

# Ultima<sup>®</sup> VII

## THE BLACK GATE™

PLAYER REFERENCE CARD

CARTE DE RÉFÉRENCE

REFERENZKARTE

SCHEDA DI RIFIRIMENTO DEL GIOCATORE

# Ultima<sup>®</sup> VII

## THE BLACK GATE™

### PLAYER REFERENCE CARD

To load *Ultima VII*, go to the drive that contains your game. (If it is in C-drive, type 'C:\Enter2') Then go to the subdirectory containing your game. (If you choose our default directory, type 'CD\ULTIMA7\Enter2.'). Finally, type 'ULTIMA7' to begin the game.

#### MAIN MENU

After the game loads, an introductory sequence automatically begins, but it may be skipped by pressing **Esc**. Then the main menu appears, listing four options:

- View Introduction,
- Start New Game,
- Journey Onward, and
- View Credits.

To select one of these options, single-click it with the mouse or use the arrow keys and press **Enter**.

To exit the introduction, character creation or credits, press **Esc**.

#### VIEW INTRODUCTION

The introduction reveals how and why the Avatar™ has returned to Britannia. Information presented here is very relevant to your quest. This scene is the same one that you see the first time you run the game.

#### START NEW GAME

This is where character creation takes place. It must be selected the first time you play the game. When you are asked to name your character, type the desired name (up to 14 letters) at the flashing cursor and press **Enter**. Next, you determine the gender of your character. With the mouse or space bar, select the gender of your choice and press **Enter**.

#### JOURNEY ONWARD

After you first create a character, this option takes you to the beginning of the actual game. In future sessions, this option returns you to your last saved game.

#### VIEW CREDITS

This option lists all of the many people who worked on *Ultima VII*.

#### INTRODUCTORY WALKTHROUGH

*This section guides you through the first few minutes of Ultima VII. It doesn't reveal any deep secrets, but it does introduce you to all of the basic actions you may perform in the game. It assumes you are using a mouse, which is highly recommended by both Iolo and Lord British.*

The scene opens as you, the Avatar, step out of a red Moongate into the Britannian town of Trinsic. Before you stand your old friend Iolo and the stable master, Petre.

**Conversations.** When Iolo addresses you, read each line of text and then click the left mouse button ('left-click'). Continue until Iolo has finished speaking, at which point he automatically joins your party.

Next, Mayor Finnigan approaches you. Again, left-click after each line of text. Finnigan asks you to investigate the Trinsic murder. Position your mouse cursor (represented by a green arrow) over the word 'Yes' and left-click to answer him.

Finnigan asks if you've visited the stables. Put the cursor on the word 'No' and left-click. He suggests that you visit the stables and you can begin moving around.

**Moving.** You (the Avatar) are always in the center of the screen. The stables are through the doorway to your north (i.e., toward the top of the screen). Position the cursor so that it points upward (northward) and right-click. You step to the north. Continue moving the cursor and right-clicking until you enter the building.

**Examining Things.** When you (the Avatar) enter the stables the roof disappears, allowing you (the player) to see inside. A horrible murder has occurred! You can look at each object in the stables by left-clicking on it. Place the cursor over the gold key (lying just west of the body) and left-click. The word 'key' appears (to identify it, if you couldn't tell what it was).

Perhaps the key will provide a clue. Move the cursor to the left of the key and click the right mouse button twice ('double-right-click'). You walk to that location. *Notice that moving around is accomplished by right-clicking, and all other actions, like talking and examining objects, are accomplished by left-clicking.*

**Using Things.** You don't want to be disturbed during this investigation, so close the door by placing the cursor on it and double-left-clicking.

**Taking Things.** The key may be a clue. Place the cursor so that the tip of it overlaps the key. Click and hold down the left mouse button ('left-click-and-hold'). As you continue holding, move the cursor around. If the mouse was properly positioned, the key is attached to the cursor. Don't let go yet!

To give yourself the key, move the cursor (and key) over your character and release the left button. The key will vanish.

**Examining Yourself (and other things).** Find out if you have the key by double-left-clicking on your character. An image of your character appears (your Inventory Display), with blue lines indicating the locations of equipment and clothing. The key is in your right hand.

Put the cursor on the large red check mark and left-click-and-hold. This lets you move your inventory window; move it to the upper right corner of the screen by dragging it in that direction. Release the button when you are satisfied with the new position.

You can remove your Inventory Display by left-clicking on the red check.

**Talking to People.** Perhaps your companion Iolo knows more about the murder. To speak with him, double-left-click on him. His portrait appears, along with speech. Responses you may select appear in the center of the screen. Left-click 'Murder' to discuss the murder with him.

When you are finished talking to Iolo, left-click on 'Bye' to end the conversation.

**Further Investigations.** There are other things you might try while inspecting the stables. It's a good idea to examine everything. Be sure to check out the dead gargoyle at the north of the stables, as well as the bag lying on the ground. You can see the bag's contents by double-left-clicking on the bag. Try removing items from the bag, such as the torch. Once the torch is on the ground, you may double-left-click on it to light it. Double-left-click on it again to extinguish it. (Note that while the torch is lit you cannot move it into any container.) In general, open the inventory of everyone in your party and both single- and double-left-click on

every object. You may discover all sorts of handy things.

When you've finished here, you'll want to leave. You can walk continuously by right-click-and-holding. You always walk in the direction the cursor points. The farther the cursor is from the center of the screen, the faster you travel. Luck be with you as you journey onward!

#### COMMANDS

*Ultima VII* is an entirely mouse-driven game. All action commands are controlled by the two mouse buttons. However, for those who do not have a mouse, all commands may also be performed from the keyboard.

#### USING THE MOUSE

The key point to using the mouse is knowing that the left button is used to perform actions involving the hands, and the right button is used to perform actions involving the feet. The mouse will generally appear in one of two forms: a green, straight arrow for normal activity or a red, jagged arrow for combat.

	Left Button	Right Button
Click	Look	Take One Pace
Double-Click	Use/Talk/Attack	Find a Path
Click-and-Drag	Move Items	Walk Continuously

#### MOVING YOUR CHARACTER (RIGHT-CLICKING)

To make yourself walk, simply point the arrow in the direction you wish to travel and right-click-and-hold. The farther the arrow is from you, the longer it gets, and the faster you travel. To stop moving, release the right button.

When danger is near, your speed is limited in proportion to your dexterity.

Double-right-clicking on a point on the screen makes you walk to that location, providing no obstacles bar the way (e.g., a locked door).

#### MANIPULATING OBJECTS (LEFT-CLICKING)

The left mouse button is used to look, move, use or attack.

#### Look

To bring up a short description of an object, left-click on it.



## Move

Many objects may be moved from one location to another. To move something that is portable, left-click-and-hold on the object. The cursor changes to a hand to indicate that you are holding an object. Move the cursor over the desired destination and release the mouse.

Releasing the item over a character places the item inside that character's inventory. If his Inventory Display is open, dropping the item on a container within the display places the item inside of that container (see **Inventory Display**).

If a container is not in anyone's inventory, it must be open (its display visible) to drop an item into it.

If an object is too heavy or too large to fit inside a container, or if you can't reach it, a message saying so appears in red above the object.

## Use

To use an object, double-left-click on it. Each type of item functions uniquely when used. For example, using an unlit lamp will light it; using a lit lamp will extinguish it.

Some objects may be used on other objects (e.g., a bucket on a well). Double-left-clicking on such an item turns the cursor into green crosshairs. Moving these to the target item and left-clicking uses the first item on the second.

Double-left-clicking on many usable objects brings up a display that provides more information about that object. For example, double-left-clicking on a chest brings up a display that reveals the contents of the chest. The contents may then be moved and manipulated like any other object within the

world. The bodies of fallen foes are treated like chests for these purposes.

In addition, the displays themselves may be moved in the same manner as moving an object — left-click, drag, release. Single-clicking on the red check at the left side of the display or pressing **Esc** will close that display.

'Using' a person has several meanings. Double-clicking on a person while not in combat will initiate a conversation with that person. (For more information on how conversations work, see **Screen Display**.) However, doing so while in combat mode indicates that you wish to attack that person. If you are clicking on a member of your party while in combat mode or while your Inventory Display is up, that member's Inventory Display will appear.

'Using' the Avatar will bring up your character's inventory (see **Inventory Display**).

To use a cart, double-left-click on a chair in the cart. Once all of the characters are seated, move the cart as if you were moving the Avatar. A boat operates under the same principle, but you must double-left-click on the sails instead of a chair. To stop using a cart or boat, double-left-click again on the chair or the sails, respectively.

## Attack

While in combat mode, double-left-clicking the cursor on another person *who is not in your party* or on an object initiates an attack on that person or object. If you are in combat mode, and in any attack mode other than Manual Mode (see **Combat**), you automatically attack any nearby hostile foes.

## KEYBOARD 'HOT KEYS' AND MOUSE EQUIVALENTS

Key	Function	Mouse Equivalent
Ⓞ	Turns combat mode on and off.	Left-click on the Dove/Sword icon in the Avatar's Inventory Display.
Ⓢ	Opens up the Inventory Display of each party member, beginning with the Avatar.	Double-left-click on each party member.
Ⓢ	Opens up the Statistics Display for each party member, beginning with the Avatar.	Left-click on the heart icon within the Inventory Display of each party member.
Ⓢ	Opens up the Save/Load Window.	Left-click on the disk icon in the Avatar's Inventory Display.
Ⓢ	Turns all audio effects on and off.	Left-click on both Sound Effects and Music in the Save/Load Window.
Ⓢ	Displays a scroll showing the version number of your copy of Ultima VII.	(None)
Ⓢ	Exits Ultima VII and returns to DOS.	(None)
Ⓢ	Changes the "handedness" of the mouse by swapping the functions of the left and right mouse buttons. The left button is now used to move around, and the right button to manipulate objects. This "H" toggle affects only the mouse, not keyboard commands.	(None)
Ⓢ	Closes Save/Load window, if it is open. If Save/Load is not open, closes all open displays and windows.	Left-click on each large red check.

## USING THE KEYBOARD

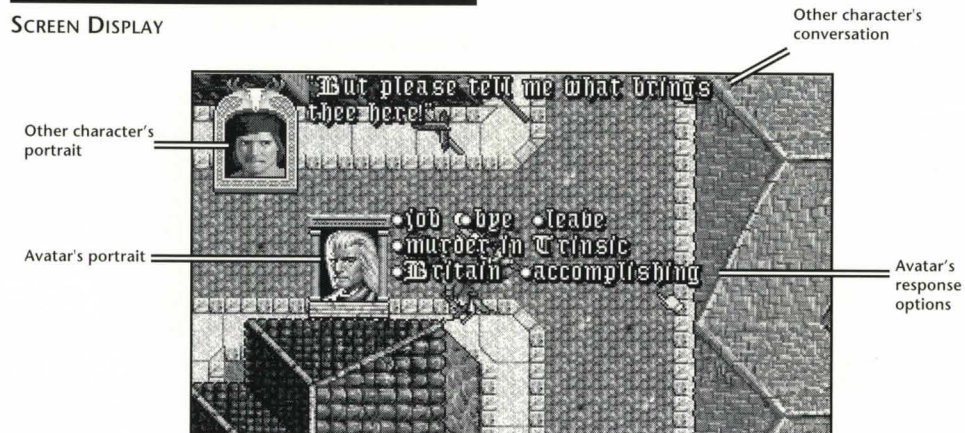
Though using a mouse is highly recommended, the keyboard may be used as a substitute if you have no mouse installed.

## Walking

The arrow keys may be pressed to walk one step in the desired direction. Holding the shift key down while pressing an arrow key will allow the Avatar to take three steps instead of one. If **Num-Lock** is on during play, *every* step will be a triple one.

## DISPLAYS

### SCREEN DISPLAY



In *Ultima VII*, the entire screen is devoted to displaying the map. Any messages or other relevant information appear over the game map, at various places.

During conversations, a portrait of the character you are speaking to appears in the upper left corner of the screen, with all of his text appearing to the right of the portrait. If any other characters interject, their portraits appear in the lower left corner of the screen with *their* text just to the right of *their* portrait. During conversations, your portrait appears in the center of the screen, with your word options appearing to the right of your portrait. Selecting a word or phrase from your options initiates a response from the character you're talking to.

Text that identifies an object appears just above that object. Text that appears just above a character icon means that that particular character has spoken.

## INVENTORY DISPLAY

When you double-left-click on yourself, your Inventory Display appears. This is also true of any character in your party, *as long as you have first brought up your own Inventory Display*.

**Dove/Flaming Sword.** At the left of the Inventory Display is either a dove (non-combat mode) or a flaming sword (combat mode) icon. Left-click on this icon to switch from one mode to the other. During play, the color of the cursor

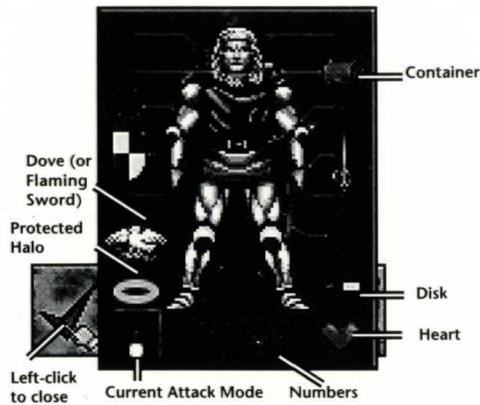
## Manipulating Objects

Press **Spacebar** to make the hand cursor visible. Now the arrow keys will move the cursor instead of the Avatar. Holding down **Shift** will increase the rate at which the cursor travels.

Treat **Ctrl** as if it were the left mouse button. For example, a single 'click' identifies an object, while a 'double-click' uses it.

If you are in any attack mode, there is no red cursor to remind you, but 'double-clicking' still initiates an attack.





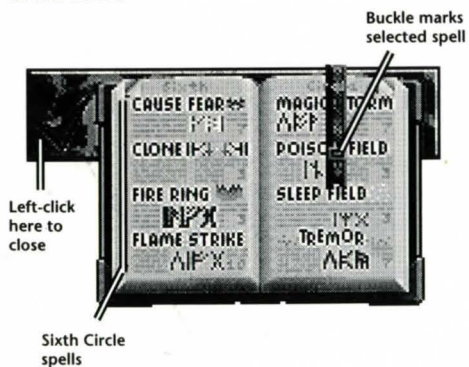
**Heart.** Below the disk is a heart. Left-clicking on this icon reveals the Status Display.

**Numbers.** At the bottom of the Inventory Display is a number next to another number (e.g., '24/36'). The number on the left is the weight that the character is carrying expressed as stones. The number on the right is the maximum number of stones that the character can carry. When buying items from shopkeepers, you are told if an item is too heavy for you to carry.

In addition to weight, items also have volume. Sometimes you are told that you cannot carry an item because your hands or your packs are full. By rearranging your equipment (e.g., putting a weapon in your pack or buying another backpack), you may be able to carry the new item.

**Current Attack Mode** and **Protected Halo** are described in **Combat**.

## SPELL BOOK

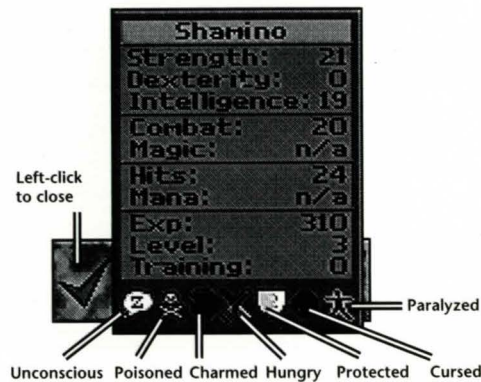


Double-left-clicking on the spell book in your Inventory Display brings up its display. To cast a

spell, double-left-click on that spell's icon. To select a spell without casting it, left-click on its icon in the spell book. The buckle on the bookmark moves to that spell.

There are six spells (*Fire Blast*, *Paralyze*, *Lightning*, *Explosion*, *Death Bolt* and *Sword Strike*) that may be cast in combat by double-left-clicking on a target as if attacking it. If the spell book is in your hand and the book was closed while that spell was selected (the bookmark's buckle was on that spell), using the mouse to attack causes you to cast that specific spell (as long as you have the spell points and reagents necessary). Also, if you (the Avatar) are not in Manual Mode and have your spell book ready (in hand), you cast spells automatically.

## STATUS DISPLAY



The Status Display lists a character's current attributes, both primary and secondary, and whether that character is unconscious, poisoned, charmed, hungry, protected, cursed or paralyzed.

## PRIMARY ATTRIBUTES

Strength, Dexterity and Intelligence are the primary attributes, with values ranging from range from 1 to 30. The higher an attribute is, the better. The remaining attributes are secondary statistics.

**Strength** determines several things, including how much you can carry, how much (if any) additional damage you do with a hand-to-hand weapon, and how many *Hits* you can take before dying.

**Dexterity** affects such things as how fast you are and how well you pick locks. Faster characters can move and attack more often than

slower ones. Dexterity determines your *Combat* skill.

**Intelligence** determines several things, including your *Magic* skill and how well you cast certain spells.

## SECONDARY ATTRIBUTES

**Combat.** Your base combat skill is derived directly from your dexterity. It determines how likely you are to hit in combat with normal weapons.

**Magic.** Your base magic skill is derived directly from your intelligence. It determines the maximum number of *Mana* points you can have.

**Hits** are derived directly from your strength. They are reduced by damage, poison and hunger. When your *Hits* reach 0, you are unconscious.

**Mana** records the current number of *Mana* points you have at that moment. The less active

## COMBAT

In the lower left corner of each character's Inventory Display is an icon representing the attack mode for that character when he is in combat. The following attack modes are available:

Icon	Available to Avatar	Available to Other Party Members	Attack Mode	Description
	Yes	No	Manual	You may direct each combat action.
	Yes	Yes	Attack weakest	The character will attack the weakest opponent.
	Yes	Yes	Attack strongest	The character will attack the strongest opponent.
	Yes	Yes	Defend	The character will be less effective at hitting and more effective at dodging blows.
	Yes	Yes	Attack nearest	The character will attack the nearest opponent.
	No	Yes	Berserk	The character will never flee, regardless of wounds.
	No	Yes	Flee	The character will retreat from any opponents in an orderly fashion.
	No	Yes	Random	The character will attack a random foe.
	No	Yes	Protect	The character will attempt to protect the party member in Protected Mode.



If the Avatar's attack mode is anything but Manual Mode, he selects targets on his own (according to the rules of his attack mode) and fights those opponents without any further input from the player. The player may override control at any time (by double-left-clicking on a specific target to attack it, right-click-and-holding to lead the Avatar in a certain direction, etc.).

When not in Manual Mode, the Avatar does not select fleeing or disabled (sleeping, paralyzed or unconscious) targets on his own, and breaks off an attack once any of these conditions are met. To make the Avatar pursue an enemy to the death, double-left-click on the opponent after it has already fled or been disabled.

### Flee Mode

If a party member is seriously injured, he may flee. Neither the Avatar nor party members in Berserk Mode will ever flee. Normally, fleeing characters might drop some of their possessions. Party members who have been set to Flee Mode will make an orderly retreat and will not drop any of their possessions.

### Protected 'Mode' and Protect Mode

You may designate a party member to be protected by clicking on the 'halo' just above that character's attack mode icon. It turns gold, indicating that this party member is to be protected. Only one person in the party may be protected at any one time.

Note that if you have not designated any party member to be protected ('turned his halo on'), an injured party member may turn his own halo on and call out to other party members for protection. Any party members that are in Protect Mode will follow this injured character around and attempt to protect him. Effectively, any protecting character's main concern is for the welfare of the protected individual, and he will fight anyone who attacks the protected character until there is no longer a threat.



Pour charger *Ultima VII*, accédez à l'unité qui contient votre jeu (si c'est l'unité C, tapez 'C: \Entrée'). Rendez-vous ensuite au sous-répertoire où se trouve votre jeu. Si vous choisissez notre répertoire par défaut, tapez 'CD\ULTIMA7 \Entrée' et puis tapez 'ULTIMA7' pour commencer le jeu.

### MENU PRINCIPAL

Après le chargement du jeu, une séquence d'introduction est automatiquement lancée. Vous pouvez toutefois quitter cette séquence en appuyant sur **Esc**. Le menu principal apparaît alors, avec quatre différentes options :

- **View Introduction** (visualiser l'introduction)
- **Start New Game** (commencer un nouveau jeu)
- **Journey Onward** (voyager)
- **View Credits** (visualiser les remerciements)

Pour sélectionner l'une de ces options, faites un simple clic avec la souris ou servez-vous des touches fléchées et appuyez sur **Entrée**.

Pour quitter l'introduction, la création de personnage ou les remerciements, appuyez sur **Esc**.

### VISUALISATION DE L'INTRODUCTION

L'introduction vous révèle comment et pourquoi l'Avatar™ est revenu en Britannia. Les informations présentées ici sont très importantes pour votre quête. Cette scène est la même que celle que vous voyez la première fois que vous jouez à *Ultima VII*.

### POUR COMMENCER UN NOUVEAU JEU

C'est ici qu'a lieu la création de personnage. Vous devez sélectionner cette option la première fois que vous jouez. Lorsqu'il vous est demandé de donner un nom à votre personnage, tapez le nom désiré (14 lettres maximum) à l'endroit où apparaît le curseur clignotant et appuyez sur **Entrée**. Choisissez ensuite le sexe de votre personnage en vous servant de la souris ou de la barre d'espace et appuyez sur **Entrée**.

### JOURNEY ONWARD (VOYAGER)

Après que vous avez créé un personnage pour la première fois, cette option vous amène au début du jeu lui-même. Lors des séances de jeu futures,

cette option vous fera retourner au dernier jeu que vous avez sauvegardé.

### VISUALISATION DES REMERCIEMENTS

Cette option énumère les nombreuses personnes qui ont travaillé à la réalisation d'*Ultima VII*.

### TOUR DE RECONNAISSANCE

*Cette section vous guide à travers les premières minutes d'Ultima VII. Elle ne vous dévoilera aucun secret important, mais vous familiarisera avec toutes les actions de base que vous pourrez avoir à accomplir au cours du jeu. Cette séquence présuppose que vous utilisiez une souris ; celle-ci est en effet fortement conseillée à la fois par Iolo et par Lord British.*

La scène s'ouvre sur vous, l'Avatar, en train de sortir par une porte lunaire rouge pour pénétrer dans Britannia, dans la ville de Trinsic. Devant vous se tiennent votre vieil ami Iolo et le maître des écuries, Petre.

**Conversations.** Lorsqu'Iolo s'adresse à vous, lisez chaque ligne du texte puis cliquez avec le bouton gauche de la souris (faites un 'clic à gauche'). Continuez jusqu'à ce qu'Iolo ait terminé de parler, moment auquel il se joindra de façon automatique à votre équipe.

Le maire Finnigan s'approche ensuite de vous. Cette fois encore, cliquez avec le bouton gauche après chaque ligne de texte. Finnigan vous demande de faire une enquête sur le meurtre de Trinsic. Positionnez le curseur de votre souris (représenté par une flèche verte) sur le mot 'Yes' (oui) et cliquez avec le bouton gauche pour lui répondre.

Finnigan vous demande si vous avez visité les écuries. Placez le curseur sur le mot 'No' (non) et faites un clic à gauche pour lui répondre. Il vous suggère alors de le faire et vous pouvez commencer à visiter les environs.

**Pour vous déplacer.** Vous (l'Avatar) vous trouvez toujours au centre de l'écran. Les écuries se situent derrière la porte nord (c.-à-d. en haut de l'écran). Pour vous diriger vers elles, positionnez le curseur de façon qu'il soit pointé vers le haut (vers le nord) et cliquez avec le bouton droit jusqu'à ce que vous entriez dans le bâtiment.

**Pour examiner des objets.** Lorsque vous (l'Avatar) pénétrez dans les écuries, le toit disparaît, ce qui vous permet (à vous, le joueur) de voir à l'intérieur. Un horrible meurtre a été perpétré ! Vous pouvez regarder chaque objet qui se trouve dans les écuries en cliquant dessus avec



le bouton gauche. Placez le curseur sur la clé en or (qui se trouve par terre à l'ouest du cadavre) et faites un clic à gauche. Le mot 'Key' (clé) s'affiche ; il vous permet d'identifier l'objet, au cas où vous ne sachiez pas ce que c'était.

La clé vous fournira peut-être un indice. Placez le curseur à gauche de cette clé et cliquez deux fois sur le bouton droit (faites un 'double clic à droite'). Vous vous rendez alors à cet endroit. *Notez que vos déplacements s'effectuent tous par un double-clic à droite et que toutes les autres actions, comme parler et examiner des objets, s'accomplissent par un clic à gauche.*

**Pour utiliser des objets.** Pour ne pas être dérangé pendant vos investigations, fermez la porte en positionnant le curseur sur celle-ci et en faisant un double-clic à gauche.

**Pour prendre des objets.** La clé peut servir d'indice. Positionnez le curseur de façon que la pointe de celui-ci se superpose à la clé. Cliquez avec le bouton gauche et maintenez-le enfoncé. Puis déplacez le curseur tout en gardant le doigt sur le bouton de la souris. Si la souris était positionnée correctement, la clé est maintenant attachée au curseur. Ne relâchez pas encore le bouton !

Pour prendre la clé, placez le curseur (et la clé) sur votre personnage et relâchez le bouton gauche. La clé disparaît.

**Pour vous examiner vous-même (et examiner d'autres objets).** Vérifiez que vous avez la clé en faisant un double-clic à gauche sur votre personnage. Une image de votre personnage apparaît (l'écran de stock), avec des lignes bleues indiquant l'emplacement des objets et des vêtements. La clé se trouve dans votre main droite.

Placez maintenant le curseur sur le grand carreau rouge et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Cela vous permet de déplacer votre fenêtre de stock ; traînez-la jusqu'au coin supérieur droit de l'écran. Relâchez le bouton lorsque sa nouvelle place vous convient.

Vous pouvez faire disparaître votre écran de stock en cliquant avec le bouton gauche sur le carreau rouge.

**Pour parler aux gens.** Peut-être votre compagnon Iolo en sait-il plus sur le meurtre. Pour lui parler, faites un double-clic à gauche sur lui. Son portrait apparaît, avec ses paroles. Les réponses que vous pouvez sélectionner s'affichent au centre de l'écran. Cliquez avec le bouton gauche sur 'Murder' (meurtre) pour discuter du meurtre avec lui.

Une fois que vous avez terminé de parler avec Iolo, faites un clic à gauche sur 'Bye' (au revoir) pour mettre fin à la conversation.

**Autres investigations.** Il y a d'autres choses que vous pouvez essayer au cours de votre examen des écuries. Vous serez bien avisé de tout étudier. N'oubliez pas de contrôler la gargouille morte, au nord des écuries, ainsi que le sac qui se trouve sur le sol. Vous connaîtrez son contenu en faisant un double-clic dessus avec le bouton gauche. Essayez de sortir des objets du sac, comme la torche. Une fois celle-ci sur le sol, vous pouvez faire un double-clic dessus avec le bouton gauche pour l'allumer. Pour l'éteindre, faites le même geste. (Notez que quand la torche est allumée, vous ne pouvez la ranger dans aucun des récipients.) De manière générale, nous vous conseillons d'ouvrir le stock de chacun des membres de votre équipe et de faire un simple et un double-clic à gauche sur chaque objet. Vous pourriez bien découvrir une foule de choses très pratiques.

Lorsque vous aurez terminé vos investigations ici, vous voudrez partir. En cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé, vous avancerez en marchant. Vous vous déplacez toujours dans la direction dans laquelle le curseur est pointé. Plus le curseur est éloigné du centre de l'écran, plus vous voyagez rapidement. Que la chance soit avec vous au cours de votre voyage !

## FONCTIONS

*Ultima VII* est un jeu qui se commande entièrement avec une souris. Toutes les fonctions d'action s'activent au moyen des deux boutons de la souris. Cependant, pour ceux qui ne disposent pas de souris, toutes les fonctions peuvent également s'effectuer à partir du clavier.

### UTILISATION DE LA SOURIS

Le principal intérêt de la souris est que le bouton gauche sert à accomplir des actions impliquant les mains et que le bouton droit active les actions où l'on se sert de pieds. Le curseur apparaît généralement sous l'une des deux formes suivantes : une flèche verte simple pour les activités normales et une flèche rouge dentelée pour le combat.

	Bouton gauche	Bouton droit
Clic	Regarder	Faire un pas
Double-clic	Utiliser/parler/attaquer	Trouver un chemin
Clic et faire glisser	Déplacer des objets	Avancer en marchant

### POUR DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE (CLIC À DROITE)

Pour vous mettre à marcher, faites tout simplement pointer la flèche dans la direction dans laquelle vous voulez voyager et cliquez avec le bouton droit et maintenez-le enfoncé. Plus la flèche est éloignée de vous, plus elle est longue et plus vite vous vous déplacez. Pour vous arrêter, relâchez le bouton droit.

En cas de danger imminent, votre vitesse est réduite proportionnellement à votre dextérité.

En faisant un double-clic à droite sur un point de l'écran, vous marchez vers ce point, si toutefois aucun obstacle n'entrave votre chemin (comme une porte fermée à clé par exemple).

### MANIPULATION D'OBJETS (CLIC À GAUCHE)

Le bouton gauche sert à regarder, déplacer, utiliser ou attaquer.

#### Regarder

Cliquez sur un objet avec le bouton gauche pour en obtenir une brève description.

#### Déplacer

Vous pouvez déplacer de nombreux objets d'un endroit à l'autre. Pour déplacer quelque chose de portable, faites un clic à gauche sur l'objet et maintenez le bouton enfoncé. Le curseur se transforme en main pour vous indiquer que vous tenez un objet. Positionnez le curseur sur le lieu de destination choisi et relâchez le bouton de la souris.

En lâchant l'objet au-dessus d'un personnage, vous intégrez l'objet en question au stock de ce personnage. Si son écran de stock est ouvert, le fait de lâcher l'objet sur un récipient de cet écran le place à l'intérieur de ce récipient (voir **Écran de stock**).

Si l'objet ne se trouve dans aucun stock, il faut l'ouvrir (il sera alors visible) pour pouvoir y placer un objet.

Si un objet est trop volumineux ou trop lourd pour pouvoir entrer dans un récipient, ou si vous ne pouvez atteindre cet objet, un message qui apparaît en rouge au-dessus de l'objet vous en avertira.

#### Utiliser

Pour utiliser un objet, faites un double-clic à gauche sur cet objet. La manière de fonctionner de chaque type d'objet est propre à chaque utilisation. Ainsi, si vous utilisez une lampe éteinte, elle s'allume, si vous utilisez une lampe allumée, elle s'éteint.

Certains objets peuvent s'utiliser sur d'autres objets (un seau sur un puits par exemple). Pour ces objets, faire un double-clic avec le bouton gauche transforme le curseur en un réticule vert. En amenant le réticule à l'objet de destination et en faisant un clic à gauche, vous utilisez le premier objet sur le second.

Pour de nombreux objets utilisables, effectuer un double-clic à gauche fait apparaître un écran qui fournit des informations supplémentaires sur cet objet. Par exemple, en faisant un double-clic avec le bouton gauche sur un coffre, vous obtiendrez un écran vous montrant le contenu de ce coffre. Vous pouvez ensuite déplacer et manipuler le contenu comme vous le feriez avec n'importe quel autre objet du monde. Les cadavres d'ennemis vaincus se comportent à cet égard comme les coffres.

De plus, les écrans eux-mêmes peuvent se déplacer de la même manière que les objets : clic avec le bouton gauche, faites glisser, relâcher. Pour refermer l'écran de contenu, faites un simple clic sur le carreau rouge à gauche de l'écran ou appuyez sur **ESC**.

'Utiliser' une personne a plusieurs significations. Un double-clic sur une personne en dehors d'un combat vous fait entrer en conversation avec cette personne. (Pour de plus amples informations sur la manière dont fonctionnent les conversations, voir la section **Organisation de l'écran**.) Cependant, en mode de combat, cette manœuvre indique que vous voulez attaquer cette personne. Si vous cliquez sur un membre de votre équipe en mode de combat ou lorsque votre écran de stock est affiché, cela fait apparaître l'écran de stock de ce personnage.

'Utiliser' l'Avatar fait s'afficher le stock de votre personnage (voir **Écran de stock**).

Pour utiliser une charrette, faites un double-clic avec le bouton gauche sur un siège de la charrette. Une fois que tous les personnages de la charrette sont assis, déplacez celle-ci comme si vous déplaçiez l'Avatar. Les bateaux fonctionnent de la même façon, si ce n'est que vous devez effectuer un double-clic sur les voiles au lieu de le faire sur le siège. Pour mettre fin à l'utilisation d'une charrette ou d'un bateau, faites à nouveau un double-clic avec le bouton gauche sur la chaise ou sur les voiles.

#### Attaquer

Quand vous êtes en mode de combat, le fait de faire un double-clic avec le bouton gauche sur une personne *qui ne fait pas partie de votre équipe* ou sur un objet déclenche une attaque contre cette personne ou cet objet. En mode de combat



et en n'importe quel mode d'attaque autre que le mode manuel (voir **Combat**), vous attaquez automatiquement tout ennemi se trouvant dans les parages.

### UTILISATION DU CLAVIER

Bien que l'utilisation de la souris soit vivement recommandée, le clavier peut servir de substitut si vous n'avez pas connecté de souris à votre ordinateur.

### Marcher

Pour faire un pas dans une certaine direction, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction choisie. En maintenant enfoncée la touche **⌘ Majuscules** lorsque vous appuyez sur une touche fléchée, vous ferez faire à l'avatar trois pas au lieu d'un. Si la touche **⌘ NumLock** est activée, chaque pas sera un triple pas.

### TOUCHES PRINCIPALES DU CLAVIER AVEC LEURS ÉQUIVALENTS DE SOURIS

Touche	Fonction	Équivalent sur la souris
<b>C</b>	Active et désactive le mode de combat.	Clic avec le bouton gauche sur l'icône de colombe/d'épée à l'écran de stock de l'Avatar.
<b>I</b>	Ouvre l'écran de stock de chaque membre de l'équipe, en commençant par l'avatar.	Double-clic à gauche sur chaque membre d'équipe.
<b>Z</b>	Ouvre l'écran de statistiques pour chaque membre de l'équipe, en commençant par l'Avatar.	Clic à gauche sur l'icône de cœur dans l'écran de stock de chaque membre d'équipe.
<b>S</b>	Ouvre la fenêtre de sauvegarde/chargement.	Clic à gauche sur l'icône de disque dans l'écran de stock de l'Avatar.
<b>R</b>	Active et désactive tous les effets sonores.	Clic à gauche à la fois sur les effets sonores et la musique dans la fenêtre de sauvegarde/chargement.
<b>U</b>	Affiche un parchemin qui montre le numéro de version de votre exemplaire d'Ultima VII.	(Aucun)
<b>⌘ Alt ⌘ H</b>	Pour sortir d'Ultima VII et retourner au DOS.	(Aucun)
<b>H</b>	Inverse les fonctions respectives des boutons gauche et droit de la souris. Le bouton gauche sert maintenant à se déplacer, le bouton droit à manipuler des objets. La touche H n'affecte que la souris et ne change rien au clavier.	(Aucun)
<b>⌘ Esc</b>	Ferme la fenêtre de sauvegarde/chargement si elle est ouverte. Dans le cas contraire, ferme toutes les fenêtres et écrans.	Clic à gauche sur chaque grand carreau rouge.

### Manipuler les objets

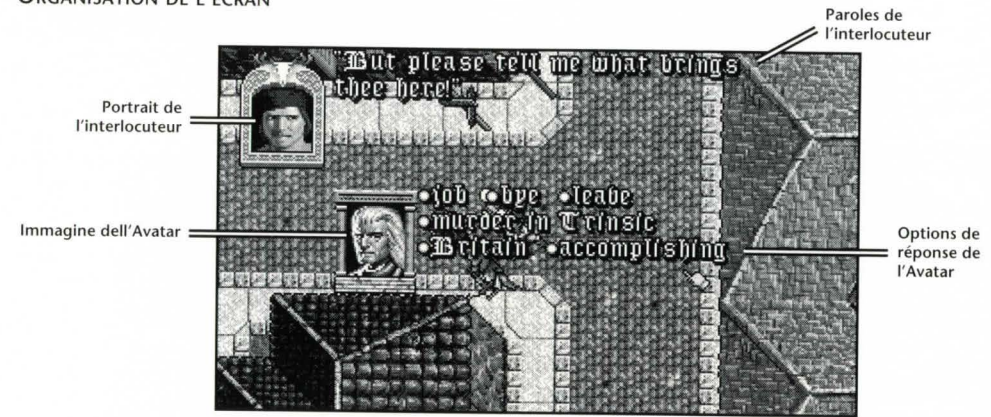
Appuyez sur la **⌘ Barre-d'espacement** pour faire apparaître le curseur en forme de main. Les touches fléchées déplacent le curseur au lieu de l'Avatar. Maintenir la touche **⌘ Majuscules** enfoncée accroît le rythme auquel le curseur se déplace.

Considérez la touche de **⌘ Commande** comme le bouton gauche de la souris. Ainsi, en appuyant une fois sur cette touche vous identifiez un objet, en appuyant deux fois vous utilisez cet objet.

Si vous vous trouvez dans n'importe quel mode d'attaque, il n'y a pas de curseur rouge pour vous servir d'aide-mémoire, mais appuyer deux fois sur la touche sert toujours à lancer une attaque.

## ÉCRANS

### ORGANISATION DE L'ÉCRAN



Dans *Ultima VII*, l'écran tout entier est consacré à la carte. Tous les messages ou informations apparaissent sur la carte, à différents endroits.

Au cours des conversations, un portrait du personnage auquel vous êtes en train de parler apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran, ses paroles s'affichant à droite du portrait. Si d'autres personnages interviennent dans la conversation, leurs portraits apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran et leurs paroles s'affichent juste à droite de leur portrait. Pendant les conversations, votre portrait s'affiche au centre de l'écran, vos options de réponse s'inscrivant à droite de votre portrait. En sélectionnant un mot ou une expression dans vos options, vous faites automatiquement répondre votre interlocuteur.

Le texte qui identifie un objet s'affiche juste au-dessus de cet objet. Le texte apparaissant au-dessus d'une icône de personnage signifie que ce personnage a parlé.

### ÉCRAN DE STOCK

Quand vous faites un double-clic avec le bouton gauche sur votre personnage, son écran de stock apparaît. Cela vaut pour n'importe quel personnage de votre équipe, à condition que vous ayez fait apparaître votre propre écran de stock.

**Colombe/épée flamboyante** : dans la partie gauche de l'écran de stock se trouve une icône d'épée flamboyante si vous vous trouvez en mode de combat et de colombe si vous ne combattez pas. Cliquez sur cette icône pour passer d'un mode à l'autre. Pendant le jeu, la couleur de la flèche de curseur vous indique si vous êtes en mode de combat (vert) ou en mode 'normal' (rouge).

**Les récipients** : faites un double-clic avec le bouton gauche sur un récipient de votre stock pour en connaître le contenu.

**Disquette** : à droite de l'écran de stock se trouve une icône de disquette. En cliquant sur cette icône avec le bouton gauche, vous faites apparaître une fenêtre qui vous permet de charger ou de sauvegarder un jeu, d'activer et de

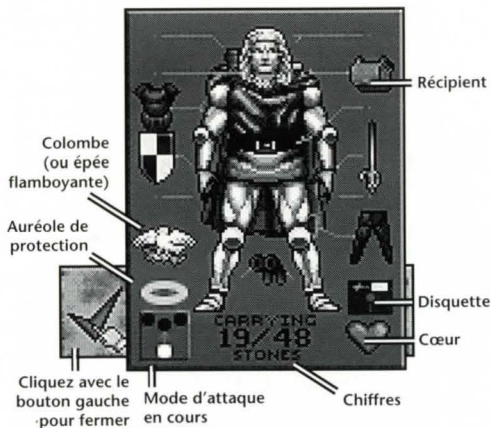
désactiver les effets sonores et la musique, ou de quitter le jeu.

**Cœur** : un cœur se trouve en dessous de la disquette. Un clic avec le bouton gauche sur ce cœur entraîne l'affichage de l'écran de statut.

**Les chiffres** : au bas de l'écran de stock se trouve deux chiffres côte à côte (par exemple, '24/36'). Le chiffre de gauche correspond au poids que le personnage porte actuellement, exprimé en stones. Le chiffre de droite indique le nombre de stones maximal qu'il peut porter. Lorsque vous achetez des objets dans les magasins, un message vous prévient si un objet est trop lourd à porter.

En plus de leur poids, les objets possèdent un volume. Parfois, un message vous dit que vous ne pouvez pas porter un objet parce que vous avez les mains pleines ou parce que vos bagages sont pleins. En réorganisant votre équipement (par exemple, en mettant une arme dans votre ballot ou en achetant un autre sac à dos), vous pourriez peut-être arriver à porter le nouvel objet.

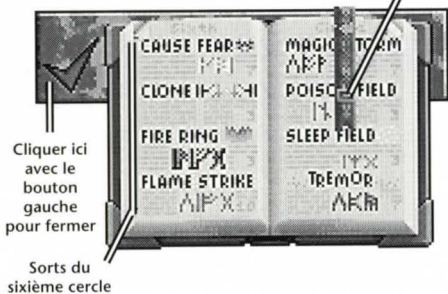




**Mode d'attaque en cours et auréole de protection** : ils sont décrits dans la section Combat.

#### LIVRE DE SORTILEGES

Boucle indiquant le sortilège sélectionné



En effectuant un double-clic avec le bouton gauche de la souris sur le livre de sortilèges dans l'écran de stock, vous faites apparaître ce livre. Pour jeter un sort, faites un double-clic sur l'icône du sort choisi. Pour sélectionner un sort sans le jeter, cliquez avec le bouton gauche sur son icône dans le livre de sortilèges. La boucle du signet se positionne sur le sort choisi.

Il existe six sortilèges que vous pouvez jeter pendant les combats en faisant un double-clic à gauche sur la cible, comme si vous attaquiez celle-ci : *Fire Blast* (souffle de feu), *Paralyse* (paralyser), *Lightning* (éclair), *Explosion* (explosion), *Death Bolt* (éclair de la mort) et *Sword Strike* (coup d'épée). Si vous avez le livre de sortilèges dans la main et si ce livre était fermé au moment où vous avez sélectionné le sort (le signet était positionné sur le sort en question),

utiliser la souris pour attaquer vous fait jeter ce sort (si toutefois vous disposez des points de sorts et des réactifs nécessaires). D'autre part, si vous, l'avatar, n'êtes pas en mode manuel et avez votre livre de sortilèges prêt (c.-à-d. en main), vous jetez des sorts automatiquement.

#### ÉCRAN DE STATUT



L'écran de statut énumère les attributs actuels, primaires et secondaires, du personnage, et vous indique si votre personnage est inconscient, empoisonné, ensorcelé, affamé, protégé, maudit ou paralysé.

#### ATTRIBUTS PRIMAIRES

La force, la dextérité et l'intelligence représentent les attributs primaires, leur valeur allant de 1 à 30. Plus un attribut a une valeur élevée, mieux cela vaut. Les autres attributs représentent les statistiques secondaires.

**Strength** (la force) détermine plusieurs choses, dont le poids des objets que vous pouvez porter, la quantité de dégâts que vous pouvez infliger avec une arme de combat rapproché, et le nombre de *coups* (hits) que vous pouvez recevoir avant de mourir.

**Dexterity** (la dextérité) affecte des paramètres comme votre vitesse et votre adresse quand il s'agit de crocheter des serrures. Les personnages plus rapides peuvent se déplacer et attaquer plus souvent que les personnages plus lents. La dextérité détermine votre adresse au combat.

**Intelligence** (l'intelligence) définit plusieurs choses, y compris votre *habileté à la magie* (magic skill) et la façon dont vous jetez certains sorts.

#### ATTRIBUTS SECONDAIRES

**Combat** (l'adresse au combat). Vos aptitudes élémentaires de combat découlent directement de votre dextérité. Elles déterminent la probabilité que vous avez de porter des coups au combat avec des armes normales.

**Magic** (la magie): votre adresse en matière de magie dépend directement de votre intelligence. Elle détermine le nombre maximal de points de *mana* que vous pouvez posséder.

**Hits** (le mana) indique le nombre actuel de points de mana que vous possédez. Moins vous êtes actif, plus les points de mana se renouvellent rapidement.

**Level** (le niveau) indique vos performances d'ensemble. Au fur et à mesure que vous acquérez de l'expérience (voir ci-dessous), votre niveau s'accroît. Et lorsque votre niveau s'accroît, vous avez la possibilité d'augmenter un

ou plusieurs de vos attributs primaires. De plus, les *coups* augmentent généralement au même rythme que votre niveau.

**Expérience points** (les points d'expérience) (*Exp*) mesurent vos performances. A chaque fois que vous terminez une quête ou tuez un monstre, chaque membre de votre équipe acquiert de nouveaux points d'expérience. Quand un personnage a rassemblé le nombre de points d'expérience nécessaire, son niveau s'accroît.


**Training points** (les points d'entraînement) augmentent avec les points d'expérience. Pour accroître votre force, votre dextérité, votre intelligence, votre adresse au combat ou en matière de magie, il vous faut trouver un instructeur qui fasse de vous un expert dans ce domaine précis. Si vous payez les honoraires de l'instructeur et négociez des points d'expérience (qui représentent ce que vous avez appris et pratiqué avec l'instructeur), l'attribut auquel vous êtes en train de travailler s'accroît.

#### COMBAT

Dans le coin inférieur gauche de l'écran de stock de chaque personnage figure une icône qui représente le mode d'attaque utilisé par ce personnage au combat. Voici les différents modes d'attaque disponibles :

icône	Accessible à l'avatar	Accessible aux autres	Mode d'attaque membres de l'équipe	Description
	Oui	Non	Manuel	Vous pouvez diriger chaque action de combat.
	Oui	Oui	Attaquer le plus faible	Le personnage attaque l'adversaire le plus faible.
	Oui	Oui	Attaquer le plus fort	Le personnage attaque l'adversaire le plus fort.
	Oui	Oui	Défendre	Le personnage pare les coups plus efficacement qu'il ne les assène.
	Oui	Oui	Attaquer le plus proche	Le personnage attaque l'adversaire le plus proche.
	Non	Oui	Fou furieux	Le personnage ne fuit jamais, quelles que soient ses blessures.
	Non	Oui	Fuite	Le personnage fuit devant tout adversaire de façon.



icône	Accessible à l'avatar	Accessible aux autres	Mode d'attaque membres de l'équipe	Description
	Non	Oui	Hasard	Le personnage attaque un adversaire au hasard.
	Non	Oui	Protecteur	Le personnage cherche à protéger le membre d'équipe qui se trouve en mode de protection.

Si le mode d'attaque de l'Avatar est autre que le mode manuel, cela signifie qu'il sélectionne lui-même ses cibles (conformément aux règles de son mode d'attaque) et combat les adversaires choisis sans autre intervention du joueur. Celui-ci peut toutefois récupérer à tout moment le contrôle du jeu en effectuant un double-clic à gauche sur une certaine cible pour l'attaquer, en cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé pour diriger l'avatar dans une certaine direction, etc.

Quand il n'est pas en mode manuel, l'Avatar ne sélectionne pas de cibles en fuite ou handicapées (endormies, paralysées ou inconscientes) de lui-même, et met fin à une attaque dès qu'un de ces cas se présente. Cependant, vous pouvez faire poursuivre à l'avatar un ennemi jusqu'à la mort en faisant un double-clic à gauche sur l'adversaire en question après que celui-ci a fui ou est devenu handicapé.

### Mode de fuite

Si un membre de l'équipe est sérieusement blessé, il se peut qu'il fuie. Cependant, ce ne sera jamais le cas pour l'avatar ou les membres de l'équipe se trouvant en mode fou furieux. Les personnages en fuite peuvent faire tomber

certains des objets qu'ils possèdent. Ceux qui ont été mis en mode fuite se retireront de façon ordonnée et ne feront tomber aucun de leurs objets.

### Mode de protection automatique et mode de combat 'protecteur'

Vous pouvez décider de protéger un membre d'équipe en cliquant sur l'auréole qui se trouve juste au-dessus de son icône de mode d'attaque. L'auréole prend une couleur dorée qui indique que ce membre d'équipe sera protégé. Vous ne pouvez faire bénéficier qu'une seule personne à la fois de cette protection automatique.

Notez que si vous n'avez désigné aucun membre d'équipe pour cette protection (c.-à-d. si vous n'avez 'allumé' aucune auréole), il peut arriver qu'un personnage blessé allume lui-même sa propre auréole pour appeler les autres membres de l'équipe de façon que ceux-ci le protègent. Les membres d'équipe qui sont en mode de combat 'protecteur' resteront près du personnage blessé pour le protéger. Le premier souci d'un protecteur est la santé de l'individu en mode de protection et il fera obstacle à quiconque attaquera ce dernier jusqu'à ce toute menace ait disparu.

Zum Laden von *Ultima VII* auf das Laufwerk wechseln, das das Spiel enthält. (Befindet es sich in Laufwerk C, 'C:⚡Eingabetaste' eingeben.) Gehen Sie in das entsprechende Unterverzeichnis. (Falls Sie unser Standardverzeichnis gewählt haben, geben Sie 'CD\ULTIMA7 ⚡Eingabetaste' ein.) Geben Sie schließlich 'ULTIMA7' ein, um das Spiel zu beginnen.

## DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Laden des Spiels beginnt automatisch eine Einführung; durch Betätigung der ⚡Escape⚡ Taste kann diese übersprungen werden. Es erscheint das Hauptmenü mit vier Optionen:

- **View Introduction (Einführung)**
- **Start New Game (Ein neues Spiel beginnen)**
- **Journey Onward (Die Reise) und**
- **View Credits (Mitwirkende)**

Wählen Sie die einzelnen Optionen durch Klicken der Maustaste oder mit Hilfe der Cursortasten und der ⚡Eingabetaste⚡.

Mit ⚡Escape⚡ können die Einführung, die Figurenerstellung und die Liste der Mitwirkenden verlassen werden.

### EINFÜHRUNG

In der Einführung erfahren Sie, wie und weshalb der Avatar™ nach Britannia zurückgekehrt ist. Diese Informationen sind für Ihr Abenteuer von größter Bedeutung. Die gleiche Einführung erscheint, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal betreiben.

### EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

Hier erstellen Sie Ihre Figuren. Bei Ihrem ersten Spiel muß diese Option gewählt werden. Sie werden nach einem Namen für Ihre Figur gefragt; geben Sie nach dem blinkenden Pfeil den gewünschten Namen ein (bis zu 14 Buchstaben), und betätigen Sie die ⚡Eingabetaste⚡. Bestimmen Sie dann mit Hilfe der Maus oder der Leertaste das Geschlecht Ihrer Figur, und betätigen Sie die ⚡Eingabetaste⚡.

### JOURNEY ONWARD (DIE REISE)

Nachdem Sie Ihre Figur erstellt haben, gelangen Sie mit dieser Option an den Anfang des eigentlichen Spiels. Bei nachfolgenden Spielen gelangen Sie hiermit zurück zu Ihrem zuletzt gespeicherten Spiel.

### MITWIRKENDE

Hier erscheint eine Liste aller Personen, die an der Entwicklung von *Ultima VII* mitgewirkt haben.

## EINLEITUNG

*In diesem Abschnitt werden Sie durch die ersten paar Minuten von Ultima VII geleitet. Es werden keine tieferschürfenden Geheimnisse aufgedeckt, Sie erfahren jedoch, welche grundlegenden Handlungen Sie im Spiel ausführen können. Wir gehen hier von der Annahme aus, daß Sie eine Maus verwenden, was laut Iolo und Lord British auch unbedingt ratsam ist.*

Zu Beginn des Spiels sieht man, wie Sie, der Avatar, durch ein rotes Mondtor die britannische Stadt Trinsic betreten. Vor Ihnen stehen Ihr alter Freund Iolo und der Stallmeister Petre.

**Gespräche.** Lesen Sie, wenn Iolo Sie anspricht, jede Textzeile und klicken Sie dann mit der linken Maustaste. Wenn Iolo mit seiner Rede fertig ist, wird er automatisch Mitglied Ihrer Gruppe.

Als nächstes tritt Bürgermeister Finnigan auf Sie zu. Klicken Sie auch hier am Ende jeder Zeile mit der linken Maustaste. Finnigan bittet Sie, den Mord von Trinsic zu untersuchen. Antworten Sie, indem Sie den Maus-Cursor (grüner Pfeil auf dem Bildschirm) auf das Wort 'Yes' bewegen und die linke Maustaste betätigen.

Finnigan fragt, ob Sie schon in den Ställen waren. Fahren Sie den Pfeil auf 'No' und betätigen Sie die linke Maustaste. Er rät Ihnen, sich die Ställe anzusehen. Von jetzt an können Sie sich frei bewegen.

**Fortbewegung.** Sie (der Avatar) befinden sich immer im Mittelpunkt des Bildschirms. Zu den Ställen gelangen Sie durch die im Norden (d.h. am oberen Rand des Bildschirms) gelegene Tür. Plazieren Sie den Pfeil so, daß er nach oben (Norden) zeigt, und betätigen Sie die rechte Maustaste. Sie gehen einen Schritt nach Norden. Bewegen Sie weiterhin den Pfeil und klicken Sie mit der rechten Maustaste, bis Sie das Gebäude betreten.

**Gegenstände untersuchen.** Wenn Sie (der Avatar) die Ställe betreten, verschwindet das Dach, so daß Sie (der Spieler) das Innere der Ställe sehen können. Ein grausamer Mord ist geschehen! Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Gegenstände in den Ställen, um diese zu betrachten. Fahren Sie den Cursor auf den goldenen Schlüssel (liegt genau westlich von der



Leiche), und betätigen Sie die linke Maustaste. Es erscheint das Wort 'key' (Schlüssel) (als Hilfe, falls Sie den Gegenstand nicht erkennen können).

Der Schlüssel bietet vielleicht einen Hinweis. Platzieren Sie den Cursor links von dem Schlüssel, und klicken sie zweimal ('doppelklicken') die rechte Maustaste. Sie gehen an diesen Ort. *Hinweis: Durch Betätigung der rechten Maustaste können Sie sich fortbewegen, alle anderen Handlungen, wie Sprechen und Gegenstände untersuchen, werden mit der linken Maustaste ausgeführt.*

**Gegenstände benutzen.** Sie wollen bei Ihrer Untersuchung nicht gestört werden. Schließen Sie die Tür, indem Sie den Cursor darauf bewegen und die linke Maustaste doppelklicken.

**Gegenstände aufnehmen.** Der Schlüssel bietet vielleicht einen Hinweis. Platzieren Sie den Pfeil so, daß die Spitze auf dem Schlüssel liegt. Klicken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie mit gedrückter Maustaste den Pfeil. Falls die Maus richtig positioniert war, hängt der Schlüssel am Cursor fest. Nicht loslassen!

Damit der Avatar den Schlüssel erhält, den Cursor (und den Schlüssel) auf die Figur bewegen und die Taste loslassen. Der Schlüssel verschwindet.

**Sich selbst (und andere Dinge) untersuchen.** Durch Doppelklicken auf Ihre Figur erfahren Sie, ob der Schlüssel wirklich in Ihrem Besitz ist. Es erscheint ein Bild Ihrer Figur (Ihr Inventarfenster); die blauen Linien zeigen an, wo sich Ausrüstung und Kleidung befinden. Der Schlüssel ist in Ihrer rechten Hand.

Bewegen Sie den Cursor auf den großen roten Haken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Sie können jetzt Ihr Inventarfenster bewegen. Schieben Sie es in die rechte obere Ecke des Bildschirms. Wenn Sie mit der neuen Position zufrieden sind, lassen Sie die Taste los.

Mit der linken Maustaste auf den roten Haken klicken, damit Ihr Inventarfenster verschwindet.

**Mit Personen sprechen.** Ihr Gefährte Iolo weiß vielleicht mehr über den Mord. Für ein Gespräch mit Iolo mit der linken Maustaste auf ihn doppelklicken. Es erscheint sein Porträt und seine Rede. In der Mitte des Bildschirms erscheinen Ihre möglichen Antworten. Um über den Mord zu reden, mit der linken Maustaste auf das Wort 'Murder' (Mord) klicken.

Wenn Sie Ihr Gespräch mit Iolo beendet haben, mit der linken Maustaste auf 'bye' klicken.

**Weitere Untersuchungen.** Ihre Untersuchung in den Ställen sollte noch weitere Dinge umfassen. Es ist ratsam, alles zu untersuchen. Überprüfen

Sie unbedingt den toten Wasserspeier im Norden der Ställe und die auf dem Boden liegende Tasche. Durch Doppelklicken auf die Tasche können Sie deren Inhalt sehen. Versuchen Sie, Gegenstände aus der Tasche zu nehmen, wie z.B. die Taschenlampe. Befindet sich die Taschenlampe erst auf dem Boden, kann sie durch Doppelklicken darauf angeschaltet werden. Durch erneutes Doppelklicken auf die Lampe wird sie wieder ausgeschaltet. (Beachten Sie, daß eine eingeschaltene Lampe in keinem Behälter verstaut werden kann.) Öffnen Sie einfach einmal das Inventar jedes Mitglieds Ihrer Gruppe und klicken und doppelklicken Sie auf jeden Gegenstand. Sie entdecken vielleicht allerlei praktische Dinge.

Verlassen Sie nach Beendigung Ihrer Untersuchung die Ställe. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um sich ununterbrochen fortzubewegen. Sie gehen immer in die Richtung, in die der Cursor zeigt. Je weiter der Cursor von der Mitte des Bildschirms entfernt ist, desto schneller bewegen Sie sich. Das Glück möge Sie auf Ihrer Reise begleiten!

## BEFEHLE

*Ultima VII* ist völlig auf die Verwendung einer Maus ausgerichtet. Alle Handlungsbefehle werden über die zwei Maustasten gesteuert. Sollten Sie jedoch über keine Maus verfügen, können die Befehle auch über die Tastatur eingegeben werden.

### BENUTZUNG DER MAUS

Bei der Benutzung der Maus muß man vor allem wissen, daß mit der linken Maustaste Handlungen gesteuert werden, für die man die Hände braucht, während die rechte Maustaste für die Füße zuständig ist. Die Maus wird auf dem Bildschirm auf zwei Arten dargestellt: in Form eines grünen, geraden Pfeils für normale Handlungen, in Form eines roten, zackigen Pfeils für den Kampf.

	Linke Maustaste	Rechte Maustaste
Klicken	Schauen	Einen Schritt machen
Doppelklicken	Benutzen/Sprechen/ Angreifen	Einen Weg suchen
Klicken und verschieben	Gegenstände bewegen	Kontinuierlich gehen

### IHRE FIGUR BEWEGEN (KLICKEN DER RECHTEN MAUSTASTE)

Zur Fortbewegung Ihrer Figur einfach mit dem Pfeil in die gewünschte Richtung zeigen und die

rechte Maustaste klicken und gedrückt halten. Je weiter der Pfeil von Ihnen entfernt ist, desto länger wird er und desto schneller reisen Sie. Zum Anhalten die rechte Maustaste loslassen.

Ist Gefahr im Anzug, wird Ihre Schnelligkeit durch Ihre Gewandtheit bestimmt.

Durch Doppelklicken auf einen Punkt auf dem Bildschirm gehen Sie an diesen Ort, sofern der Weg nicht durch Hindernisse versperrt ist (z.B. durch eine verschlossene Tür).

### DER UMGANG MIT GEGENSTÄNDEN (KLICKEN DER LINKEN MAUSTASTE)

Die linke Maustaste wird zum Schauen, Bewegen, Benutzen oder Angreifen verwendet.

#### Schauen

Durch Klicken auf einen Gegenstand erhalten Sie eine kurze Beschreibung.

#### Bewegen

Viele Gegenstände können bewegt werden. Zur Bewegung eines tragbaren Gegenstands die linke Maustaste klicken und gedrückt halten. Der Cursor verwandelt sich in eine Hand, um anzuzeigen, daß Sie einen Gegenstand halten. Den Cursor auf den gewünschten Zielpunkt fahren und die Taste loslassen.

Lassen Sie den Gegenstand auf einer Figur los, so gelangt er in deren Inventar. Ist das Inventarfenster offen, kann der Gegenstand durch Loslassen über einem Behälter in diesem verstaut werden (s. **Inventarfenster**).

Befindet sich der Behälter in keinem Inventar, muß er offen (d.h. sein Infofenster sichtbar) sein, damit man einen Gegenstand darin ablegen kann.

Ist ein Gegenstand zu schwer oder zu groß für einen Behälter, oder können Sie nicht an ihn herankommen, erscheint eine entsprechende Nachricht in rot oberhalb des Gegenstands.

#### Benutzen

Zur Benutzung eines Gegenstands darauf doppelklicken. Alle Gegenstände funktionieren bei Benutzung auf die ihnen eigene Weise. Wenn Sie z.B. eine ausgeschaltete Lampe benutzen, wird sie angeschaltet, ist sie angeschaltet, wird sie ausgeschaltet.

Manche Gegenstände können auf anderen Gegenständen benutzt werden (z.B. ein Eimer auf einem Brunnen). Durch Doppelklicken auf einen solchen Gegenstand verwandelt sich der Cursor in ein grünes Fadenkreuz. Das Fadenkreuz auf den Zielgegenstand bewegen und die linke Maustaste betätigen; der erste Gegenstand wird auf dem zweiten benutzt.

Durch Doppelklicken auf viele verwendbare Gegenstände erscheint ein Fenster mit näheren Informationen zu diesem Gegenstand. Durch Doppelklicken auf eine Truhe, z.B., wird in dem Fenster der Inhalt der Truhe angegeben. Mit dem Inhalt kann dann auf die gleiche Weise umgegangen werden, wie mit allen anderen Gegenständen dieser Welt. Die Leichen gefallener Feinde werden zu diesem Zweck wie Truhen behandelt.

Diese Fenster können zudem in gleicher Weise wie Gegenstände bewegt werden: mit gedrückter linker Maustaste verschieben, Taste loslassen. Zum Schließen des Fensters auf den roten Haken auf der linken Seite des Fensters klicken oder **Escape** drücken.

Das 'Benutzen' einer Person kann verschiedene Dinge bedeuten. Sofern Sie sich nicht in einer Schlacht befinden, wird durch Doppelklicken auf eine Person ein Gespräch begonnen. (Für nähere Informationen zu den Gesprächen, siehe **Das Bildschirmfenster**.) Im Kampf greifen Sie die Person durch Doppelklicken an. Wenn Sie auf ein Mitglied Ihrer Gruppe klicken, während Sie sich im Kampf-Modus befinden, oder während Ihr Inventar offen ist, erscheint das Inventar dieser Person.

Wird der Avatar 'benutzt', erscheint sein Inventar (s. **Das Inventarfenster**).

Zur Benutzung eines Wagens auf den Stuhl im Wagen doppelklicken. Wenn alle Figuren im Wagen Platz genommen haben, können Sie diesen auf die gleiche Weise wie den Avatar bewegen. Boote werden nach dem gleichen Prinzip benutzt, doppelklicken Sie hier jedoch anstatt auf einen Stuhl auf die Segel. Soll der Wagen oder das Boot nicht länger benutzt werden, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste erneut auf den Stuhl bzw. die Segel.

#### Angreifen

Wenn Sie im Kampf-Modus mit der linken Maustaste auf eine Person, die nicht Ihrer Gruppe angehört, oder auf einen Gegenstand doppelklicken, wird ein Angriff auf die Person bzw. den Gegenstand gestartet. Wenn Sie sich im Kampf-Modus oder in jedem anderen Angriffs-Modus (außer dem manuellen Modus) befinden, greifen Sie automatisch alle Feinde im näheren Umkreis an.



## 'HOT KEYS' AUF DER TASTATUR UND MAUS-PENDANTS

Taste	Funktion	Maus-Pendant
C	Schaltet Kampf-Modus ein und aus	Mit der linken Maustaste auf das Tauben /Schwert-Icon im Inventarfenster des Avatars klicken.
I	Öffnet die Inventarfenster der einzelnen Figuren, angefangen beim Avatar.	Mit der linken Maustaste auf die einzelnen Figuren doppelklicken.
Z	Öffnet die Statistikfenster der einzelnen Figuren, angefangen beim Avatar.	Mit der linken Maustaste auf das Herz-Icon im Inventarfenster der einzelnen Figuren klicken.
S	Öffnet das Fenster zum Speichern und Laden.	Mit der linken Maustaste auf das Disketten-Icon im Inventarfenster des Avatars klicken.
A	Schaltet den Sound ein und aus	Mit der linken Maustaste im Fenster zum Speichern/Laden auf Soundeffekte und auf Musik klicken.
U	Ruft eine Schriftrolle mit der Versionsnummer Ihrer Ausgabe von Ultima VII auf.	(Keines)
Alt + H	Verlassen von Ultima VII und Rückkehr zu DOS.	(Keines)
H	Tauscht die Funktionen der beiden Maustasten aus. Die linke Maustaste steuert jetzt die Fortbewegung und die rechte Maustaste den Umgang mit Gegenständen. Dieser 'H'-Schalter betrifft nur die Maus, keine Tastaturbefehle.	(Keines)
Esc	Schließt das Fenster zum Speichern/Laden, sofern geöffnet. Schließt andernfalls alle anderen geöffneten Fenster.	Mit der linken Maustaste auf die großen roten Haken klicken.

### BENUTZUNG DER TASTATUR

Wenngleich die Verwendung einer Maus unbedingt ratsam ist, kann als Ersatz auch die Tastatur verwendet werden, falls keine Maus installiert ist.

### Gehen

Durch Betätigung der Cursortasten bewegt sich die Figur einen Schritt in die gewünschte Richtung. Durch gleichzeitige Betätigung der Umschalttaste bewegt sich der Avatar nicht nur einen sondern drei Schritte weiter. Wird während des Spiels die Taste **Num=aktiviert**, ist jeder Schritt ein dreifacher Schritt.

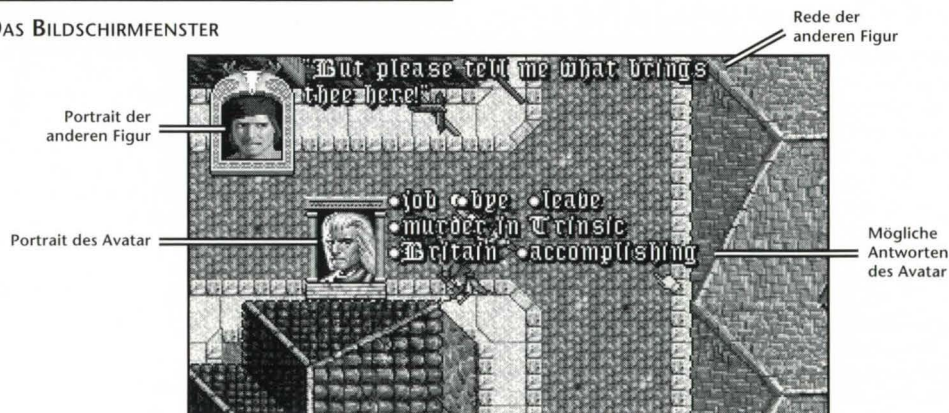
### Der Umgang mit Gegenständen

Durch Betätigung der **Leertaste** verwandelt sich der Cursor in eine Hand. Mit den Cursortasten wird jetzt nicht mehr der Avatar sondern diese Hand bewegt. Durch Betätigung der **Umschalttaste** bewegt sich der Cursor schneller.

Die Taste **Strg** übernimmt die Funktion der linken Maustaste. Durch einfaches 'Klicken' erscheint z.B. die Bezeichnung eines Gegenstands, durch 'Doppelklicken' wird er benutzt.

## DIE FENSTER

### DAS BILDSCHIRMFENSTER



Im Angriffs-Modus erscheint kein roter Cursor als Gedächtnishilfe, durch 'Doppelklicken' wird aber trotzdem ein Angriff gestartet.

In *Ultima VII* wird der gesamte Bildschirm zur Darstellung der Landkarte verwendet. Botschaften oder andere relevante Informationen werden an verschiedenen Orten über diese Karte gelegt.

Bei Gesprächen erscheint ein Portrait Ihres Gesprächspartners in der linken oberen Ecke des Bildschirms; der Text erscheint rechts von dem Portrait. Beteiligen sich noch andere Figuren an der Unterhaltung, erscheinen deren Portraits in der linken unteren Ecke des Bildschirms; deren Rede ist rechts ihrer Portraits. Ihr eigenes Portrait ist bei Gesprächen in der Mitte des Bildschirms; rechts davon stehen Ihre möglichen Antworten. Durch die Wahl eines Wortes oder Satzes aus Ihren Optionen erhalten Sie von Ihrem Gesprächspartner wiederum eine Antwort.

Text zur Beschreibung eines Gegenstands erscheint direkt oberhalb des Gegenstands. Text über dem Icon einer Figur bedeutet, daß diese Figur gerade gesprochen hat.

### DAS INVENTARFENSTER

Wenn Sie auf Ihre eigene Figur doppelklicken, erscheint Ihr Inventarfenster. Das gleiche gilt für jedes andere Mitglied Ihrer Gruppe, *sofern Ihr eigenes Inventarfenster zuerst aufgerufen wurde.*

**Taube/Flammendes Schwert.** Auf der linken Seite des Inventarfensters befindet sich entweder das Icon einer Taube (Nicht-Kampf-Modus) oder eines flammendes Schwerts (Kampf-Modus). Mit der linken Maustaste auf das Icon klicken, um zwischen den Modi hin- und herzuschalten. Im Spiel können Sie an der Farbe des Pfeils erkennen, ob Sie sich im Nicht-Kampf-Modus (grün) oder im Kampf-Modus (rot) befinden.

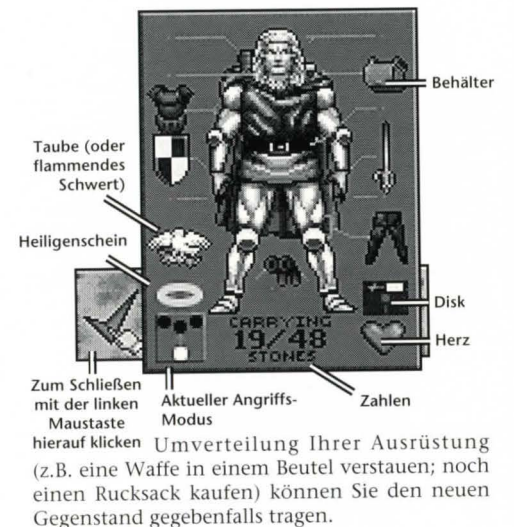
**Behälter.** Durch Doppelklicken auf die Behälter in Ihrem Inventar können Sie deren Inhalt sehen.

**Diskette.** Auf der rechten Seite des Inventarfensters befindet sich das Disketten-Icon. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Icon klicken, erscheint ein weiteres Fenster, in dem Sie ein Spiel laden oder speichern, die Soundeffekte und Musik ein- und ausschalten und das Spiel verlassen können.

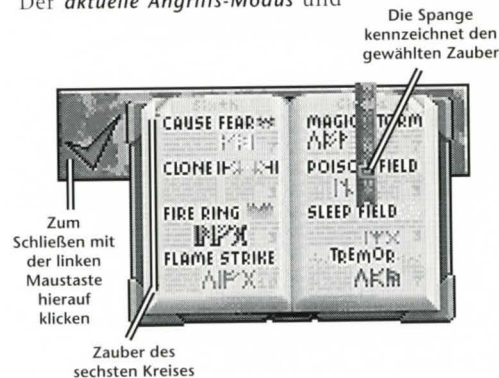
**Herz.** Unterhalb der Diskette ist ein Herz. Mit der linken Maustaste auf diese Icon klicken, um das Statusfenster aufzurufen.

**Zahlen.** Am unteren Ende des Inventarfensters stehen zwei Zahlen (z.B. '24/36'). Die linke Zahl ist das in Stones gemessene Gewicht, das die Figur trägt. Die rechte Zahl zeigt das Höchstgewicht an, das die Figur tragen kann. Wenn Sie in einem Geschäft Gegenstände kaufen, wird Ihnen mitgeteilt, ob der Gegenstand für Sie zu schwer ist.

Gegenstände haben nicht nur ein Gewicht, sondern auch ein Volumen. Mitunter wird Ihnen mitgeteilt, daß Sie einen Gegenstand nicht tragen können, da Ihre Hände oder Ihre Behälter bereits voll bepackt sind. Durch



### Der aktuelle Angriffs-Modus und



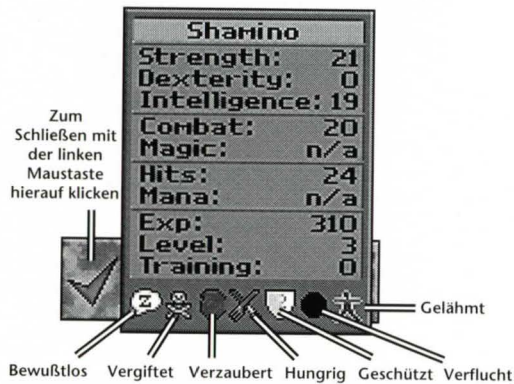
der *geschützte Heiligenschein* werden im Abschnitt 'Der Kampf' erläutert.



## DAS ZAUBERBUCH

Zum Aufrufen des Zauberbuchfensters mit der linken Maustaste auf das Zauberbuch im Inventarfenster doppelklicken. Zur Anwendung eines Zaubers mit der linken Maustaste auf das entsprechende Zauber-Icon doppelklicken. Um einen Zauber zu wählen, ohne ihn anzuwenden, mit der linken Maustaste auf sein Icon im Zauberbuch klicken. Die Spange auf dem Buchzeichen bewegt sich zu dem Zauber.

Im Kampf können sechs *Zauber* (Fire Blast (Feuersturm), *Paralyze* (Lähmung), *Lightning* (Blitz), *Explosion*, *Death Bolt* (Todesschlag) und *Sword Strike* (Schwertschlag) durch Doppelklicken auf das Ziel angewendet werden, ganz so, als würden das Ziel angegriffen. Wenn sich das Zauberbuch in Ihrer Hand befindet und das Buch nach der Wahl des Zaubers geschlossen wurde (die Spange auf dem Buchzeichen zeigte auf den Zauber), können Sie durch Angriff mit



der Maus diesen Zauber anwenden (sofern Sie über die notwendigen Zauberpunkte und Reagenzien verfügen). Wenn Sie (der Avatar) sich zudem nicht im manuellen Modus befinden und das Zauberbuch bereit- ('in der Hand') halten, wenden Sie die Zauber automatisch an.

## DAS STATUSFENSTER

Im Statusfenster werden die Primär- und Sekundärattribute der einzelnen Figuren aufgelistet, und Sie erfahren, ob die Figur bewußtlos, vergiftet, verzaubert, hungrig, geschützt, verflucht oder gelähmt ist.

## PRIMÄRATTRIBUTE

Primärattribute sind Stärke, Gewandtheit und Intelligenz, mit Werten von 1 bis 30. Je höher

der Wert eines Attributs, desto besser. Alle restlichen Attribute sind sekundär.

**Strength** (Stärke) bestimmt u.a. wieviel Gewicht Sie tragen können, wieviel zusätzlichen Schaden (wenn überhaupt) Sie mit einer Nahkampfwaffe verursachen und wieviele *Schläge* Sie einstecken können (d.h. Abwehrrpunkte verlieren), bevor Sie sterben.

**Dexterity** (Gewandtheit) beeinflusst u.a. Ihre Schnelligkeit und Ihr Geschick beim Knacken von Schlössern. Schnelle Figuren können sich öfter bewegen und öfter angreifen als langsame Figuren. Des weiteren bestimmt dieser Wert Ihre *Kampffähigkeiten*.

**Intelligence** (Intelligenz) beeinflusst u.a. Ihre Zauberkapazitäten und Ihr Geschick bei der Anwendung bestimmter Zauber.

## SEKUNDÄRATTRIBUTE

**Combat** (Kampf). Ihre Kampffähigkeiten hängen direkt mit Ihrer Gewandtheit zusammen. Der Wert bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie anderen im Kampf mit normalen Waffen Schaden zufügen.

**Magic** (Zauber). Ihre grundlegende Zauberkapazität leitet sich direkt aus Ihrer Intelligenz ab. Sie bestimmt den Höchstwert an *Manapunkten*, den Sie erreichen können.

**Hits** (Abwehrrpunkte). Dieser Wert hängt direkt mit Ihrer Stärke zusammen. Schaden, Gift und Hunger vermindern die Abwehrrpunktzahl. Fällt der Wert auf 0, werden sie bewußtlos.

**Mana**. Dieser Wert stellt Ihren aktuellen Manapunktstand dar. Je weniger aktiv Sie sind, desto schneller erhalten Sie Ihre Manapunkte zurück.

**Level** (Ebene) betrifft die Gesamtheit Ihrer Fähigkeiten. Mit Ihrer Erfahrung (s.u.) erhöht sich auch Ihre Ebene. Wenn Sie in höhere Ebenen aufsteigen, haben Sie die Gelegenheit eines oder mehrere Ihrer Primärattribute zu erhöhen. Außerdem steigt mit Ihrer Ebene normalerweise auch die Zahl Ihrer Abwehrrpunkte.

**Experience points (Exp)** (Erfahrungspunkte) sind ein Maß Ihrer Fertigkeiten. Immer wenn Sie eine Aufgabe lösen oder ein Ungeheuer vernichten, gewinnt jedes Mitglied Ihrer Gruppe Erfahrungspunkte. Wenn eine Figur die notwendige Punktzahl erreicht hat, erhöht sich ihre Ebene.

**Training points** (Ausbildungspunkte) werden mit den Erfahrungspunkte angesammelt. Zur Erhöhung Ihrer Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Kampf- und Zauberpunkte müssen Sie einen Lehrmeister finden, der Ihnen die jeweilige Sachkenntnis vermittelt. Wenn Sie das Honorar

## DER KAMPF

In der linken unteren Ecke des Inventarfensters jeder Figur befindet sich ein Icon, welches für den Angriffs-Modus der Figur steht, wenn diese in einen Kampf verwickelt ist. Folgende Angriffs-Modi stehen zur Verfügung:

Icon	Dem Avatar verfügbar	Den anderen Mitgliedern der Gruppe verfügbar	Angriffs-Modus	Beschreibung
	Ja	Nein	Manuell	Sie steuern alle Kampfhandlungen.
	Jai	Ja	Angriff auf den Schwächsten	Die Figur greift den schwächsten Gegner an.
	Jai	Ja	Angriff auf den Stärksten	Die Figur greift den stärksten Gegner an.
	Ja	Ja	Verteidigen	Die Figur ist versierter im Ausweichen als im Austeilen von Schlägen
	Jai	Ja	Angriff auf den Nächsten	Die Figur greift den ihr am nächsten stehenden Gegner an.
	Nein	Ja	Toben	Die Figur läuft selbst mit den schlimmsten Wunden niemals davon.
	Nein	Ja	Flucht	Die Figur zieht sich vor Feinden ruhig zurück
	Nein	Ja	Beliebig	Die Figur greift einen beliebigen Feind an.
	Non	Oui	Beschützen	Die Figur versucht, eine geschützte Figur zu beschützen.

des Lehrmeister bezahlen und Ihre Ausbildungspunkte (die für Ihre Studien und die Übung mit dem Lehrmeister stehen) 'in Zahlung geben', nimmt der Wert des Attributs, auf das Sie sich konzentrieren, zu.

Wenn sich der Avatar nicht im manuellen Modus befindet, wählt er seine Ziele eigenständig (gemäß den Regeln seines Angriffs-Modus) und bekämpft seine Gegner ohne das Zutun des Spielers. Der Spieler kann jedoch jederzeit die Kontrolle übernehmen (indem er mit der linken Maustaste auf ein bestimmtes Ziel doppelklickt, damit es angegriffen wird; indem er mit der gedrückten rechten Maustaste den Avatar in eine bestimmte Richtung leitet usw.).

Befindet der Avatar sich nicht im manuellen Modus, wählt er selbstständig keine weglaufernden oder behinderten (schlafenden, gelähmten oder bewußtlosen) Ziele und bricht einen Angriff ab, sobald ein derartiger Zustand eintritt. Damit der Avatar einen Feind bis zum Tode verfolgt, mit der linken Maustaste auf den Gegner doppelklicken, nachdem dieser bereits auf der Flucht oder behindert ist.



## Flucht-Modus

Ist ein Mitglied der Gruppe schwer verletzt, kann es fliehen. Der Avatar und sich im Toben-Modus befindliche Spielfiguren fliehen niemals. Sich auf der Flucht befindliche Spielfiguren lassen normalerweise einen Teil ihrer Besitztümer hinter sich. Spielfiguren, die sich im Flucht-Modus befinden, treten einen geordneten Rückzug an und lassen keine Gegenstände zurück.

## Geschützter 'Modus' und Beschützen-Modus

Indem Sie auf den 'Heiligenschein' direkt über dem Angriffs-Modus-Icon einer Figur klicken, können Sie eine Figur schützen. Der Heiligenschein verfärbt sich daraufhin golden. Es kann jeweils immer nur eine Figur besonders geschützt sein.

Falls Sie für keine Figur diesen besonderen Schutz gewählt ('seinen Heiligenschein angeschaltet') haben, kann ein verletztes Mitglied der Gruppe seinen Heiligenschein selbst anschalten und damit die anderen Spielfiguren zum Schutz herbeirufen. Sich im Beschützen-Modus befindliche Figuren folgen daraufhin der verletzten Figur und versuchen sie zu beschützen. Eine beschützende Figur konzentriert sich ausschließlich auf das Wohlergehen der zu schützenden Person und bekämpft jeden, der diese Person angreift, bis keine Gefahr mehr besteht.

## SCHEDA DI RIFERIMENTO DEL GIOCATORE

Per caricare *Ultima VII*, passate all'unità che contiene il vostro gioco. (Se è nell'unità C, digitate 'C:⚡Invio⚡'). Poi andate alla sottodirectory che contiene il vostro gioco. (Se scegliete la nostra directory di default, digitate 'CD\ULTIMA7 ⚡Invio⚡'. Infine digitate 'ULTIMA7' per iniziare il gioco.

## MENU PRINCIPALE

Dopo che il gioco è caricato, inizia automaticamente una sequenza introduttiva, ma potete saltarla premendo ⚡Esc⚡. Poi appare il menu principale che elenca quattro opzioni:

- **View Introduction (visualizza introduzione)**
- **Start new game (Inizio nuovo gioco)**
- **Journey outward (viaggiare)**
- **View credits (visualizza titoli)**

Per selezionare una di queste opzioni, clickatevi sopra una volta con il mouse o usate le frecce direzionali e premete ⚡Invio⚡.

Per abbandonare l'introduzione, la creazione dei personaggi o i titoli, premete ⚡Esc⚡.

## VIEW INTRODUCTION (VISUALIZZA INTRODUZIONE)

L'introduzione rivela come e perché l'Avatar™ è ritornato in Britannia. Le informazioni qui presentate riguardano proprio la vostra ricerca. Questa scena è la stessa che vedete la prima volta che fate girare il gioco.

## INIZIO NUOVO GIOCO

Con questa opzione avviene la creazione dei personaggi. Deve essere selezionato la prima volta che giocate. Quando vi viene chiesto di assegnare un nome al vostro personaggio, digitate il nome desiderato (fino a 14 lettere) dove compare il cursore lampeggiante e premete ⚡Invio⚡. Poi compare il genere del vostro personaggio. Con il mouse o la barra di spaziatura, selezionate il genere da voi scelto e premete ⚡Invio⚡.

## JOURNEY ONWARD (VIAGGIARE)

Dopo che avete creato un personaggio, questa opzione vi porta all'inizio del gioco. Nelle fasi successive questa opzione vi riporta al vostro ultimo gioco salvato.

## VIEW CREDITS (VISUALIZZA TITOLI)

Questa opzione elenca tutte le persone che hanno lavorato per *Ultima VII*.

## GUIDA INTRODUTTIVA

*Questa parte vi accompagna nei primi minuti di Ultima VII. Non rivela grandi segreti, ma vi introduce a tutte le principali azioni che volete eseguire nel gioco. Supponiamo che usiate un mouse che è consigliato sia dalla Iolo che dalla Lord British.*

La scena si apre quando voi, Avatar, uscite da una Moongate nella città britannica di Trinsic. Davanti a voi si trovano il vostro vecchio amico Iolo e il padrone della scuderia, Petre.

**Conversazioni.** Quando Iolo si rivolge a voi, leggete ogni riga del testo e poi clickate con il pulsante sinistro del mouse. Continuate fino a che Iolo non ha finito di parlare, momento in cui si unisce automaticamente al vostro gruppo.

Poi il Maggiore Finnigan vi raggiunge. Di nuovo, clickate con il pulsante sinistro del mouse dopo ogni riga del testo. Finnigan vi chiede di investigare sull'assassinio di Trinsic. Posizionate il cursore del mouse (rappresentato da una freccia verde) sulla parola 'Yes' (Sì) e clickate con il pulsante sinistro del mouse per rispondergli.

Finnigan vi chiede se avete visitato le stalle. Posizionate il cursore sulla parola 'No' e clickate con il pulsante sinistro. Vi consiglia di visitare le stalle e potete iniziare a girare.

**Spostamento.** Voi (l'Avatar) siete sempre al centro dello schermo. Le stalle sono oltre la porta al nord (vale a dire verso la parte superiore dello schermo). Posizionate il cursore in modo che punti verso l'alto (verso nord) e clickate con il pulsante destro del mouse. Siete a nord. Continuate a spostare il cursore e clickate con il pulsante destro del mouse fino a quando non entrate nell'edificio.

**Esame delle cose.** Quando voi (l'Avatar) entrate nelle stalle, il tetto scompare permettendo a voi (il giocatore) di vedere dentro. E' avvenuto un orribile assassinio! Potete guardare ogni oggetto nelle stalle clickandovi sopra con il pulsante sinistro. Ponete il cursore sulla chiave d'oro (che si trova ad ovest del corpo) e clickate con il pulsante sinistro. Appare la parola 'key' (chiave) (per identificarla se non capite cosa sia).

Forse la chiave vi fornirà una soluzione. Spostate il cursore alla sinistra della chiave e clickate due volte con il pulsante destro. Camminate fino a quella località. *Notate che potete spostarvi clickando con il pulsante destro e compiere tutte le altre azioni come parlare e esaminare oggetti clickando con il pulsante sinistro.*

**Usare le cose.** Non volete essere disturbati durante questa ricerca quindi chiudete la porta



mettendo il cursore su di essa e clickando due volte con il pulsante sinistro.

**Prendere le cose.** La chiave può essere utile. Ponete il cursore in modo tale che la parte superiore sovrapponga la chiave. Clickate e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse. Tenendolo premuto spostate il cursore attorno. Se il mouse era adeguatamente posizionato, la chiave è attaccata al cursore. Non mollate ancora!

Per ottenere la chiave, spostate il cursore (e la chiave) sul vostro personaggio e rilasciate il pulsante sinistro. La chiave scomparirà.

**Esame di voi stessi (e altre cose).** Scoprite se avete la chiave clickando due volte con il pulsante sinistro sul vostro personaggio. Appare un'immagine del vostro personaggio (il vostro display dell'inventario), con linee blu che indicano dove si trovano le attrezzature e gli abiti. La chiave è nella vostra mano destra.

Mettete il cursore sul grande visto rosso e clickate con il pulsante sinistro e tenetelo premuto. Questo vi fa spostare la finestra dell'inventario; spostatela all'angolo destro in alto sullo schermo trascinandola in quella direzione. Rilasciate il pulsante quando siete soddisfatti della nuova posizione.

Potete togliere il display dell'inventario clickando con il pulsante sinistro sul visto rosso.

**Parlare alle persone.** Forse il vostro compagno Iolo sa qualcosa in più dell'assassino. Per parlare con lui, clickate due volte su di lui. Appare la sua immagine, accanto al discorso. Le risposte che potete selezionare appaiono al centro dello schermo. Clickate con il pulsante sinistro su 'Murder' ('Assassino') per discutere dell'assassino con lui.

Quando avete terminato di parlare con Iolo, clickate con il pulsante sinistro su 'Bye' ('Ciao') per terminare la conversazione.

**Ulteriori ricerche.** Ci sono altre cose che vorrete provare mentre ispezionate le stalle. E' bene esaminare tutto. Assicuratevi di avere controllato il gargoyle morto a nord delle stalle, oltre alla borsa che giace per terra. Potete vedere il contenuto della borsa clickando due volte con il pulsante sinistro sulla borsa. Provate a togliere gli oggetti dalla borsa come per esempio la torcia. Una volta che la torcia è per terra, potete clickare due volte con il pulsante sinistro su di essa per accenderla. Clickate due volte con il pulsante sinistro di nuovo per spegnerla. (Notate che mentre la torcia è accesa non potete spostarla in nessun contenitore.) Aprite l'inventario di ogni membro del vostro gruppo e clickate una volta o due volte con il pulsante

sinistro su ogni oggetto. Potete scoprire moltissime cose utili.

Quando avete terminato, vorrete andarcene. Potete camminare continuamente clickando con il pulsante destro tenendolo premuto. Camminerete sempre nella direzione in cui punta il cursore. Più lontano è il cursore dal centro dello schermo, più velocemente viaggiate. Buona fortuna nel vostro viaggio!

## COMANDI

*Ultima VII* è un gioco condotto totalmente con il mouse. Tutti i comandi di azione sono controllati dai due pulsanti del mouse. Tuttavia per coloro che non hanno un mouse, tutti i comandi possono essere eseguiti dalla tastiera.

### USARE IL MOUSE

Il segreto per usare il mouse è sapere che il pulsante sinistro è usato per eseguire azioni che richiedono l'uso delle mani e il pulsante destro è usato per eseguire azioni che richiedono l'uso dei piedi. Il mouse appare generalmente in una delle due forme: una freccia verde, dritta per l'attività normale o una freccia rossa seghettata per il combattimento.

	Pulsante sinistro	Pulsante destro
Clickate	Chiudete	Fate un passo
Clickate due volte	Usate/Parlate/Attaccate	Trovate una strada
Clickate e trascinate	Spostate gli oggetti	Camminate continuamente

### SPOSTARE I VOSTRI PERSONAGGI (CLICKANDO CON IL PULSANTE DESTRO)

Per camminare, basta puntare la freccia nella direzione in cui volete viaggiare e clickate con il pulsante destro e tenetelo premuto. Più lontana da voi è la freccia, più lunga diventa, e più veloci viaggiate. Per smettere di muovervi, rilasciate il pulsante destro.

Quando il pericolo è vicino, la vostra velocità è limitata in proporzione alla vostra destrezza.

Clickando due volte con il pulsante destro su un punto sullo schermo potrete camminare fino a quella località, senza trovare ostacoli nel cammino (ad esempio, una porta chiusa).

### MANIPOLARE GLI OGGETTI (CLICKANDO CON IL PULSANTE SINISTRO)

Il pulsante sinistro del mouse è usato per guardare, spostarsi, usare o attaccare.

### LOOK (GUARDATE)

Per fare apparire una breve descrizione di un oggetto, clickate a sinistra su di esso.

### MOVE (SPOSTATEVI)

Molti oggetti possono essere spostati da una località all'altra. Per spostare qualcosa di portatile, clickate con il pulsante sinistro e tenete premuto sull'oggetto. Il cursore si trasforma in una mano per indicare che state tenendo un oggetto. Spostate il cursore sulla destinazione desiderata e rilasciate il mouse.

Quando rilasciate l'oggetto su un personaggio, l'oggetto comparirà nell'inventario di quel personaggio. Se il display dell'inventario è aperto, lasciate cadere l'oggetto su un contenitore nel display e l'oggetto verrà posto dentro quel contenitore (cfr. **Display dell'inventario**).

Se un contenitore non è nell'inventario di qualche altro personaggio, deve venire aperto (il suo display deve essere visibile) per farci cadere dentro un oggetto.

Se un oggetto è troppo pesante o troppo grosso per entrare in un contenitore, o se non potete raggiungerlo, appare un messaggio sopra l'oggetto che ve lo indica in rosso.

### USARE

Per usare un oggetto, clickateci sopra due volte. Ogni tipo di oggetto funziona soltanto quando viene usato. Ad esempio, usare una lampada non accesa la accenderà, usare una lampada accesa la spegnerà.

Alcuni oggetti possono essere usati su altri oggetti (ad esempio, un secchio su un pozzo). Clickando due volte con il pulsante sinistro su quell'oggetto il cursore si trasformerà in un mirino verde. Muovendo questi sull'oggetto bersaglio e clickando con il pulsante sinistro verrà usato il primo oggetto sul secondo.

Clickando due volte con il pulsante sinistro su molti oggetti utilizzabili apparirà un display che fornisce più informazioni su quell'oggetto. Ad esempio, clickando due volte con il pulsante sinistro su un forziere fa apparire un display che rivela il contenuto del forziere. Il contenuto può poi essere spostato e manipolato come qualsiasi altro oggetto nel mondo. I corpi dei nemici morti vengono trattati in questo caso come forzieri.

Inoltre, gli stessi display possono essere spostati allo stesso modo in cui si sposta un oggetto: clickate con il pulsante sinistro, trascinate e rilasciate. Clickando una volta sul visto rosso a sinistra del display o premendo **Esc** farà chiudere quel display.

'Usate' una persona ha vari significati. Clickando due volte su una persona mentre non siete nella modalità di combattimento, inizierà una conversazione con quella persona. (Per ulteriori informazioni sul funzionamento della conversazione, cfr. **Display dello schermo**.) Tuttavia così facendo mentre siete nella modalità di combattimento indicate che volete attaccare quella persona. Se clickate su un membro del vostro gruppo mentre siete nella modalità di combattimento o mentre appare il display dell'inventario, comparirà il display dell'inventario di quel membro.

'Usate' l'Avatar farà apparire l'inventario del vostro personaggio (cfr. **Display dell'Inventario**).

Per usare un carro, clickate due volte con il pulsante sinistro su un sedile del carro. Una volta che tutti i personaggi sono seduti, spostate il carro come se steste spostando l'Avatar. Una barca funziona con lo stesso principio, ma dovete clickare due volte con il pulsante sinistro sulle vele invece che su un sedile. Per smettere di usare un carro o una barca, clickate due volte con il pulsante sinistro rispettivamente sul sedile o sulle vele.

### ATTACCO

Mentre siete nella modalità di combattimento clickando due volte con il pulsante sinistro con il cursore puntato su un'altra persona *che non è nel vostro gruppo* o su un oggetto fate iniziare un attacco su quella persona o oggetto. Se siete nella modalità di combattimento e in qualsiasi modalità di attacco diversa dalla modalità manuale (cfr. **Combattimento**), automaticamente attaccate i nemici ostili vicini.

### USARE LA TASTIERA

Anche se l'uso del mouse è altamente consigliato, la tastiera può essere usata nel caso in cui non aveste un mouse installato.

### CAMMINARE

Dovete premere le frecce direzionali per fare un passo nella direzione desiderata. Tenendo premuto il tasto shift mentre premete una freccia direzionale permetterete all'Avatar di fare tre passi invece di uno. Se **Num-Lock** è attivato durante il gioco, *ogni* passo sarà un passo triplo.

### MANIPOLARE OGGETTI

Premete la **Barra--di--spaziatura** per rendere visibile il cursore della mano. Ora le frecce direzionali sposteranno il cursore invece dell'Avatar. Tenendo premuto **Shift**



aunderete la velocità di spostamento del cursore.

Considerate **Ctrl** come se fosse il pulsante sinistro del mouse. Ad esempio, 'clickando una

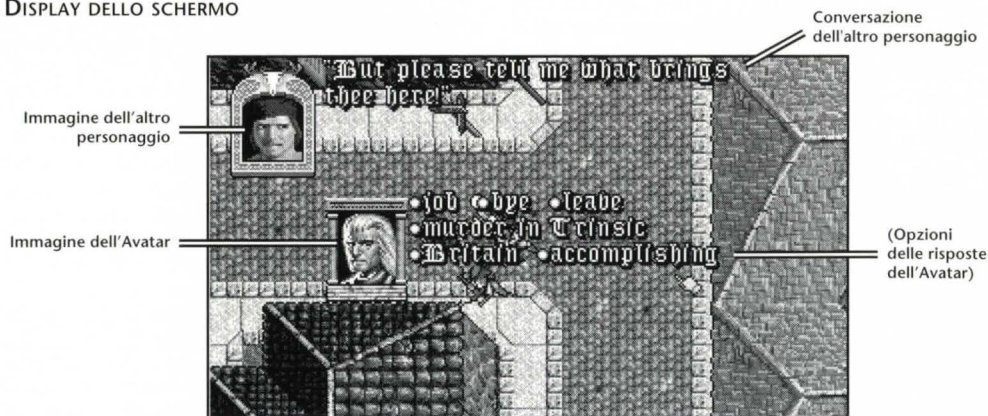
volta' identificate un oggetto, mentre 'clickando due volte' lo usate.

## 'TASTI IMPORTANTI' DELLA TASTIERA E EQUIVALENTI DEL MOUSE

Tasto	Funzione	Equivalente del mouse
C	Attiva e disattiva la modalità di combattimento.	Clickate a sinistra sull'icona della colomba/ della spada nel display dell'inventario dell'Avatar.
I	Apri il display dell'inventario di ogni membro del gruppo, iniziando con l'Avatar.	Clickate due volte con il pulsante sinistro su ogni membro del gruppo
Z	Apri il display delle statistiche per ogni membro del gruppo, iniziando con l'Avatar.	Clickate con il pulsante sinistro sull'icona del cuore nel display dell'inventario di ogni membro del gruppo
S	Apri la finestra Salvate/Caricate.	Clickate con il pulsante sinistro sull'icona del disco nel display dell'inventario dell'Avatar.
R	Attiva e disattiva tutti gli effetti sonori.	Clickate con il pulsante sinistro sugli effetti sonori e sulla musica nella finestra Salvate/Caricate.
U	Mostra una pergamena che indica il numero della versione della vostra copia di Ultima VII.	(Nessuno)
Alt+H	Abbandona Ultima VII e ritorna al DOS.	(Nessuno)
H	Cambia la manualità del mouse cambiando le funzioni dei pulsanti sinistro e destro del mouse. Il pulsante sinistro viene ora usato per spostarsi e il pulsante destro per manipolare gli oggetti. Attivando il tasto H influirete solo sul mouse, non sui comandi della tastiera.	(Nessuno)
Esc	Chiude la finestra Salvate/Caricate se è aperta. Se Salvate /Caricate non è aperta, chiude tutti i display e le finestre aperte.	Clickate con il pulsante sinistro su ogni visto in rosso.

## DISPLAY

### DISPLAY DELLO SCHERMO



Se siete in qualsiasi modalità di combattimento non c'è nessun cursore rosso che ve lo ricordi, ma 'clickando due volte' iniziate comunque un attacco.

In *Ultima VII* l'intero schermo è dedicato alla visualizzazione della mappa. Qualsiasi messaggio o altre relative informazioni appaiono sulla mappa del gioco in vari posti.

Durante le conversazioni un'immagine del personaggio a cui state parlando appare nella parte superiore sinistra dello schermo, con l'intero testo che appare a destra dell'immagine. Se qualsiasi altro

personaggio si inserisce, le loro immagini appaiono in basso a sinistra sullo schermo con il loro testo a destra della loro immagine. Durante le conversazioni la vostra immagine appare al centro dello schermo, con le opzioni delle vostre parole che appaiono a destra della vostra immagine. Selezionando una parola o una frase dalle vostre opzioni si otterrà una risposta del personaggio a cui state parlando.

Il testo che identifica un oggetto appare proprio sopra quell'oggetto. Il testo che appare sopra l'icona di un personaggio indica che quel determinato personaggio ha parlato.

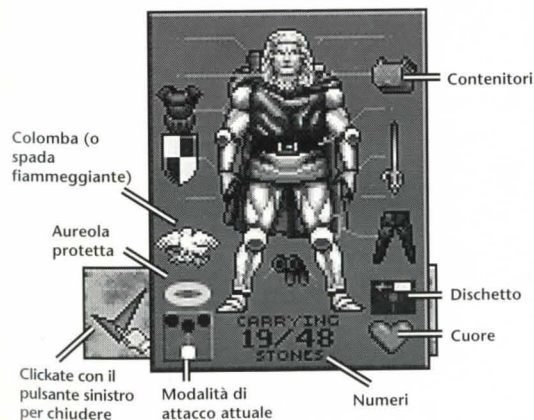
### DISPLAY DELL'INVENTARIO

Quando clickate due volte con il pulsante sinistro su voi stessi, il display dell'inventario appare. Questo accade anche a qualsiasi personaggio del vostro gruppo, purché abbiate fatto apparire il display del vostro inventario.

**Colomba/Spada fiammeggiante.** Alla sinistra del display dell'inventario c'è l'icona di una colomba (modalità di non combattimento) o di una spada fiammeggiante (modalità di combattimento). Clickate con il pulsante sinistro su questa icona per passare da una modalità all'altra. Durante il gioco il colore del cursore indica se siete nella modalità di non combattimento (verde) o modalità di combattimento (rosso).

**Contenitori.** Clickando due volte con il pulsante sinistro nel vostro inventario saprete il contenuto di quel contenitore.

**Dischetto.** A destra del display dell'inventario c'è un'icona del dischetto. Clickando con il pulsante sinistro apparirà una finestra che vi permette di caricare o salvare un gioco, di

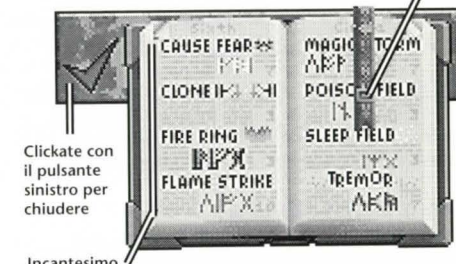


attivare o disattivare il suono e la musica, o abbandonare il gioco.

**Cuore.** Sotto al dischetto c'è un cuore. Clickando su questa icona con il pulsante sinistro otterrete il display della situazione.

**Numeri.** In basso al display dell'inventario c'è un numero accanto ad un altro (ad esempio '24/36'). Il numero a sinistra è il peso che il personaggio porta espresso in stone (1 stone=6,350 Kg). Il numero a destra è il numero massimo di stone che il personaggio può portare. Quando comprate gli oggetti dai negozianti, vi viene detto se un oggetto è troppo pesante da portare.

Oltre al peso, anche gli oggetti hanno volume. Alcune volte vi viene detto che non potete portare un oggetto perché avete le mani impegnate e gli zaini sono pieni. Riorganizzando la vostra attrezzatura (ad esempio mettendo un'arma nel vostro zaino o comprando un altro zaino), potete riuscire a l'incantesimo selezionato



**La modalità di attacco attuale e l'aureola protetta** sono descritti in *Combattimento*.

### LIBRO DEGLI INCANTESIMI

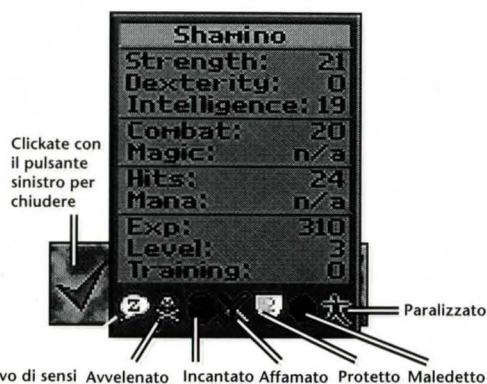
Clickando due volte con il pulsante sinistro sul libro degli incantesimi nel display del vostro inventario apparirà il suo display. Per operare un incantesimo, clickate due volte sull'icona di quell'incantesimo. Per selezionare un incantesimo senza operarlo, clickate con il pulsante sinistro sulla sua icona nel libro degli incantesimi. La fibbia sul segnalibro si sposta su quell'incantesimo.

Ci sono sei incantesimi (*Fire Blast* (Scoppio di fuoco), *Paralyse* (Paralizza), *Lightning* (Fulmine), *Explosion* (Esplosione), *Death Bolt* (Chiavistello della morte) e *Sword Strike* (Colpo di spada)) che possono essere operati nel combattimento



clickando due volte con il pulsante sinistro su un bersaglio come se lo attaccaste. Se il libro degli incantesimi è nella vostra mano e il libro è stato chiuso quando l'incantesimo è stato selezionato (la fibbia del segnalibro era su quell'incantesimo), l'uso del mouse per attaccare vi fa operare quel particolare incantesimo (purché abbiate i punti e i reagenti

**Intelligence** (Intelligenza) determina varie cose, inclusa la vostra abilità di Magia e quanto siete abili ad operare alcuni incantesimi.



dell'incantesimo necessari). Inoltre se voi (l'Avatar) non siete nella modalità manuale e avete il vostro libro di incantesimi pronto (in mano), operate incantesimi automaticamente.

#### DISPLAY DELLA SITUAZIONE

Il display della situazione elenca le caratteristiche attuali del personaggio, sia quelle primarie che quelle secondarie, e se quel personaggio ha perso i sensi, se è avvelenato, incantato, affamato, protetto, maledetto o paralizzato.

#### CARATTERISTICHE PRIMARIE

La forza, la destrezza e l'intelligenza sono le caratteristiche primarie con valori che vanno da 1 a 30. Più alta è la caratteristica, meglio è. Le altre caratteristiche sono statistiche secondarie.

**Strength** (forza) determina varie cose, tra cui quanto potete portare, quanto danno ulteriore fate se infliggete del danno con un'arma per una lotta corpo a corpo e quanti Hits (Punti di tenacia) potete subire prima di morire.

**Dexterity** (Destrezza) influisce sulla vostra velocità e quanto abili siete a usare il grimaldello. Personaggi più veloci possono muoversi e attaccare più spesso di quelli più lenti. La destrezza determina la vostra abilità di Combattimento.

## COMBATTIMENTO

Nell'angolo in basso a sinistra del display dell'inventario di ciascun personaggio c'è un'icona che rappresenta la modalità di attacco per quel personaggio quando è in combattimento. Sono disponibili le seguenti modalità di attacco:

Icona	Disponibile per Avatar	Disponibile per altri membri del gruppo	Modalità di attacco	Descrizione
	Si	No	Manuale	Potete dirigere questa azione di combattimento
	Si	Si	Attacco più debole	Il personaggio attaccherà il nemico più debole
	Si	Si	Attacco più forte	Il personaggio attaccherà il nemico più forte
	Si	Si	Difesa	Il personaggio sarà meno efficace nel colpire e più efficace ad evitare i colpi
	Si	Si	Attacco più vicino	Il personaggio attaccherà il nemico più vicino
	No	Si	Furia	Il personaggio non fuggirà mai, indipendentemente dalle ferite
	No	Si	Fuga	Il personaggio si ritirerà da qualsiasi nemico in un modo ordinato
	No	Si	A caso	Il personaggio attaccherà un nemico a caso
	No	Si	Protezione	Il personaggio tenterà di proteggere il membro del gruppo nella modalità protezione

#### CARATTERISTICHE SECONDARIE

**Combat** (Combattimento) La vostra abilità di base di combattimento deriva direttamente dalla vostra destrezza. Determina quanta probabilità avete di colpire nel combattimento con armi normali.

**Magic** (Magia) La vostra abilità di base di magia deriva direttamente dalla vostra intelligenza. Determina il numero massimo di punti di *Mana* che potete avere.

**Hits** (Punti di tenacia) derivano direttamente dalla vostra forza. Vengono ridotti da danni, veleno e fame. Quando i vostri Punti di tenacia sono a 0, avete perso conoscenza.

**Mana** registra il numero attuale di punti di mana che avete al momento. Meno attivi siete, maggiore è la velocità con cui i punti di mana ritornano.

**Level** (Livello) indica il vostro coraggio totale. Come guadagnate esperienza (cfr. sotto) avete l'opportunità di aumentare una o più delle vostre caratteristiche primarie. Inoltre *Hits* (Punti di tenacia) aumentano con l'aumento del livello.

**Experience points** (Punti di esperienza) (*Exp*) indicano i vostri risultati. Ogni volta che terminate una ricerca o uccidete un mostro, ogni membro del vostro gruppo guadagna punti di esperienza. Dopo aver guadagnato il numero richiesto di punti, il livello di un personaggio aumenta.

**Training points** (Punti di allenamento) aumentano con i punti di esperienza. Per aumentare la forza, la destrezza, l'intelligenza, il combattimento o la magia, dovete trovare un allenatore che insegni ad acquisire abilità in quella particolare caratteristica. Se pagate l'allenatore e 'mercanteggiate' i punti di



allenamento (che rappresentano il vostro studio e la pratica con l'allenatore), la caratteristica su cui vi concentrate aumenta.

Se la modalità di attacco dell'Avatar non è la modalità manuale, egli seleziona bersagli per conto proprio (secondo le regole della sua modalità di attacco) e combatte contro quei nemici senza un ulteriore contributo del giocatore. Quest'ultimo può ignorare il controllo in qualsiasi momento, clickando due volte con il pulsante sinistro su un bersaglio specifico per attaccarlo, clickando e tenendo premuto il pulsante destro per guidare l'Avatar in una certa direzione, etc.

Quando non siete nella modalità manuale, l'Avatar non seleziona bersagli in fuga o inattivi, addormentati, paralizzati o privi di sensi e interrompe un attacco una volta che una di queste condizioni sono soddisfatte. Perché l'Avatar inseguia un nemico fino alla morte, clickate due volte con il pulsante sinistro sul nemico dopo che è già fuggito o reso inattivo.

#### MODALITÀ DI FUGA

Se un membro del gruppo viene gravemente ferito, potrebbe fuggire. Né l'Avatar né i membri del gruppo nella modalità Berserk (Furia) fuggirà. Normalmente i personaggi che fuggono potrebbero lasciar cadere alcune loro proprietà. I membri del gruppo che sono stati impostati alla modalità Fuga si ritireranno in modo ordinato e non lasceranno cadere nessuna delle loro proprietà.

#### MODALITÀ PROTEZIONE E MODALITÀ PROTEGGETE

Potete scegliere un membro del gruppo da proteggere clickando sull'"aureola" sopra l'icona di modalità di combattimento di quel personaggio. Diventa d'oro, ad indicare che quel membro del gruppo può essere protetto in qualsiasi momento.

Noterete che se non avete scelto di proteggere alcun membro ('di accendere la sua aureola'), un membro ferito del gruppo può accendere la sua aureola e chiedere la protezione da parte degli altri membri del gruppo. Qualsiasi membro del gruppo che si trova nella modalità di protezione seguirà questo personaggio ferito e tenterà di proteggerlo. In effetti la preoccupazione principale del personaggio che protegge è la salvaguardia dell'individuo protetto, e combatterà chiunque attacchi il personaggio protetto finché non scompare la minaccia

