

# Ultima VI

## Reference Guide

## Guide de référence

## Anleitung

Commodore 64

by Lord British

# Ultima VI

## The False Prophet



Mindscape International

The Coach House, Hooklands, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG, England

IBM, Tandy, are registered trademarks of International Business Machines, Inc., and Tandy Corp.

ULTIMA VI is a registered trademark of Richard Garriott

© 1990 ORIGIN SYSTEMS, INC.

# ULTIMA VI Reference Guide

## COMMODORE 64

by Lord British

### Copying the Game

You can't play *Ultima VI* on the original disks – you must play from copies.

1. Make three blank, formatted floppy disks. Format both sides of each disk.
2. Copy both sides of the three original game disks to the blank floppies you made in Step 1. Any copy program will do. Label disk copies to match the originals.

### Beginning Play

If you own a Commodore 128, make sure you are in Commodore 64 mode. Do this by holding down the <COMMODORE> key when you turn on the power or by typing GO 64 after you power up.

1. Insert your copy of the Game disk into your diskette drive.
2. Type LOAD "\*" ,8,1 <RETURN>. Music plays while the game loads. To skip the introduction that follows, press the <RUN/STOP> key *before the music begins*.
3. After loading, an introductory sequence begins. To advance the text, press the joystick button or the <SPACE BAR>. After the introduction, the Main Menu appears.

### The Main Menu

This lists four options: *Introduction*, *Create a Character*, *Acknowledgements*, and *Journey Onward*. Press the first letter of the option you want followed by <RETURN> or use the up/down cursor key to highlight an option in yellow. When the option you want is highlighted, press <RETURN> to select it. You must *Create a Character* before you *Journey Onward* for the first time.

### Introduction

This is not the same as the sequence you watched when the game first loaded – it continues the introductory sequence. To advance the text, press the joystick button or the FI key. Be sure to select *Introduction* the first time you load the game. Watch the introduction any time thereafter by selecting this option from the Main Menu.

### Create a Character

Pick a name for your character, type it in, and press <RETURN>. When asked to select your character's sex, press M (male) or F (female). Next you will see a wagon in a forest.

Press the <SPACE BAR> or <RETURN> to advance the text. Inside the wagon, a gypsy will ask you a series of questions. Respond by pressing the A or B key. Your answers affect your character's attributes and abilities.

When your character is complete you will be prompted to insert the Surface disk. Do so and press the <SPACE BAR> or <RETURN> to return to the Main Menu. Select *Journey Onward* to play.

If you ever wish to restart *Ultima VI* from the beginning, make a new copy of the original Surface/Dungeon disk (copy both sides), load the game using the new disks, and select the *Create a Character* option again.

### Acknowledgements

This lists the many people who worked to bring you *Ultima VI*.

### Journey Onward

This takes you directly into the *Ultima VI* game. Select this option when you're ready to play. If you have played before, this option will allow you to pick up where you last saved the game. If you want to begin *Ultima VI* again, from the very beginning, you must make a new copy of the original Surface/Dungeon disk.

### Beginning the Game

Here is a description of the first few minutes of a typical *Ultima VI* game. First, create a character and watch the introduction, as described above. Then *Journey Onward*. Follow the steps below as closely as possible to familiarize yourself with the plot and the basics of game play. If you come across a situation or a command you don't understand, check the detailed explanations later in this reference card.

When you first select *Journey Onward* from the Main Menu, you find yourself in combat with two gargoyles (the red creatures in front of your white Avatar figure). They attack you viciously, so quickly press A to attack them back. A crosshairs appears on the map. Use the joystick or the movement keys described below to move the crosshairs onto one of the gargoyles. Press <RETURN> to attack. Repeat this process for each of your four party members until the gargoyles are dead.

Press the B key during the Avatar's turn to break off combat. Move forward a few steps, using the movement keys or your joystick. Press T to talk and a crosshairs appears. Position it on Lord British, the purple-robed figure in front of you, and press <RETURN>. Read what Lord British has to say in the window in the lower right-hand corner of the screen, pressing the <RETURN> key to advance the text.

Lord British begins by asking you a series of questions from the Compendium. Type your answers. (If you make a typing error here, or at any point in the game, the <INST/DEL> key allows you to correct your mistake.)

After you have answered the questions correctly, read Lord British's conversation. Subjects about which he knows more are highlighted in purple. It's a good idea to write down highlighted words so you don't forget them. When Lord British is through, the words "You say:" appear. Type "Name" (always a good way to start a conversation). Then ask him what his "job" is. Continue by typing a word from his conversation, one that was printed in purple. When you've talked to Lord British as long as you want, type "Bye" or press <RETURN> without typing anything at all.

After talking to all of the characters in Lord British's throne room, go through the door in the south wall into a room with four pillars. Go west and you see a door. Press U (Use) and position the crosshairs on the door. Go through the open door and you find yourself in a hallway with a door to the north and a door to the south. Go through the south door.

To examine the objects in this room, press L, position the cursor over an object, and press <RETURN>. Move next to the chest against the south wall and open it with the Use command. The contents of the chest will appear in a pile. To get an item and move it into your character's inventory, press G (for Get), position the crosshairs over the item on top, and press <RETURN>.

Use the Move command to give an object your Avatar character has picked up to another member of your party: Press M. Then press <SHIFT 1> to switch to the Avatar's inventory. Press <CONTROL> to move the crosshairs from the map to the inventory window. Position the crosshairs over the object you want to move and press <RETURN>. Back on the map screen, position the crosshairs over the character to whom you want to give the item. Press <RETURN>. The object appears in the new owner's inventory.

Now, explore the castle a bit, getting items that appear useful. When you're ready, use your key to open the gatehouse to the left of the drawbridge, use the lever to open the castle's front gate, and venture forth into the countryside. With wit, perseverance, and a little luck you will save Britannia from the threat of the gargoyles.

### Saving and Restoring the Game

Now that you know how to begin *Ultima VI*, you will want to know how to save and restore your game. An automatic save feature writes the game to disk as you travel from place to place but you can also save the game manually by pressing <SHIFT S> at any time. Saving the game manually will allow you to take more risks, try different strategies, and correct any mistakes you may make as you play. Save the game manually before trying anything dangerous (entering an area teeming with monsters, for example).

To restart the game from the exact position you were in when it was last saved (whether automatically or manually), turn your computer off and then back on. Select *Journey Onward* from the Main Menu and you will start off where you were when the game was last saved, with any objects, NPCs, and monsters in their proper positions.

If you ever select *Create a Character* from the Main Menu, your saved game position will be lost. To save multiple game positions, you must copy both sides of the Surface/Dungeon disk on which you are playing.

### The Game Screen

The game screen is divided into three regions – the Map, the Status Display, and the Message Display.

#### The Map

The largest region, on the left side of the screen, is the map. This shows Britannia, the world in which *Ultima VI* is set, with the view centered on you. (In Combat/Solo mode, the map window will shift so it is centered around whichever character is active.) The members of your party fan out alongside and behind you. Above the map, the current position of Britannia's sun or moons is shown. Below the map, the date and wind direction are given.

You can move around the map using a joystick or you can use the following keyboard commands:

Plus (+)	Up/Left
Minus (-)	Up
Pound (£)	Up/Right
Arrow up (↑)	Right
Equals (=)	Down/Right
Semi-colon (;) or Asterisk (*)	Down
Colon (:)	Down/Left
At (@)	Left

These movement commands are arranged in a square on the Commodore keyboard:

+	-	£
@	*	
:	;	=

In addition to moving your party on the map, the joystick or keyboard movement keys are used to move a set of crosshairs on the screen to select specific targets. If a command requires a target, use the joystick or these keys to position the crosshairs where you want and press the joystick button or <RETURN> to initiate the action.

You can pass your turn and do nothing by pressing the <SPACE BAR>.

#### The Status Display

In the upper right-hand corner of the screen is the status display. This normally displays a roster of all the members of your party, along with each character's

figure and current health points. A character who has the letter "P" after his health points is poisoned.

- Press <COMMODORE #> (where # ranges from 1-6 and corresponds to a character's position in the party) to view a character's statistics. The number you select determines the character whose statistics you examine. Your character—the Avatar—is always character number 1.
- The <CONTROL> key moves the crosshairs from the map to the status display. You can then move to any item in that display using the movement keys or joystick, and press <RETURN> to select it. Press the <CONTROL> key again to return the crosshairs to the map.
- <SHIFT #> (where # ranges from 1-6 and corresponds to a character's position in the party) allows you to view a character's inventory. The number you select determines whose inventory you examine. The Avatar is character number 1.
- <SHIFT 9> returns to the main party display.

#### Character Statistics

Strength determines how much your character can carry, and how effectively he can strike with bludgeoning weapons.

Dexterity determines how effective your character is with non-bludgeoning weapons such as bows and swords.

Intellect determines the number of magic points your character has.

Level increases as you gain experience points. You must talk to a shrine to increase your level. If you have enough experience points, you will be asked which of your characters wishes to meditate. Select the character whose level you wish to increase. Each time your character's level goes up, one or more of your attributes (STR, DEX, INT) is increased.

Magic Pts determines how many spells you can cast. Each time you cast a spell of the 1st circle you use one magic point, each 2nd circle spell requires two magic points, and so on. (Remember, however, that you must know a spell and have all of the necessary reagents before you can cast it regardless of how many magic points you have.)

Health indicates how healthy your character currently is, and how much damage he has taken in combat. If the Avatar's health reaches 0, he collapses unconscious. Other characters whose health drops to 0 die. A "P" after a character's health scores means the character is poisoned. (In addition to the "P" in the status display window, a poisoned character will occasionally flash on the map.) Cure poisoned characters as soon as possible and never allow your entire party to become poisoned.

Experience increases as you defeat creatures in combat. Increased experience allows you to go up in levels. You lose experience when you are knocked unconscious.

#### Inventory Display

Select the character whose inventory you want to examine by pressing <SHIFT #> (1-6).

On the left side of the inventory display is a figure showing all equipment that is equipped for immediate use – either held in the character's hands, or being worn. If you are holding something that requires both hands, you will not be allowed to put anything in the other hand. On the right side of the inventory display are all other items carried by the character. To equip or unequip an item, select the item and press <RETURN> or press your joystick button.

Below the figure are two weights, measured in stones:

**E: #/#**— The number to the left of the slash is the weight of all items you currently have equipped. The number to the right of the slash is the maximum weight you can have equipped. No character can equip more than eight items regardless of the items' weights.

**I: #/#**— The number to the left of the slash is the total weight of your inventory (including equipped items). The number to the right of the slash is the maximum weight you can carry. No character can carry more than 24 items regardless of the items' weights.

#### The Message Display

On the lower right of the screen is the message display. All text describing things you see and hear, as well as the results of your actions, is shown here. When a message is too long to fit here, a downward-pointing arrow appears at the bottom of the display. Press the <SPACE BAR> or the joystick button to view the rest of the message.

#### The Commands

All commands are accessed from the keyboard. To use a command, press the first letter of its name. Then, if necessary, use the movement keys or joystick to move the crosshairs onto the object or person you want to use the command on. Press the <RETURN> key or joystick button to confirm selections and/or use a command.

#### Action Commands

**Attack (A)** is used to fight monsters, animals, or people. After choosing the Attack command, choose a target on the map that is in range of the weapon you have readied.

**Begin/Break Off Combat (B)** switches back and forth between party mode and combat/solo mode. In party mode, the members of your party automatically follow you around. In combat/solo mode, you control each character separately.

**Cast (C)** is used to cast a magic spell. When you purchase spells from mages, they are added to your spell list. The Cast command brings up this list of available spells in the status window. Use the cursor left/right key to select the appropriate spell level. The number alongside each spell name is the number of times you can cast each spell, given the reagents you have in your inventory. Use the cursor up/down key to select the spell you want to cast. If you have the reagents necessary to use the selected spell, press <RETURN> to cast it.

**Drop (D)** can be used to lighten your load by getting rid of items you no longer want to carry. In your inventory, select the item you wish to drop, then choose a spot on the map to place it and press <RETURN> to drop it. If you have more than one of an item, you will be shown the number you have. After you have positioned the crosshairs where you want to drop the item(s), you will be asked How Many you wish to drop. Enter the appropriate number and press <RETURN>.

**Get (G)** lets you pick up an object on the map. You must be standing next to it. If it isn't too heavy to carry, and you have room for it, it will be put into your inventory. If you find several items, you will be shown the number of items in the pile. When asked How Many items you wish to pick up, enter the appropriate number. Press <RETURN> and you will pick the items up.

**Help (H)** allows people to give you an idea of what they're interested in talking about. When Help is on (as it is when the game begins), the subjects characters want to talk about appear in a different colour from the rest of the text. If you turn Help off by pressing <H>, you'll have to figure out the key words in their conversations. You can turn the Help function back on by pressing H. Be aware that some people may respond to subjects not highlighted by the Help mode.

**Look (L)** allows you to identify anyone or anything at the location you select, on the map or in your inventory. When you use the look command on an object you are next to, you search it.

**Move (M)** is used to push an item or to transfer it between characters in the party. If you select an item on the map, you can sometimes push it to a position next to where it is. If it is something alive, though, it may not let you! If you want to move a pile of items, you will be told how many items are in the pile. Enter the number you wish to move when asked How Many and press <RETURN> to move them. This command can also be used to move things from one character to another. First select Move. Then switch to the inventory screen of the character who has the object. Select the object you want to give. Finally select the character to whom you want to give it.

**Rest (R)** lets your party set up a camp and recover health. To make camp, you must be in a clear area, away from villagers or others who might trip over you in the middle of the night. You will be asked how many hours you wish to rest, from 1 to 9. A character will not regain health if he is out of food. When asked who will stand guard, enter the number of the character you choose or 0 if you don't want a guard.

**Talk (T)** lets you converse with the people you encounter in the game. You can also speak with the other members of your party. After selecting Talk, select the character on the map you wish to speak with. You talk by typing single words on the keyboard and pressing <RETURN>. Only the first four letters of any word must be typed. Most people will respond to the words "name," "job," and "bye". (The "bye" command ends a conversation. You can accomplish the same thing by pressing <RETURN> without typing anything.) Some people will also respond to the words "join" and "leave," allowing you to add members to your party (up to a maximum of five others) or remove them from your party. Some people will ask you direct, Yes-No questions. When this happens, a spinning question mark will appear and the game will wait for you to press Y (Yes) or N (No). Do so and the conversation will continue.

**Use (U)** operates any object that has a game function. Press the U key and, when prompted, move the crosshairs to the object you wish to use. Among other things, the Use command lets you open and close doors and chests, and eat food or drink beverages.

#### Other Commands

**RUN/STOP** cancels the previous command, allowing you to change your mind if you select a command or target by mistake.

**INST/DEL** backspaces over text you have entered, allowing you to change your mind or correct typing errors.

**CONTROL** toggles the cursor between the map and the status display.

**SHIFT 1-6** shows the inventory of the character whose number you select in the status display. For example, <SHIFT 1> shows you the inventory of your character – the Avatar.

**SHIFT 9** displays a list of all characters in your party, and their current hit point totals, in the status display.

**SHIFT S** saves your current game position.

**COMMODORE 1-6** lets you view a character's statistics. The number you select determines the character you examine. Your character – the Avatar – is always character number 1.

**SPACE BAR** allows you to pass your turn and do nothing.

## Spell List

### 1st Circle

Create Food  
Dispel Magic  
Harm  
Heal  
Help  
Light

### 2nd Circle

Infravision  
Magic Arrow  
Poison  
Sleep  
Telekinesis  
Unlock Magic

### 3rd Circle

Curse  
Fireball  
Magic Lock  
Mass Sleep  
Protection  
Dispel Field  
Great Light

### 4th Circle

Conjure  
Disable  
Fire Field  
Great Heal  
Locate  
Mass Dispel  
Sleep Field  
Wind Change

### 5th Circle

Energy Field  
Lightning  
Paralyze  
X-Ray  
Explosion  
Invisible

### 6th Circle

Charm  
Flame Wind  
Hail Storm  
Mass Protect  
Poison Wind  
Web

### 7th Circle

Chain Bolt  
Energy Wind  
Mass Curse  
Mass Invisible  
Wing Strike  
Gate Travel  
Kill

### 8th Circle

Death Wind  
Mass Charm  
Mass Kill  
Resurrect  
Summon  
Time Stop  
Tremor

## Conversion Credits

Based on *Ultima VI*, designed by Richard Garriott

Programming: Axel Brown of Imagitec

Additional Programming: Robert Herrick

Conversation/Map Editing: Dr. Cat, Amanda Dee

Graphics: Jeff Dee, Amanda Dee

Quality Assurance: Jeff Shelton, Scott Hazle, Ben Potter, Scott Shelton, Mark Vitek

Producer: Warren Spector

## Troubleshooting

If you encounter an *Ultima VI* problem, call Mindscape Customer Service at 0444 831761, Monday – Friday, 9 a.m. – 5 p.m.

Ultima and Lord British are registered trademarks of Lord British and ORIGIN Systems, Inc. The ORIGIN logo is a trademark of ORIGIN Systems, Inc.

Version # f1.0

© 1990, Origin Systems, Inc. All rights reserved.

## STUMPED?

ORIGIN's *Ultima VI* cluebook – The Book of Prophecy – provides detailed maps of every location in the game, hints that help you figure out the toughest puzzles, and a complete, step-by-step solution for use when all else fails. But it was written with the IBM version in mind.

Now, ORIGIN is pleased to offer a special cluebook update specifically for Commodore players! All of the differences between the IBM version of the game and the Commodore version are clearly described. Every hint and solution is updated to match your game exactly.

For example, without the cluebook update, you might never know about the hidden switches in the dungeons beneath Britannia. At three crucial points in the game you must use magically enchanted switches.

You won't see these enchanted switches on your game screen — without the cluebook update, you'd have to search high and low to find them! With the update, your path to victory in *Ultima VI* is clear!

# ULTIMA VI Guide de référence

## COMMODORE 64

par Lord British

### Copier le jeu

Vous ne pouvez pas jouer à *Ultima VI* sur les disquettes originales – mais à partir de copies.

1. Préparez trois disquettes vierges, formatées. Formatez les deux faces de chaque disquette.
2. Copiez les deux faces des trois disquettes originales du jeu sur les disquettes vierges préparées au cours de l'étape 1. Tout programme de copie fera l'affaire. Etiquetez les copies conformément aux originaux.

### Commencer à jouer

Si vous possédez un Commodore 128, assurez-vous que vous êtes en mode Commodore 64. Pour ce faire, maintenez la touche <COMMODORE> enfoncée lorsque vous mettez l'appareil sous tension ou tapez GO 64 après l'avoir allumé.

1. Insérez votre copie de la disquette Game (jeu) dans votre unité.
2. Tapez **LOAD """,8,1** <RETURN>. Vous pouvez entendre de la musique pendant le chargement du jeu. Pour sauter l'introduction qui suit, appuyez sur la touche <RUN/STOP> avant que la musique ne commence à jouer.
3. Une séquence d'introduction démarre après le chargement. Pour faire avancer le texte, appuyez sur le bouton du joystick ou la <BARRE D'ESPACEMENT>. Le menu principal apparaît après l'introduction.

### Le menu principal

Il offre quatre options: *Introduction*, *Create a Character* (créer un personnage), *Acknowledgements* (Remerciements) et *Journey Onward* (progresser dans le jeu). Tapez la première lettre de l'option désirée, suivie de <RETURN> ou surlignez une option en jaune à l'aide de la touche curseur haut/bas. Appuyez alors sur <RETURN> pour la sélectionner. Vous devez Créer un personnage avant de Progresser dans le jeu pour la première fois.

### Introduction

Il ne s'agit pas de la séquence que vous avez vue lors du premier chargement du jeu – celle-ci suit la séquence d'introduction. Pour faire avancer le texte, appuyez sur le bouton du joystick ou sur la touche F1. Veuillez à sélectionner *Introduction* la première fois que vous chargez le jeu. Consultez l'introduction à tout moment par la suite en sélectionnant cette option du menu principal.

### Create a character

Choisissez un nom pour votre personnage, entrez-le et appuyez sur <RETURN>. Lorsqu'il vous est demandé de choisir le sexe de votre personnage, appuyez sur M (masculin) ou F (féminin). Vous verrez ensuite apparaître un chariot dans une forêt.

Appuyez sur la <BARRE D'ESPACEMENT> ou <RETURN> pour faire avancer le texte. Une bohémienne installée dans le chariot vous pose une série de questions. Répondez en appuyant sur la touche A ou B. Les attributs et aptitudes de votre personnage dépendent de vos réponses.

Lorsque votre personnage est fin prêt, il vous est demandé d'insérer la disquette Surface. Appuyez ensuite sur la <BARRE D'ESPACEMENT> ou <RETURN> pour retourner au menu principal. Sélectionnez *Journey Onward* pour jouer.

Si vous souhaitez recommencer *Ultima VI* depuis le début, faites une nouvelle copie de la disquette Surface/Dungeon (copiez les deux faces), chargez le jeu à l'aide des nouvelles disquettes et sélectionnez à nouveau l'option *Create a Character*.

### Acknowledgements

C'est la liste des nombreuses personnes qui ont travaillé pour produire *Ultima VI*.

### Journey Onward

C'est l'option qui vous plonge directement dans *Ultima VI*. Sélectionnez-la dès que vous êtes prêt à jouer. Si vous avez joué au préalable, cette option vous permet de reprendre le jeu à l'endroit même de votre dernière sauvegarde. Si vous voulez recommencer *Ultima VI* depuis le tout début, vous devez faire une nouvelle copie de la disquette originale Surface/Dungeon.

### Commencer le jeu

Nous vous décrivons ci-après les toutes premières minutes d'un jeu *Ultima VI* typique. Créez d'abord un personnage et consultez l'introduction comme indiqué plus haut, puis sélectionnez *Journey Onward*. Suivez scrupuleusement les instructions ci-dessous pour vous familiariser avec l'intrigue et les principes de base du jeu. Si vous rencontrez une situation ou une commande que vous ne comprenez pas, reportez-vous aux explications détaillées dans cette carte de référence.

Lorsque vous sélectionnez pour la première fois *Journey Onward* à partir du menu principal, vous combattrez deux gargouilles (monstres rouges en face de vous, l'Avatar à la blanche silhouette). Elles vous attaquent avec violence : appuyez sans perdre une seconde sur A pour contre-attaquer. Un réticule apparaît sur la carte. À l'aide du joystick ou des touches de mouvement décrites ci-dessous, déplacez le réticule sur une des gargouilles. Appuyez sur <RETURN> pour attaquer. Répétez cette opération pour chacun des quatre membres de votre groupe jusqu'à ce que les gargouilles soient anéanties.

Appuyez sur la touche B, lorsque c'est au tour d'Avatar, pour déclencher le combat. Avancez de quelques pas, à l'aide des touches de mouvement ou de votre joystick. Appuyez sur T pour parler : un réticule apparaît. Positionnez-le sur Lord British, la silhouette en habit violet en face de vous, et appuyez sur <RETURN>. Lisez ce que Lord British a à déclarer dans la fenêtre du coin inférieur droit de l'écran, en appuyant sur la touche <RETURN> pour faire avancer le text.

Lord British se met à vous poser une série de questions à partir du Compendium. Tapez vos réponses. (Si vous faites une erreur de frappe ici ou à quelque endroit du jeu, la touche <INST/DEL> vous permet de la corriger.)

Après avoir répondu correctement, lisez la conversation de Lord British. Les sujets qu'il connaît le mieux sont surlignés en violet. Il est conseillé de noter les mots surlignés afin de ne pas les oublier. Lorsque Lord British a fini, le message "You say:" (vous dites) apparaît. Tapez "Name" (Nom - c'est toujours une bonne façon d'engager la conversation). Puis demandez-lui quel est son "job". Continuez en tapant un mot pris dans sa conversation, un de ceux imprimés en violet. Quand vous avez fini de parler avec Lord British, tapez "Bye" (au revoir) ou appuyez sur <RETURN> sans taper autre chose.

Après avoir parlé à tous les personnages dans la salle du trône de Lord British, sortez par la porte Sud et entrez dans une pièce à quatre piliers. En vous dirigeant vers l'Ouest vous apercevez une porte. Appuyez sur U (Use = utiliser) et placez le réticule sur la porte. Franchissez-la et vous trouvez un corridor avec deux portes, l'une donnant sur le Nord et l'autre sur le Sud. Choisissez celle du Sud.

Pour examiner les objets de cette pièce, appuyez sur L, placez le curseur sur un objet et appuyez sur <RETURN>. Dirigez-vous ensuite vers le coffre contre le mur Sud et ouvrez-le à l'aide de la commande Use. Le contenu du coffre apparaît en un tas. Pour prendre un objet et le transférer dans le stock de votre personnage, appuyez sur G (for Get = prendre), placez le réticule en haut de cet objet et appuyez sur <RETURN>.

A l'aide de la commande Move (déplacer), donnez un objet ramassé par votre Avatar à un autre membre de votre groupe : appuyez sur M, puis sur <SHIFT 1> pour passer au stock de l'Avatar. Appuyez sur <CONTROL> pour déplacer le réticule de la carte vers la fenêtre du stock. Placez-le au-dessus de l'objet à déplacer et appuyez sur <RETURN>. De retour sur l'écran carte, placez le réticule au-dessus du personnage auquel vous voulez donner l'objet. Appuyez sur <RETURN>. L'objet apparaît dans le stock de son nouveau propriétaire.

Explorez maintenant le château en prenant les objets qui vous semblent utiles. Lorsque vous êtes prêt, ouvrez le corps de garde à gauche du pont-levis ; ouvrez le portail du château à l'aide du levier et aventurez-vous dans la campagne. Avec du bon sens, de la persévérance et un peu de chance vous sauvez Britannia de la menace des gargouilles.

## Sauvegarder et restaurer le jeu

Maintenant que vous savez comment commencer *Ultima VI*, vous allez apprendre à sauvegarder et restaurer votre jeu. Une sauvegarde automatique enregistre le jeu sur la disquette au fur et à mesure de vos déplacements, mais vous pouvez aussi sauvegarder le jeu manuellement en appuyant à tout moment sur <SHIFT S>. La méthode manuelle vous permet de prendre davantage de risques, d'essayer des stratégies différentes et de corriger les éventuelles erreurs commises au cours du jeu. Sauvegardez le jeu manuellement avant d'essayer une opération dangereuse (par exemple entrer dans une zone qui fourmille de monstres).

Pour redémarrer le jeu à l'endroit même de votre dernière sauvegarde (automatique ou manuelle), éteignez votre ordinateur et remettez-le sous tension. Sélectionnez *Journey Onward* du menu principal et le jeu reprend là où vous l'avez laissé, avec les objets ramassés, les NPC et les monstres à leur position initiale.

Si vous sélectionnez *Create a Character* du menu principal, la position de votre jeu sauvegardé sera perdue. Pour sauvegarder de multiples positions de jeu, copiez les deux faces de la disquette Surface/Dungeon sur laquelle vous êtes en train de jouer.

## L'écran de jeu

L'écran de jeu est divisé en trois zones - la carte, le statut et le message.

### La carte

C'est la zone la plus importante, à gauche de l'écran. Elle montre Britannia, le monde dans lequel se déroule *Ultima VI*, avec la vue centrée sur vous. (En mode Combat/Solo, la fenêtre de la carte se déplacera pour se poser autour d'un personnage actif). Les membres de votre groupe se déploient à vos côtés et derrière vous. Au-dessus de la carte, vous pouvez voir la position en cours du soleil ou de la lune de Britannia et en-dessous, la date et la direction du vent.

Vous pouvez vous déplacer sur la carte à l'aide d'un joystick ou des touches suivantes de commande :

Plus (+)	Haut/Gauche
Moins (-)	Haut
Livre Sterling (£)	Haut/Droite
Flèche haut (↑)	Droite
Signe égale (=)	Bas/Droite
Point-virgule (;) ou Asterisque (*)	Bas
Colon (:)	Bas/Gauche
A (@)	Gauche



Les commandes pour ces mouvements sont disposées en un carré sur le clavier Commodore :

+	-	£
@	*	
:	;	=

Outre les mouvements de votre groupe sur la carte, le joystick ou les touches servent à déplacer un réticule sur l'écran pour sélectionner des cibles spécifiques. Si une commande nécessite une cible, positionnez le réticule, à l'aide du joystick ou de ces touches, sur l'endroit désiré et appuyez sur le bouton du joystick ou sur <RETURN> pour lancer l'action.

Vous pouvez passer votre tour et de ne rien faire en appuyant sur la <BARRE D'ESPACEMENT>.

### L'affichage du statut

Dans le coin supérieur droit de l'écran. Il présente normalement un tableau de tous les membres de votre groupe, avec la silhouette de chaque personnage et ses points actuels de santé. Un personnage dont les points de santé sont suivis de la lettre "P" (poisoned) est empoisonné.

- Appuyez sur <COMMODORE #> (# varie de 1 à 6 et correspond à la position d'un personnage dans le groupe) pour voir les statistiques d'un personnage. Le chiffre sélectionné détermine le personnage, dont vous examinez les statistiques. L'Avatar est toujours le personnage numéro 1.
- La touche <CONTROL> fait passer le réticule de la carte vers l'affichage du statut. Vous pouvez ainsi aller vers tout objet se trouvant dans cet affichage à l'aide des touches de mouvement ou du joystick ; appuyez sur <RETURN> pour le sélectionner, puis de nouveau sur la touche <CONTROL> pour replacer le réticule sur la carte.
- <SHIFT #> (# varie de 1 à 6 et correspond à la position d'un personnage dans le groupe) vous permet de voir le stock d'un personnage. Le chiffre sélectionné détermine le personnage, dont vous examinez le stock. L'Avatar est toujours le personnage numéro 1.
- <SHIFT 9> retourne à l'affichage principal du groupe.

### Statistiques des personnages

**Strength** (force) : détermine le poids que votre personnage peut transporter et son efficacité à combattre avec des armes contondantes.

**Dexterity** (dextérité) : détermine l'efficacité de votre personnage avec des armes non contondantes, comme les flèches et les épées.

**Intellect** : détermine le nombre de points magiques de votre personnage.

**Level** (niveau) : augmente au fur et à mesure que vous acquérez des points d'expérience. Vous devez trouver un tombeau pour l'accroître. Si vous avez assez de points d'expérience, un message vous demandera quel personnage souhaite méditer. Sélectionnez le personnage, dont vous voulez accroître le niveau. Chaque fois que son niveau augmente, un de vos attributs ou plus (STR, DEX, INT) augmente en conséquence.

**Magic Pts** (points magiques) : déterminent le nombre de sorts que vous pouvez jeter. Chaque fois que vous jetez un sort du 1er cercle vous utilisez un point magique, chaque sort du 2ème cercle nécessite deux points magiques et ainsi de suite. (N'oubliez pas, cependant, que vous devez connaître un sort et avoir tous les réactifs nécessaires pour pouvoir le jeter quel que soit votre nombre de points magiques).

**Health** : indique l'état de santé actuel de votre personnage et les dégâts qu'il a subis au cours du combat. Si la santé de l'Avatar atteint 0, il s'évanouit. Les personnages, dont la santé tombe à 0, meurent. Un "P" après les chiffres de santé d'un personnage signifie que celui-ci est empoisonné. (En plus du "P" dans la fenêtre d'affichage de statut, un personnage empoisonné clignotera de temps à autre sur la carte). Soignez le plus tôt possible les personnages empoisonnés et veillez à ce que votre groupe ne s'intoxique pas.

**L'expérience** augmente au fur et à mesure que vous battez des monstres. Une expérience accrue vous permet de gravir les niveaux. Lorsque vous êtes assommé, vous perdez de l'expérience.

### Affichage stock

Sélectionnez le personnage, dont vous voulez examiner le stock, en appuyant sur <SHIFT #> (1-6).

A gauche de l'affichage stock, une silhouette montre tout l'équipement prêt à l'emploi, dans les mains du personnage ou sur lui. Si vous tenez quelque chose qui nécessite les deux mains, vous ne pourrez rien prendre dans l'autre main. A droite de l'affichage stock, vous pouvez voir tous les autres objets transportés par le personnage. Pour rendre un objet disponible ou indisponible, sélectionnez-le et appuyez sur <RETURN> ou sur le bouton de votre joystick.

Deux poids, mesurés en Stones (pierres), apparaissent en-dessous de la silhouette :

E: #/#- Le chiffre à gauche de la barre oblique indique le poids de tous les objets que vous avez préparés et celui qui se trouve à droite correspond au poids minimal que vous avez pu préparer. Aucun personnage ne peut préparer plus de huit objets quel que soit leur poids.

**I: #/#** – Le chiffre à gauche de la barre oblique est le poids total de votre stock (y compris des objets disponibles) et celui qui se trouve à droite correspond au poids maximal que vous êtes en mesure de porter. Aucun personnage ne peut transporter plus de 24 objets, quel que soit leur poids.

### L'affichage message

En bas à droite de l'écran. Il affiche le texte décrivant les choses que vous voyez et entendez, ainsi que les résultats de vos actions. Lorsqu'un message est trop long pour cette case, une flèche pointant vers le bas apparaît en bas de l'écran. Appuyez sur la <BARRE D'ESPACEMENT> ou sur le bouton du joystick pour voir le reste du message.

### Les commandes

Toutes les commandes sont accessibles à partir du clavier. Tapez la première lettre de son nom. Utilisez le cas échéant les touches de mouvements ou le joystick pour placer le réticule sur l'objet ou la personne désirés. Appuyez sur la touche <RETURN> ou le bouton du joystick pour confirmer les sélections et/ou utiliser une commande.

### Commandes d'action

**Attack (A)** : sert à combattre des monstres, des animaux ou des gens. Après avoir sélectionné la commande Attack, choisissez une cible sur la carte à la portée de l'arme disponible.

**Begin/Break Off Combat (B)** : fait basculer entre le mode groupe et le mode Combat/Solo. Dans le premier mode, les membres de votre groupe vous suivront automatiquement. Dans le second, vous contrôlez chaque personnage séparément.

**Cast (C)** : sert à jeter un sort. Les sorts achetés à des mages s'ajoutent à votre liste de sorts. La commande Cast produit une liste de sorts disponibles dans la fenêtre de statut. A l'aide de la touche curseur gauche/droite, sélectionnez le niveau approprié du sort. Le chiffre accompagnant chaque sort correspond au nombre de fois où chaque sort peut être jeté. Avec la touche curseur haut/bas sélectionnez le sort que vous voulez jeter. Si vous avez les réactifs nécessaires, appuyez sur <RETURN> pour jeter le sort sélectionné.

**Drop (D)** : peut servir à alléger votre fardeau en vous débarrassant d'objets que vous ne voulez plus porter. Sélectionnez dans votre stock l'objet à abandonner, puis un endroit sur la carte pour le déposer et appuyez sur <RETURN>. La quantité d'objets que vous possédez apparaît. Après avoir positionné le réticule sur l'endroit où vous voulez abandonner l'objet (ou les objets), indiquez la quantité à abandonner. Entrez le nombre correspondant et appuyez sur <RETURN>.

**Get (G)** : vous permet de ramasser un objet sur la carte. Vous devez vous trouver à proximité de cet objet. S'il n'est pas trop lourd et que vous ayez de la place pour lui, il sera mis dans votre stock. Si vous trouvez plusieurs objets,

vous verrez apparaître le nombre d'objets dans le tas. A la question: combien d'objets souhaitez-vous ramasser ?, entrez le chiffre correspondant, puis appuyez sur <RETURN>.

**Help (H)** – Aide : vous donne une idée des sujets de conversation qui intéressent les gens. Lorsque Help est activé (au début du jeu, par exemple), les sujets dont les personnages veulent parler apparaissent dans une couleur différente du reste du texte. Si vous désactivez Help en appuyant sur <H>, vous devez trouver les mots clés de leurs conversations. Sachez aussi que certaines personnes peuvent répondre à des sujets qui ne sont pas mis en valeur par le mode Help.

**Look (L)** : vous permet d'identifier quelqu'un ou quelque chose à l'endroit sélectionné, sur la carte ou dans votre stock. L'utilisation de cette commande sur un objet tout proche de vous s'accompagne de la recherche correspondante.

**Move (M)** – déplacer : permet de pousser ou de transférer un objet entre des personnages du groupe. Vous pouvez quelquefois pousser un objet de la carte vers un autre endroit. S'il s'agit d'un être vivant, il ne vous laissera pas faire. Le nombre des objets contenus dans un tas vous sera indiqué, avant que vous les déplaçiez. Entrez le nombre d'objets à déplacer et appuyez sur <RETURN>. Cette commande peut aussi servir à transférer des objets d'un personnage à un autre. Sélectionnez d'abord Move, puis passez à l'écran du stock correspondant au personnage détenteur de l'objet. Sélectionnez l'objet que vous voulez donner et enfin le personnage auquel vous voulez le donner.

**Rest (R)** – repos : permet à votre groupe d'établir un campement et de reprendre des forces. , vous devez établir un campement dans une clairière, loin d'un village où les habitants pourraient vous déranger au milieu de la nuit. Vous devez indiquer le nombre d'heures de repos souhaité, de 1 à 9. Un personnage ne recouvrera pas la santé s'il est à court de nourriture. A la question : qui va monter la garde ?, entrez le numéro du personnage choisi ou 0 si vous ne voulez pas de garde.

**Talk (T)** – parler : vous permet de converser avec les gens rencontrés au cours du jeu et également avec les autres membres de votre groupe. Après avoir activé Talk, sélectionnez le personnage de la carte avec lequel vous souhaitez parler. Pour ce faire, tapez des mots simples (uniquement les quatre premières lettres) sur le clavier et appuyez sur <RETURN>. Les gens répondront pour la plupart aux mots "name" (nom), "job" (métier) et "bye" (au revoir). (La commande "bye" met fin à une conversation. Vous obtiendrez le même effet en appuyant uniquement sur <RETURN>). D'autres répondront aussi aux mots "join" (joindre) et "leave" (quitter), vous permettant d'ajouter des membres à votre groupe (jusqu'à cinq) ou de les retirer du groupe. D'autres encore vous poseront des questions provoquant des réponses laconiques (Oui-Non). Dans ce cas, un point d'interrogation (qui tourne sur lui-même) apparaîtra et vous devrez appuyer sur Y (Yes/Oui) ou N (No/Non) pour que la conversation continue.

**Use (U)** – utiliser : active un objet ayant une fonction dans le jeu. Appuyez sur la touche U et, à l'invite, déplacez le réticule sur l'objet souhaité. La commande U

vous permet entre autres d'ouvrir et de fermer des portes et des coffres, de manger ou de boire.

### Autres Commandes

**RUN/STOP** : annule la commande précédente et vous permet d'effectuer des modifications si vous avez sélectionné une commande ou une cible par erreur.

**INST/DEL** : revient sur le texte entré en vous permettant d'effectuer des modifications ou de corriger des erreurs de frappe.

**CONTROL** : bascule entre la carte et l'affichage de statut.

**SHIFT 1-6** : montre le stock d'un personnage dont vous sélectionnez le numéro dans l'affichage de statut. Par exemple <SHIFT 1> vous montre le stock de votre personnage, l'Avatar.

**SHIFT 9** : présente la liste de tous les personnages de votre groupe et le total des points qu'ils ont marqués en touchant leur cible, dans l'affichage de statut.

**SHIFT S** : sauvegarde votre position en cours dans le jeu.

**COMMODORE 1-6** : vous permet de voir les statistiques d'un personnage. Le numéro sélectionné détermine le personnage que vous examinez. L'Avatar est toujours le personnage numéro 1.

**BARRE D'ESPACEMENT** : vous permet de passer votre tour et de n'entreprendre aucune action.

### Liste des sorts

1er Cercle	2ème Cercle	3ème Cercle	4ème Cercle
Create Food	Infravision	Curse	Conjure
Dispel Magic	Magic Arrow	Fireball	Disable
Harm	Poison	Magic Lock	Fire Field
Heal	Sleep	Mass Sleep	Great Heal
Help	Telekinesis	Protection	Locate
Light	Unlock Magic	Dispel Field	Mass Dispel
		Great Light	Sleep Field
			Wind Change
5ème Cercle	6ème Cercle	7ème Cercle	8ème Cercle
Energy Field	Charm	Chain Bolt	Death Wind
Lightning	Flame Wind	Energy Wind	Mass Charm
Paralyze	Hail Storm	Mass Curse	Mass Kill
X-Ray	Mass Protect	Mass Invisible	Resurrect
Explosion	Poison Wind	Wing Strike	Summon
Invisible	Web	Gate Travel	Time Stop
		Kill	Tremor

### Ont participé à la conversion :

Conception, basée sur *Ultima VI* : Richard Garriott  
Programmation : Axel Brown d'Imagitec  
Programmation supplémentaire : Robert Herrick  
Conversations/Édition de carte : Dr. Cat, Amanda Dee  
Graphiques : Jeff Dee, Amanda Dee  
Assurance Qualité : Jeff Shelton, Scott Hazle, Ben Potter, Scott Shelton, Mark Vitek  
Producteur : Warren Spector

### Dépannage

Si vous rencontrez un problème au cours d'*Ultima VI*, appelez le service après-vente Mindscape le plus proche de votre domicile

Mindscape International

The Coach House, Hooklands, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG, England  
Telephone 0444 831761

Ultima et Lord British sont des marques déposées de Lord British et d'ORIGIN Systems, Inc. Le logo ORIGIN est une marque d'ORIGIN Systems, Inc.

Version # f1.0

© 1990, Origin Systems, Inc. Tous droits réservés.

### Perplexe ?

Le guide *Ultima VI* d'ORIGIN – The Book of Prophecy – fournit des cartes détaillées de tous les endroits du jeu, des conseils pour vous aider à démêler les énigmes les plus compliquées et une méthode complète et progressive à utiliser lorsque toutes les autres ont échoué. Toutefois ce guide a été conçu spécialement pour la version IBM.

ORIGIN a maintenant le plaisir de vous offrir un guide spécial mis à jour pour les utilisateurs de Commodore ! Toutes les différences entre les versions IBM et Commodore du jeu y sont clairement expliquées. Chaque conseil et solution sont actualisés et en parfaite adéquation avec votre jeu.

Par exemple, sans la mise à jour, vous ne pourriez pas connaître l'existence des commutateurs dissimulés dans les cachots sous Britannia. A trois moments cruciaux du jeu vous devez utiliser des commutateurs magiques. Voici où ils se trouvent :

Vous ne verrez pas ces commutateurs sur votre écran de jeu – sans le guide remis à jour, vous devez entreprendre une véritable fouille ! Grâce à lui, vous êtes sur le chemin de la victoire dans *Ultima VI* !

# ULTIMA VI Anleitung

COMMODORE 64

by Lord British

## Kopieren des Programms

*Ultima VI* kann nicht von den Originaldisketten gespielt werden, weshalb Sie sich zunächst einen Satz Arbeitskopien anfertigen müssen.

1. Erstellen Sie drei leere, formatierte Disketten. Formatieren Sie sie beidseitig.
2. Kopieren Sie jeweils beide Seiten der Originaldisketten auf diese neuen Disketten. Benutzen Sie ein beliebiges Kopierprogramm. Beschriften Sie die Kopien genau wie die Originale.

## Vorbereitung zum Spiel

Wenn Sie mit einem Commodore 128 spielen, schalten Sie auf Commodore 64 Betrieb: Halten Sie beim Einschalten des Rechners die **<COMMODORE>**-Taste gedrückt oder geben Sie nach dem Einschalten den Befehl **GO 64** ein.

1. Legen Sie die Kopie der Game Disk in das Diskettenlaufwerk.
2. Geben Sie **LOAD "\*"8,1 <RETURN>** ein. Dies leitet den Ladevorgang mit musikalischer Untermalung ein. Wenn Sie die Einleitung überspringen wollen, drücken Sie schnell **<RUN/STOP>**, noch bevor die Musik einsetzt.
3. Es folgt eine Einleitung. Zum Weiterrollen des Textes drücken Sie den Joystick-Knopf oder auf der Tastatur die **<LEERTASTE>**. Anschließend wird das Hauptmenü angezeigt.

## Das Hauptmenü (Main Menu)

Es beinhaltet vier Menüpunkte: *Introduction*, *Create a Character*, *Acknowledgements* und *Journey Onward*. Drücken Sie den Anfangsbuchstaben der gewünschten Option, gefolgt von **<RETURN>** oder benutzen Sie die Auf-/Abwärtspfeile zum Hervorheben der Option mit dem gelben Balken. Sobald das Gewünschte markiert ist, wählen Sie es mit **<RETURN>**. Bevor Sie zum ersten Mal *Journey Onward* wählen, müssen Sie mit *Create a Character* eine Spielfigur erschaffen.

## Einführung (Introduction)

Dies ist nicht die gleiche Sequenz, die Sie direkt nach dem Laden des Programms gesehen haben, sondern eine Fortsetzung. Zum Weiterrollen des Textes drücken Sie den Joystick-Knopf oder die Funktionstaste **F1**. Vergessen Sie nicht, beim erstmaligen Laden des Programms die Option *Introduction*

anzufordern. Sie können Sie sich jederzeit im Verlauf des Spiels erneut anzeigen lassen, indem Sie den betreffenden Punkt aus dem Main Menu wählen.

## Erschaffen einer Spielfigur (Create a Character)

Suchen Sie sich einen Namen aus, geben Sie ihn ein, und drücken Sie **<RETURN>**. Bei der Frage nach dem Geschlecht (sex), drücken Sie **M** (male = männlich) oder **F** (female = weiblich). Dann erscheint ein Wagen in einem Wald.

Drücken Sie die **<LEERTASTE>** oder **<RETURN>** zum Weiterrollen des Textes. Im Innern des Wagens fragt Sie ein(e) Zigeuner(in) eine Reihe von Fragen. Beantworten Sie die Fragen mit der Taste A oder B key. Von Ihren Antworten hängt es ab, was für Eigenschaften und Fähigkeiten Ihre Spielfigur erhält.

Wenn die Spielfigur soweit definiert ist, werden Sie zum Einlegen der Surface disk aufgefordert. Tun Sie dies und drücken Sie die **<LEERTASTE>** oder **<RETURN>**, um ins Main Menu zurückzuschalten. Wählen Sie *Journey Onward*, um mit dem Spiel zu beginnen.

Falls Sie zu irgendeinem Zeitpunkt ganz am Anfang beginnen wollen, fertigen Sie sich eine neue Kopie der Surface/Dungeon disk an (beide Seiten kopieren!), laden Sie das Spiel dann mit dieser neuen Diskette und wählen Sie erneut die Option *Create a Character*.

## Acknowledgements

Blendet eine Liste der Leute ein, die mitgeholfen haben, *Ultima VI* auf Ihren Computer zu bringen.

## Journey Onward

Bringt Sie direkt ins *Ultima VI* Spiel. Wählen Sie diese Option, wenn Sie bereit sind, sich in das Abenteuer zu stürzen. Wenn Sie bereits früher damit gespielt haben, können Sie mit dieser Option an der Stelle weiterfahren, wo Sie das letzte Mal angelangt sind. Wenn Sie *Ultima VI* ganz von vorn anfangen wollen, müssen Sie sich eine weitere Kopie der Surface/Dungeon disk anfertigen.

## Der Anfang...

Es folgt die Beschreibung der ersten paar Minuten eines typischen *Ultima VI* Spiels. Zunächst schaffen Sie sich eine Spielfigur und sehen sich die Einführung (Introduction) an, wie dies vorhin beschrieben wurde. Dann wählen Sie *Journey Onward*. Befolgen Sie die unten aufgeführten Schritte möglichst genau, um sich mit der Handlung und den Prinzipien vertraut zu machen. Wenn Sie in eine Situation geraten oder eine Option auftaucht, die Sie nicht verstehen, suchen Sie etwas weiter hinten in dieser Anleitung nach einer Beschreibung.

Beim erstmaligen Auswählen der Option *Journey Onward* aus dem Hauptmenü finden Sie sich in einen Kampf mit zwei monströsen Wasserspeiern verwickelt (die roten Kreaturen vor Ihrer weißen Avatar Gestalt). Diese beiden greifen Sie aufs heftigste an, weshalb Sie sich mit der **A**-Taste zur Wehr setzen sollten. Auf der Karte erscheint ein Fadenkreuz, das Sie mit den weiter unten beschriebenen

Joystick- oder Cursortasten-Bewegungen auf einen der Wasserspeier fahren sollten. Drücken Sie <RETURN>, um zum Angriff überzugehen. Wiederholen Sie dieses Vorgehen für alle vier Mitglieder Ihrer Gruppe, bis die Wasserspeier erledigt sind.

Zum Abbruch der Kampfhandlungen drücken Sie, wenn Avatar an der Reihe ist, die **B**-Taste. Machen Sie ein paar Schritte nach vorn (mit den Bewegungstasten oder dem Joystick. Drücken Sie **T** für ein Gespräch (Talk), worauf ein Fadenkreuz erscheint. Platzieren Sie dieses auf Lord British, die violett gekleidete Gestalt, die vor Ihnen steht, und drücken Sie <RETURN>. Lesen Sie, was Lord British zu sagen hat, in dem Fenster in der unteren rechten Ecke des Bildschirms, und drücken Sie <RETURN> zum Weiterrollen des Texts.

Lord British beginnt mit einer Reihe von Fragen aus dem Compendium. Geben Sie Ihre Antworten über die Tastatur ein. (Fehler bei der Eingabe können hier, wie auch an anderen Stellen im Spiel, mit Hilfe der <INST/DEL> Taste korrigiert werden.)

Nach Beantwortung der Fragen lesen Sie den Gesprächsbeitrag von Lord British. Themen, über die er mehr weiß, sind in violett markiert. Es empfiehlt sich, diese hervorgehobenen Stichwörter zu notieren, damit man sie nicht vergißt. Wenn Lord British zu Ende ist, erscheinen die Worte: "You say:". Schreiben Sie als erstes "Name" (immer ein guter Anfang für ein Gespräch). Fragen Sie ihn dann, was er von Beruf ist ("Job"). Nehmen Sie dann eines der Wörter, die in der Themenliste markiert waren. Wenn Sie das Gespräch mit Lord British abbrechen wollen, schreiben Sie zum Abschied "Bye" oder drücken einfach <RETURN>.

Wenn Sie mit sämtlichen Gestalten im Thronsaal von Lord British ein Gespräch geführt haben, schreiten Sie durch das Tor in der Südwand, um in einen Saal mit vier Säulen zu gelangen. Gehen Sie in Richtung Westen, bis Sie eine Tür sehen. Drücken Sie **U** (USE) und platzieren Sie das Fadenkreuz auf die Tür. Gehen Sie durch die offene Tür, worauf Sie sich in einem Korridor mit jeweils einer Tür nach Norden und einer nach Süden wiederfinden. Nehmen Sie die Tür nach Süden.

Zur Untersuchung der Objekte in diesem Raum drücken Sie **L**, platzieren den Cursor über das gewünschte Objekt und drücken <RETURN>. Nähern Sie sich der Truhe an der Südwand und öffnen Sie sie mit dem **U**-Befehl. Dadurch wird der Inhalt der Truhe in einem Haufen angezeigt. Um einen Artikel herauszunehmen und ihn ins Inventar Ihrer Spielfigur zu übernehmen, drücken Sie **G** (für Get), platzieren das Fadenkreuz auf den Gegenstand und drücken <RETURN>.

Benutzen Sie den Move-Befehl, um ein Objekt, das Avatar aufgenommen hat, an ein anderes Mitglied Ihrer Gruppe zu übergeben: Drücken Sie **M**, dann <SHIFT 1> zum Umschalten auf Avatars Inventar. Drücken Sie <CONTROL>, um das Fadenkreuz von der Karte in das Inventar-Fenster zu

bewegen. Platzieren Sie das Fadenkreuz auf das Objekt, das Sie aushändigen wollen, und drücken Sie <RETURN>. Wieder zurück auf der Karte platzieren Sie das Fadenkreuz auf die Spielfigur, der Sie das Objekt übergeben wollen, und drücken <RETURN>. Darauf wird das Objekt im Inventar des neuen Eigentümers angezeigt.

Als nächstes sollten Sie das Schloß ein wenig erkunden und dabei Gegenstände einsammeln, die Ihnen nützlich erscheinen. Wenn Sie soweit sind, nehmen Sie Ihren Schlüssel, um das Wärterhäuschen links von der Ziehbrücke zu öffnen, benutzen den Hebel, um das Eingangstor zu öffnen und machen sich auf in die große weite Welt. Mit Schlauheit, Ausdauer und einer Portion Glück werden Sie Britannia vor der Bedrohung der Wasserspeier retten.

### *Sichern und Laden des Spiels*

Jetzt, da Sie wissen, wie man *Ultima VI* spielt, wird es Sie interessieren, auch zu erfahren, wie man Spielstände speichert und später wieder lädt. Eine automatische Speicherfunktion schreibt den Fortgang des Spiels auf Diskette, wenn Sie von einem Ort zum nächsten gehen, doch können Sie zusätzlich auch jederzeit manuell mit <SHIFT S> abspeichern. Auf diese Weise können Sie größere Risiken eingehen, verschiedene Strategien ausprobieren und Fehler leicht rückgängig machen. Am besten speichern Sie den Spielstand immer ab, bevor Sie etwas Riskantes unternehmen (z.B. vor Betreten eines Raumes, in dem es von Monstern wimmelt).

Um das Spiel von der exakten Position wieder zu starten, an dem Sie es vorher abgebrochen haben, wählen Sie die Option Select *Journey Onward* aus dem Hauptmenü. Dies garantiert, daß alle Objekte, NPCs und Monster wieder an ihren vorherigen Positionen sind.

Wenn Sie zu irgendeiner Zeit *Create a Character* aus dem Hauptmenü anfordern, geht Ihre abgespeicherte Spielposition verloren. Um mehrere Spielversionen zu speichern, müssen Sie beide Seiten der Surface/Dungeon disk entsprechend oft kopieren.

### *Der Spielbildschirm*

Der Spielbildschirm ist in drei Bereiche unterteilt – die Karte, die Status-Anzeige und die Kommentar-Anzeige.

#### **Die Karte**

Der größte Bereich, links im Bildschirm, ist die Karte von Britannia, der Welt, in der *Ultima VI* sich abspielt. Sie selber sind im Zentrum. (Im Kampf/Solo-Modus wird das Kartenfenster so verschoben, daß sich die aktive Figur im Zentrum befindet.) Über der Karte wird die Position der Sonne oder der Monde angezeigt. Unterhalb der Karte erkennen Sie das Datum und die Windrichtung. Zum Umhersteuern auf der Karte können Sie den Joystick benutzen oder aber die folgenden Tasten:

Plus (+)	Hoch/Links
Minus (-)	Hoch
Pfund (£)	Hoch/Rechts
Aufw-Pfeil (↑)	Rechts
Gleich (=)	Abwärts/Rechts
Strichpunkt (;) oder Asterisk (*)	Abwärts
Doppelpunkt (:)	Abwärts/Links
Klammeraffe (@)	Links

Diese Bewegungstasten bilden auf der Commodore-Tastatur ein Quadrat:

+	-	£
@	*	
:	;	=

Der Joystick und die Richtungstasten bewegen nicht nur die Gruppe auf der Karte umher, sondern dienen auch zum Verschieben des Fadenkreuzes auf Zielobjekte. Wenn ein Befehl ein "Ziel" (oder "Opfer") erfordert, benutzen Sie den Joystick oder diese Tasten, um das Fadenkreuz auf die gewünschte Stelle zu setzen. Mit Hilfe des Joystick-Knopfs oder der <RETURN>-Taste lösen Sie dann die Wirkung aus.

Auf Wunsch können Sie auch "passen", d.h. auf Ihren Spielzug verzichten. Zu diesem Zweck drücken Sie die <LEERTASTE>.

### Die Statusanzeige

Die Statusanzeige befindet sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Sie zeigt in der Regel eine Liste aller Mitglieder Ihrer Gruppe, zusammen mit der Figur und den aktuellen Gesundheitspunkten. "P" bedeutet "poisoned", d.h. vergiftet (ein kritischer Zustand!).

- Drücken Sie <COMMODORE #> (wobei # eine Zahl zwischen 1-6 ist und sich auf die Position der Figur innerhalb der Gruppe bezieht), um die Statistik einer Figur einzublenden. Die Zahl, die Sie wählen, bestimmt die Figur. Ihre "eigene" Figur – der Avatar – hat immer die Nummer 1.
- Die <CONTROL>-Taste bewegt das Fadenkreuz von der Karte auf die Statusanzeige. Sie können sich dann auf jeden beliebigen Posten in diesem Display bewegen – entweder mit dem Joystick oder mit den Richtungstasten. Zur Auswahl der markierten Option drücken Sie <RETURN>. Durch erneutes Drücken von <CONTROL> bringen Sie das Fadenkreuz wieder auf die Karte zurück.
- <SHIFT #> (wobei # eine Zahl zwischen 1-6 ist und der Position der Figur in der Gruppe entspricht) gestattet Ihnen Einblick in das Inventar der betreffenden Figur. Auch hier ist der Avatar die Nummer 1.
- <SHIFT 9> schaltet zurück auf das Main Party Display.

### Spielfiguren-Statistik

**Strength** (Stärke) bestimmt, wieviel die Figur schleppen und wie groß die Wirksamkeit mit Schlagwaffen ist.

**Dexterity** (Geschicklichkeit) bestimmt die Wirksamkeit der Figur mit anderen Waffen, also z.B. mit Pfeil und Bogen oder mit dem Schwert.

**Intellect** bestimmt die Anzahl der magischen Punkte.

**Level** erhöht sich in dem Maße, wie Sie Erfahrungspunkte sammeln. Zu diesem Behufe müssen Sie einen Schrein aufsuchen. Vorausgesetzt, Sie haben genügend Erfahrungspunkte, werden Sie gefragt, welcher Ihrer Leute meditieren will. Wählen Sie den, dessen "Level" Sie erhöhen wollen. Jedesmal, wenn ein höheres Level erreicht wird, erhöht sich eines der Attribute (STR, DEX, INT).

**Magic Pts** bestimmt, wieviele Zaubersprüche zu Ihrer Verfügung stehen. Immer, wenn Sie einen Zauberspruch des 1. Circle benutzen, zahlen Sie einen magischen Punkt; Zaubersprüche des 2. Circle kosten 2 Punkte usw. (Denken Sie jedoch daran, daß Sie den Zauberspruch zuerst kennen und alle notwendigen Ingredienzen besitzen müssen, bevor Sie ihn verwenden können, ungeachtet der Anzahl Ihrer magischen Punkte.)

**Health** zeigt an, wie es um die Gesundheit Ihrer Figur steht und wieviel Schaden er in den Kämpfen erlitten hat. Wenn die Gesundheit des Avatar auf Null absinkt, fällt er in Ohnmacht. Wenn dasselbe einem der übrigen Figuren passiert, sterben sie sofort. Ein "P" bedeutet, daß der Betreffende vergiftet ("poisoned") ist. Ein von diesem Unglück Betroffener wird auch gelegentlich auf dem Bildschirm "eingeblizt", damit Sie ihn möglichst schnell heilen können. Achten Sie darauf, daß niemals Ihre ganze Gruppe vergiftet wird.

**Experience** wird größer, wenn Sie im Kampf Ihre Widersacher erschlagen. Dies gestattet Ihnen, auf höhere Levels zu gelangen. Einen Abzug bei den Experience-Punkten gibt es, wenn Sie ohnmächtig werden.

### Inventar-Display

Wählen Sie die Spielfigur, deren Inventar Sie sich anschauen wollen, mit <SHIFT #> (1-6).

Auf der linken Seite des Inventars ist eine Darstellung aller Ausrüstungsgegenstände, die sofort einsatzbereit sind – entweder in der Hand gehalten oder "angezogen". Wenn Sie etwas mit beiden Händen halten, können Sie nicht noch etwas Weiteres aufnehmen. Rechts im Inventar sind die restlichen Gegenstände der betreffenden Figur. Zum "Bereitmachen" (Equip) oder "Weglegen" (Unequip) eines Gegenstands wählen Sie diesen und drücken <RETURN> oder den Joystick-Knopf.

Darunter sind zwei Gewichtsangaben (in Stone).

**E: #/#** – Die Zahl vor dem Schrägstrich ist das Gewicht aller Gegenstände, die momentan "bereitmacht" sind. Die Zahl danach ist das maximale Gewicht, das Sie bereitmachen können. Niemand kann mehr als 8 Gegenstände "bereitmachen", ganz gleich, wie schwer (oder wie leicht) sie sind.

**I: #/#** – Die Zahl vor dem Schrägstrich ist das Gesamtgewicht Ihres Inventars (einschl. der bereitgemachten Objekte); die Zahl danach ist das maximale Gewicht, das Sie mit sich herumtragen können. Niemand kann mehr als 24 Gegenstände mit sich herumtragen, ganz gleich welches Gewicht sie haben.

### Die Kommentar-Anzeige

Rechts unten im Bildschirm ist Platz für Kommentare, d.h. Texte, die beschreiben, was Sie sehen und hören, die Wirkung Ihrer Handlungen und ähnliches. Wenn ein Kommentar zu lang ist, als daß er hier Platz finden würde, erscheint ein nach unten weisender Pfeil. Wenn Sie dann die **<LEERTASTE>** oder den Joystick-Knopf drücken, rollt die Textanzeige weiter.

### Die Befehle

Alle Befehle sind über die Tastatur zu erreichen. Geben Sie einfach den Anfangsbuchstaben ein und benutzen Sie dann wenn nötig die Richtungstasten oder den Joystick, um das Fadenkreuz auf die Person oder das gewünschte Objekt zu fahren. Zur Bestätigung der Auswahl und/oder zum Ausführen des Befehls drücken Sie **<RETURN>** oder den Joystick-Knopf.

### Aktions-Befehle

**Attack (A)** – Angriff: Dient zum Bekämpfen von Monstern, Bestien und menschlichen Feinden. Nach Auswahl des A-Befehls suchen Sie sich auf der Karte ein geeignetes Zielobjekt aus, das im Wirkungsbereich der aktivierten Waffe liegt.

**Begin/Break Off Combat (B)** – Kampf beginnen/abbrechen: Schaltet zwischen den beiden Modi – Gruppenmodus und Kampf-/Solo-Modus hin und her. Im Gruppenmodus folgen Ihnen die Gefährten auf Schritt und Tritt, im Solo-Modus kontrollieren Sie jeden einzelnen unabhängig.

**Cast (C)** – Zauberspruch sprechen: Dient zur Verwendung eines Zauberspruchs. Wenn Sie Zaubersprüche von den Zauberkundigen kaufen, werden diese in Ihre Liste der Zaubersprüche aufgenommen. Der C-Befehl blendet diese Liste im Statusfenster ein. Benutzen Sie dann die linke und die rechte Cursortaste, um den gewünschten Level zu wählen. Die Zahl neben dem Namen zeigt an, wie oft Sie den betreffenden Zauberspruch unter Berücksichtigung der Zutaten, die Sie gesammelt haben, benutzen können. Mit dem Auf-/Abwärtspfeil können Sie den gewünschten Zauberspruch auswählen. Wenn Sie über die notwendigen Zutaten verfügen, drücken Sie **<RETURN>**, um die Formel auszusprechen.

**Drop (D)** – Deponieren: Damit können Sie sich des überflüssigen Gewichtes entledigen. Wählen Sie im Inventar das oder die Objekt(e), die Sie nicht mehr benötigen, und suchen Sie sich dann eine Stelle auf der Karte, an der Sie es/sie ablegen wollen. Drücken Sie **<RETURN>**, um es aus dem Inventar zu entfernen. Wenn Sie mehrere Objekte haben, wird die Anzahl angezeigt. Nach der Platzierung des Fadenkreuzes werden Sie gefragt, wo Sie die Objekte plazieren wollen, und wieviele. Geben Sie die gewünschte Zahl ein und drücken Sie **<ENTER>**.

**Get (G)** – Aufnehmen: Damit können Sie Objekte auf der Karte aufnehmen. Wenn das Objekt nicht zu schwer ist, und Sie noch Platz dafür haben, wird es in Ihr Inventar übernommen, sobald Sie sich direkt daneben stellen. Wenn Sie gleichzeitig mehrere Objekte finden, wird die Anzahl angezeigt. Auf die Frage geben Sie dann die gewünschte Anzahl an. Mit **<RETURN>** übernehmen Sie sie in Ihr Inventar.

**Help (H)** – Hilfe: Mit dieser Option teilen Ihnen Ihre Gesprächspartner mit, wofür Sie sich interessieren. Bei eingeschalteter Hilfefunktion (wie dies zu Anfang des Spiels der Fall ist) sind die bevorzugten Themen in unterschiedlicher Farbe vom Rest des Textes angezeigt. Bei ausgeschalteter Hilfefunktion müssen Sie die Schlüsselwörter selbst herausfinden. Denken Sie auch daran, daß manche Gesprächspartner durchaus gewillt sind, über Themen zu sprechen, die nicht speziell markiert sind.

**Look (L)** – Besichtigen: Damit können Sie Personen oder Gegenstände an einer bestimmten Stelle auf der Karte oder im Inventar identifizieren. Bei Verwendung des L-Befehls direkt neben einem Objekt wird dieses einer Untersuchung unterzogen.

**Move (M)** – Bewegen. Dient zum Schieben eines Objekts oder zur Übergabe an einen anderen Gefährten in der Gruppe. Ein ausgewähltes Objekt auf der Karte kann möglicherweise an einen anderen Ort verschoben werden; eine Person wird dies jedoch nicht unbedingt mit sich geschehen lassen! Wenn Sie einen ganzen Haufen mit Objekten bewegen wollen, wird deren Anzahl angezeigt. Geben Sie ein, wieviele Objekte Sie bewegen wollen, und drücken Sie **<ENTER>**. Dieser Befehl kann auch dazu dienen, Dinge von einer Person an eine andere auszuhändigen. Wählen Sie zuerst den M-Befehl, schalten Sie dann auf das Inventar des gegenwärtigen Eigentümers und wählen Sie dort das betreffende Objekt. Zum Schluß bestimmen Sie noch den neuen Eigentümer.

**Rest (R)** – Ruhen: Mit dieser Option kann Ihre Gruppe ein Lager aufschlagen und sich zur Ruhe legen. Zu diesem Zweck müssen Sie sich auf einer freien Fläche befinden, nicht inmitten eines Dorfes, wo die Einheimischen Sie stören können. Sie werden gefragt, wieviele Stunden (zwischen 1 und 9) Sie ausruhen möchten. Niemand kann sich richtig erholen, wenn er keine Nahrungsmittel bekommt. Bei der Frage, wer Wache stehen soll, tragen Sie die Nummer der betreffenden Spielfigur ein bzw. Null, wenn Sie auf einen Wachposten verzichten wollen.

**Talk (T)** – Sprechen. Mit dieser Option können Sie ein Gespräch mit jemandem anknüpfen, der Ihnen über den Weg läuft, aber auch mit Ihren Gefährten aus der Gruppe. Nach Aufruf des T-Befehls, wählen Sie auf der Karte den gewünschten Gesprächspartner. Das Gespräch erfolgt über die Eingabe einzelner Wörter (abgeschlossen mit <RETURN>). Dabei brauchen jeweils nur die ersten vier Buchstaben eingegeben zu werden. Die meisten Gesprächspartner reagieren auf allgemeine Wörter wie "name", "job" und "bye". (Die Abschiedsformel "bye" dient zum Beenden eines Gesprächs. Eine weniger höfliche, abruptere Methode ist Drücken von <RETURN> ohne irgendeine Eingabe.) Manche Gesprächspartner reagieren auch auf Aufforderungen wie "join" (Einladung zur Aufnahme in die Gruppe) oder "leave" (Aufforderung zum Verlassen der Gruppe). Sie können bis zu 5 weitere Gefährten in die Gruppe aufnehmen. Manche Leute fragen Dinge, die eine unverblümete "Ja/Nein"-Antwort verlangen. In diesem Fall erscheint ein rotierendes Fragezeichen, und das Gespräch nimmt seinen Fortgang erst, wenn Sie Y oder N gedrückt haben.

**Use (U)** – Anwenden: Dient zum Einsatz jedes Objekts, das im Spiel eine Funktion erfüllt. Drücken Sie zuerst U, und fahren Sie dann das Fadenkreuz auf das Objekt, das benutzt werden soll. Unter anderem können Sie mit dem U-Befehl Tore und Truhen öffnen und schließen und Nahrungsmittel und Getränke einnehmen.

#### Weitere Befehle

**RUN/STOP** annulliert den vorangehenden Befehl, wenn Sie diesen irrtümlich oder voreilig eingegeben haben.

**INST/DEL** dient zum Löschen und Korrigieren von eingegebenem Text.

**CONTROL** schaltet den Cursor hin und her zwischen der Karte und der Statusanzeige.

**SHIFT 1-6** blendet das Inventar der Spielfigur ein, deren Nummer Sie in der Statusanzeige gewählt haben. So zeigt Ihnen <SHIFT 1> das Inventar Ihres Helden, des Avatar.

**SHIFT 9** zeigt eine Liste aller Gefährten Ihrer Gruppe an, zusammen mit ihren Hit-Punkten.

**SHIFT S** speichert Ihren aktuellen Spielstand.

**COMMODORE 1-6** gibt Ihnen Einblick in die Statistik einer Person, die über die Nummer bestimmt wird. Ihr Held, der Avatar, hat immer die Nummer 1.

Die **LEERTASTE** ermöglicht es Ihnen, einen Spielzug zu passen, also untätig verstreichen zu lassen.

#### Liste der Zaubersprüche

<b>1st Circle</b> Create Food Dispel Magic Harm Heal Help Light	<b>2nd Circle</b> Infravision Magic Arrow Poison Sleep Telekinesis Unlock Magic	<b>3rd Circle</b> Curse Fireball Magic Lock Mass Sleep Protection Dispel Field Great Light	<b>4th Circle</b> Conjure Disable Fire Field Great Heal Locate Mass Dispel Sleep Field Wind Change
<b>5th Circle</b> Energy Field Lightning Paralyze X-Ray Explosion Invisible	<b>6th Circle</b> Charm Flame Wind Hail Storm Mass Protect Poison Wind Web	<b>7th Circle</b> Chain Bolt Energy Wind Mass Curse Mass Invisible Wing Strike Gate Travel Kill	<b>8th Circle</b> Death Wind Mass Charm Mass Kill Resurrect Summon Time Stop Tremor

#### An den Konversionen Beteiligte:

Auf der Basis von *Ultima VI* entwickelt von Richard Garriott  
Programmierung: Axel Brown von Imagitec

Zusätzliche Programmierarbeiten: Robert Herrick

Umsetzung/Kartenbearbeitung: Dr. Cat, Amanda Dee

Graphik: Jeff Dee, Amanda Dee

Qualitätssicherung: Jeff Shelton, Scott Hazle, Ben Potter, Scott Shelton, Mark Vitek

Produzent: Warren Spector

#### Probleme?

Sollten Sie ein Problem mit *Ultima VI* haben, rufen Sie den Kundendienst unter der Nummer

Mindscape International

The Coach House, Hooklands, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG, England

Telephone 0444 831761

montags bis freitags während der üblichen Geschäftszeiten an.

Ultima und Lord British sind eingetragene Warenzeichen von Lord British und ORIGIN Systems, Inc. Das ORIGIN Logo ist ein Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc.

Version # f1.0

© 1990, Origin Systems, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



## RATLOS?

ORIGIN's *Ultima VI* "Cluebook – The Book of Prophecy – enthält ausführliche Karten aller Örtlichkeiten im Spiel, Hinweise zur Entschlüsselung der schwierigsten Rätsel und eine komplette, schrittweise Lösung, wenn alles andere fehlschlägt. Allerdings wurde die Anleitung speziell für die IBM-Version verfaßt.

Neuerdings gibt es jedoch ein spezielles Update zu diesem Cluebook – eigens für Commodore-Benutzer. Darin werden sämtliche Abweichungen und Unterschiede zwischen der IBM- und der Commodore-Version leicht verständlich beschrieben. Jeder Hinweis und jede Lösung wurde auf die Commodore-Version angepaßt.

Ein Beispiel: Ohne das Update zum Cluebook würden Sie wahrscheinlich niemals auf die verborgenen Schalter in den Verliesen unter Britannia stoßen. An drei kritischen Stellen im Spiel müssen Sie durch Magie verhexte Schalter betätigen.

Diese verhexten Schalter werden Sie auf Ihrem Bildschirm nicht zu Gesicht bekommen, es sei denn, Sie besitzen das Update zum Cluebook... oder Sie unternehmen eine regelrechte Suchaktion. Mit dem Update ist Ihr Weg zum Sieg in *Ultima VI* um einiges einfacher!