

Ultima VI - Le Faux Prophète

LE MENU PRINCIPAL

Lorsque vous démarrez *ULTIMA VI*, une séquence d'introduction commencera. Lisez tous les messages qui s'affichent et appuyez sur n'importe quelle touche ou cliquez dans la boîte de message pour passer au message ou à l'écran suivant. (Appuyez sur **Echap** si vous souhaitez passer complètement cette séquence.)

Lorsque cela sera terminé, le menu principal apparaîtra, listant cinq options:

- Introduction,
- Créer un personnage,
- Transférer un personnage,
- Remerciements
- En avant.

Pour sélectionner l'une de ces options, cliquez dessus avec la souris. À partir du clavier, utilisez les touches fléchées ou le pavé numérique pour mettre en surbrillance celui que vous souhaitez, puis appuyez sur **Retour** ou saisissez la première lettre du nom de l'option.

La première fois que vous jouez, vous voudrez aller directement à **Créer un personnage**. Ici, vous pouvez taper le nom de votre personnage et sélectionner son sexe et son portrait. Passez à la partie suivante du système de création de personnage en cliquant sur la case Continuer (ou en tapant **C**). Cela vous amènera à une série de questions. Répondez en sélectionnant la réponse **A** ou **B** à chaque question. La manière dont vous répondez détermine le type de personnage que vous obtenez.

Lorsque votre personnage est terminé, vous serez automatiquement dirigé vers l'introduction. Cela vous dira de quoi il s'agit. Si vous voulez regarder cela plus tard, sélectionnez **Présentation** dans le menu.

Si vous avez joué à *ULTIMA IV* ou *ULTIMA V*, vous voudrez peut-être amener votre personnage de l'un de ces jeux vers *ULTIMA VI*. Le menu **Transférer un personnage** vous permet de faire cela. Sélectionnez cette option et suivez les directions à l'écran, puis cliquez sur le bouton **Transférer** et vous êtes prêt à utiliser votre ancien personnage dans votre nouveau jeu.

Les remerciements vous indiquent qui a fait quoi lors de la création d' *ULTIMA VI*.

En Avant vous **emmène** directement dans le jeu *ULTIMA VI*. Sélectionnez cette option lorsque vous êtes prêt à jouer.

CRÉER PLUSIEURS PERSONNAGES

La première fois que vous jouez à *ULTIMA VI*, vous devrez créer un personnage. Si à un moment donné vous souhaitez créer un autre personnage, vous devez reconfigurer votre disque de données. Pour ce faire, choisissez **Reconfigurer** un jeu dans le menu *Jeux CD*, puis sélectionnez **Ultima VI: Le Faux Prophète**. On vous demandera éventuellement si vous souhaitez *initialiser* ou *continuer* votre partie actuelle. Si vous choisissez d'initialiser, votre personnage actuel sera effacé pour que vous puissiez en créer un nouveau.

DISPOSITION DE L'ÉCRAN .

L'écran de jeu est divisé en quatre régions: la carte, l'affichage de l'état, le défilement des messages et les icônes de commande.

La carte

La plus grande région, en haut à gauche, est la carte. Cela montre le monde dans lequel vous vous déplacez, avec la vue centrée sur vous (ou un autre membre de votre groupe si c'est son tour). Avec la souris, déplacez vos personnages en positionnant le pointeur sur la carte jusqu'à ce qu'il devienne une flèche pointant dans la direction que vous souhaitez déplacer. Cliquez ensuite sur le bouton gauche. Certaines actions vous demandent un emplacement cible. (Vous devrez peut-être dire où vous souhaitez déposer un élément, par exemple). Pour sélectionner un emplacement, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Si vous souhaitez utiliser le clavier, déplacez-vous en appuyant sur l'une des touches fléchées ou sur l'une des huit touches autour du 5 du pavé numérique. Ces touches sont également utilisées pour sélectionner les emplacements cibles - déplacez le réticule sur l'écran vers l'emplacement souhaité et appuyez sur **Entrée** pour lancer l'action. Vous pouvez passer votre tour et ne pas pivoter en positionnant le pointeur de la souris sur votre personnage et en cliquant sur le bouton gauche de la souris ou en appuyant sur la **barre d'espace**.

L'affichage de l'état

Dans le coin supérieur droit de l'écran se trouve l'affichage de l'état. En haut de l'écran, la position actuelle du soleil de Britannia et les positions et phases des deux lunes dans le ciel sont affichées. En dessous se trouve une liste de tous les membres de votre groupe, ainsi que la figurine de chaque personnage et les points de vie actuels. Un personnage dont les points de vie sont imprimés en rouge est blessé ; celui dont les points de vie sont verts est empoisonné. (Les cartes CGA et Hercules seront légèrement différentes.) Lorsqu'un groupe a plus de cinq personnages, des flèches apparaissent en haut et en bas de cette partie de l'écran. Cliquez sur ces flèches pour faire défiler la liste des membres du groupe de haut en bas. Les touches + et - peuvent également être utilisées.

Si vous cliquez sur le nom d'un personnage ou appuyez sur une touche de fonction (**F1-F8**), le portrait et les statistiques de ce personnage s'afficheront. Plus une statistique est élevée, mieux c'est.

- **La force** détermine la quantité de matériel qu'un personnage peut porter et l'efficacité avec laquelle il peut frapper avec des armes contondantes.
- **La dextérité** détermine la rapidité des personnages (les personnages plus rapides peuvent se déplacer et / ou attaquer plus souvent) et leur efficacité avec des armes non contondantes ainsi que des arbalètes, des arcs et d'autres armes de missiles.
- **L'intelligence** détermine la capacité de négociation et l'efficacité d'un personnage en tant que lanceur de sorts.

Les deux statistiques suivantes montrent des paires de nombres - le nombre actuel de points du personnage et le maximum possible. **Les points de magie** déterminent le nombre de sorts pouvant être lancés. Par exemple, un sort du quatrième cercle utilise quatre points magiques.

La santé détermine la quantité de dégâts que le personnage peut subir avant d'être tué. Chaque heure, vous récupérez un nombre de points magiques égal à votre niveau actuel. La santé ne peut être récupérée que par le repos ou la guérison.

La statistique suivante dans la liste est le **niveau**, qui indique à quel point un personnage est devenu puissant grâce à l'expérience acquise dans les aventures passées. La dernière statistique, **Expérience**, détermine quand un joueur est prêt à passer au niveau suivant en méditant dans un sanctuaire.

Pour voir l'**inventaire d'** un personnage, cliquez sur l'une des figures à gauche de la liste,

Sur le côté gauche de l'affichage de l'inventaire se trouve une figure montrant tout l'équipement qui est prêt pour une utilisation immédiate - qu'il soit tenu dans les mains du personnage ou porté. Si vous tenez quelque chose qui nécessite les deux mains, comme une arbalète, vous ne serez pas autorisé à mettre quoi que ce soit dans l'autre main. En dessous de ce chiffre se trouvent le poids actuel de tous les éléments équipés (**E :**), et le poids maximum que le personnage peut avoir préparé, mesuré en pierres (s).

Sur le côté droit de l'affichage de l'inventaire se trouvent tous les autres objets portés par le personnage. Le poids total de son inventaire (**I :**) est indiqué ici, ainsi que le poids maximal que le personnage peut porter. Pour préparer ou non un élément, il suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour regarder à l'intérieur d'un conteneur de votre inventaire, tel qu'un sac ou un coffre, il suffit de cliquer dessus. Cliquez à nouveau dessus pour revenir à l'affichage principal de l'inventaire.

En bas à droite, le mode de combat actuel du personnage est affiché (voir «**Commencer / interrompre le combat**» ci-dessous).

À la gauche de l'affichage d'état se trouvent cinq boutons. De gauche à droite, leurs fonctions sont: afficher le personnage précédent, revenir à l'affichage du groupe, basculer entre les affichages portrait et inventaire, afficher le personnage suivant et changer de mode de combat.

Pour utiliser l'affichage d'inventaire à partir du clavier, appuyez sur la touche **Tab** pour déplacer le réticule vers l'affichage d'état. Vous pouvez ensuite accéder à n'importe quel élément ou bouton à l'aide des touches fléchées ou du pavé numérique et appuyez sur **Entrée** pour le sélectionner. Appuyez à nouveau sur la touche **Tabulation** pour ramener le réticule sur la carte. Les touches de fonction **F1** à **F8** changeront l'affichage pour montrer les différents membres de votre groupe. (Si vous ne connaissez pas la position d'un personnage dans votre liste, les touches + et - vous permettent d'afficher les caractères suivant et précédent.) **F10** retournera à l'affichage principal du parti. La touche astérisque (*) permet de basculer entre les affichages de portrait et d'inventaire d'un personnage.

Le bandeau des messages

En bas à droite de l'écran se trouve le défilement des messages. Tout le texte décrivant les choses que vous voyez et entendez, ainsi que les résultats de vos actions, est affiché ici. Lorsqu'un message est trop long pour tenir sur le parchemin, une flèche clignotante pointant vers le bas apparaît en bas du défilement. Appuyez sur la barre d'espace ou cliquez dans le défilement du message pour afficher le reste du message.

LES ICÔNES DE COMMANDE

Sous la carte se trouvent dix boutons de commande. Les commandes principales de ULTIMA VI peuvent être sélectionnées avec la souris ou le clavier. Pour utiliser une commande à partir du clavier, appuyez simplement sur la première lettre de son nom. Avec la souris, placez le pointeur sur le bouton de commande que vous souhaitez utiliser et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Sélectionnez ensuite l'objet ou la personne sur lequel vous souhaitez utiliser la commande.

Pour les commandes fréquemment utilisées, telles que Obtenir, Rechercher, Attaquer ou Déplacer, vous pouvez configurer une commande par défaut à utiliser avec le bouton droit de la souris. Cliquez sur le bouton droit d'une commande et une ligne bleue apparaîtra en dessous. À partir de là, un clic sur le bouton droit de n'importe quel forme sur la carte ou dans votre affichage d'inventaire exécutera cette commande sur cet objet. Vous pouvez modifier la commande par défaut à tout moment. Pour toutes les fonctions autres que l'exécution de la commande par défaut, le bouton gauche de la souris doit être utilisé. Les dix commandes principales sont :

Fonctions des touches de commande

TOUCHE 'A' - FONCTION = ATTAQUE

Utilisé pour combattre des monstres, des animaux ou des personnes, ou pour tenter de détruire des objets. Après avoir choisi la commande Attack, choisissez une cible sur la carte qui est à portée de l'arme que vous avez préparée.

TOUCHE 'C' - FONCTION = JETER UN SORT

Vous permet de lancer des sorts magiques. Vous devez avoir préparé un livre de sorts et disposer de suffisamment de points de magie et de réactifs pour lancer le sort souhaité. Lorsqu'un personnage tente de **lancer** un sort, le livre de sorts sera affiché dans l'affichage de l'état, listant les noms de tous les sorts qu'il ou elle a appris. Chaque nom est suivi du nombre de fois qu'un sort peut être lancé avec les réactifs de l'inventaire. Pour parcourir les sorts, cliquez sur les boutons fléchés bleus sous la liste ou utilisez les touches et du clavier. Vous lancez un sort en cliquant sur son nom, ou en le sélectionnant avec les touches et et en appuyant sur **Entrée**. Taper la première lettre de chaque syllabe du sort fonctionne également. Par exemple, pour lancer le sort **Repousser les Morts** - An Xen Corp - vous pouvez taper **AXC** et appuyer sur **Entrée**. Certains sorts vous obligent à spécifier sur qui ou sur quoi vous les lancez. Sélectionnez simplement une cible sur la carte ou dans votre inventaire. Il existe un sort spécial, le sort **Aide**, qui ne nécessite aucun réactif. Cela vous ramènera instantanément au château de Lord British. Cependant, il ne doit être utilisé que dans les situations les plus désespérées, car cela coûtera généralement à votre groupe de nombreux points d'expérience.

TOUCHE 'T' - FONCTION = PARLER

Vous permet de converser avec les personnes que vous rencontrez dans le jeu. Vous pouvez également parler avec certains sanctuaires et statues et avec les autres membres de votre groupe. Vous devez sélectionner le personnage sur la carte avec lequel vous souhaitez parler. Le portrait apparaît dans l'affichage de l'état du personnage pendant que il ou elle parle. Vous parlez en tapant des mots simples sur le clavier et en appuyant sur **Entrée**. Tous les mots peuvent être abrégés (par exemple, **artisan** peut être abrégé en **arti**). La plupart des gens répondront aux mots **nom**, **travail**, et **aurevoir**. (Le « bye » met fin à une conversation. Vous pouvez faire la même chose en appuyant directement sur **Entrée**.) Certains personnes vont répondre aussi les mots **joindre** et **partir**, vous permettant d'ajouter des membres à votre parti (jusqu'à un maximum de huit) ou les supprimer. Au cours de la conversation, les gens vous donnent une idée de ce dont ils sont intéressés à parler. Si vous avez activé la fonction d'aide, comme c'est le cas lorsque vous démarrez le jeu, les sujets dont ils veulent parler apparaîtront dans une couleur différente à l'écran; si l'aide est désactivée, vous devrez trouver les mots clés de leurs conversations. (Notez que la fonction d'aide n'est pas disponible sur les cartes CGA.) Vous pouvez activer ou désactiver l'aide en appuyant sur **Control-H**. Cependant, sachez que certaines personnes répondront à d'autres sujets si vous leur demandez.

TOUCHE 'L' - FONCTION = REGARDER

Vous permet d'identifier n'importe qui ou quoi que ce soit à l'emplacement que vous sélectionnez sur la carte ou dans votre inventaire. Cette commande peut être utilisée pour lire des livres, des signes et des pierres tombales ou pour examiner des peintures. Il donnera également des informations sur l'efficacité des armes et des armures. Lorsque vous utilisez la commande **Rechercher** sur un objet auquel vous êtes adjacent, vous le recherchez. Cela révélera le contenu des coffres, sacs, caisses, tonneaux, etc. Cela vous permettra également de trouver des objets cachés ou des portes secrètes.

TOUCHE 'G' - FONCTION = OBTENIR

Permet de ramasser un objet sur la carte. Vous devez vous tenir à côté. S'il n'est pas trop lourd, il sera mis dans votre inventaire.

TOUCHE 'D' - FONCTION = DEPOSER

Peut être utilisé pour alléger votre charge en vous débarrassant des articles dont vous n'avez plus besoin. Sélectionnez d'abord l'objet dans votre inventaire, puis choisissez un endroit sur la carte pour le placer.

TOUCHE 'M' - FONCTION = DEPLACER

Utilisé pour déplacer un élément ou pour le déplacer entre les personnages du groupe. Si vous sélectionnez un élément sur la carte, vous pouvez parfois pousser à une case adjacente à sortir de votre chemin. Si c'est quelque chose de vivant, cependant, cela ne vous laissera pas toujours la possibilité! Déplacer un objet dans un carré avec un coffre, un tonneau ou une caisse placera l'objet à l'intérieur. Cette commande peut également être utilisée pour déplacer des objets dans et hors de conteneurs ou d'un personnage à un autre. Pour déplacer un objet vers un autre personnage, cliquez sur le personnage sur la carte.

Lorsque vous achetez un nouveau sort, vous devez le déplacer dans votre livre de sorts avant de pouvoir le lancer. (cliquer sur le parchemin, puis sur le livre de sorts qui doit être dans les mains).

TOUCHE 'U' - FONCTION = UTILISER

Exploite tout objet ayant une fonction. Entre autres choses, il vous permettra d'ouvrir et de fermer les portes et les coffres, d'entrer ou de sortir des navires, de grimper aux échelles, de traire les vaches, de monter à cheval, d'allumer ou d'éteindre les incendies, de regarder dans les télescopes ou les boules de cristal, de sonner les cloches, de manger ou de boire de la nourriture et des boissons, ou jouer des instruments de musique. Lorsque vous utilisez un instrument de musique, vous le jouez avec les numéros **0** à **9** et appuyez sur **Entrée** lorsque vous avez terminé.

TOUCHE 'R' - FONCTION = REPOS

Permet à votre groupe de monter un camp et de récupérer de la santé et des points magiques. On vous demandera combien d'heures vous souhaitez vous reposer, de 1 à 9, et qui montera la garde. Sélectionnez un personnage sur l'affichage de la carte ou appuyez sur Echap pour ne pas avoir de garde. Les personnages ne regagneront pas de points de vie s'ils n'ont plus de nourriture ou s'ils montent la garde. Cependant, si vous êtes pris en embuscade pendant que vous vous reposez, votre groupe ne se réveillera que si vous avez quelqu'un sur ses gardes! Vous ne pouvez vous reposer que sur terre. En mer, cette commande répare votre frégate. Plusieurs «repos» peuvent être nécessaires pour réparer complètement un navire.

TOUCHE 'B' - FONCTION = COMMENCER/ARRETER COMBAT

Bascule entre le mode Equipe et le mode combat. En mode Equipe, les membres de votre groupe vous suivent automatiquement. En combat, chaque personnage se comportera en fonction du mode de combat que vous aurez sélectionné pour lui sur l'affichage d'inventaire. Les personnages des modes Avant, Arrière ou Flanc se positionneront dans un centre de formation autour de vous. Les personnages en mode Assaut attaqueront l'ennemi le plus proche, tandis que ceux en mode Retrait éviteront le combat. Les personnages en mode Berserk chargeront et attaqueront l'ennemi le plus puissant. Enfin, si vous sélectionnez le mode Commande pour un personnage, vous pouvez contrôler les actions de ce personnage à chaque tour, comme vous le faites pour votre propre personnage. Vous pouvez changer le mode de combat d'un personnage à tout moment, même au milieu d'une bataille.

AUTRES TOUCHES

Control-S : Sauvegarde la partie On vous demandera si vous voulez vraiment sauvegarder la partie. Tapez **Y** (Oui) pour enregistrer ou **N** (Non) pour annuler la commande et continuer la lecture.

Control-R : Restaure le jeu à la dernière position sauvegardée Comme dans le cas de la commande Save (enregistrer), il vous sera demandé de répondre **Y (O)** ou **N**.

Control-Q : Quitte le jeu et retourne au menu *ULTIMA JEUX CD*. Assurez-vous d'avoir d'abord sauvegardé la partie si vous souhaitez revenir à la même position plus tard.

Control-H : Active / désactive le mode AIDE (HELP).

Control-Z : Active / désactive le son et la musique.

Touches 1 à 8 : Permet de placer un membre du groupe en mode Solo. Dans ce mode, vous pouvez déplacer ce personnage autour et effectuer toutes les actions que vous voulez, alors que le reste de l'équipe reste immobile Notez que vous ne pouvez pas parler à des personnes ou utiliser des échelles, ni entrer dans les donjons ou les portes lunaires en mode Solo, vous devez être en mode Equipe.

Touche 0 (zéro): Quitte le mode Solo et revient au mode Equipe.

Touche Echap : Annule la plupart des fonctions.

Questions et réponses sur la protection contre la copie Ultima 6

Questions de Lord British

1. Que manque-t-il aux trolls??
endurance
2. Quelle partie de la vigne enchevêtrée vous endort?
gousse
central
parfum
3. Comment les sans-tête ont-ils été produits?
sorcier
experience
4. Quel objet de valeur peut-on trouver près des terriers des Hydres?
morelle
champignon
5. Comment peut-on repousser les vers de pourriture?
torche
feu
flamme
6. Comment les Serpents de Mer attaquent-ils?
boules
feu
queue
7. Avec quelle créature les feux-follets sont souvent confondus?
luciole
8. Comment les calmars géants écrasent-ils leur proie?
bec
9. Où les images du Serpent d'Argent ont-elles été vues?
murs
tombe
monument
10. De quoi les faucheuses sont les vestiges?
foret
enchantee

Questions de Mariah

1. Que signifie la syllabe magique «Zu»?
dormir
sommeil
2. Que signifie la syllabe magique «Quas»?
illusion
3. Que signifie la syllabe magique «Hur» ?
vent
4. Que signifie la syllabe magique «Jux»?
danger
piege
dommage
5. Que signifie la syllabe magique «Ort»?
magie

Questions de Selganor

1. Avec quel type de fourchette les racines de mandragore doivent-elles être préparées?
argent
2. Quelle partie du champignon de la morelle est utilisée pour lancer des sorts?
chapeau
spore
3. D'où proviennent les cendres sulfureuses?
eruption
volcan
4. À quoi servent les perles noires?
propulseur
cinétique

Magie et Sortilèges - Ultima 6 - Le Faux Prophète

Les 26 syllabes et leurs significations générales sont les suivantes:

Signification de la syllabe

An	Négation / dissipation
Bet	Petit
Corp	Mort
Des	Bas/descendre
Ex	Liberer
Flam	Feu
Grav	Énergie/ champ
Hur	Vent
In	Faire / Créer / Provoquer
Jux	Danger / Piège / Dommages
Kal	Invoquer
Lor	Lumière
Mani	Vie / Guérison
Nox	Poison
Ort	Magie/Enchantement
Por	Mouvement
Quas	Illusion
Rel	Changement de relation
Sanct	Protéger/Protection
Tym	Temps
Uus	Haut/monter
Vas	Grand
Wis	Connaissance
Xen	Créature
Zu	Sommeil

Ces syllabes sont combinées pour former les incantations utilisées lors du lancement de sorts. Une liste de sorts apparaît ci-dessous. Cette liste, bien que pas nécessairement complète, rassemble toutes nos connaissances actuelles sur les voies de la magie.

Les huit cercles de magie

Les mages, avec peu d'entraînement et d'expérience, sont limités dans les sorts qu'ils peuvent lancer. Pendant qu'un lanceur de sorts grandit en stature et pénétrant dans les mystères des cercles supérieurs de la magie, il gagne la capacité de lancer des sorts plus puissants. Une grande puissance n'est cependant pas sans coût. Lorsqu'il lance un sort, le mage subit une perte de puissance magique équivalente au niveau du cercle de ce sort. Ainsi, un sort de premier niveau simple draine un point tandis qu'un sort de cinquième niveau, plus difficile à lancer, en draine cinq. Le pouvoir magique du lanceur revient en quelques heures.

Pour la description de chaque sortilège se référer au **Recueil de Connaissances.**