

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier vivement John kehl, alias Sir John, pour toute l'aide précieuse qu'il a pu m'apporter, sans quoi j'aurais eu beaucoup de difficultés à achever seul cette tâche immense. Il m'a permis de rendre ce rêve réalisable. Je lui doit donc une fière chandelle !

<https://sirjohn.de/ultima-6/>

INSTALLATION

il suffit de copier tous les fichiers dans votre répertoire d'installation du jeux Ultima VI et confirmer pour écraser les fichiers existants. Il est conseillé de faire une sauvegarde au préalable. Toutes les versions PC d'Ultima VI fonctionnent, y compris la version GOG.

Mauvaise nouvelle pour les utilisateurs de NUVIE : les tests sont décevants parce que les deux langues anglais et français sont mélangées. NUVIE utilise à la fois son propre moteur non traduit et d'autres fichiers traduits.

PORTEE DE LA TRADUCTION

Tous les dialogues, les livres, les signalisations et les graphiques ont été traduits. Il y a seulement les Crédits et certains lieux qui n'ont pas été traduits (voir la description plus loin).

La langue française utilise beaucoup d'accents, ce n'est pas le cas avec l'anglais. Pour créer des accents dans le jeux Ultima VI, il faut utiliser une table de remplacement des caractères c'est à dire que l'accent va remplacer un autre caractère. Exemple : le "é" est remplacé par "_". Le problème est qu'on ne peut pas utiliser tous les caractères pour les remplacer parce que certains sont réservés.

Par conséquent il y a des accents qui manquent à l'appel. Voici la liste des accents que vous ne trouverez pas dans cette traduction : ç â ã î û

Il est à noter que l'introduction, le passage avec la gitane et la séquence finale sont **sans accent**.



Ultima VI est un ancien jeux MS-DOS et la traduction oblige à modifier le fichier EXE sans devoir changer la taille du fichier sous peine de rendre le jeux inutilisable. Il faut impérativement conserver le même nombre de caractères pour les mots français. Il a fallu abrégé au maximum la traduction en conservant le sens de la phrase mais à certains endroits

cela n'a pas pu être possible, quelques mots anglais restent désespérément 'indélogeables' dans le code binaire.

Exemple : essayez de traduire 'web' avec 3 lettres !

Dans d'autres cas, des fautes d'orthographe ont été faites volontairement. Donc soyez indulgents!

Il y a certaines abréviations qui ne sont pas toujours compréhensibles et vous trouverez plus loin une liste détaillées pour faciliter votre utilisation du jeu.

UTILISATION

Pour les utilisateurs qui ne sont pas familiers avec le jeu Ultima VI, il est recommandé de lire ci joints le **Manuel** et le **Recueil de Connaissances**.

Voici la liste des mots de base :

nom

travail

achat,achet : si on veut acheter des marchandises

vend : si on veut vendre quelque chose

join : demander à un personnage de rejoindre l'équipe

partir, quit : demande à un personnage de quitter l'équipe.

adieu : met fin à la conversation. On peut aussi utiliser "bye".

Le jeu dispose d'une aide : appuyer sur Control H. Ainsi certains mots clés apparaissent en couleur rouge ce qui vous permet de questionner plus rapidement. Parfois certains mots clés n'apparaîtront pas en couleur. Il faudra tester des mots pertinents dans le dialogue. Lorsqu'on demande à un aubergiste ce qu'il vend, la liste sera toujours affichée en rouge. Idem pour un guérisseur et un mage.

Exemple d'affichage des mots clé avec l'aide :

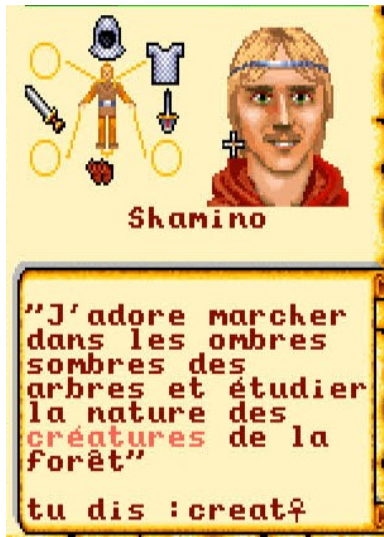


Voici les recommandations importantes à suivre pour l'utilisation des mots clés :

1) Les accents

Il faut taper tous les mots clés sans accents

Exemple :



Si on veut acheter de la bière : taper "biere"

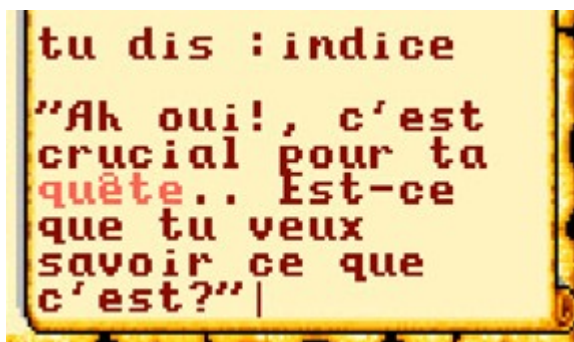
Si on souhaite avoir une leçon d'escrime, taper "lecon"

Si on achète des flèches : taper "fleche"

Etc ...

2) Les questions

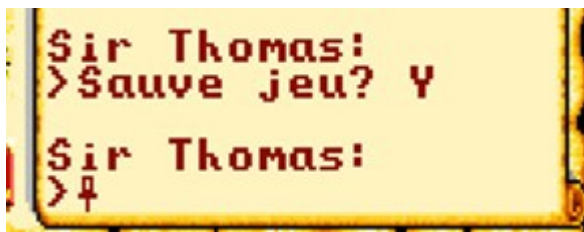
Les personnages vont parfois poser une question et attendent en retour une réponse par oui ou par non. Exemple :



Dans ce cas, on tape O ou N.

ATTENTION :

pour la sauvegarde (Control S)
la restauration d'une partie (Control R)
quitter le jeux (Control Q)
il faudra taper "Y" :



3) La longueur

Dans la version anglaise on peut taper les 4 premiers caractères. Je n'ai, hélas (et je m'en excuse), pas tout le temps respecté cette longueur. Parfois il faut taper 5, 6, .. ça dépend. Si vous voyez que le personnage ne comprend pas la question ajoutez un ou deux caractères de plus, mais à de rares endroits vous aurez à taper le mot en entier.

Voilà, j'espère que vous apprécierez ce travail et n'hésitez surtout pas à me soumettre les fautes ou les bugs que vous pourriez rencontrer en m'envoyant un email à yvespion@gmail.com

Touches de raccourcis

A - Attaqu

Attaquer un ennemis proche.

C - Sort

Jeter un sortilège (le livre des sortilèges doit être dans la main).

T - Parl

Commencer un dialogue avec des personnages.

L - Voir

Regarder autour de soi.

D - Jete

Déposer un objet de l'inventaire sur le sol.

G - Prd

Prendre un objet.

M - Dépl

Déplacer un objet.

U - Utl
Utiliser un objet.

R - Repo
Faire un feu de camp et repos de l'équipe.

Liste des abréviations

PaMtnan!	= Pas maintenant!
PeuPas(dé)verouilPrteOuverte	= Ne peut pas (dé)verrouiller une porte ouverte
Nivo	= niveau du joueur
vue rayx	= une vision rayon-x
noPiège	= aucun piège
ocun	= aucun
PasEnmis	= il n'y a pas d'ennemis
Fortmnt	= Fortement
légermt	= Légerement
FeuFoletTélép.!	= Le Feu-Follet s'est téléporté

Les lieux

Bloody Plains	= Les Plaines Sanglantes
Verity Isle	= L'Ile de la Vérité
SpiritWood	= La Forêt aux Esprits
Fens of the Dead	= Les bayous de la Mort
Serpent's Spine	= L'Echine du Serpent
Lost Hope Bay	= La Baie de l'Espoir Perdu.
Buccaneer's Den	= Le Repaire des Boucaniers
Dry Land	= Les Terres Désertiques
New Magincia	= Nouvelle Magincia
Iver's Rounding	= Le Tournant d'Iver
Serpent's Hold	= Le Bastion du Serpent
Dagger Isle	= L'île du Poignard

Ci dessous la liste des lieux qui n'ont pas été traduits parce que les mots n'auraient plus aucun sens compte tenu de la longueur en caractères est limitée :

Tomb of Kings	La Tombe des Rois
Ant Mound	La Fourmilère
Swamp Cave	La Grotte des Marais
Spider Cave	La Grotte des Araignées
Cyclops Cave	La Grotte des Cyclopes
Heftimus Cave	La Grotte d'Heftimus
Heroes' Hole	Le Trou des Héros
Pirate Cave	La Grotte des Pirates
Buccaneer's Cave	La Grotte des Boucaniers

Auberges et Tavernes

The Sword and Keg Pub	= Le pub de L'Epée et le Tonnelet
The Blue Bottle Tavern	= La taverne de la Bouteille Bleu
The Slaughtered Lamb	= L'Agneau Abattu
The Humble Palace	= L'Humble Palais
The Haunting Inn	= L'Auberge Hantée
The warriors Stead	= Le Repos du Guerrier
The Way-farer's Inn	= Auberge de l'Aventurier Errant
The King's Ransom	= La Rançon du Roi

Divers :

Siege Crafters	= Assemblée des Artisans
Empath Abbey	= Abbaye de l'Emphatie
Golden Hind	= Bateau la Biche Dorée
Silken Stag	= Le Cerf Soyeux

Les Donjons

Seulement deux ont été traduits et figurent uniquement dans les dialogues :

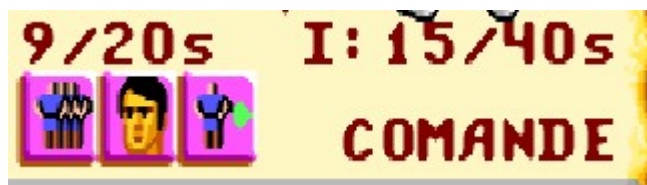
Dungeon DESTARD	= donjon Sordide	(dialogue avec SANDY)
Dungeon WRONG	= donjon de l'Injustice	(dialogue avec Heftimus)

Le nom apparaîtra toujours en anglais quand l'équipe entrera dedans :

Dungeon DECEIT
Dungeon DESPISE
Dungeon COVETOUS
Dungeon SHAME
Dungeon WRONG
Dungeon DESTARD

TACTIQUE DE COMBAT

La tactique de combat apparaît sous la fenêtre de l'inventaire :



COMANDE

le joueur doit effectuer l'action.

FACE

Le personnage gardera une longueur d'avance sur l'Avatar et attaquera un ennemi proche (le cas échéant). Le personnage attaquera de temps en temps .

ARIE

Le personnage restera un pas derrière l'Avatar et attaquera un ennemi proche (le cas échéant). Le personnage attaquera de temps en temps .

FLANC

Le personnage restera de n'importe quel côté de l'Avatar et attaquera un ennemi proche (le cas échéant). Le personnage attaquera de temps en temps .

FOUFURI

Le personnage attaquera l'ennemi avec les PV les plus élevés. L'ennemi avec les PV les plus élevés peut changer à chaque tour, ou deux ennemis peuvent avoir les mêmes PV: dans les deux cas, le Berserker errera sans but sur le champ de bataille. Le personnage attaquera de temps en temps.

RETRAIT

Le personnage n'attaquera pas et ne s'enfuira pas. Si le personnage s'éloigne trop, il commencera à perdre beaucoup de points de vie, comme s'il était tombé dans une embuscade.

AGRESSE

Le personnage attaquera l'ennemi le plus proche et attaquera continuellement .

Utilisation du Sextant ou de la boule de cristal

Il faut entrer les coordonnées suivis de N (nord), S (sud), E (est), W (ouest)

Exemple : 11N, 2W

Noms des sortilèges

Les noms des sortilèges tels qu'ils apparaissent dans le livre de sorts ont été raccourcis.



Voici la liste des abréviations avec leur nom détaillé. Les noms détaillés apparaissent dans les dialogues au moment de l'achat.

1ER CERCLE

CréerNourit	Créer de la nourriture
Détec.magie	Détecter la magie
Détec.piège	Détecter les pièges
DissipMagie	Dissiper la magie.
Étein	Eteindre
Nuir	Nuire
Soin	Soigner
Aide	Aide
Enflam	Enflammer
Lumiè	Lumière

2EME CERCLE

Infravision	Infravision
FlèchMagiq	Flèche magique
Poison	Poison
Réaparai	Réapparaître
Dort	Dormir.
Télékinésie	Télékinésie.
Déverr.Magie	Déverrouiller la magie.
DéPièg	Défaire les pièges
Dispar	Disparaître.

3EME CERCLE

Maléd	Malédiction
ChampDissip.	Champ de dissipation
BouleFeu	Boule de feu
Grd.lumière	Grande Lumière
Ferm	Verrou magique
RéveilMasse	Réveil de masse
SommeilMass	Sommeil de masse
Scru	Scruter
protection	Protection.
RepousseMort	Repousser les morts-vivants

4EME CERCLE

Animer	Animer
Conjure	Conjurer
Bless	Blessure grave
ChampDeFeu	Champ de feu
SoinComplt	Soins complets
Locali	Localiser
DissipMasse	Dissipation de masse
ChampPoison	Champ empoisonné
ChampSomeil	Champ de sommeil
ChangeVent	Changer le vent

5EME CERCLE

ChampEnergi	Champ d'énergie.
Explosion	Explosion
NuéeInsect.	Nuée d'insectes
Invisibilité	Invisibilité.
Foudre	Foudre
Paralyse	Paralyser
Pickpocket	Pickpocket
Révéle	Révéler.
Séance	Séance de spiritisme
RayoX	Vision Rayon-X.

6EME CERCLE

Charm	Charme.
Clone	Cloner.
Confus	Confusion.
VentDefeu	Vent de flamme
TempêteGrêle	Tempête de grêle.
ProtecMasse	Protection de masse.
Annul Magie	Dissiper la magie.
VentEmpois.	Vent empoisonné

Reproduir	Reproduire.
Web	Toile d'araignée.

7EME CERCLE

éclairs	Eclairs
Enchant	Enchantement
VentDénergi	Vent d'énergie
Peur	Peur
Téléporter	Téléportation
Tuer	Tuer
MalédMasse	Malédiction de masse
InvisiMass	Invisibilité de masse.
Coup Aile	Coup d'aile
VueSorcier	Oeil du sorcier.

8EME CERCLE

Armageddon	Armageddon
VentMortel	Vent mortel
Éclipse	Éclipse.
CharmeMass	Charme de masse.
Massacrer	Massacre.
Ressucite	Ressusciter
Ectop	Ectoplasme.
Invoke	Invoquer.
StopTemps	Stopper le temps.
Tremor	Trémor.