, scorpions et autres cactus seront là pour vous ralentir, mais nous sommes sûrs que vous sortirez victorieux.

- **Les grottes et cavernes :**

Les grottes de Java ont été creusées par une mystérieuse peuplade que, nous sommes sûrs, vous vous hâterez de rencontrer.

- **Les donjons et chateaux :**

Les donjons de Java sont tous bati bizarrement et vous demanderons réflexion afin de pouvoir atteindre la chambre du maître des lieux qui détient toujours un trésor sous quelque nature que ce soit.

Les commerces

En parcourant le pays de Java vous tomberez sur plusieurs peuplades demeurant dans des villes, villages ou hameaux. C'est en général dans ces lieux que vous trouverez des auberges, des magasins d'armes ou encore des bazars. Une petite description s'impose !

- **Les auberges :**

Ce que vous trouverez dans une auberge ce sont des lits, et pas n'importe quels lits, des Dinlopilo™ qui — en une nuit seulement — vous restaure toute votre énergie vitale !. Le tarif des nuits varie d'une auberge à l'autre. Une fois la nuit passé, le sympathique aubergiste vous proposera une sauvegarde.

- **Les magasins d'armes :**

Des armes, ce sont ce que vendent ces commerçants ayant un air plus ou moins menaçant. Du couteau de cuisine à la hache à double-tranchant en passant par les katanas, vous trouverez forcément votre bonheur parmi les armes de mêlée. Et comme un bonheur n'arrive jamais seule, un second type d'armes sera disponible chez certains commerçants, mais à vous de le découvrir par vous même !

- **Les bazars :**

Les bazars vendent de tout, sauf des armes : potion revitalisante, confiseries, vêtements chics, armures, et autres. Chaque bazar applique ses propres tarifs pour ses articles ; un même article peut être moins cher d'un bazar à l'autre.

Vous aurez également la possibilité de vendre certains de vos objets dont vous ne vous servez plus ou pas.

- **Les marchands ambulants :**

Dispersés dans le pays, vous serez parfois bien content d'en rencontrer car ils vous permettrons de sauvegarder votre partie ou de vous vendre les mêmes types d'article que ceux des bazars et même quelques fois, des armes !

Les monstres, ennemis et amis

Durant votre périple au sein du pays de Java, vous serez confronté à de nombreux monstres en tout genre, amicaux ou hostiles, ainsi qu'à des personnages qui peuvent être bavards.

• **Les monstres :**

Du lapin de mauvais poil au dragon enragé vous allez en massacrer de la tronche de cake, ces monstres ont été engendré dans le paisible pays de Java par le brisage du sceau de ce qui fut l'Épée Java, et c'est vous qui l'avez brisé, alors veuillez bien nettoyer tout ce foutoir. Chaque victoire sur eux vous rapporte de l'argent et de l'expérience.

• **Les personnages:**

Du gamin au grand père, du clochard au roi, et du chien savant au fantôme repent, la gamme des personnages est large, très large. Tous peuvent parler, certains pour ne rien dire, d'autres pour vous donner des renseignements sur Java, d'autres pour vous poser des questions qui sauront vous apporter bénéfice si elles sont bien répondues.

• **Les boss :**

Les boss, ces gros méchants pas beaux qui sont moches et pas gentils vous donneront du fil à retordre. Cachant souvent un trésor et se trouvant tout au fond de leur antre, ces monstres sont plus intelligents que leurs acolytes car doué de parole et de techniques de combat particulières. Bonne chance !

Les objets importants

Outre les objets de regain d'énergie, vous acquierez également des objets uniques qui seront invendables au bazar (cf.p.8). Parmi ces quelques objets, on trouvera notamment un curieux objet appelé Flammy qui permettra à son possesseur de revenir en quelque seconde sur un lieu précédemment visité. Un Tokiwoki permettra également de communiquer à distance avec certaines personnes à certains moments du jeu.

Les armes

Il existe deux catégories d'armes dont une de mêlée (voir la description du vendeur d'armes p.8). Il existe également plusieurs moyens de se procurer une arme. Soit par achat chez un commerçant, soit en gagnant un combat contre un monstre ou boss, soit caché dans le monde au milieu de nulle part. Plus vous avancerez dans l'aventure, plus vos armes seront puissantes.

L'équipement

L'équipement est ce qui déterminera votre résistance aux coups portés par vos adversaires. Il est composé de trois parties :

- Protection de la tête
- Protection du corps
- Protection des bras

Le classement mondial de Secret of Java

Après avoir fini Secret of Java™, vous serez invité à faire partager votre score parmi tous les joueurs du monde entier. Il vous faudra pour cela une connexion internet. Après le générique de fin de jeu, choisissez de faire partie du classement et vous serez alors amené sur le site web de Secret of Java™ et vous pourrez consulter votre position.

Les options

Disponible à partir de l'écran titre ou pendant le jeu, ce menu recueille toutes les options configurables de Secret of Java™. Notamment le sous-menu de configuration des touches, et d'autres options d'affichage.

Index

A		D		M	
Armes	10	Désert	7	Monstres	9
Armures	10	Donjons	7	Montagnes	7
Auberges	8	Équipement	10	Options	11
B		Épée Java	4	Personnages	9
Bazars	8	F		Score	10
Boss	9	Flammy	10	Tokiwoki	10
C		Forêts	9	Villageois	9
Chevalier	4	G		Villes	5
Classement	10	Grottes	9	Volcans	7
Commandes	5	Internet	2	W	
Commerces	8	Legende	4	Web	2
Contrôles	5	M			
		Magasins	8		