

ULTIMA IV

Die Queste des Avatars



SPIELER-REFERENZKARTE FÜR DIE RASPBERRY-PI-VERSION

Von Lord British

Raspberry-Pi-Umsetzung und deutsche Übersetzung von Finire Dragon,
basierend auf der Arbeit des xu4-Teams.

BEWEGUNGSTASTEN

[↑]	Nord	/Vormarsch
[↓]	Süd	/ Rückzug
[→]	Ost	/Rechts um
[←]	West	/ Links um
[Q]	Hinauf	/ Steigen
[Y]	Hinunter/	Sinken

BEFEHLSTASTEN

[A] ngreifen – versuchen, deinen Feind mit der Waffe zu bekämpfen, welche du bereithältst (siehe Befehl [W] affe); muß von der Richtung deines Feindes gefolgt werden.

[B] etreten – in solche Orte wie Dörfer, Städte, Burgen, Höhlen oder Schreine hineingehen.

[C] ampieren – ein Lager errichten, um auszuruhen und dich von deinen Verwundungen zu erholen. Hinweis: Dieser Befehl kann nur mit beschränkter Häufigkeit verwendet werden.

[D] ietrich – mit Hilfe eines magischen Dietrichs eine versiegelte Tür entriegeln. Muß von der Richtung der Tür gefolgt werden, welche du entriegeln möchtest.

[E] nde & Speichern (nur in der Außenwelt Britannias oder in einer Höhle verwendbar) – den augenblicklichen Spielstand auf das Gerät sichern. Danach kannst du wählen, ob du deine Reise beenden (und somit das Gerät ausschalten) oder das Spiel fortsetzen möchtest.

[F] ackel zünden – eine Fackel zur Beleuchtung in einer Höhle entzünden. Erfordert einen speziellen Gegenstand.

Zu Fuß [G] ehen – dein augenblickliches Transportmittel zurücklassen und deine Reise auf deinen eigenen Beinen fortsetzen.

„[H] ühott“ – oder „Brrr“ – rufen, um dein Pferd zu beschleunigen oder zu verlangsamen.

[I] nfo – zeigt Zustand und Werte eines ausgewählten Spielers; wenn man statt einer Spieler-Nummer die [0] (Null) drückt, zeigt der Befehl Listen der Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Reagenzien und Mixturen an. Die Tasten [←] und [→] schalten zwischen den Listen um, während jede andere dich zurück ins Spiel führt.

[J] uwel betrachten – erfordert einen speziellen Gegenstand.

[K] anone abfeuern – mit der Schiffskanone auf einen Feind schießen (nachdem du [L] osgefahren bist); muß von einer Schußrichtung gefolgt werden. Hinweis: nur Breitseiten!

[L] osfahren – ein Gefährt oder ein Pferd besteigen.

[M] ischung bereiten – die materiellen Komponenten eines Zaubers für den späteren Gebrauch vorbereiten. Hinweis: Du mußt zuvor mit diesem Befehl eine passende Mischung hergestellt haben, um einen [Z] auber wirken zu können. Wenn du gefragt wirst „REAGENZ:“, tippe den Buchstaben, welcher dem gewünschten Reagenz entspricht; drücke [↓], wenn du mit der Ein-

gabe der Reagenzien fertig bist und diese nunmehr mischen willst.

[**N**] achschauen – deinen genauen augenblicklichen Standort nach ungewöhnlichen Gegenständen oder Phänomenen durchsuchen.

[**O**] rdnung ändern – die Positionen von zwei mit ihren Nummern zu bezeichnenden Spielern in deiner Gruppe vertauschen, mit Ausnahme von Spieler Nummer 1, denn du mußt die Gruppe anführen.

[**Ö**] ffnen – eine Tür in der bezeichneten Richtung aufmachen. Die Taste [**U**] kann dafür ebenfalls verwendet werden.

[**P**] osition bestimmen – erfordert einen speziellen Gegenstand.

[**R**] üstung anziehen – einen Spieler mit der gewünschten Rüstung (wenn du sie besitzt) ausstatten, zum Schutze seines Leibes im Kampfe.

[**S**] prechen – erlaubt es einem Spieler, eine Unterhaltung mit einem Stadtbewohner oder Händler zu führen, welcher sich in der anzugebenden Richtung befindet. (siehe speziellen Hinweis im Anschluß)*

[**T**] ruhe öffnen – versuchen, eine Schatzkiste zu öffnen (und zu entschärfen, wenn durch eine Falle geschützt); muß von der Nummer des Spielers gefolgt werden, der versuchen soll, die Kiste zu öffnen, außer im Kampfe und in Höhlenräumen. Hinweis: es ist am weisesten, den Spieler mit der höchsten Geschicklichkeit zu beauftragen, potentiell gefährliche Truhen zu untersuchen, da dies die Chance verringert, versteckte Fallen auszulösen.

[**V**] erwenden – einen Gegenstand benutzen, den du zu einem früheren Zeitpunkte mittels des Befehles [**N**] achschauen im Spiele gefunden hast.

[**W**] affe bereithalten – einen Spieler mit der Waffe deiner Wahl (wenn du sie besitzt) ausrüsten, zum Einsatz im Kampfe.

[**X**] ound – die Hintergrundmusik ein- oder ausschalten.

[**Z**] aubern – einen magischen Spruch wirken; muß von der Nummer des Spielers gefolgt werden, der den Spruch aussprechen will (im Kampfe und in Höhlenräumen nicht notwendig), und dann dem ersten Buchstaben des gewünschten Spruches. Hinweis: Alle Zauber müssen ihre Reagenzien ge [**M**] ischt haben, bevor man sie sprechen kann.

***Spezieller Hinweis:** Mit den Leuten zu sprechen, die man im Spiel antrifft, ist einer der wichtigsten Aspekte von Ultima IV, den es zu meistern gilt. Es ist praktisch unmöglich, deine Questen zu lösen, ohne mit so gut wie allen Leuten in jeder Stadt zu sprechen. Jede Person, mit der du sprichst, ist zu einer vollen Konversation fähig. Man kann sie nach ihrem **NAMEN**, ihrem **BERUF** und ihrer **GESUNDHEIT** fragen (oder alternativ: Man kann sie fragen, **WER** sie sind, **WIE** es ihnen geht und **WAS** sie tun); drücke in jedem Fall [↓] zum Abschluß deiner Eingabe. Man kann auch noch einmal **SCHAUEN**, wie sie aussehen. Aus diesen Informationen solltest du ableiten können, was sie sonst noch wissen könnten, *direkt* angedeutet durch die *genauen* Worte des Gespräches. Wenn du zum Beispiel Dupre nach seinem **BERUF** fragen würdest und er antworten würde **ICH JAGE GREMLINS**, dann könntest du daran denken, ihn nach **JAGEN** oder nach **GREMLINS** zu befragen; über das eine oder das andere könnte er weitere Details offenbaren.

Jeder dieser Leute könnte dir auch eine Frage stellen; du solltest die Fragen auf jeden Fall ehrlich beantworten, denn Unehrlichkeit bleibt in Erinnerung und wirft für den Rest des Spieles kein gutes Licht auf dich.

Oft wirst du nicht wissen, was du einen Stadtbewohner fragen sollst, bis es dir von einem anderen erzählt wird. Iolo der Barde könnte dich zum Beispiel auffordern, Shamino den Waldläufer nach Schwertern zu befragen. Auch wenn du Shamino schon vorher getroffen hättest, so wärest du doch nicht darauf gekommen, ihn nach Schwertern zu fragen, und müßtest ihn daher erneut aufsuchen, wenn du dieses Wissen wünschst.

Während deiner Gespräche mit Leuten in Ultima IV könntest du den Impuls verspüren, weniger glücklichen Zeitgenossen deine Großzügigkeit zu zeigen. Indem du **GEBEN** sagst, kannst du das tun.

Einige der Leute, die du treffen wirst, könnten bereit sein, deine Reisegefährten zu werden. Wenn du willst, daß eine Person zu einem Spieler deiner Gruppe wird, mußt du sie bitten, dich zu **BEGLEITEN**. Es ist sehr weise, deine Gruppe so schnell wie möglich zu verstärken, bis zu den sieben Kameraden (dich selbst nicht mitgezählt), die du brauchen wirst, um das Spiel zu vollenden.

Wenn du mit einem Gespräche durch bist, so sprich das Wort **ADE** als eine allgemein akzeptierte Weise, ein Gespräch höflich zu beenden.

Du solltest auf jeden Fall ein Tagebuch deiner Reisen führen! Viele der Hinweise darauf, wie man die Questen in Ultima IV löst, sind in den verschiedenartigen Gesprächen enthalten, die du mit den diversen Stadtbewohnern führen kannst. Es wäre beinahe unmöglich, dieses Spiel zu lösen, ohne eine Möglichkeit, auf frühere Gespräche, die du im Spielverlauf geführt hast, zurückzuschauen.

Du solltest die Städte und anderen Orte auf jeden Fall gründlich erforschen! Viele der Questen von Ultima IV spielen sich vollständig innerhalb einer einzelnen Stadt ab. Es ist am weisesten, eine ganze Menge Zeit mit der Suche nach den Antworten zu verbringen, die in jeder einzelnen der verschiedenen Städte Britannias verborgen liegen, bevor du dich auf den Weg in eine andere machst.

Magische Fähigkeit hängt direkt mit dem Beruf und der Intelligenz deiner selbst und deiner Reisekameraden zusammen. Magische Stärke entspricht dem doppelten der Intelligenz des Zaubernden, das Potential modifiziert durch den Beruf. Das Zauberpotential der verschiedenen Berufe ist:

Magier – voll

Druide – drei Viertel

Barde – halb

Paladin – halb

Waldläufer – halb

Zinker – ein Viertel

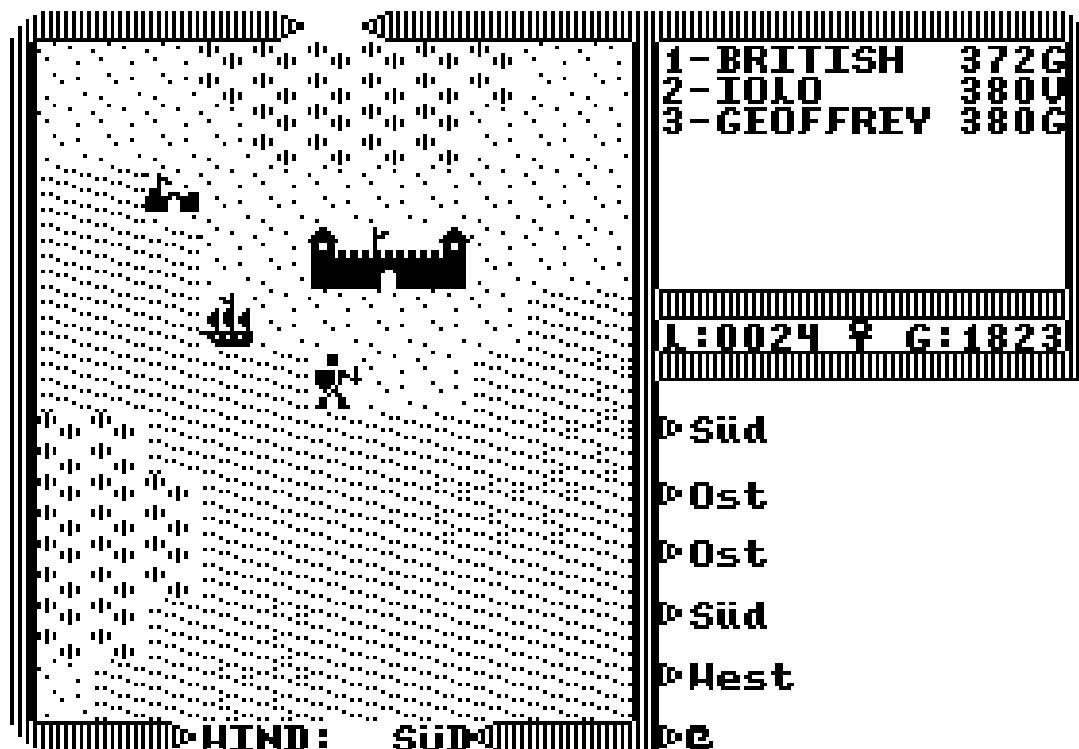
Kämpfer – keines

Hirte – keines

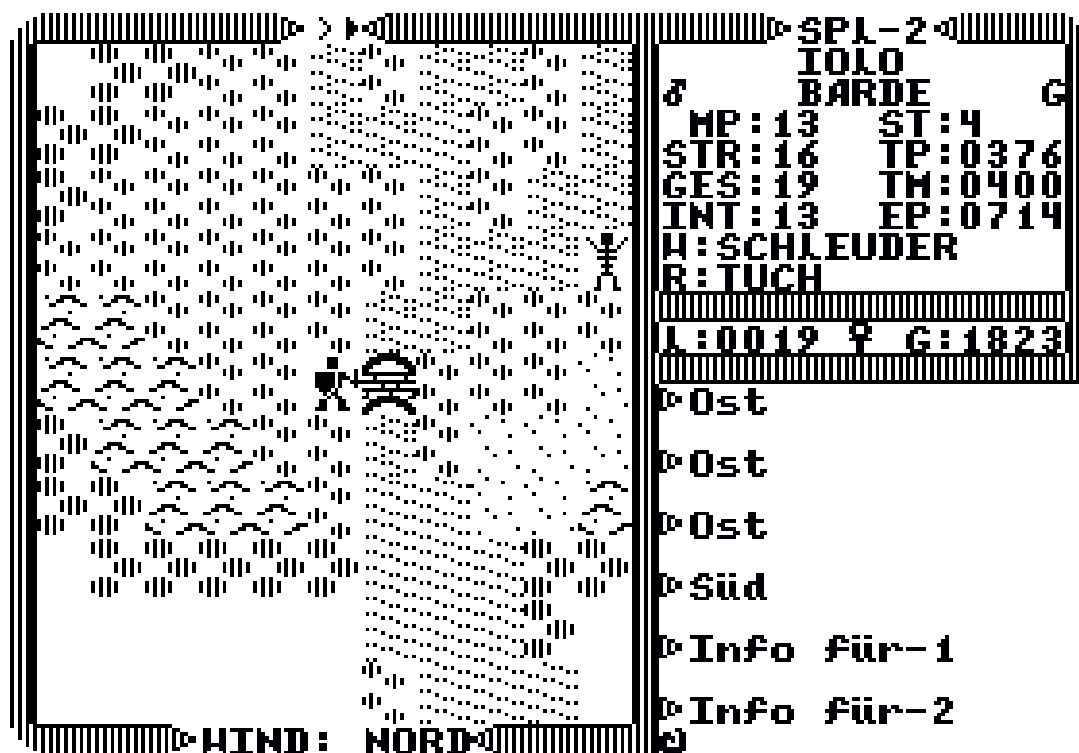
RUNEN- UND FRAKTURSCHRIFT

A	ᚦ	J	ᚱ	S	ᚱ	EE	ᚷ
B	ᚨ	K	ᚲ	T	ᚹ	NG	ᚸ
C	ᚫ	L	ᚴ	U	ᚺ	EA	ᚻ
D	ᚬ	M	ᚭ	V	ᚻ	ST	ᚾ
E	ᚰ	N	ᚮ	W	ᚿ		
F	ᚱ	O	ᚯ	X	ᚰ		
G	ᚴ	P	ᚰ	Y	ᚱ		
H	ᚶ	Q	ᚱ	Z	ᚲ		
I	ᚷ	R	ᚲ	TH	ᚶ		

A	ᚦ	a	J	ᚱ	i	S	ᚱ	ᚱ	Ö	ö
B	ᚨ	b	K	ᚲ	f	T	ᚹ	t	Ü	ü
C	ᚫ	c	L	ᚴ	l	U	ᚺ	u	CH	ch
D	ᚬ	d	M	ᚭ	m	V	ᚻ	v	CK	ck
E	ᚰ	e	N	ᚮ	n	W	ᚿ	w	FF	ff
F	ᚱ	f	O	ᚯ	o	X	ᚰ	z	SS	ss
G	ᚴ	g	P	ᚰ	p	Y	ᚱ	y	ST	st
H	ᚶ	h	Q	ᚱ	q	Z	ᚲ	z	SZ	sz
I	ᚷ	i	R	ᚲ	r	Ä		ä	TZ	tz



Man sieht hier die Gruppe auf einer Landspitze stehen, die ins Meer hineinragt. Im Norden liegt eine Burg, während im Nordwesten ein Schiff sanft auf den Wellen schaukelt. Gleich oberhalb des Schiffes sieht man eine Stadt. Die Gruppe besteht aus drei Reisenden – British, Iolo und Geoffrey – deren Namen man im Gruppenfenster sieht. Deren augenblicklicher Zustand wird dort ebenfalls angezeigt: British hat 372 Trefferpunkte und ist gesund; Iolo hat 380 Trefferpunkte und ist vergiftet; und Geoffrey hat 380 Trefferpunkte und ist gesund. Das schmale Fenster darunter zeigt an, daß die Gruppe 24 Einheiten Lebensmittel und 1823 Goldstücke besitzt. Das Symbol in der Mitte zeigt an, ob momentan irgendwelche Zauber aktiv sind.

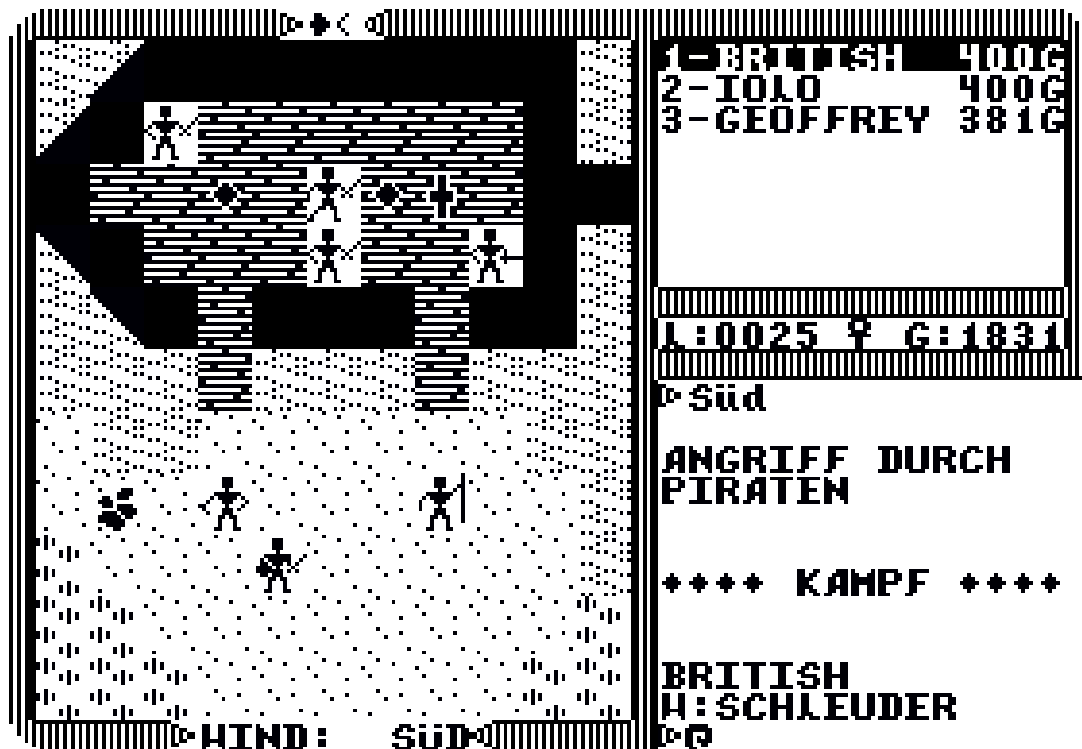


Pausiert, um eine Brücke zu überqueren, kann deine Gruppe im Nordosten eine nahende Bande von Skeletten erblicken. Oben im Sichtfenster siehst du die augenblicklichen Phasen der Zwillingssmonde Trammel und Felucca; diese sind „abnehmende Sichel“ für Trammel, während Fe-

lucca im „letzten Viertel“ ist. Die Mondphasen werden wie folgt dargestellt:

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| ● 1-Neumond | ◐ 3-Erstes Viertel | ○ 5-Vollmond | ◑ 7-Letztes Viertel |
| ◌ 2-zunehmende Sichel | ◒ 4-Gewölbt zunehmend | ◔ 6-Gewölbt abnehmend | ◓ 8-abnehmende Sichel |

Du überprüfst gerade den Zustand des Reisenden Iolo, und seine Werte werden im Gruppenfenster angezeigt. Du kannst sehen, daß er ein männlicher Barde ist, der gesund ist; er hat 13 Magiepunkte, 16 Stärke, 19 Geschicklichkeit, 13 Intelligenz; er hat Stufe 4 erreicht; augenblicklich hat er 376 Trefferpunkte, bei einem Trefferpunkte-Maximum von 400, und er hat 714 Erfahrungspunkte. Seine momentane Waffe ist eine Schleuder, während er Tuchrüstung (eine lange Jacke oder eine Robe aus dickem, festem Stoff) trägt.



Deine Gruppe ist im unteren Teil des Fensters zu erkennen, in tödlichen Kampf mit vier Piraten verwickelt, die an Bord ihres Schiffes sind. Beachte, daß für jedes Mitglied deiner Gruppe, wenn es Gelegenheit erhält, einen Schlag zu führen, seine Waffe unter seinem Namen erscheint. Die Windrichtung wird am unteren Ende des Sichtfensters angezeigt. Wenn du diesen Kampf gewännest und Besitz vom Piratenschiff ergreifen würdest, dann würde die Rumpfstärke des Schiffes in dem schmalen Fenster dort angezeigt, wo normalerweise dein Gold erscheint.

Um das Spiel zu beginnen:

Raspberry-Pi-Modelle A und B:

Stecke die Micro-SD-Karte bis zum Anschlag in den mitgelieferten Adapter und schiebe diesen danach bis zum Anschlag, mit den Kontakten voraus und zur Platine hin, in den SD-Slot des **ausgeschalteten** Raspberry Pi ein.

Raspberry-Pi-Modelle A+, B+, Pi 2, Pi 3 und Pi Zero:

Schiebe die Micro-SD-Karte, mit den Kontakten voraus und zur Platine hin, in den Micro-SD-Slot des **ausgeschalteten** Raspberry Pi ein, bis sie spürbar einrastet. Der Adapter wird nicht verwendet.

Alle Modelle:

Schließe eine USB-Tastatur mit deutscher Tastenbeschriftung an eine beliebige der USB-Buchsen des Raspberry Pi an. Schließe einen Fernseher oder Monitor mit analogem Video- oder SCART-Eingang mittels eines passenden Videokabels an den analogen Video- und Soundausgang des Raspberry Pi an **oder** schließe einen Fernseher oder Monitor mit HDMI-Eingang mittels eines passenden HDMI-Kabels an den HDMI-Ausgang des Raspberry Pi an. Schließe zuletzt das Netzteil an und schalte das Gerät damit ein. Der Anschluß eines Netzwerk-Kabels (Ethernet) ist nicht erforderlich.

Im Menü drücke „N“, um ein neues Spiel zu beginnen. Lies „Die Geschichte Britannias“, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Hinweis: Um eine Sicherheitskopie anzulegen, oder um mehrere verschiedene Spielstände zu verwalten, kannst du die Micro-SD-Karte auf einem PC mit SD-Kartenleser mittels eines beliebigen Datenträger-Imaging-Programmes, wie etwa dem „Win32DiskImager“, in eine Datei sichern und später von dort auf die gleiche oder eine neue Micro-SD-Karte wiederherstellen. Ein bloßes Kopieren der vom PC aus sichtbaren Dateien auf eine neue Micro-SD-Karte genügt **nicht** zum Übertragen des Spiels auf die neue Karte.



340 Harvey Road
Manchester, N.H. 03103

Copyright 1985 by Origin Systems, Inc.

**ULTIMA und LORD BRITISH sind Schutzmarken von Richard Garriott.
Raspberry Pi ist eine Schutzmarke der Raspberry Pi Foundation.**