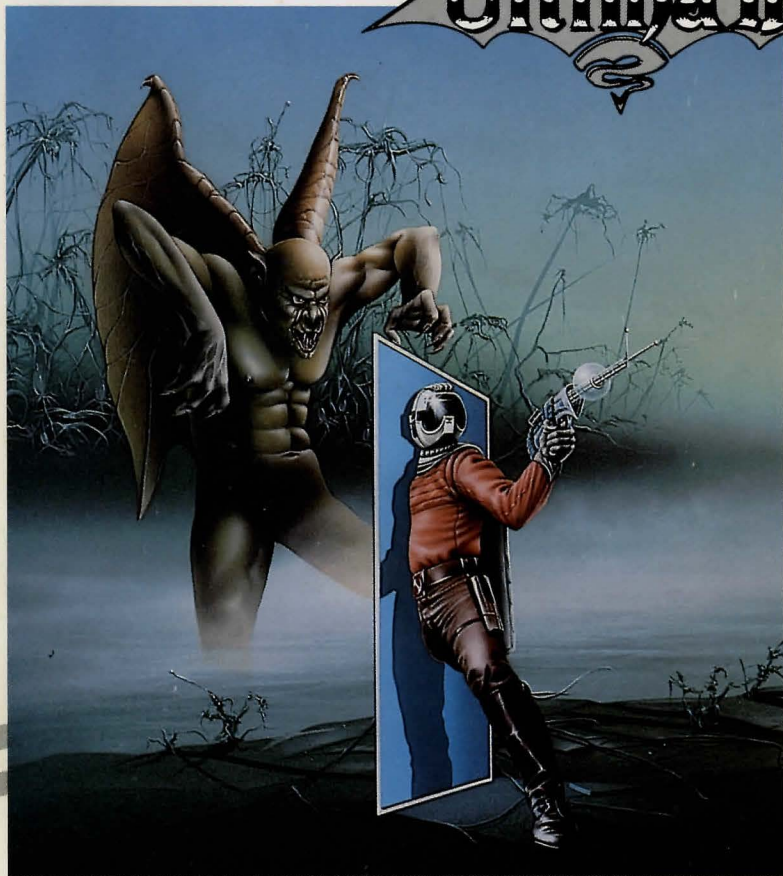



MCC®

Ultima II™



 SIERRA™

GRACE A LA COOPERATION DE I.C.G., INTERNATIONAL COMPUTER GROUP

ULTIMA II
par Lord BRITISH
Documentation MARY TAYLOR ROLLO

Bienvenue dans l'univers d'ULTIMA II.

2 logiciels, un guide joueur et une carte temporelle du monde de Lord British.

LA CARTE TEMPORELLE

Utilisez cette carte pour diriger vos personnages à travers le dédale temporel sur Terre.

LE MANUEL

Dans ce livre, vous trouverez des instructions qui vous permettront de survivre dans l'univers d'ULTIMA II, ainsi que la légende de sa création. Lisez ce livre, car vous découvrirez énormément de solutions qui vous permettront de conquérir la sorcière maléfique. Mais dès à présent, vous pouvez stopper la lecture de cette page et utiliser votre guide du joueur pour pénétrer dans le monde d'ULTIMA II.

LES DISQUETTES

Programme source d'ULTIMA II (master program). Utilisez cette disquette pour commencer le jeu.

Le créateur de personnage d'ULTIMA II.

Ce logiciel contient les caractéristiques qui généreront chaque joueur. N'utilisez jamais cette disquette pour jouer ! Copiez ce programme une fois par personnage créé. N'ôtez pas la protection blanche placée sur le côté supérieur droit de la disquette.

La disquette galactique (Galatic Disk)

Cette disquette relie tous les espaces extérieurs avec les neufs planètes du système solaire.

Pour commencer le jeu :

Pour pénétrer dans le monde d'ULTIMA II, repérez-vous à votre guide du joueur.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Les instructions pour créer un personnage sont dispensées dans votre guide du joueur. Le (ou les) joueur(s) que vous créez est (sont) votre (vos) alter ego ; un ami sincère et fidèle qui parcourra l'univers d'ULTIMA II à votre côté. Ensemble, vous rencontrerez des amis et des monstres, des palais et des donjons ténébreux, l'action et l'aventure. La distribution des points que vous imputerez, affectera évidemment votre personnage ; de même que le choix du sexe, du milieu social et la profession auront un effet sur le destin de votre ami.

LES IMPUTATIONS :

LA FORCE (STRENGTH) détermine les blessures que vous pouvez infliger à un adversaire lors d'un combat. Naturellement, les qualités de votre adversaire influenceront également le succès relatif à votre attaque.

L'AGILITE (AGILITY) influence votre habileté à manier une arme. Quelques unes de ces armes nécessitent un montant considérable d'agilité afin de pouvoir optimiser leur potentiel. Une bonne agilité accroît votre succès dans le vol. (il est possible que vous ayez à devenir un criminel pour survivre).

LE COURAGE (STAMINA) reflète votre habileté à vous défendre contre les attaques. Une armure renforce votre courage. Les attaques provenant de monstres extrêmement puissants rendent celles-ci totalement inefficaces

LE CHARISME (CHARISMA) influence le succès de vos marchan-

dages avec les commerçants, les prix baissent généralement, lorsque vous pouvez faire jouer la concurrence.

LA SAGESSE (WISDOM) est nécessaire pour jeter des sorts avec succès.

L'INTELLIGENCE (INTELLIGENCE) accroît votre charisme et votre sagesse.

Au début de chaque partie, chaque personnage doit posséder au moins 10 points par imputation sur les 90 alloués à chaque personnage. Les bons joueurs peuvent accroître la valeur de chaque imputation jusqu'à 99 points par définition pendant le cours du jeu.

Quelques indications pour les sages : lorsque vous choisissez une race, une profession et le sexe de votre personnage, ajoutez à ce personnage, suivant les imputations choisies, les valeurs suivantes :

Humain	5 intelligence	Elf	5 agilité
Dwarven	5 force	Hobbit	5 sagesse
Combattant	10 force	Religieux	10 sagesse
Sorcier	10 intelligence	Voleur	10 agilité
Mâle	5 force	Femelle	10 charisme

donnez ensuite un nom à votre personnage qui deviendra votre précieux camarade de combat. Il exécutera vos ordres, combattra et découvrira les trésors pour vous. ULTIMA II vous attend tous les deux.

TOUCHES DE COMMANDES :

A)TTACK : vous permet de combattre quelqu'un ou quelque chose. Doit être suivi par une direction, à moins que vous ne soyez dans une tour ou un donjon (ex «A» «RETURN»).

B)OARD : vous permet d'enfourcher votre cheval, de monter à bord d'un avion, de vous glisser dans une fusée, à bord d'un vaisseau (voir «XIT» pour changer d'avis).

C)AST : jeter le sortilège que vous avez prêt (voir «Magic»). Vous ne

pouvez jeter un sort que dans un donjon ou une tour.

D)ESCEND : Vous permet de descendre un niveau (grâce à une corde) dans un donjon ou une tour.

E)NTER : Vous permet de pénétrer dans un village, un château ou de déchiffrer une enseigne.

F)IRE : Lancer une bordée de canon d'un vaisseau.

G)ET : ramasser des trésors, des armes et une armure.

H)YPERSPACE : catapulte d'un aéronef à travers l'espace d'après les coordonnées que vous avez spécifiées.

I)GNITE : vous allumez une torche.

J)UMP : vous permet de sauter et de vous accroupir, ce qui est un bon moyen de vous détendre, surtout lorsque les choses ne vont pas si bien que cela, souvent utilisé de pair avec «hurler» (Yell ; voir «Yell» ci-après).

K)LIMB : vous permet de monter d'un niveau (grâce à une corde) dans un donjon ou une tour.

Pour MACINTOSH : ASCEND

L)AUNCH LAND : autorise le décollage et l'atterrissage d'un avion ou d'une fusée. Les atterrissages doivent s'effectuer sur l'herbe. Appuyez sur n'importe quelle touche pour poser la fusée.

M)AGIC : prépare une formule magique que vous connaissez pour lancer une incantation (voir «CAST»).

N)EGATE : suspend le temps sur toutes choses éloignées de plus d'un carré de vous, vous permettant ainsi de sortir d'une situation très dangereuse. «NEGATE» ne fonctionne qu'avec les personnages détenant un certain objet magique.

O)FFER : offre de l'or, soit comme paiement, soit pour soudoyer. Si un personnage n'a rien à vous offrir en échange, il acceptera néanmoins

cet or comme un don généreux.

Pour MACINTOSH : BRIBE

P)ASS : permet de passer une partie sans rien faire. Toutefois, les autres jeux ne passeront pas leur tour. En appuyant sur la barre espace le même phénomène se produit.

Q)UIT : sauvegarde de la partie, vous permet de continuer, ou d'éteindre votre ordinateur. Quand vous le mettez de nouveau sous tension, cela vous permettra de reprendre le cours du jeu là où vous l'avez laissé : «QUIT» ne marche que dans la campagne sur Terre et vous ne devez pas vous trouver à bord de quelque engin que ce soit ou chevaucher quelque animal. N'éteignez pas votre ordinateur sans avoir au préalable validé la commande «QUIT».

R)EADY : vous prépare l'arme de votre choix parmi celles que vous portez.

S)TEAL : vous permet de dérober des produits d'un magasin sans les payer. Cela peut, ou non, marcher avec des armes, armures, nourriture, transports. Mais auparavant, assurez-vous que vous avez une retraite possible ; en ville, les gens ne sont pas très tendres avec les voleurs.

T)RANSACT : vous permet de parler aux gens peuplant l'univers d'ULTIMA II. Vous devez faire suivre cet ordre par une indication de direction vers le personnage avec lequel vous désirez que le dialogue s'établisse. Car les renseignements sont disponibles uniquement de la part des personnages faisant partie du jeu en cours ; vous devez dialoguer le plus souvent possible, avec tout le monde. Il est même possible que vous rencontriez quelqu'un que vous connaissez.

U)NLOCK : ouvre les portes, si vous avez les clés. «UNLOCK» doit être suivi par une direction indiquant quelle porte vous souhaitez ouvrir. Malheureusement, dans l'univers de Lord British, les serrures ne restituent pas les clés, aussi utilisez-les avec parcimonie.

V)IEW : vous donne, si vous possédez un certain objet magique, une vue aérienne d'un village ou d'une ville, ou une vision satellite d'une

planète ; une vue est possible par objet magique détenu. Cette commande ne fonctionne pas dans les donjons ou dans les tours.

W)EAR : vous habille de l'armure de votre choix parmi celles que vous possédez.

X)IT : sortie : cela ne sera pas très utile au milieu d'un donjon battu par les vents, mais vous permettra de vous échapper de tout engin dans lequel vous seriez monté (voir «BOARD»).

Y)ELL : hurlement : stoppe tout où que vous soyez dès qu'il vous prend l'envie de hurler, puis revenez à la partie. En d'autres termes, vous permet de vous défouler de vos frustrations mais cela n'affectera pas la partie le moins du monde ; souvent utilisé en tandem avec «Jump» (voir «Jump»).

Z)TATUS : stoppe toute action pour afficher sur l'écran l'état des imputations et des possessions de votre personnage.
C'est aussi la seule commande qui effectue une pause complète et gèle la partie.

LES INCANTATIONS MAGIQUES (MAGIC SPELLS)

Seuls les religieux et les sorciers peuvent utiliser la magie.
Neuf incantations se répartissent en 3 catégories :

Les incantations qui peuvent être utilisées indifféremment par les religieux ou par les sorciers :

- Light (lumière) : crée un halo de lumière magique qui élimine le besoin d'une torche.

- Ladder down (échelle vers le bas) : vous téléporte immédiatement au niveau inférieur dans une tour ou un donjon. POUR MACINTOSH : DOWN.

- Ladder up (échelle vers le haut) : vous téléporte, immédiatement, au niveau supérieur dans une tour ou un donjon. POUR MACINTOSH : UP

Les incantations que seuls les religieux peuvent utiliser :

Passwall (dématérialisation) : dématérialise un mur devant vous.

Surface : vous téléporte immédiatement à la surface de la planète sur laquelle vous vous trouvez alors que vous êtes à l'intérieur d'une tour ou d'un donjon.

Prayer (prière) : fait appel à une intervention divine pour détruire un adversaire. Les résultats sont semblables à la réalité.

Les incantations que seuls les sorciers peuvent utiliser :

Magic Missile (missile magique) : arme magique offensive dont la puissance est en rapport avec la force de votre adversaire.

Blink (esquive) : vous téléporte au hasard, n'importe où dans le même niveau.

Kill (tuer) : essaie d'éliminer votre adversaire par magie.

Dans l'univers d'ULTIMA II, acquérir des incantations est simple: vous les achetez simplement dans le magasin approprié ; leur prix augmente suivant leur pouvoir et leur puissance. Jeter un sort vous en fait perdre la possession, même si le sort jeté reste sans effet. Aussi, assurez-vous que vous possédez suffisamment de sortilèges sur lesquels vous pouvez compter.

Pour utiliser un sort que vous avez acheté, vous devez, auparavant, appuyer sur «M» pour «MAGIC» (magique) et spécifier le sort par un chiffre (en corrélation avec la liste du début de ce paragraphe). Ceci prépare le sort. Puis appuyer sur «C» pour le lancer (Cast). Les autres incantations resteront à votre disposition jusqu'à ce que vous décidiez de vous en servir.

CE QUE VOUS VOYEZ

Quand l'écran de la partie apparaît, vous pouvez voir votre personnage au milieu d'un paysage. Utilisez les touches de direction pour vous

déplacer aux alentours, juste assez pour vous rendre compte que vous vous trouvez sur une carte.

N'erre pas trop loin ; votre personnage n'est pas très fort pour le moment et vous n'avez ni arme, ni armure.

Remarquez le texte en bas de l'écran. Il ressemble à quelque chose comme :

CMD : NORTH	HITS : 400
CMD : EAST :	FOOD : 398
CMD : PASS :	EXP : 000
CMD :	GOLD : 400

Maintenant appuyez sur «Z» pour faire une pause dans le jeu ; un texte apparaîtra à l'écran vous montrant la liste des possessions et imputations de votre personnage ; mais, en fait, l'important est la pause dans le jeu qui empêche tout orc malveillant de venir voir votre nouvel ami alors que vous apprenez à vous déplacer.

Sur la gauche, ULTIMA II, attend votre ordre, avec CMD et inscrit votre ordre complet bien que vous n'appuyez que sur une seule touche. Dans le donjon, il répond à l'ordre de direction par «Forward» (en avant), «Right» (à droite), «Left» (à gauche) et «Back» (en arrière), au lieu des directions : Nord, Sud, Est, Ouest.

ENDURANCE AU COMBAT ET NOURRITURE

Sur la droite, le mot «Hits» représente le nombre de coups que vous pouvez endurer dans une bataille avant de mourir. Les monstres sont de puissances différentes et les coups qui vous sont portés diminuent votre stock de points en réserve, en fonction de cette puissance.

Le chiffre suivant «Food» ne représente que la nourriture et fonctionne comme un réservoir d'essence dont le niveau diminue à chaque tour du moteur que vous rouliez ou non.

Si les coups à supporter ou la nourriture, décroissent jusqu'à zéro, vous

êtes mort.

L'endurance aux coups peut être augmentée mais vous devrez découvrir comment. La nourriture est très facilement renouvelée ; tout ce qu'il faut, c'est de l'or et trouver un magasin qui en vende. Cherchez les épiceries dans les villages.

CE QUE VOUS AVEZ

Une troisième ligne, «Expérience», s'accroît alors que vous combattez. Chaque nouvelle rencontre détient le potentiel nécessaire pour augmenter votre expérience et la plupart l'augmente, néanmoins vous pouvez tomber sur un adversaire qui pourra se révéler être une véritable brute et vous ne pourrez en retirer aucune expérience supplémentaire.

Le montant de votre expérience détermine le niveau de votre personnage et est représentée au sommet de l'écran par «ZSTATUS»
GOLD (OR) : la dernière ligne indique votre richesse qui n'est pas énorme : Vous pouvez gagner plus d'argent en combattant (et en gagnant), dans ce cas, vous empochez ce que votre adversaire possédait, de même qu'en ramassant les coffres aux trésors dans les donjons et les tours. Il y a des tas de façons de dépenser l'or et la première est de satisfaire aux achats de première nécessité.

La première quête : les armes et l'armure

Appuyez sur n'importe quelle touche et le monde réapparaîtra par magie. Avez vous remarqué une ville pas très loin alors que vous vous déplaciez ? Allez-y. Vous avez besoin d'armes et d'une armure si vous voulez survivre. Il y a beaucoup d'autres tentations pour dépenser votre or, mais mettez un frein à vos dépenses car vous ne pouvez vous permettre d'être plus large que vous ne le souhaiteriez.

Apprendre à connaître les autochtones

Vous êtes-vous précipité sur quelques monstres à l'extérieur ? Ils se moquent de vos raisons, ils attaquent et vous devez combattre. En ville, vous pouvez également voir les mêmes monstres ainsi que d'autres gens. Ils attaquent rarement en ville à moins que vous n'ayez fait

quelque chose que vous n'auriez pas dû, mais pour le moment, vous n'êtes toujours pas suffisamment fort et puissant.

Au lieu de combattre, dialoguez avec les citoyens. Appuyez sur «T» (Transact) pour établir le dialogue et la ligne de commande vous demandera dans quelle direction vous désirez parler, validez cet ordre comme si vous vous déplaçiez dans cette direction et la créature vous répondra si elle le peut et le désire (seuls quelques rares orcs ont la possibilité de discourir). Si vous attaquez en ville, les gardes vous poursuivront.

Beaucoup de personnes que vous rencontrerez vous feront une réponse banale. Par contre, de temps en temps, quelqu'un vous révélera quelque chose d'extrêmement intéressant. Sans ces petites bribes d'informations, vous n'irez pas très loin dans ULTIMA II et vous ne gagnerez certainement pas. Aussi parlez à tout le monde et tirez la quintessence des réponses.

Le dialogue est également le moyen dont vous vous servez chez les marchands pour effectuer vos achats. Bien que la plupart des transactions soient évidentes en elles-mêmes ; il y a quelques abréviations pour désigner les produits et vous avez peut-être besoin de quelques clarifications. Maintenant, il est temps de reconnaître armes et armures ; puis nous irons à l'auberge.

Choisissez votre poison

Le marchand d'armes vous demandera de choisir entre : 1) DA 2) MA 3) AX 4) BO 5) SW 6) GR 7) LI 8) PH. Ceci représente respectivement une dague, une masse, une hache, un arc, une épée, un sabre, un fleuret et une torche. Chacune de ces armes est plus efficace que la précédente, mais plus chère également. Soyez prudent, car au début, vous ne serez pas assez agile pour manier autre chose qu'une hache. Pour MACINTOSH : Validez l'icône WEAPONS.

À l'armurerie, vous pouvez acheter du cuir, des chaînes, des lames, des effets magiques et de puissantes armures. Vous pouvez également porter votre nouvelle armure et préparer votre nouvelle arme immédiatement ; soyez prêt. Il y a une arme que vous ne pouvez acheter : vous

devrez la gagner. C'est l'épée magique : ENILNO.

Pour MACINTOSH : Validez l'icône ARMOUR.

Les sorciers et les religieux sont probablement trop rusés pour acheter immédiatement des incantations alors qu'ils ont besoin d'armures et d'armes également. Lorsque votre personnage pourra se les offrir, vous devrez vous référer aux «incantations magiques» (magic spells) données avec la liste des différents ordres pour découvrir et déchiffrer ce que l'on vous propose dans les boutiques de magie.

LA TAVERNE ET SON PROPRIETAIRE

Les tavernes ont toujours été le centre des commérages et des rumeurs de la rue. L'univers d'ULTIMA II n'y fait pas exception ; et, comme partout, c'est le tenancier qui est le mieux renseigné.

Quand vous parlez aux tenanciers, ils vous demanderont : 1) d'acheter, 2) Le pourboire. (1- Buy, 2- Tip ?).

Si vous consommez, vous aurez un verre à prix raisonnable et des considérations qui peuvent ou non être utiles.

Si vous choisissez «Le Pourboire» (TIP), le barman vous demandera combien de pièces d'or vous êtes prêt à dépenser (jusqu'à 9). Payez et vous obtiendrez un indice important sur le déroulement du jeu ULTIMA II ; Renseignement que vous avez peut-être pu déjà obtenir du tenancier au préalable.

Les informations des tenanciers de bar vous aident à jouer à ULTIMA II avec succès et intelligemment. Mais, seuls des oracles et des sages, vous pourrez obtenir des conseils sur la stratégie à suivre pour gagner le jeu. Ils sont chers et peuvent eux aussi se répéter.

DANS LE TOURBILLON

Armé et cuirassé, vous êtes prêt à vous aventurer dans la campagne. Les hasards voudront que vous rencontriez un monstre ou deux dans vos pérégrinations. N'attendez pas, attaquez. Il n'y a pas de voyageurs amicaux ou innocents dans la campagne. Il y a un calcul de temps à respecter dans un combat. Vous devez appuyer sur «A» pour attaquer dès que vous avez fini votre dernier tour, mais ne vous engagez pas

dans une direction tant qu'on vous ne le demandera pas. Si vous le faites quand même, l'ordinateur n'enregistrera que le dernier ordre et essaiera de se diriger dans la direction du monstre, ce qui est évidemment impossible ; vous passerez donc votre tour et tout ce que vous obtiendrez sera le message indiquant que vous ne pouvez vous diriger dans cette direction. Après un moment, vous n'aurez plus à regarder l'écran car vous aurez une appréciation du temps suffisante.

Gardez un oeil sur les points décomptant vos blessures. Si vous devenez anxieux quant à l'issue du combat essayez de diriger le monstre vers une porte temporelle par laquelle, vous pourrez disparaître. Parfois, vous pourrez également éviter les monstres bien que les affronter et gagner est essentiel pour acquérir de l'expérience et des biens. Les monstres s'avancent toujours en ligne droite vers vous. Gardez ceci en mémoire et vous pourrez souvent les guider vers des endroits où ils ne pourront vous atteindre. Faites bien attention. Qu'importe la force que vous pourrez acquérir, il y aura toujours des monstres invulnérables à vos attaques. Cela peut-être de terribles créatures féroces ou bien des orcs inefficaces. Lorsque vous rencontrez un orc, vous devez d'abord essayer de discuter et puis de défendre votre vie s'il n'y a pas d'autres solutions. Ces créatures esseulées sont des mutants du démoniaque MINAX, condamnées à vivre leur misérable existence à tout jamais.

DANS LA VILLE

Apprenez à vous frayer un chemin tout d'abord sur la terre ferme et ensuite à travers l'espace temps. Recherchez les villes, les villages et les châteaux et parlez à tout le monde. Observez les objets que vous avez obtenus des monstres vaincus. Vérifiez souvent les imputations (ZTATUS). Apprenez comment obtenir de la nourriture et des points qui vous permettront d'endurer les coups lors du combat et repérez les endroits et les moyens pour obtenir plus d'argent. Alors que vous rassemblez des informations tactiques et que vous vous familiarisez avec votre environnement, vous devrez commencer à collecter des indices pour votre recherche. Votre but est d'apprendre comment arriver au bout de votre quête et donc d'agir en conséquence. Le but ultime de votre quête est expliqué dans l'histoire de MINAX.

DANS L'ESPACE

Finalement, vos voyages vous emmènent dans l'espace intersidéral où vous devez faire le tour complet des planètes. Le voyage dans l'espace est dangereux, aussi soyez prudent. N'oubliez pas votre équipement spécial. Suivez bien la carte galactique, mais ne soyez pas couard au point de ne rien explorer.

REINCARNATION

Si vous êtes tué soit sur Terre, soit dans l'espace, ne désespérez pas, vous pouvez ressusciter exactement à l'endroit où vous avez sauvé le jeu pour la dernière fois, en possession de tous vos moyens, argent et autres valeurs. Si vous mourez : éteindre votre ordinateur. Mettre le programme source dans le lecteur et remettre l'ordinateur sous tension pour reprendre le cours du jeu.

VOYAGE DANS LE TEMPS

Personne ne se souvient exactement quand, dans l'histoire, les premières portes temporelles apparurent ; probablement parce que leurs existences rendent le temps relatif. Les anciens livres n'en font aucune mention avant la défaite et la soumission au diabolique Mondain, si bien rappelées dans ULTIMA II. Des théories scientifiques fermement établies font état de la chronologie suivante : Mondain avait acquis tant de force, qu'à sa mort les lois physiques de la nature furent soumises à un énorme chamboulement. Quand la fumée disparut, tout ce qui restait, furent des corridors dans le temps et l'espace appelés communément «portes temporelles». De nombreux scientifiques et aventuriers ont tenté de traverser ces corridors; les seuls qui en revinrent parlent des difficultés et de la confusion de la navigation dans les corridors, spécialement dans les époques primitives.

De toutes les façons, l'existence des portes temporelles a changé irrémédiablement tout ce qui est et tout ce qui a jamais existé. Lorsque, les portes temporelles n'existaient nulle part, une deuxième chance était impossible ; il n'y avait aucune possibilité d'aller dans un autre temps, de trouver la causalité d'un fait, de l'annuler et d'en changer les effets dans le temps futur.

Maintenant, évidemment, cela est possible pour toutes les époques.

LA CARTE DU TEMPS

Les quelques voyageurs revenus, nous ont dit que les corridors du temps sont connectés avec 5 périodes distinctes, mais aucun d'entre eux n'a été capable de déterminer avec un semblant de précision quand et comment cela était arrivé. De leurs expériences, il apparaît qu'une certaine forme de vie intelligente existe dans beaucoup d'endroits où l'on pensait précédemment qu'il n'y avait qu'une forme de vie embryonnaire ou nulle. L'une des périodes, d'après deux voyageurs distincts, semble n'avoir aucune équivalence avec nos dernières découvertes scientifiques. Elle est ce qu'elle semble être, c'est la période sur laquelle nous avons le plus d'écrits.

Jusqu'à présent, les périodes étaient ressenties comme théologiques (au mieux), purement imaginaires et que nous appréhendions à travers la mythologie : le temps des légendes.

Voici les cinq périodes temporelles accessibles grâce aux corridors :

- Les légendes (LEGENDS)

La période, avant que l'histoire ne soit écrite, est peuplée par des créatures de mythe et de légende ; étant donné que le temps des légendes est gouverné par le Bien et le Mal, cela affecte tous les autres lieux et époques. Il est certain que la puissance enchantresse de MINAX, cause de nos pires troubles, est à son apogée à cette époque.

- La Génèse (PANGEA)

La période pendant laquelle la terre est encore en formation. Avant que les éruptions volcaniques séparent les 7 continents et fassent dériver le grand plateau continental, la terre ne forme qu'un énorme continent entouré par un gigantesque océan. La vie et la civilisation sont prospères, même si elles sont disséminées et bien que l'on n'en connaisse pas les origines qui demeurent inexplicables.

- Avant Jésus-Christ (B.C.)

La période juste avant les prémices de la civilisation, telle que l'histoire la relate: D'après les voyageurs temporels, une civilisation avancée existait déjà, constituée apparemment par les descendants des civilisations précédentes la Génèse. Les vieilles têtes pensantes du 20ème siècle ont émis la théorie que cette civilisation s'est développée à partir de quelques humains, abandonnés par une civilisation antérieure partie dans l'espace pour quelque raison.

- Après Jésus-Christ (A.D)

Le présent. Si nous pouvons toujours l'appeler ainsi, surtout en 1990. C'est, mais toutefois dans des proportions moindres que les précédentes, une époque dangereuse, due à l'égoïsme planétaire, menant à une surenchère périlleuse de jalousie et de mesquinerie mondiale. Cette période reflète la mentalité des personnes qui souffrent de découragement avec un sens des valeurs qui fait prendre le pas au pragmatisme sur la raison, un laissez-aller du sens commun qui entraîne les âmes faibles vers le crime.

- Le Renouveau (AFTERMATH)

La période de post-dévastation, généralement perçue comme le futur. La majorité de la vie, ainsi que de toute civilisation connue, a cessé d'exister. Alors que nous en apprenons de plus en plus sur MINAX, nous devenons convaincus de son entière responsabilité sur la dévastation totale et sur tous les événements qui ont pu y conduire. Notez que la plupart des terres immergées ont été balayées, spécialement les centres clés ainsi que la majorité des points chauds du grand continent sino-russo-américain.



Les portes temporelles de toutes les périodes sont représentées sur la carte de même manière et au même endroit qu'elles le sont dans le monde «après Jésus-Christ». Des cartes mises à jour de la plupart des autres périodes n'existent pas. Vous devrez extrapoler la localisation

des autres portes temporelles alors qu'elles apparaîtront dans leur propre période : Du fait que le temps «des légendes» est intemporel, la carte de cette période ne ressemblera en rien à celle de la terre. Le temps «des légendes» est représenté par ses quatre portes temporelles regroupées au bas de la carte, là où l'Antarctique devrait apparaître si jamais une quelconque porte temporelle devait apparaître en Antarctique.

Les portes temporelles apparaissent de manière hasardeuse, mais toujours à intervalles réguliers. Elles se matérialisent à partir d'une brume bleutée, silencieuse, qui prend peu à peu la forme d'une porte, mais que pour un court instant.

Pour pénétrer dans un corridor temporel, passer par une porte alors qu'elle est encore visible. Attention, ne vous placez pas là où était une porte pour attendre qu'elle réapparaisse : elle ne se matérialisera pas tant que vous occuperez cette position.

Les conséquences résultant d'une interruption des séquences d'apparition des portes temporelles sont inconnues, mais les scientifiques pensent qu'elles pourraient être désastreuses.

Les symboles et la représentation de la carte offrent la meilleure extrapolation et un condensé de la totalité des bribes de connaissances que nous avons pu acquérir grâce aux quelques voyageurs qui ont pu revenir. Chaque porte temporelle est représentée sur la carte par deux symboles : le premier symbole est l'époque dans laquelle la porte apparaît ; le second symbole est l'époque vers laquelle le voyageur est supposé pouvoir se rendre ; une ligne directe à partir de la porte temporelle indique où vous vous trouverez sur la terre dans la nouvelle époque.

A l'endroit où, d'une porte temporelle, partent plusieurs lignes de direction, celle qui représente la porte de destination est celle qui rejoint une autre porte dont la destination sera représentée par un premier symbole jalon.

Essayez l'exemple suivant sur la carte :

Supposons que vous soyez dans la période du renouveau et que vous vouliez rejoindre celle de l'après Jésus-Christ. Cherchez une porte représentée en premier par le symbole du renouveau suivi par celui de l'après Jésus-Christ. Vous l'avez trouvée ! C'est en Alaska avec de nombreuses lignes directionnelles au départ de celle-ci. Cherchez la ligne temporelle qui mène à la porte temporelle dont le premier symbole est «Après Jésus-Christ». O.K. Essayez Argentine.

LES HABITANTS D'ULTIMA II

Ceux que vous pouvez rencontrer partout :

ORC (ORC)



plus nuisible que dangereux ; l'Orc ténébreux est le prolifique résultat d'une expérience génétique démente, produit du croisement d'un être humain et d'un sanglier.

VOLEUR (THIEF)



pickpocket ordinaire ; le voleur préfère chaparder que combattre. Il peut vous dérober des objets extrêmement importants. Consultez toujours votre inventaire (Z) après avoir été confronté à un voleur.

COMBATTANT (FIGHTER)



Humanoïde très puissant ; les combattants sont les possesseurs de quelque chose dont vous avez besoin.

LES RELIGIEUX (CLERIC)



Les hommes de robe portent leur croix et convertissent mais ne sont pas toujours bons ou avisés.

LES SORCIERS (WIZARD)



Avec leur bâton magique en main, les sorciers adorent envoyer des missiles magiques qui causent d'énormes dommages.

LES ELFES (DAEMON)



Elles ont l'air insignifiant ces créatures du premier cercle infernal, mais leur plaisir consiste à vous stopper dans votre quête par des tours de magie. Un certain objet

magique peut battre les démons - parfois.



LE DEMON (DEVIL)

Va de pair avec les Elfes et rend inoffensives vos armes, certains objets en viennent à bout.

LE BALRON (BALRONS)

Reconnaissable avec terreur par ses énormes ailes de cuir. L'abominable Balron assoit le succès de sa force herculéenne sur des phrases magiques qui rendent sa victime complètement vulnérable. Des personnes ont émis l'hypothèse que les incantations magiques n'étaient pas réelles, mais que c'était l'exhalation putride de son haleine fétide trop horrible pour que les humains puissent y résister et ne trouvent leur salut qu'en tombant dans un sommeil comateux immédiat.



MONSTRE MARIN (SEA MONSTER)

S'il n'était pas si gros, il ressemblerait à un cygne jusqu'au moment où il se rue sur votre frégate. Il vous attaquera également sur la terre, si vous vous trouvez à proximité de l'eau.



DANS LES VILLES, VILLAGES ET CHATEAUX

LES GARDES (GUARDS)

Choisis pour leurs muscles, les gardes sont fanatiquement loyaux à leurs gouvernements. Ils sont généralement inoffensifs, à moins que vous ne contreveniez aux lois. Ils sont extrêmement forts.



LES MARCHANDS (MERCHANTS)

Désarmés et affables, constituent la masse populaire d'ULTIMA II, les marchands combattent rarement.



LES MENESTRELS (JESTERS)

Toujours en train de faire des pirouettes, les ménestrels sont généralement les bouffons qu'ils sont supposés être. Mais parfois la raillerie masque une grande sagesse.



ROIS ET REINES (KINGS AND QUEENS)

Plus grands que les êtres humains, mais plus petits que les gardes, les personnes royales ne se contentent pas de s'asseoir sur leurs trônes et d'accorder des faveurs.

MINAX

?

AU COURS DE VOS RENCONTRES DANS ULTIMA II

En voyageant à pied dans ULTIMA II, vous pénétrez loin à l'intérieur, mais pas partout. Vous pouvez acheter, partager ou voler des moyens de locomotion plus efficaces.

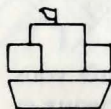


LES CHEVAUX (HORSES)

Galoper est beaucoup plus rapide que marcher. De plus, le prix des chevaux est abordable.

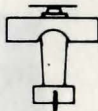
LES FREGATES (FRIGATES)

Lorsqu'une frégate mouille près de vous, vous pouvez en prendre le commandement, si l'équipage vous reconnaît comme marin et si vous possédez une certaine monnaie d'échange. Dans le cas contraire, celui-ci se mutinera contre vous.



LES AVIONS (PLANES)

Il n'y a pas de jets dans ULTIMA II, mais de simples monomoteurs qui vous permettent de pénétrer dans le monde et à travers le temps, si vous êtes entraînés.



LES FUSEES (ROCKETS)

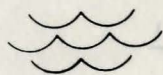
Vous finirez, sûrement par en trouver une, et avec le temps vous finirez par savoir comment vous en procurer une ; vous n'aurez pas besoin d'un manuel lorsque vous aurez à faire face à cette situation. Il faut une combinaison spatiale pour en emprunter une et survivre.



LA TOPOGRAPHIE D'ULTIMA II

Il existe dans l'univers d'ULTIMA II, 5 terrains naturels et 2 terrains artificiels ; ainsi que 5 sortes de métropoles avec les habitants desquelles vous pouvez discuter.

L'EAU (WATER)



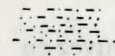
Personne sur ULTIMA II ne sait nager, à part le monstre marin, aussi, il vous faudra traverser soit grâce à une frégate, soit en survolant les flots par les airs.

L'HERBE (GRASS)



Aucun problème pour vous déplacer sur l'herbe, mais n'espérez pas que celle-ci puisse vous nourrir, vous êtes un humanoïde, non un bovidé.

LES MARECAGES (SWAMPS)



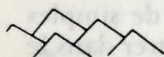
Vous n'aurez aucune difficulté à traverser les marais, à moins que vous ne soyez blessé ; vous perdrez des points à chaque pas.

LA FORET (FOREST)



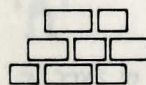
Parfois il y a encore plus de monstres dans la forêt vous guettant derrière les arbres. Mais les arbres sont beaux et l'ombre est agréable.

LES MONTAGNES (MOUNTAINS)



Rien à faire, vous n'êtes pas un chamois.

LES PAVES (COBBLESTONES)



Tous les chemins et routes d'ULTIMA II sont pavés, que ce soit dans le passé, le présent ou le futur.

LES MURS (WALLS)



Impénétrables. Si vous volez et que vous touchez un mur par mégarde, le grand déblayeur d'ULTIMA II présume que vous voulez sortir de la ville et vous escorte au dehors.

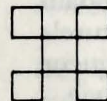
LES VILLAGES (VILLAGES)

Dans les villages campagnards vivent des gens simples, qui vendent leurs pauvres ustensiles aux voyageurs de passage et qui partagent leur savoir.



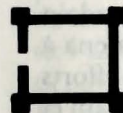
LES VILLES (TOWNS)

Avec la sophistication urbaine apparaissent les produits de l'innovation humaine : les épées, la poste et la bière à pression.



LES CHATEAUX (CASTLES)

Les châteaux, sièges des gouvernements, avec leurs prisons et leurs cathédrales, leurs dômes et leurs appartements privés.. Explorez-les, mais faites attention, les gardes sont triés sur le volet.



LES DONJONS (DUNGEONS)

Apparemment le berceau de toutes les créatures infernales de l'univers d'ULTIMA II, menant, qui sait, à l'enfer lui-même. Les donjons sont remplis de passages secrets, de diaboliques et tortueux labyrinthes. Ils sont aussi remplis de trésors et de monstres vicieux.



LES TOURS (TOWERS)

Peut-être que le monde du démon devient surpeuplé pour contenir toutes ses forces qui doivent bâtir d'immenses tours.

Les tours sont des donjons renversés. Cherchez les messages secrets dans les endroits hostiles.



L'HISTOIRE DE MINAX

Lorsque finalement l'envoûteur MONDAIN fut vaincu par un preux chevalier (était-ce vous ?), les rumeurs circulèrent.

La plus terrifiante, lors de cette période de trouble, était que Mondain ait entraîné un élève ; un protégé doté de pouvoirs magiques naturels considérables. La rumeur disparut lorsque les partenaires du vainqueur pénétrèrent dans son château et n'y trouvèrent aucun signe de vie.

La vie, lors de l'apogée de la puissance du Mondain était terrible. Jamais aucun prince des ténèbres ne fut si retors et si brutal. Mondain était un fléau qui régnait sur tous les démons connus qu'il amena à jouir de toutes les possessions terrestres. Il s'amusait de voir les efforts faits par les humains pour survivre. Avec la destruction de Mondain et de ses pouvoirs, l'horreur cessa.

Puisque rien ne vint confirmer la rumeur d'un successeur potentiel à ce cancer, les gens se sentirent rassurés et jetèrent leur manteau de terreur.

Les démons du passé s'en étaient allés avec leur créateur et géniteur ; finalement le monde redevint beau, la vie agréable et savoureuse

Cela dura plusieurs années, suffisamment longtemps pour que les enfants deviennent adultes. C'étaient des années excitantes ; les apparitions des portes temporelles apportèrent un énorme afflux de connaissances et une renaissance de la joie de vivre. La créativité s'épanouit et le travail fut abondant. Personne ne voulut s'alarmer lorsque les troubles recommencèrent, mais cela advint. La première manifestation fut la découverte d'un orc égaré par un paysan. Qu'était-ce ? Comment cela était-il venu ? Les scientifiques surent, au plus profond de leur coeur, que l'orc était une oeuvre de sorcier et que le sorcier avait été généreux envers les créateurs accidentels de l'Orc. Ils auraient dû chercher mais préférèrent l'oublier.

L'orc était trop malade et blessé pour combattre lorsqu'il fut découvert. Lorsqu'il eut suffisamment récupéré, il découvrit une énigme dans sa pauvre petite cervelle : ces créatures l'avaient sauvé ; c'est tout ce qu'il comprit, et il ne voulait pas les blesser. Cet orc solitaire n'avait jamais

été perdu, il n'était pas sous influence et persista dans sa bienveillance.

Tous les orcs que nous rencontrons dans les villes et les villages aujourd'hui sont des descendants de celui-ci. Les braves gens de la Terre auraient dû réaliser les significations de cette venue, ils se contentèrent de l'accepter des années auparavant.

De plus en plus de démons s'abattirent sur la Terre. Avec le temps, les gens s'en rendirent compte. Mais le démon était trop puissant, trop envahissant, pour être vaincu directement. Déjà l'auteur était trop fort, plus vicieux, que tous les princes des ténèbres précédents et trop imbu de lui-même pour garder le silence. Alors le nom de Minax, enchanteur de l'Enfer, se fit connaître. A l'âge de 3 ans, il était déjà capable de faire déplacer mentalement des objets. A l'âge de 11 ans, il devint l'élève de Mondain et décupla les capacités du maître. Le monde qu'il engendra faisait paraître celui de Mondain comme prospère et tranquille.

Minax ne se contentait pas d'étendre son influence maléfique sur les bons pour causer misère et détresse. Il préférait distiller le poison maléfique à l'intérieur même de ceux-ci, de façon à monter les gens les uns contre les autres, ne laissant personne intouché.

La destruction, la culpabilité et l'automutilation recouvrirent la Terre.

La dévastation atteint son apogée en 2111, ce qui marqua le grand triomphe de MINAX. Lorsque les anciennes civilisations s'étant épanouies dans l'amour et la beauté, la sagesse et la raison se tournèrent les unes contre les autres, et, dans leur haine et leur colère profonde, détruisirent l'essence même de la Terre qui les avait nourries.

S'il n'y avait pas eu les portes temporelles, vous ne seriez pas là à l'heure actuelle. Seule la possibilité de se déplacer dans le temps permit à quelque forme de vie de survivre en secret.

Depuis cette période horrible, les survivants se sont dévoués corps et âmes à comprendre les raisons profondes de ces événements et à repenser le concept du Temps et de ses dimensions. Ce groupe a recherché, émis des hypothèses, expérimenté, dans l'espoir de trouver quelque raison pour utiliser les portes temporelles de manière à

remonter le temps pour trouver une cause et en annuler les effets. A travers toutes leurs études, deux théories complémentaires persistent. L'une étant que le démon était une émanation directe, surpuissante, de ce qu'était MINAX ; l'autre, que l'élimination totale de la source pourrait inverser les causes et effets dans toutes les périodes, comme si l'instant immédiat était le présent et tout le reste le futur.

C'est à ce groupe que Lord British présente son plus profond respect et son admiration pour son héroïsme et son volontariat pour cette mission extrêmement périlleuse : l'expédition dans le temps. Sachez cela, que vous soyez vainqueurs ou vaincus, vous avez droit à leurs gratitude et amour.

Et si, non, lorsque vous reviendrez vainqueur, vous reviendrez dans un présent qui aurait pû et aurait dû être tel qu'il sera.

Certains dans ce groupe vous assurent qu'ils ne vous oublieront jamais. Mais soyez conscient que par le fait même de votre succès, les futures générations prospéreront dans le glorieux univers que vous avez créé. Oublieront-elles ? Votre autosatisfaction doit vous suffire. Si vous comprenez tout ceci et que vous désiriez aller de l'avant dans cette aventure, allez donc. Tous nos vœux et toutes nos pensées seront constamment avec vous jusqu'à votre retour - que les forces du Bien vous protègent tout au long de votre périple.

Pourquoi faites-vous tout ceci ?

Quel sorte d'aventurier êtes-vous, encore assis à lire cette légende plutôt que de pénétrer dans ULTIMA II ?

ULTIMA II ATARI

ATTENTION ! n'utilisez jamais la disquette source (player master side 2) pour créer un personnage.

Il faut impérativement que vous fassiez, avant toute manipulation, une copie du programme source. Dès que ceci est fait, identifiez la nouvelle disquette par le nom du nouveau personnage que vous avez créé. N'utilisez jamais le programme source pour jouer, sinon vous ne pourrez plus créer de nouveau personnage sur cette disquette.

POUR COPIER VOTRE PROGRAMME SOURCE (player master)

- 1 - Otez toutes les cartouches de l'ordinateur.
- 2 - Insérez la disquette ULTIMA II player master, face 2 (label vers le bas) dans le lecteur.
- 3 - Fermez la porte et mettez sous tension votre lecteur.
- 4 - Mettez sous tension l'ordinateur et le moniteur.
- 5 - Suivez les indications sur l'écran pour ôter le programme source (attendez toujours que le témoin lumineux supérieur du lecteur s'éteigne, avant de retirer la disquette) puis, insérez une disquette vierge dans le lecteur.
Appuyez sur n'importe quelle touche.
- 6 - Il vous sera alors indiqué sur l'écran de sortir la disquette et de réinsérer le programme source.
Appuyez sur n'importe quelle touche.
- 7 - Permutez les disquettes jusqu'à ce que le programme source au complet ait été copié sur la disquette vierge.

- 8 - Cela prendra plusieurs minutes pour procéder à l'échange complet des données. Lorsque le programme source aura été copié, l'inscription «copy complete» apparaîtra à l'écran. Nous vous suggérons de faire plusieurs copies, ainsi vous les aurez prêtes lorsque vous voudrez générer d'autres personnages.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- 1- Insérez la disquette ULTIMA II programme source, face 1 dans le lecteur (label vers le haut).
- 2 - Fermez la porte et mettez votre ordinateur et le moniteur sous tension.
- 3 - Dès que la présentation sera apparue sur l'écran, un menu vous sera offert comme suit :

```

TYPE
P-PLAY GAME OF ULTIMA II
C-CREATE A NEW CHARACTER
CHOICE :

```

(taper «P» pour jouer ou «C» pour créer un nouveau personnage)

POUR JOUER A ULTIMA II

- 1 - Pour reprendre le cours d'une partie, appuyez sur «P» et attendez que la lampe témoin rouge s'éteigne.
- 2 - Sortez le programme source, insérez la disquette du déroulement du jeu et suivez les inscriptions sur l'écran.

POUR CREER UN PERSONNAGE

- 1 - Pour créer un nouveau personnage, appuyez sur «P» et attendez que la lampe témoin rouge s'éteigne.
- 2 - Sortez le programme source et insérez votre nouvelle disquette (que vous venez de copier) dans le lecteur.

APPUYEZ SUR «ESC»

- 3 - Une page de création de personnage apparaît sur l'écran. Répartissez les 90 points disponibles parmi les caractéristiques qui donneront une âme à votre personnage, avec un minimum de 10 points par caractéristique.

- 4 - Lorsque vous aurez distribué tous vos points, choisissez le sexe, la race, la profession et le nom de votre personnage.

- 5 - L'ordinateur vous demandera si vous êtes satisfait : si oui, presser «Y» (si non, «N»). Les données seront enregistrées sur la disquette.

- 6 - Suivre les indications pour commencer à jouer.

COMMANDES DE DEPLACEMENTS

SUR LA SURFACE DE LA PLANETE

DONJONS ET TOURS

[=]

[=]

NORD

EN AVANT

OUEST ← → EST

DROITE ← → GAUCHE

SUD

EN ARRIERE

[⤴]

[⤵]

Sur la surface de la planète, les touches droite et gauche commandent aux mouvements Est et Ouest. La touche égalité commande les déplacements au Nord et la touche ATARI au Sud. Dans les donjons et les tours, les touches droite et gauche commandent les déplacements à droite ou à gauche, la touche égalité en avant et la touche ATARI en arrière. En appuyant sur la barre espace dans n'importe quel endroit, cela fera une pause dans le jeu.

La touche «ESC» enregistrera les transferts de données. Dans l'espace, les déplacements sont déterminés par les coordonnées de Xeno, Yako, et Zabo. Réferez-vous à la carte galactique pour les coordonnées des destinations choisies.

ULTIMA II GUIDE DU JOUEUR IBM PC/PC JR Par JAY SULLIVAN

POUR COMMENCER

Vous aurez à faire au moins une copie de la disquette du programme source (disquette n° 2). Utilisez un DOS 2.0 IBM (ou tout autre DOS récent IBM).

- 1 - Chargez IBM DOS dans votre ordinateur. Validez la touche entrée (enter) deux fois pour sauter les indications d'heure et de date.
- 2 - Tapez «Diskcopy», appuyez sur Enter et suivez les indications. Lorsque l'instruction d'insérer TARGET DISK apparaîtra, mettez une disquette vierge ou une disquette renfermant des informations que vous ne désirez pas conserver. Lorsque le processus de copie sera achevé, vous aurez à votre disposition une disquette de déroulement de jeu (player disk) sur laquelle vous pouvez créer votre personnage. Vous pouvez créer autant de disquettes et donc de personnages que vous le souhaitez.
- 3 - Réinsérez la disquette DOS et appuyez sur «N» pour indiquer à l'ordinateur que vous avez terminé de faire des copies. Quand les indications s'affichent, réinsérez le programme source (Program Master), tapez «ULTIMA II» puis appuyez sur Enter pour charger ULTIMA II.

RAJOUT D'UN DOS

Vous pouvez installer un DOS sur votre programme source. Ultima II chargera automatiquement.

- 1 - Insérez votre DOS 2.0. IBM (ou tout autre DOS plus récent). Fermez la porte et mettez sous tension vos moniteur et ordinateur.
- 2 - Quand l'indication (Enter new date) apparaît, appuyez sur «CTRL» «C».

3 - Lorsque «A» apparaît, remplacez la disquette DOS par le programme source Ultima II (si vous possédez deux lecteurs, mettre le DOS dans le deuxième lecteur).

4 - Tapez «GETDOS» et suivez les instructions pour valider votre DOS.

Pour charger Ultima II, après avoir ajouté le DOS au programme source, insérez simplement ce dernier dans le lecteur. Fermez la porte mettez sous tension l'ordinateur et le moniteur.

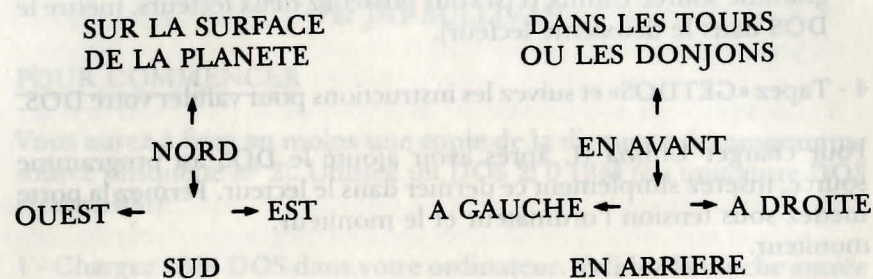
POUR JOUER

Après la page d'introduction, un menu vous permettra de choisir les options suivantes : «D» pour une démonstration - «C» pour créer un personnage - «P» pour jouer à ULTIMA II. Appuyez sur ESC pour quitter la démonstration et retourner au menu. Pour jouer, appuyez sur «P». Lorsque le lecteur s'arrête, retirez le programme source et insérez le programme de jeu (la copie comprenant votre personnage). Validez ESC pour procéder à l'échange du programme.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Si vous souhaitez créer un nouveau personnage avant de jouer à ULTIMA II appuyez sur «C» au menu. Lorsque le lecteur s'arrête, retirez le programme source et insérez le nouveau programme de jeu copié. Appuyez sur ESC pour procéder à l'échange des données. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour générer un nouveau personnage. Vous disposez de 90 points à distribuer complètement parmi les six caractéristiques en donnant à chacune d'elles un minimum de 10 points. Référez-vous au manuel pour les explications concernant chacune des caractéristiques. Lorsque vous aurez attribué tous vos points, choisissez votre race, profession, sexe et nom. Quand vous serez satisfait de votre personnage, celui-ci sera enregistré sur la disquette de jeu. Référez-vous à cette disquette par le nom de votre personnage pour la reconnaître plus aisément. Suivez les indications pour entrer dans l'univers d'ULTIMA II.

COMMANDES DE DEPLACEMENTS



Sur la surface de la planète, les flèches de droite et de gauche commandent les mouvements Est et Ouest ; les flèches haut et bas commandent les déplacements Nord et Sud. Dans les donjons et les tours, les flèches droite et gauche ordonnent des mouvements dans les mêmes sens, les flèches haut et bas correspondent à en avant et en arrière. En appuyant sur la barre espace, quelque soit le lieu, cela fera passer votre déplacement. La touche ESC vous fera sortir de la page de présentation et opérera un transfert des données.

Dans l'espace les déplacements sont déterminés par les coordonnées de XENO, YAKO et ZABO.

Référez-vous à la carte galactique d'Ultima II pour déterminer les coordonnées de votre destination.

ULTIMA II COMMODORE 64

Guide du joueur et instructions de chargement sur commodore 64
Par BOBBIT

Mettez sous tension le lecteur, le moniteur, puis l'ordinateur. Lorsque le lecteur s'arrête et que la lampe rouge s'éteint, insérez ULTIMA II programme source (Program Master) dans le lecteur et fermez la porte. Tapez LOAD «ULT», 8, 1 et appuyez sur return. Dès que la page de garde apparaît, une démonstration s'ensuit. Vous pouvez soit appuyer sur «C» pour créer un personnage soit sur «P» pour jouer à ULTIMA II.

Lorsque le lecteur s'arrête, retirez le programme source et insérez la disquette de déroulement du jeu (Player Disk) qui contient toutes les caractéristiques de votre personnage. Appuyez sur «F1» (à chaque changement de disquette, validez en appuyant sur «F1»). Suivez les indications portées sur l'écran soigneusement pour pénétrer dans le monde d'Ultima II.

CREATION D'UN PERSONNAGE

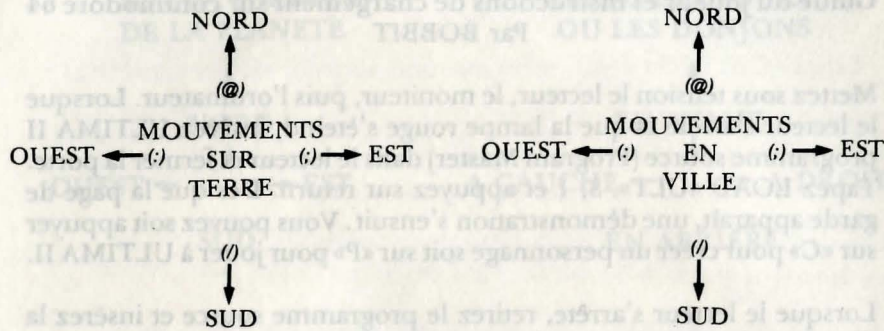
Pour créer un personnage, appuyez sur «C» lors de la présentation de l'introduction. Retirez le programme source et insérez la disquette de déroulement du jeu (Player Disk). Appuyez sur «F1».

Vous pouvez dès lors créer votre personnage en suivant soigneusement les instructions sur l'écran. Vous avez 90 points à distribuer aux 6 caractéristiques déterminant votre personnage ; chacune d'elles devant se voir attribuer 10 points minimum. Référez-vous au manuel pour les explications concernant celles-ci.

Dès que vous avez attribué vos 90 points, choisissez la race, la profession, le sexe et le nom de votre personnage. Lorsque vous serez satisfait du personnage créé, celui-ci sera enregistré. Marquez le nom de votre personnage sur votre disquette pour plus de facilité. Suivez les indications pour pénétrer dans le monde d'Ultima II.

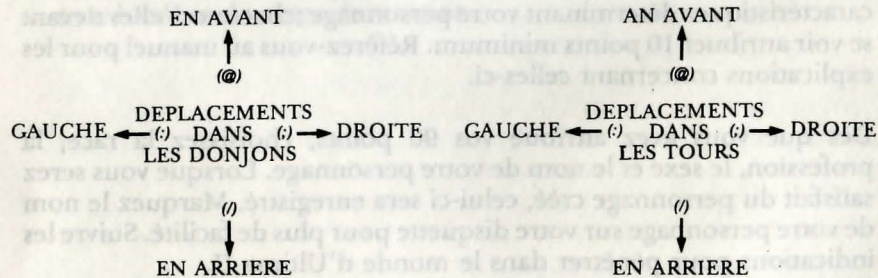
Si votre personnage meurt ou si vous n'êtes pas satisfait par ce dernier, vous pouvez en recréer un nouveau. L'ancien personnage sera alors remplacé par le nouveau.

COMMANDES DE DEPLACEMENTS



Sur la surface de la planète le point virgule(;) et les deux points (:)
contrôlent les directions Est et Ouest. La touche (@) sert au déplacement
au Nord et la barre verticale (/) au Sud. Dans les donjons et les tours, les
mêmes touches commandent les déplacements suivants :
(@) en avant - (/) en arrière - (;) à gauche - (:) à droite.

En appuyant sur la barre espace quelque soit l'endroit où vous vous
trouvez, vous sauterez votre déplacement. Dans l'espace les dépla-
cements sont déterminés par les coordonnées de Xeno, Yako et Zabo.
Référez-vous à la carte galactique d'Ultima II pour les coordonnées de
la destination choisie.



ULTIMA II MACINTOSH

La disquette que vous venez d'acquérir contient tout l'univers
d'ULTIMA II de Lord British. Vous pouvez créer un personnage sur
celle-ci et commencer votre quête immédiatement en ayant la certitude
que cela marchera ; néanmoins du fait de l'état pitoyable dans lequel se
trouve le monde par la faute de Minax et de son élève, nous vous
suggérons de faire une copie de la disquette source. Cette copie sera
utilisée comme programme de déroulement du jeu (n'utilisez pas le
programme original). Vous pouvez effectuer autant de copies que vous
le désirez. Chacune d'entre elles contiendra un univers parallèle
complet, prêt à accepter votre personnage alter ego dans sa quête
désespérée (une copie par personnage créée devra être effectuée).

POUR FAIRE UNE COPIE

Vous aurez besoin d'une disquette système d'exploitation Macintosh
(Macintosh system) ou tout autre disquette de démarrage possédant un
FINDER ; la disquette ULTIMA II et une disquette vierge qui
deviendra la disquette de déroulement du jeu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LES SYSTEMES MONOLECTEUR

- 1 - Chargez l'ordinateur avec la disquette système d'exploitation.
- 2 - Retirez celle-ci.
- 3 - Insérez une disquette vierge. Si vous avez à l'initialiser, ne lui
donnez pas un titre pour le moment.
- 4 - Retirez cette disquette.
- 5 - Insérez la disquette ULTIMA II.
- 6 - Validez l'icône ULTIMA II dans l'icône de la disquette copiée.
- 7 - Si vous êtes d'accord avec le texte d'alerte inclus dans la fenêtre,

cliquez O.K.

- 8 - Suivre les instructions d'échange de disquette jusqu'à ce que toutes les zones aient été recopiées.
- 9 - Identifier votre nouvelle disquette.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR LES BI-LECTEURS.

- 1 - Charger l'ordinateur avec la disquette système d'exploitation.
- 2 - Insérez la disquette vierge dans le lecteur externe. Si vous avez à initialiser cette disquette, ne lui donnez pas de titre pour le moment.
- 3 - Ejectez le système d'exploitation du lecteur.
- 4 - Insérez la disquette ULTIMA II dans le lecteur vide.
- 5 - Validez l'icône ULTIMA II dans l'icône de la disquette copiée.
- 6 - Si vous êtes d'accord avec le texte d'alerte inclus dans la fenêtre, cliquez O.K.
- 7 - Lorsque toutes les zones seront copiées, identifiez la nouvelle disquette.

INSTRUCTIONS SPECIFIQUES AU MACINTOSH

- Pour créer un personnage :
Entrez le nom de celui-ci et appuyez sur la touche «TAB» pour valider les autres choix.
- Pour pénétrer dans le monde d'ULTIMA II, utiliser l'icône représentant la carte de l'univers et déplacez-vous grâce à la souris. Sous cette icône se trouve le «Command Journal» qui vous permet de visualiser les ordres que vous avez donnés et les réponses de l'ordinateur.
- Lors de votre première exploration, vous avez dû remarquer une ville, déplacez votre curseur sur celle-ci et cliquez deux fois.

ULTIMA II APPLE

Avant de faire quoique se soit, faire au moins une copie du programme source (disquette 1, face 2).

Vous pouvez utiliser tous les programmes de copie usuels tels que COPY A de votre DOS Apple système de disquette source (voir ci-dessous) ou Super COPY III. Les instructions de copie du programme source point par point avec COPY A sont les suivantes :

Mettre sous tension l'ordinateur, insérer la disquette d'exploitation système DOS dans votre lecteur (cette disquette vous a été livrée avec votre Apple).

Dès que le système DOS est complètement chargé et que le curseur apparaît taper : «RUN COPY A» puis valider RETURN.

Suivre les instructions sur l'écran pour mettre en place votre (vos) lecteur(s). Si vous n'avez qu'un seul lecteur, insérez celui-ci dans le port 6 que ce soit pour l'original ou pour la duplication. Pour deux lecteurs, insérez le 1 et le 2 dans le port 6, ou le lecteur 1 dans le port 6 et le lecteur 2 dans le port 4. Si l'ordinateur possède deux cartes contrôle, 1 lecteur dans le port 6 et l'autre dans le port 4.

Si vous possédez un seul lecteur, ôtez le système DOS du lecteur et remplacez-le par le programme ULTIMA II, disquette 1, face 2 et validez «RETURN».

Les instructions «DUPLICATE DISK» se réfèrent à la disquette vierge, «ORIGINAL DISK» à la disquette source qui est copiée.

Si vous possédez deux lecteurs de disquettes, ôtez le système DOS du lecteur et remplacez le par le programme source original avant de valider «PRESS «RETURN» KEY TO BEGIN COPY».

(Appuyer sur «RETURN» pour commencer la duplication)

Insérez une disquette vierge dans le lecteur n° 2, puis suivez les

instructions sur l'écran jusqu'à ce que la copie soit terminée.

Quand l'inscription «Do you wish to make another copy» apparaît sur l'écran (voulez-vous une autre copie), taper «N» «RETURN» pour non, ou «Y» «RETURN» pour oui.

N.B. : des informations supplémentaires vous sont dispensées dans votre manuel : APPLE DOS

CREATION D'UN PERSONNAGE

Otez la copie nouvellement créée du lecteur et remplacez-la par le programme source (disquette 1, face 1). Eteignez votre ordinateur, puis remettez-le sous tension pour le charger ; puis appuyez sur «C» pour créer un personnage, insérez votre nouvelle copie, ensuite validez ESC. Vous pouvez, maintenant, créer votre personnage en suivant les instructions sur l'écran. Référez-vous au manuel pour les explications sur les imputations.

Validez une disquette par personnage que vous souhaitez créer et portez une référence distincte sur chaque disquette pour pouvoir les reconnaître. Quand vous aurez terminé, ôtez la copie et insérez le programme source et appuyez sur P pour jouer. N'apportez aucune protection contre l'écriture sur votre programme source ou vous ne pourrez pas copier celui-ci, par contre, n'essayez pas de copier le programme source ou la disquette «GALATIC».

COMMANDES DE DEPLACEMENTS

SUR LA SURFACE
DE LA PLANETE

DANS LES DONJONS
OU LES TOURS

«RETURN»

NORD

«RETURN»

EN AVANT

OUEST ←

→ EST

A GAUCHE ←

→ A DROITE

SUD

«/»

EN ARRIERE

«/»

Sur la surface de la planète, les flèches droite et gauche contrôlent les directions à l'Est et à l'Ouest, «RETURN» les déplacements au Nord et la barre de séparation les déplacements au Sud.

Dans les donjons et les tours, les flèches droite et gauche contrôlent les déplacements à droite et à gauche, la touche «RETURN» les déplacements vers l'avant et la barre verticale vers l'arrière. Si vous appuyez sur la barre espace, quelque soit l'endroit où vous vous trouvez, cela stoppera votre déplacement, la touche ESC vous fait sortir du mode de démonstration et enregistre les transferts de disquettes. Dans l'espace, le déplacement est déterminé par les coordonnées de XENO, YAKO et ZABO ; Référez-vous à la carte galactique d'ULTIMA II pour déterminer les coordonnées de votre destination choisie.

ULTIMA II REFERENCES DU JEU TOUCHES DE COMMANDE

A/	attaquer.	N/	suspendre le temps.
B/	monter à bord - enfourcher.	O/	offrir - donner.
C/	envoyer un sortilège.	P/	pause.
D/	descendre.	Q/	quitter.
E/	pénétrer - déchiffrer.	R/	préparer une arme.
F/	tirer une bordée.	S/	voler.
G/	prendre - ramasser.	T/	dialoguer.
H/	hyperspace.	U/	ouvrir.
I/	allumer.	V/	visualiser.
J/	sauter / s'accroupir	W/	se vêtir.
K/	monter.	X/	sortir.
L/	décoller / atterrir	Y/	hurler.
M/	incantation.	Z/	inventaire.

INCANTATIONS MAGIQUES

DES RELIGIEUX

Lumière
Echelle vers le bas

DES SORCIERS

Lumière
Echelle vers le bas

Echelle vers le haut
 Dématérialisation
 Téléportation
 Prière

Echelle vers le haut
 Missile magique
 Esquive
 Tuer

COMMANDES DE DIRECTION

APPLE

RETURN nord, en avant
 / sud, en arrière
 ← ouest, gauche
 → est, droite

IBM

↑ nord, en avant
 ↓ sud, en arrière
 ← ouest, gauche
 → est, droite

ATARI

= nord, en avant
 ▲ sud, en arrière
 ← ouest, gauche
 → est, droite

CBM 64

@ nord, en avant
 / sud, en arrière
 : gauche
 ; est, droite

SPACE BARRE pause

ESC ESC enregistre les transferts sur les disquettes, sort du mode de démonstration sur APPLE, IBM PC et IBM PCJR. Pas de démonstration sur ATARI.

CTRL S

CTRL S valide le son sur IBM

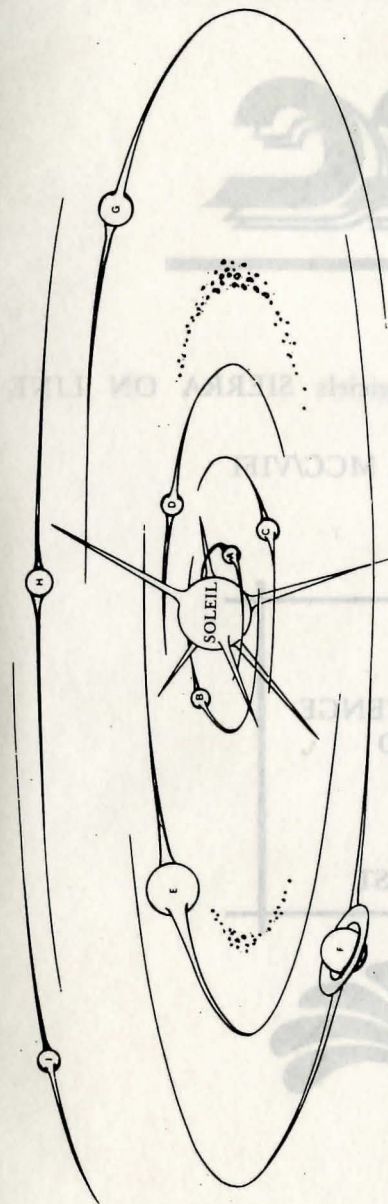
CBM 64 uniquement

F1

F1 enregistre les transferts sur les disquettes.

P C

Appuyer sur P ou C pour sortir du mode de démonstration.



LA CARTE DE L'ESPACE GALACTIQUE CONNUE D'ULTIMA II

	Xeno	Yako	Zabo	Vie	Terrain
* Soleil	4	4	4	N	Aucun
A Mercure	5	4	5	?	Eau, marécage
B Vénus	3	3	4	N	Eau, marécage, herbe
C Terre	6	6	6	Oui	Toutes les variétés
D Mars	6	2	3	Oui	Montagnes
E Jupiter	1	3	4	?	Eau, herbe
F Saturne	2	8	5	N	Eau, herbe
G Uranus	9	4	6	Oui	Forêt, herbe
H Neptune	4	0	5	?	Herbe
I Pluton	0	1	4	Oui	Montagne



Connaissez-vous tous les autres logiciels SIERRA ON LINE

DISTRIBUES PAR MCC/VIFI

BC'S QUEST FROGGER GROG'S REVENGE THRESHOLD TIME ZONE BOXING ULTIMA II KING'S QUEST
--



