

Les Scores

Introduction

Ce document est destiné aux personnes qui ont déjà joué une fois au moins au jeu. Si vous jouez la première fois il est fortement déconseillé de lire plus loin, en effet, ce document contient beaucoup de solutions. Faire un haut score dans le jeu demande aussi une bonne connaissance du jeu, de l'interface et de l'histoire donc cela suppose que vous connaissez le jeu.

Vous voulez un score du tonnerre de dieu? Et bien cela est possible. Vous pouvez avoir un score mirifique si vous savez comment exploiter au mieux le jeu. Ce document va vous introduire dans les dédales des astuces pour avoir un score tueur. Par contre, avoir un haut score n'est pas une tâche facile, vous devez organiser votre équipe et votre plan d'attaque avec soin. Tout le processus a un minutage précis.

Le Score

Le score final qui apparaît sur votre certificat de fin de jeu est basé sur les points d'expérience de votre équipe et le temps que vous mettez pour finir le jeu (l'emprisonnement). Voici la formule pour calculer votre score :

$$\text{Score} = \text{Expérience Totales} / \# \text{ de jour jusqu'à l'emprisonnement}$$

L'expérience totale (aussi appelé XP) est la somme des expériences de 4 membres de votre équipe. Dans **Might and Magic IX** une semaine compte 7 jours et un mois 4 semaines. Une année dure 336 jours. Chaque nouvelle journée commence le matin à 0:00 heures (minuit). Ce point est important lorsque vous devez décider la fin du jeu.

Si vous gagner tous les points d'expérience en faisant les quêtes et en tuant tous les monstres dans toutes les régions et donjons (sans refaire plusieurs fois dues aux remises à zéro), le totale d'expérience se monte au alentour de 2'000'000 points par personnage, sans la compétence d'apprentissage. En utilisant ceci comme valeur de base, le score pour un bon parcours se présente comme tel :

# Mois	Score
2	35'714
3	95'238
6	47'619
12	23'809
24	11'904

Ces scores impliquent que vos personnages ont un niveau 64 à la fin du jeu (soit 2'000'000 XP). Si vous avez des niveaux de personnage plus élevés, c'est que vous avez plus de XP, donc un meilleur score aussi. La première stratégie pour faire un bon score c'est de faire plein d'expérience. La deuxième solution est de réduire le temps de jeu.

Expériences

Comme tout se base sur l'expérience et le temps, regardons d'un peu plus près quelle sont les sources de points d'expérience. Il y a deux groupes majeurs qui régissent les gains en XP: les Quêtes et les Monstres.

Quêtes

Lorsque vous finissez une quête (Primaire, Secondaire ou Promotion) votre groupe reçoit généralement des points d'expériences. Ce montant est fixé pour chaque quête, pour les détails référez-vous au document sur

les **quêtes**. Chaque membre du groupe reçoit une part égale du fromage. Les conditions dans lesquels se trouvent les personnages n'ont pas d'influence. Même les morts sont honorés de la tâche.

Par exemple si le gain est de 40'000XP, chaque membre de votre équipe recevra 10'000XP. Les personnages mercenaires par-contre ne reçoivent rien. Ils ne servent qu'à taper sur les monstres :).

En résumé, dans tout le jeu vous pouvez avoir:

Source	Gain
Quêtes Primaire	804'451
Quêtes Secondaire	154'000
Promotions	157'625
Autres ¹	10'375
Total	1'126'451

Les promotions sont des quêtes, mais elles sont très importantes pour le développement de vos personnages. Développement qui est primordial pour pouvoir finir le jeu rapidement.

¹ Dans les "Autres" vous trouvez les XP donnés par des personnes ou des objets pour des pseudo-quêtes, comme par exemple les prisonniers de **Drangheim** ou le Génie de **Frosgard**.

Monstres

Une autre source importante de vos points d'expérience est bien le fait des monstres. Même si les quêtes font avancer l'histoire, tuer un monstre fera avancer votre personnage qui a son tour fait avancer les quêtes (c'est très cyclique tout cela).

Beaucoup de paramètres entre en ligne compte pour le calcul des points d'expérience venant des monstres que vous accidentellement tuer. Chaque monstre a un nombre de points de base. Chaque membre de l'équipe présent lors de la mise à mort d'un monstre reçoit une partie des points. Ces points reçus sont alors amplifiés par la compétence d'apprentissage.

Deux choses importantes ici sont la condition et la compétence d'apprentissage de votre personnage. Un membre de l'équipe reçoit des XP seulement s'il/elle est actif(ve) dans l'équipe. Une condition de type mort, éradiqué, paralysé etc. va invariablement annuler le gain. Au contraire une condition telle que faible, folie, maudit, etc. n'aura pas d'effet négatif.

En équation vous obtenez:

$$XP = P/n*a$$

Où P est le nombre de point de base pour le pauvre monstre mangeant les pâquerettes par la racine. n est le nombre de personnage actif dans l'équipe, les mercenaires ne compte pas. Enfin, a est le facteur de la compétence d'apprentissage (voir le fichier sur les **compétences** pour les détails).

Il est difficile d'évaluer avec exactitude le nombre de XP donnés par les monstres dans le jeu si vous tuez tout ce qui se trouve à votre portée. Dans un jeu typique, où il tue tous les monstres des donjons, un personnage recevra au alentour des 850'000XP avant le facteur de correction de la compétence d'apprentissage.

Si vous arrivez à avoir un personnage avec une compétence **Grand-Maître** en apprentissage votre gain sera alors dans la zone des 3'000'000XP pour une partie. Pour ceux qui développent la compétence rapidement il est même possible d'avoir toute une équipe dans les niveaux 150 à 200. Dans le cas extrême ou vous avez la compétence **Grand-Maître** au niveau 100 (maximum) dès le départ du jeu, vous pouvez faire pas loin de 44 millions de points d'expérience (niveau +300).

Aventure à Haut Score

Comme expliqué plus haut, le score est une fonction du temps et des points d'expérience. Si vous désirez avoir un bon score vous devez travailler sur ces deux valeurs. Finissez votre mission rapidement, organisez vos promotions et quêtes et maximisez les gains en points d'expérience (XP). Pour réduire au maximum le temps de votre périple un itinéraire s'impose.

Itinéraire

Premièrement un itinéraire bien planifié permet d'éviter les temps morts entre le voyage pour chaque région. Vous allez vite comprendre que la plus grosse majorité du temps de jeu sera dilapidé dans vos trajets entre les régions. Mais le temps de voyage à une limite de compression.

Il existe un itinéraire le plus optimum pour visiter chaque région dans un temps minimum. Si vous jetez un coup d'œil au document sur les transports vous vous rendrez compte que même si les combinaisons sont grandes, peu de trajets sont en fait optimisés.

Trajectoire

Voici l'itinéraire le plus optimum considérant une équipe de bleu. Il est très difficile à réaliser.

Arrivée	Départ	Remarques
-	1 janvier (Di)	Ravensford , Prendre le bateau pour Isle of Ashes .
7 janvier (Sa)	7 janvier (Sa)	Isle of Ashes , trouver 1 à 4 parchemins de balises, poser une balise #1 devant ruine, prendre le bateau pour Sturmford
11 janvier (Me)	12 janvier (Je)	Sturmford , activer portail, prendre quêtes, prendre le bateau pour Drangheim à midi.
12 janvier (Je)	14 janvier (Sa)	Drangheim arrivée vers 19h00, activer portail, prendre quêtes, prendre le livre, prendre le bateau pour Guberland à midi.
14 janvier (Sa)	16 janvier (Lu)	Guberland , arrivée vers 19h00, activer le portail, Poser balise #2 au temple, prendre quêtes et faire promotion Guérisseur, prendre le bateau pour Lindisfarne , bateau à midi.
18 janvier (Me)	20 janvier (Ve)	Lindisfarne , arrivée vers 19h00. Poser balise #3 au monastère. Après midi, prendre le bateau pour Thronheim .
22 janvier (Di)	22 janvier (Di)	Thronheim , arrivée vers 19h00. Thronheim prendre route pour Frosgard , arrivée 5 jours plus tard.
27 janvier (Ve)	27 janvier (Ve)	Frosgard , Prendre quêtes et activer portail. Balise retour #4 pour Guberland , Promotion Prêtre, Maître Élémentaire et Maître lumière. Retour à Thronheim . Prendre le passage de la montagne.
2 février (Lu)	3 février (Ma)	Faire le passage en courant. Retour à Thronheim et prendre le bateau pour Thjorgard à midi.
4 février (Me)	5 février (Je)	Thjorgard arrivé vers 19h00. Activer portail, prendre quêtes et finir alliance. Retour à Thronheim pour le conseil de guerre. Prendre passage pour Yorwick .
6 février (Ve)	6 février (Ve)	Yorwick , posez une balise. Retour à Thronheim pour la scène du conseil.
6 février (Ve)	-	Arslegard finir avant 24h00!

Vous voyez dans ce tableau qu'un **prêtre** est nécessaire pour accomplir cet exploit. Le prêtre aura la lourde responsabilité de trimer votre équipe à travers le monde avec sa magie. En plus, vous aurez besoin de trouver **4** parchemins de balise de Lloyd avant le 27^{ième} jour. Ce n'est pas une sinécure à trouver, mais pas impossible. Si la théorie dit que c'est possible la pratique est une autre chose.

Commentaires

Lorsque vous faites usage d'un bateau, vous devez impérativement faire attention à quelles heures de journée vous prenez votre ferry. Pour les détails référez-vous au document sur les **transports**.

Dans ces itinéraires très serrés, vous devez encore trouver le temps de faire les quêtes nécessaires pour avancer. C'est fichtrement difficile mais pas impossible, certaines personnes y sont arrivées (citons *Ribannah* comme d'habitude). La priorité est de voyagé par bateau ou à pieds en direction de chaque région qu'une et une seule foi. Après quoi vous ne devez plus faire usage que de la magie.

Entraînement

Le bon point dans ce jeu, c'est que l'entraînement ne coûte rien en temps, mais uniquement en or. Vous entraîner est un point important pour faire progresser vos personnages. Lorsqu'ils sont plus forts ils peuvent aller plus vite à travers un donjon. Donc lorsque vous êtes dans une ville faite l'effort d'aller visiter un centre d'entraînement même si ce n'est que pour un niveau.

Accessoirement, vous pouvez faire usage des trèfles à quatre feuilles pour compléter les points de développement qui vous manque. Ce n'est pas beaucoup mais c'est toujours un petit bonus supplémentaire.

Quêtes

Restez sur les quêtes de promotion et les quêtes principales. Faites les quêtes de promotion pour augmenter la puissance de feu de vos personnages, mais ne fait que les quêtes strictement nécessaires pour la promotion. Les quêtes secondaires doivent être laissées pour les moments creux, mais dans ces cas la priorité devrait être donnée sur les monstres que vous tuer (plus rentable en XP).

Equipe

Le choix de l'équipe est personnel, mais il est impératif d'avoir au moins un prêtre ou un mage pour déverrouiller les magiques par balise ou portails. Le reste de l'équipe est libre au choix. Prenez des combattants plutôt physiques pour pouvoir supporter cette course poursuite. Mais il ne faut pas trop diversifier les classes car vous allez perdre du temps à faire des quêtes.

Le développement de vos personnages sera surtout axé sur les armes à portée et sur votre prêtre ou mage. Pas de chichi sur les compétences secondaires, tout doit être mis en œuvre pour que l'équipe puisse passer à travers tous les donjons aussi vite que possible.

Résumé

Resté concentré sur l'histoire principale, ne perdez pas de temps avec des quêtes secondaire. Fait uniquement les quêtes de promotion nécessaire et limiter le nombre de class dans la même équipe. Lorsque vous faite une quête allez directement au but. Ne perdez pas de temps dans les couloirs annexe des donjons.

Minimiser le nombre de jours perdu en voyage et utiliser la magie le plus vite possible. Utilisez les fait des bateaux rapides vers midi et avant minuit. Regardez bien la table des horaires pour prendre le bateau le plus rapide d'un point à l'autre.

Entraînez-vous dès que vous en avez l'occasion et mettez le paquet sur votre personnage qui doit faire les voyage magique. Ne développer pas trop de compétences en parallèle, concentrez-vous sur quelques compétences de base.

Sauvez souvent votre jeu. N'hésitez pas refaire un donjon ou une section de carte si vous estimer ne pas être assez rapide. Vous entraîner pour la meilleure trajectoire et meilleures options pouvant vous faire sauver une heure par-ci et par-là.

Exemple

Pour tester les points d'expérience acquit par le combat et les quêtes j'ai réalisé un parcours avec une équipe test. Le but étant de finir le jeu dans un temps limité par l'horaire donné ci-dessus. Pour la tranche horaire donnée, un maximum de XP est emmagasiné.

L'équipe est uniquement composée de membre parti sur le chemin de la Magie. Un éditeur est utilisé pour donner toutes les compétences magiques et les sorts. Pas de compétence d'apprentissage pour avoir un score le plus pur possible.

Pendant la grande majorité du jeu j'ai fait usage d'un éditeur pour avoir des points de sorts et de vie illimitée. Cela permet aussi d'évité les temps morts pour guérir, monter en niveau et passer sont temps à esquiver les montres.



Il est important de prendre cet exemple comme une borne inférieure pour le temps possible et non comme un exploit personnel. Dans un parcours sans triche compté un jour de plus pour finir. *Ribannah* est la seul pour le moment qui ait réalisé un tel parcours en 1 mois et 6 jours. Un véritable exploit.