

# XZR II: Toki No Hazama (1989) Telenet

## L'HISTOIRE :

L'intrigue du jeu est très inhabituelle, détaillant les aventures de Sadler, qui vit aux temps des croisades (environ en 1120), pour tenter d'unir le monde sous un dieu et de parvenir à la paix dans le monde. Il rencontre de nombreux personnages historiques en cours de route, comme Hugues de Payens (qui joue un rôle majeur) et de Pythagore. En cours de route, il effectue un rituel maçonnique pour sauver Noah, et massacre de nombreuses divinités hindous et bouddhistes. Finalement, il a une bataille finale contre Hiram Abiff.

Holimax (l'hypothèse d'être le Saint Graal) - Un artifice fait pour unir toutes les personnes sous un seul dieu. Hugues le recherche, c'est le début du voyage de Sadler.

le LAC Triangulaire - construit par Pythagore qui semble détenir le secret du voyage dans le temps .

Un aspect de cette série est l'utilisation de la drogue au lieu de potions, herbes médicinales, etc,

Sadler utilise des stupéfiants tels que la coca, les opiacés, le LSD, peyote pour guérir ou augmenter force ou défense. Dans les traductions sur d'autres machines, les noms ont été changés. Les opiacés ont été transformés en "poisons", Drug par Tonic , les noms des lieux et des personnages également.

Sadler et ses compagnons syriens sont des adeptes de Aga Khan. . Quand Aga Khan a été fondé au 11e siècle, ses disciples sont persécutés pour leur système de croyance. Non seulement Sadler est un assassin, qui s'installent dans une communauté cachée des assassins, il est également d'avis que rien n'est vrai et tout est permis. Cela pourrait expliquer l'utilisation de drogues.

Dans la traduction du jeu, les noms des personnages ont été légèrement raccourcis par manque de place, les originaux sont :

- Sadler Protagoniste de la série, un Membre de l'organisation ASA SINGH of ISLAM.
- Lurmy l'amie de Sadler, un agent qualifié en 9 langues, et arts martiaux.
- Kindhy civil Syrien de la milice.
- Fakhyle Ami de Sadler, Lurmy, et Kindhy. Un ancien mais qualifié de Mage.
- Sufrawaldhi
- Yuug of Pane, (Hugues de Payens), Grand Maître des Templiers à la recherche du Holimax
- Mire de Payens - la sœur de Hugues , engagée au Prince Lahma
- Prince Lahma
- Joffre - Membre de la Camu , envoyée en Afrique à la recherche du Holimax(Saint Graal)
- Noah
- Ninkan - Leader d'un culte Japonais, emprisonné pour ses croyances.  
Sadler doit le libérer de sa prison.
- Pythagore
- Jubela, Jubelo & Jubelum : 3 frères
- Hiram Abiff

Lieux:

Syrie, Jérusalem, France, Inde, Thaïlande, Chine, Philippines, Grèce, Italie, Manhattan, Tibet.



## LES COMMANDES :

Modes ->	Lieux	Menus	Zone de combats
Haut	Déplacements	Déplacements	Saut, Accès porte, Ouvrir coffre
Bas			Accroupi
Droite			Déplacement à droite
Gauche			Déplacement à gauche
W	Menu	Annule	Menu
X	/	Valide	Utilisation de son arme.

## LES MENUS :

MAP	Carte, permet de choisir le lieu où se rendre.
ITEM	Utilisation d'un objet : sélectionner et « X » pour valider DRUG (drogues) ARMS (armes) TRESORS
SAVE	Sauvegarde sur "A DISC"
STATUS	Statut du personnage.
WEAPON	Sélection des armes: sélectionner et «X» pour valider. Un «e» apparaît pour dire si équipé. SW Sword (épée) SH Shield (bouclier) AM Armor (armure)
MAGIC	Magie :sélectionner et « X » pour valider

### MAP

- Les différents lieux à visiter y apparaissent en fonction de vos rencontres lors de vos aventures
- Commencer par MAP au début du jeu et sélectionner un lieu où se rendre.

### STATUS

LVL	Niveau du joueur
EXP	Expérience acquise.
NXT	Expérience nécessaire avant le niveau suivant.
HP	Points de vie.
MP	Points de magie.
AP	Points d'attaque.
AC	Points de défense.
G	Argent.

### MAGIC

NONE	Rien.
FIRE ATCK	Tire feu.
HP	Restitue HP.
BALL	Tire "balle".

ITEM		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vous ne pouvez pas en posséder plus de 10 à la fois</li> </ul>		
HP		+ HP
HEALTH		+ HP
LSD		+ 32 HP
FLOW	Flower	+ 64 HP
KAT	Kath	+ 5 AP
AMPHETA	Amphetamine	+ 5 AP
MARIJ	Marijuana	+ 11 AP
ASH	Ashich	+ 19 AP
DARAN	Darana	+ 5 AC
PAVO	Pavot	+ 9 AC
RAFINOS	Raffinose	+ 13 AC
HERO	Héroïne	+ 18 AC
WEED		+ 27 AC
GHB		+ 64 MP
LITH	Lithium	stopper
MUSHROM	Champignon	Remet magic par X Mushroom
MANDRA	Mandrake	téléporte
PEOT	Peyote	vole
EBENE		invincible
PAPU	Papuron	Remet Etat Normal
YO		
KAVA	Kava Kava	
BAMBO		

WEAPON					
SWORD	AP	ARMOR	AC	SHIELD	AC
Gazel SW	+5	TURBAN	+1	SEMIT	+3
SABRE Abel	+9	FLAX	+1	MAGNUS	+6
BLUE SW	+17	ZEBU	+1	PURANA	+14
ARLE-SW	+27	KORAN	+1	STIRSHD	+25
SYAKA	+40				
PATH-SWD	+45			PATH-SHD	+41
AZALA	+45			SUMPA	+61
Gazel SW	+5			SEMIT	+3
SABRE Abel	+9			MAGNUS	+6
BLUE SW	+17			PURANA	+14
ARLE-SW	+27			STIRSHD	+25
SYAKA	+40				
PATH-SWD	+45			PATH-SHD	+41
AZALA	+45			SUMPA	+61

## DANS LE JEU (Walkthrough):

Au début du jeu, vous n'avez rien (NOTHING). Sélectionner [MAP] par la touche « X » et « W » pour annuler

Village de départ, la communauté des ASA SINGH (ASSASSIN): la maison de gauche est le magasin ITEMS, au milieu l'armurier ARM, à droite le marché noir (BL-MARKET) pour acheter la drogue et la caverne en haut la mosquée (MOS). Vous disposez de 100 gold, donc l'équipement sera léger. Une fois visité ces 4 endroits, sortir vers le bas.

Retour au menu principal (touche X), sélectionnez [WEAPON], [SW] puis l'épée choisie (un « E » s'affiche à sa droite).

Puis Idem pour SH et AM. Faites [STATUS] pour vérifier votre force (AP) et votre défense (AC). Puis [MAP] pour aller dans le désert de Syrie.

Première caverne, mais contrairement aux autres RPG, c'est de l'arcade. Des coffres avec gold, darana, marijuna et le premier monstre, une chenille géante (tapez dans la tête). Continuez jusqu'à un personnage au sol puis ressortez, sélectionnez la carte (MAP) et allez à JERUSALEM combattre le chevalier (premier trésor : LETTER).

Dans la ville entrez dans la salle du milieu où se trouve Hugues de Payens. Il vous donne KAMUL et vous demande pour venir avec vous en France.

Allez à Grenoble acheter les armes BLUE SWORD et MAGNUS, et de la drogue (HEALTH, ASHICH, PAVOT), attention pas plus de 10 objets. Montez dans les bois à droite, RUMI se fait enlever par le DRUID, allez voir le prêtre dans l'église et revenez, il y a maintenant un passage vers MONSUNI. Entrez dans la cathédrale par la porte arrière droite, en haut on y trouve RUMI's NECKLACE (collier). Ressortez voir le mouton et retournez à Grenoble voir le prêtre. Et de nouveau à MONSUNI. En revenant, Hugues vous demande d'aller chercher le [PRISM] du mouton, et de lui ramener pour repartir avec vous dans la cathédrale. Reprenez le même chemin par la porte arrière droite, montez et passez par le vitrail cassé pour combattre le DRUID et sauver RUMI.

Partez pour Grenoble et prenez le passage à gauche dans les bois pour ALBI (cette ville ne se situe pas à cet endroit, mais ce sont des japonais qui ont fait le jeu!!).

Entrez dans la maison en feu à gauche et passez dans les flammes. Dans ce nouveau décor se trouvent des passages cachés derrière les chutes d'eau. On y trouve des habitants réfugiés.

Partez maintenant en Inde. A Ayodoya achetez de bonnes armes Arleni Sword et Purana. Entrez dans le Palais Royal, puis sortez de la ville et partez pour l'île de RANGLE. Fouillez la caverne de droite pour trouver Noah's Diary (carnet) et allez voir le Prince Lama dans celle de gauche. Ressortez et descendez aussitôt dans les bois derrière un garde pour un stage d'arcade. Il faut retrouver JOFRE avant de combattre le Garuda (oiseau de la mythologie Hindou et Bouddhiste). On libère Mireille de Payens (MIRE), la sœur de Hugues, qui donne LIFE BLOOD (sang). Ressortez pour revoir le Prince Lama dans la caverne de gauche. Après une longue discussion, allez dans la caverne de droite près de la statue bleue. Gain des ASHES of DECEASED (cendres). Retournez au Palais Royal d'Ayodoya, puis en Thaïlande à BAN YANG (BAYO)

Dans les bois, passez à droite, remonte un peu, puis à gauche et entrez.

Cherchez dans tous ces couloirs une statue verte plus grande que les autres et montez dessus. Vous obtenez le Ritual Book et la statue se met à bouger, tuez la puis allez à celle qui est tout au bout. Revenez à l'emplacement de la statue disparue, c'est un raccourci pour ressortir, mais tout s'effondre et vos équipiers se trouvent prisonniers.

Repartez au Palais de Ayodoya voir le Prince Lama puis sur l'île pour faire le rituel près de la statue bleue dans la caverne. Vous avez tout pour le faire: ASHES, BLOOD et RITUAL (cendres des défunts, sang de vie et livre du rituel).

Maintenant vous êtes en CHINE à Musashi, achetez de nouvelles armes et de la drogue. Visitez les maisons et ressortez. Dans l'endroit suivant aux Philippines, le camp de prisonniers est une île mythologique de démons (MYTHOLOG), descendez dans les tranchées, à gauche se trouve un passage pour entrer dans une galerie puis la prison où vous

trouvez JAIL KEY (clef) et PICK, ces objets sont utiles pour ouvrir les grilles et creuser le sol. Combat avec un démon puis découverte d'un prisonnier qui vous parle (NINKAM). Vous l'emmenez avec vous en INDE dans un grand village enneigé (MOUNTAIN of WAKAYAMA).

**MOUNT WAKAYAMA :**

Trouvez 2 Mandala : MANDALA (dans le quartier de DANJOUGA) et CHART-MAND, puis allez dans la petite maison près d'un pont (HEAT). A cet endroit Ninkam reste avec les 2 Mandala pour faire la fusion et vous devez retourner dans le quartier de CONGOU pour détruire le Lion du Tableau. Revenez ensuite pour trouver votre ami à terre, il vous rend les 2 Mandala et JIKEI LIGHT. Avec le LIGHT (feu), montez allumer les cierges dans le Hall au nord.

Après l'apparition de Bouddha, vous voilà de retour à JERUSALEM sur les terres sacrées de Salomon.

Vous retrouvez Hugues qui vous annonce la mort de Rumi et Jofre. Puis il vous emmène devant une porte dans les Acacia où SUFRADI vient vous parler et vous partez en Grèce à ELEUS.

Achetez les nouvelles armes (PATH) et entrez dans le bâtiment au nord. Vous y trouvez beaucoup de coffres avec de nouvelles drogues et rencontrez PYTHAGORE dans la bibliothèque, puis vous délivrez une jeune femme d'un sacrifice en combattant BAKOSU et trouvez 800\$ dans un coffre. En ressortant, ramenez SEMERE à sa maison et partez de nouveau pour les terres de SALOMON, retrouvez FAKYL et revenez. Parlez aux habitants puis partez pour l'Italie (CROT).

A cet endroit par l'intermédiaire du Lac Triangulaire, vous pouvez voyager dans le temps.

Entrez dans le bâtiment parler à PYTHAGORE puis passez dans le Lac et entrez dans le même bâtiment dans un monde parallèle à la recherche des 3 frères JUBE. Revenez en passant par le Lac et direction les Terres de Salomon pour rencontrer Hugues. Celui-ci vous donne IRUFA TEAR et vous prenez le chemin de MANHATAN à New York City.

Vous vous déplacez dans la ville en Métro. Achetez les armes AZALA et SUMPA, de la drogue si vous voulez ( Flower - GHB - WEED ), entrez dans l'église Saint Patrick, dans Rockefeller Building, au quartier général des Nations Unies. Après cette dernière visite, vous vous retrouvez au Tibet à SIKI.

Visitez les alentours et allez acheter AZALA chez l'armurier à droite. Même sans argent, il vous dira de passer au nord de la maison du Lama et une porte apparaîtra (OHM.MA.PAD.BU). Insistez entre les 2 arbres (plusieurs fois).Entrez, vous retrouvez Hugues, Rumi, Sufradi, Fakyl et Indy.



DJANGO - Traduction et walkthrough- Septembre 2008