

## Solution partie 1 du Secret de Kaïpur

(solution of part 1 due to Simon)

**ENTRER**  
**SAUTER**  
**N**  
**PRENDRE BARRE**  
**N**  
**CROISER BARRE**  
**N**  
**PRENDRE CASSETTE**

**N**,  
**O** (pour oui)  
**TURAMBAR**  
**ENTRER**  
**PRENDRE COLLIER**  
**N** (fait entrer dans partie 3. **O** ferait passer dans la partie 2)

## Solution partie 2 du Secret de Kaïpur

La partie 2 ne sert à rien ( pas de variables passées pour valider le chargement de la suite) et n'a pas d'issue, autre que la mort du joueur.

## Solution partie 3 du Secret de Kaïpur

**N**  
**TRAVERSER RIVIERE**  
**MONTRE ESCALIER**  
**N**  
Avant de choisir un numéro de porte faire  
**SAVE**  
**3**  
Le seul chemin vers la victoire passe indifféremment par les portes 3, 4 ou 5, mais un tirage au sort vous emmène soit :  
- dans un cul de sac (retour par **S**)  
- à la mort (d'où la sauvegarde)  
- vers la bon chemin (une trappe).

Stratégie : tapez 3 et ou rejouez (sauvegarde) jusqu'à ce que le sort vous place sur la bonne route puis :  
**N**  
**REGARDER HOLOGRAMME** (Il nous apprend le mot de passe GUNDH )  
**O**  
**KETZALCOALT JE VIENS A TOI**  
**N, N**  
**CHATOUILLER GORILLE**  
**O, N, N**  
**O** (pour oui)  
**1**  
**N, O**

## Solution partie 4 du Secret de Kaïpur

**N**  
**O** (pour oui)  
**METTRE CASSETTE**  
**GUNDH** (Ce mot de passe fait passer à la partie 5 du jeu)

Ici, rien n'empêche d'entrer le mot de passe "STONE" et de passer directement à la partie 6 du jeu. Mais on n'apprend ce mot de passe que dans la partie 5. Si on a déjà joué, qu'on est déjà passé par la partie 5, on peut zapper cette partie et filler directement vers la fin du jeu.

## Solution partie 5 du Secret de Kaipur

**N, O**

**TIRER LASER**

**N, N**

**EMMENER ROBOT**

**S, S, S**

**E**

**TIRER LASER**

**N, N**

**PRENDRE CARTE**

**S, S, S, N**

**NO**

Ici, tirage au sort pour la salle suivante: 2 cas, soit on reste en 6000 soit on va en 7000

Si on reste en 6000, le texte « UN ROBOT FOUISSEUR M'ATTAQUE » apparaît.

(cela permet de savoir où l'on est et quelle série d'instructions on doit entrer. Si on est en 7000, on a juste le texte habituel demandant quoi faire.

Il faut de toute façon suivre les deux « branches » successivement. Côté 7000 pour récupérer une bague (indispensable) et côté 6000 pour terminer le jeu. Si le tirage au sort renvoie plusieurs fois en 7000 (alors qu'on a la bague depuis le premier passage) il suffit d'aller au sud pour revenir au tirage au sort.

**Reste en 6000**

**ou 1<sup>ère</sup> fois en 7000**

**ou fois suivantes en 7000**

**TUER**

Puis,

Soit

**S, NO** (Pour retourner au tirage au sort, tant qu'on est pas passé en 7000

Soit

**N** (si on est déjà passé en 7000)

**E, O**

**SAUTER**

**N, N**

**PRENDRE BAGUE**

**E, S, S**

**SAUTER**

**S, S, NO** (retour en 6000)

**S, NO** (si on est déjà passé en 7000, retour en 6000)

**TIRER LASER**

**N, N**

**METTRE CARTE**

**N**

**SAVE** (sauvegarde partie en cours. Très conseillé car ici, un tirage au sort ne vous laisse qu'une chance sur deux de toucher le garde. Lui ne vous ratera pas... Autant éviter de se retaper tout le chemin jusqu'ici)

**TUER GARDE**

**N, N, N**

**E**

**TIRER BOITIER**

**O** (Le prisonnier indique le mot de passe STONE)

**JETTER BAGUE**

**N**

**STONE** (Lance la 6ème et dernière partie du jeu)

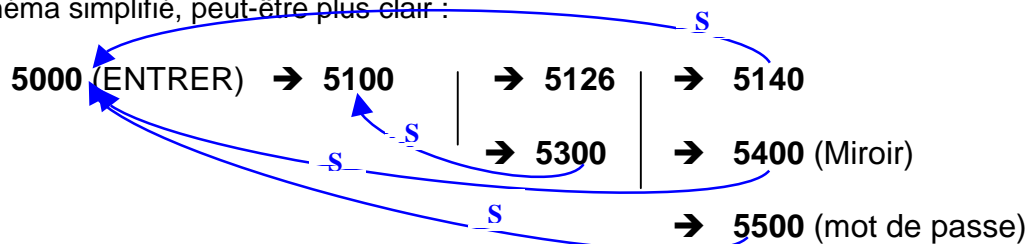
## Solution partie 6 du Secret de Kaïpur

**N**,  
**N, N, N, N, N, N, N, N, N, N** (10 fois)  
**E, N, N, N, N, N, N, N, N, N** (9 fois)  
**E, N, N, N, N, N, N, N, N, N** (9 fois)  
**E, N, N, N, N, N, N, N, N, N** (9 fois)

**ENTRER**

**SAVE** (Utile avant la séquence tirage au sort. En cas de fausse manip, vous n'aurez pas à retaper la séquence labyrinthe). Le verbe **ENTRER** fait passer de 5000 en 5100, ensuite le programme procède à un tirage au sort sur la destination, entre 2 parties différentes du listing. Ces 2 parties sont : 5126, 5300. En 5126 un deuxième tirage au sort renvoie soit en 5400 soit en 5500, soit poursuit jusqu'en 5140. Pour gagner, il faut impérativement récupérer un miroir situé en 5400, et un mot de passe en 5500.

Le programmeur a eu l'intelligence de programmer l'ordre « S » (sud) pour retourner en 5000 à partir de toutes les destinations aléatoires. (Automatiquement via 5102, 5200 et S=1) Voici un schéma simplifié, peut-être plus clair :



Une difficulté de ce jeu est qu'il n'y a pas de description précise des lieux. Il est donc très difficile de savoir où l'on est précisément. Ici pas de problème 5400 et 5500 sont directement identifiés grâce au miroir et au mot de passe donné. Pour différencier 5140 de 5300, il ne reste que les images, la couleur de fond en 5300 est cyan, en 5140, elle est bleue.

La suite de la solution ne peut se donner qu'en quatre branches, selon que l'on est :

En 5140 Fond bleu	en 5300 fond cyan	en 5400 fond bleu	en 5500 fond bleu
<b>S</b> , <b>ENTRER</b> (pour retourner en 5100) Tant qu'on est pas passé 3 fois en 5300. <b>N</b> puis <b>S</b> autant de fois que nécessaire pour passer 3 nouvelles fois en 5300 et 1 fois en 5400 et 5500 si non déjà fait.	<b>O</b> <b>S</b> ou * <b>O,S</b> <b>ENTRER</b> Il faut passer 6 fois en tout par cette branche 5300.	<b>PRENDRE MIROIR</b> <b>S</b> <b>ENTRER</b> Il faut passer à moins une fois par cette branche.	Noter le mot de passe <b>S</b> <b>ENTRER</b> Il faut passer à moins une fois par cette branche.

\* **O, S** au lieu de **S**, dans la cas ou on retourne de suite en 5300 après le 1<sup>er</sup> **O**

**N** (7100 un château) ,  
**S, O, N, N, N, N, N, E, S, S, S**  
**N, E, N**  
**ENTRER** (6090)  
**MONTER**  
**PRENDRE CLEF**  
**DESCENDRE**  
**S, S, S, S, E, N, N, O, O, O**  
**ENTRER**  
**MONTER**  
**PRENDRE TORCHE**  
**DESCENDRE**  
**S, E, E, E, E, N, O**  
**N, N, N, N, N**  
**N, N, N, N, N, N, N**  
**ENTRER**  
**METTRE CLEF**

**O**  
**SAUTER**  
**N, O, O**  
**CARMAN**  
**DESCENDRE**  
**N**  
**SAUTER**  
**KRATAK**  
**E**  
**SAUTER**  
**N**  
**SAUTER**  
**N**  
**PRENDRE MIROIR**  
**CARMAN GAIL AGUIR**