

DEUTSCHE

BEDIENUNGSANLEITUNG

Ultima

Illustrationen:

siehe Originalanleitung

38 Ultima *Runes of Virtue* Ein Gameboy Spiel

Welcome to Britannia

Durch das mystische Tor der Monde betritt man das Land Britannia. Ein Land, indem viele geheimnisvolle Abenteuer auf euch warten.

Über die Länder, die er vereinigte, wacht Lord British. Er führt seine Untertanen über den langen Weg, den sie beschreiten müssen, um die 8 Tugenden des Avatar zu meistern. Aber ohne Hilfe ist es fast unmöglich. Du kannst ihnen helfen. Beschaffe lediglich die Symbole wieder, die die 8 Tugenden darstellen. Diese waren vom "Schwarzen Ritter" gestohlen worden.

Und so greifst du ein!

Nachdem du das Spiel gestartet hast, mußt du dich erst entscheiden, ob du deine Aufgabe unter leichten, mittleren oder schweren Bedingungen zu lösen in der Lage bist. Danach führt dich das Spiel direkt zu Lord British Burg.

Vorweg sei erwähnt, daß du das Spiel jederzeit beenden kannst. Es wird automatisch gespeichert. Bei neubeginn wirst du gefragt, ob du dort weiterspielen möchtest (Befehl: journey onward) oder wieder von vorne beginnen willst (Begin new game). Im 2 Spieler Modus wird der Stand nicht gespeichert. Ihr gewinnt, wenn beide Spieler alle 8 Runen gefunden haben.

Kontrollfunktionen.

Das Kontrollkreuz regelt den Bewegungsablauf der Spielfigur. Die Tasten A und B steuern die Hände der Spielfigur. Die Starttaste bringt euch ins Inventarbestandsmenü. Gegenstände werden aufgehoben, indem ihr einfach darüber hinweg lauft. Um Dinge in den Geschäften zu kaufen müßt ihr genug Gold besitzen. Du kannst mit Leuten sprechen, Deckel hochheben oder Kisten öffnen indem du diese anstößt. Nutze Tasten A oder B um die Gegenstände in Aktion zu setzen die du in der entsprechenden Hand hälst. Du kannst jedoch den Gegenstand in deinen Händen wechseln, indem du dir einen neuen aus dem Inventar (über Startaste) besorgst.

Inventarüberblick.

Siehe Originalanleitung S.8.

Items	Gegenstände in deinem Besitz
Selection box	Auswahl Fenster zum Ansteuern verschiedener Dinge
Armor	Schutzzüge
Runes	Bereits gefundene Runen
Your Picture	So sieht dich der Computer
A Hand	Eine deiner beiden Hände
B Hand	Die zweite deiner Hände
Gold	Verdientes Geld
Ankh	Bringt dich zurück zu Lord British Burg
Strength	Zeigt an wieviele Herzen du besitzen kannst
Intelligence	Zeigt an wieviele Sterne du besitzen kannst

Dexterity Zeigt deine Beweglichkeit an
Current score Dein jetziger Punktestand
Sterne Stehen für den Gebrauch von Zaubermittern
Herzen Stehen für deine Stärke

Jede Rune die du findest, erhöht deine Kraft, Beweglichkeit oder Intelligenz.

Um Waffen oder Gegenstände zu wechseln, nur das Auswahl Fenster auf den neuen Gegenstand fahren und Taste A oder B drücken. Der alte Gegenstand wird dann zurückgelegt und der neue befindet sich in deiner Hand. Nahrung, Zaubermittel, Käse und Ankh werden sofort benutzt wenn du die Taste drückst. Um einen Gegenstand fallen zu lassen, nur Selecttaste drücken.

Wenn du Ankh benutzt verlierst du alle Schlüssel, Hämmer und Stiefel.

Die Champions

Mariah Stärke:15; Intelligenz:18; Beweglichkeit:15
Sie spielt die magische Trompete. Mittels des Ankh kann sie diese wieder benutzen.

Iglo Stärke:12; Intelligenz:15; Beweglichkeit:18
Er nutzt Pfeil und Bogen und betätigt sich als Barde. Er spielt Flöte.

Dupre Stärke:18; Intelligenz:12; Beweglichkeit:12
Hat viel Erfahrung, sein Schwert ist stärker als alle bekannten Waffen.

Shamino Stärke:15; Intelligenz:15; Beweglichkeit:15
Er lebt in den Wäldern und ist immer zur Stelle wenn er benötigt wird.

Besondere Kästchen.

Moor Behindert dein Vorwärts kommen
Lava Verbrennt dir die Socken
Spinnwebe Mit Waffen zerschneiden. Die Starken müssen mit Feuerbällen niedergebrannt werden.
Pilze, Platten
Hebel Bewirken mancherlei!!
Geheimtüren Du kannst hindurchlaufen. Kaum von den Wänden zu unterscheiden.
Ferngeteuerte
Pfeile Können dich führen
Ferngesteuerte
Scheiben Bringen dich zur nächsten Scheibe auf der nächsten Ebene.

Eine Karte Britanniens befindet sich auf S. 12 und 13 der Originalanleitung.

Deine Freunde und Feinde.

Lord British Einer deiner langen Freunde.
Maus Sherry Eine sprechende Maus. Sie kennt die Burg sehr gut und kann sehr helfen.
Clown Jester Man weiß nicht so genau wann er es ernst meint
Dr. Katze Er besitzt die Kneipe und erfährt so manches
Finn Er erzählt viel, manches ist aber Seemannsgarn
Zoltan & Hund Er hält sich für den König der Zigeuner und behauptet sein Hund könne sprechen.
Beh Lem Ein lustiger Gnom, der sich zwischen heißem Lavagestein am wohlsten fühlt
Klip Klop Zweiköpfiges Pferd. Einer von beiden lügt immer, der andere erzählt immer die Wahrheit.
Schwarzer Ritter. Er versucht Lord British zu besiegen. Nur

eine Waffe kann ihn verletzen....

Fledermäuse fliegen überall herum

Eep Eeps Stellen sich dir in den Weg, aber manchmal helfen sie sogar

Seepferdchen Sie sind lieb, aber wenn man sie ärgert können sie ungemütlich werden

Schlangen Langsam aber ausdauernd

Ratten Sie sind schnell und haben scharfe Zähne

Skelette Nicht sehr intelligent, aber sie besitzen

Waffen

Geister Sie durchdringen Wände um anzugreifen

Trolls Greifen mit unterschiedlichen Waffen an

Gremlins Stehlen Gold oder Nahrung

Tintenfische Werden nur in der Nähe des Wassers gefährlich

Splodos Gehen in die Luft wenn sie in deiner Nähe sind

Schleim Teilt sich wenn geschlagen

Tiger Schnell und stark

Zauberer Werfen verzauberte Feuerbälle

Seemonster Speien Feuer

Mimicris Sehen nur so aus wie Schatztruhen

Jaggers Manche werden zu Stein wenn man sie besiegt

Cyklopen Können nur mit dem Schwert oder Dolch besiegt werden

Reapers Feuern tödliche Strahlen

Wisps Teleportieren und schleudern Feuerblitze

Drachen deine schlimmsten Gegner

Schutanzüge.

Schützen dich vor Angriffen. Du kannst immer nur eine Art besitzen, diesen kannst du aber austauschen wenn ein besserer auftaucht.

Leder Verringert die Verletzungsgefahr um ein Viertel

Kettenhemd Etwas besser als Leder

Panzerhemd Halbiert die Verletzungsgefahr

Zauberhemd Ist aus Drachenhaut und gehört eigentlich dem Schwarzen Ritter

Waffen.

Du erwirbst sie in den Geschäften. Andere liegen in Höhlen herum. Feuerbälle und Blitzamulette können nur mittels Zauberenergie (Sterne) benutzt werden. Herzen (*) zeigen die Wirkung der Waffen an.

Dolche * Schwächste Waffe

Schwert** Dupres Favorit

Peitsche** Reicht weiter und kann manchmal zwei auf einmal bekämpfen

Axt* Kann auch geworfen werden

Großer Bogen* Distanzwaffe

Kleiner Bogen**Langsamer aber Wirkungsvoller

Boomerang* Kehrt immer wieder zurück

Reißzwecke** Streu sie aus und Verfolger bekommen Schwierigkeiten

Ölfläschchen*****Einmaliger Gebrauch mit großer Explosionswirkung

Feuerbälle** Schnell und tödlich, aber ein Stern für die Benutzung von 8 Feuerbällen

Blitzamulett***Wie zuvor

Magisches Schwert****Besitzt eine verzauberte Klinge

Gegenstände.

Münzen Sind eine Goldeinheit

Edelsteine Fünf Goldeinheiten

Herzen Erhöhen deine Stärke

Sterne Erhöhen deine Zauberenergie

Schlüssel Öffnen magische Türen

Nahrung Erhöht dein Stärke
Zaubermittel Erhöht deine Zauberenergie
Hammer Zerstört ein Faß
Käse Monster rennen diesem hinterher

Magische Kräfte.

Zauberseil* Führt euch über Abgründe
Zauberstiefel* Bringen euch durch Wände
Kelch* Gibt ein Herz zurück
Trompete* Versteinert alle Monster für einen Augenblick
Einmaliger Gebrauch.
Pfeifen*** Wie Trompeten, können aber öfters benutzt werden
Troll Ringe**** Verkleiden dich für eine Zeit und Monster können dich nicht erkennen.

Tips.

- *Taste A/B gedrückt halten um kontinuierlich anzugreifen
- *Manchmal kannst du Monster dazu bringen sich gegenseitig zu bekämpfen
- *Um einige Ebenen zu überbrücken mußt du manchmal Hebel oder Platten mehrfach nutzen
- *Hebel bewirken oft Dinge in beiden Positionen
- *Neben Runen können sich noch manch andere nutzvolle Dinge in den Höhlen befinden
- *Rüste dich mit Zaubermittel und Nahrung aus bevor du eine Höhle betrittst
- *Sei sicher genügend Kraft gesammelt zu haben bevor du Höhlen betrittst
- *Schleim immer mit deiner stärksten Waffe angreifen, so vermehrt es sich nicht so stark