

Indice general

Guía de referencia Black Gate

ORIGIN RECOMIENDA QUE CREES UN DISQUETE de arranque antes de jugar a Ultima VII ...	1
INSTRUCCIONES ESPECIALES	1
GUIA DE INSTALACION	2
INSTALACION RAPIDA	2
Opciones de instalación	2
1. Escoger una unidad de disco.	2
2. Crear un directorio.	2
3. Seleccionar música y tarjetas de sonido	2
4. Asignación de números de IRQ y DMA (Sólo para Sound Blaster)	2
5. Confirmación de tu configuración	2
VOODOO Y SISTEMAS 386 (O SUPERIORES)	2
VOODOO	3
MEMORIA DISPONIBLE	3
Liberar memoria	3
Reinstalación	3
HACER UN NUEVO DISCO DE ARRANQUE	3
SOLUCION DE PROBLEMAS	4
La conversación deja de funcionar después de jugar un poco.	4
La conversación se salta líneas de diálogo.	4
Ultima VII falla en la carga o la ejecución.	4
SECCION DE REFERENCIA	4
MENUPRINCIPAL	4
El ratón no responde correctamente.	4
El juego se ejecuta demasiado lentamente.	4
Ninguna de las sugerencias anteriores parecen ayudar.	4
Visualizar presentación	5
Comenzar un nuevo juego	5
Continuar el viaje	5
Ver equipo de producción	5
Introducción	5
Comandos	6
Utilizar el ratón	6
Trasladar tu personaje (Botón derecho)	6
Manipulación de objetos (Botón izquierdo)	6
TECLAS DE TECLADO Y EQUIVALENTES EN RATON	6
Utilización del teclado	7
IMÁGENES	7
Pantalla	7
Pantalla de inventario	7
Libro de hechizos	8
Estado	8
Atributos primarios	8
Atributos secundarios	8
COMBATE	9

Ultima VII

THE BLACK GATE

ORIGIN RECOMIENDA QUE CREES UN DISQUETE DE
ARRANQUE ANTES DE JUGAR A ULTIMA VII

Con memoria expandida: Si tienes un gestor de memoria expandida en tu ordenador, el Programa de Instalación de Ultima VII incluirá una opción que crea automáticamente un disquete de arranque. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si la opción automática no funciona correctamente, sigue los pasos indicados a continuación.
Sin memoria expandida: Si no tienes un gestor de memoria expandida o la opción automática no funciona correctamente, puedes crear un disquete de arranque manualmente. Sigue estos pasos:

- Para crear un disquete de arranque manualmente, introduce un disco vacío y formateado en la unidad A:. Desde el inductor del DOS, teclea:

(1) `FORMAT [espacio]A:[espacio]/S[Enter]([Return] o [Intro])`
Cuando el disco esté formateado y vuelva a aparecer el inductor del DOS, teclea:

(2) `COPY CON[espacio]A:\CONFIG.SYS[Enter]`
(3) `FILES=25[Enter]`
(4) `BUFFERS=25[Enter]`
(5) `DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS [Enter]*`
`[Ctrl][Z][Enter]`

Cuando desees jugar a Ultima VII, introduce el disquete de arranque en la unidad A: y enciende tu ordenador. Desde el inductor del DOS, cambia a la unidad de disco duro (tecleando `[C][:][Enter]`) y ejecuta el juego tal y como se indica en las instrucciones de carga.

INSTRUCCIONES ESPECIALES

Usuarios de HIMEM.SYS: La línea `DEVICE=HIMEM.SYS` debe ser la primera línea de tu fichero `CONFIG.SYS` (debería estar entre los pasos dos y tres de la anterior lista).

Usuarios de PS2 50+: DEBES incluir la línea `DEVICE=HIMEM.SYS` al principio de tu fichero `CONFIG.SYS`.

Usuarios de DOS 5.0: Si utilizas `DOS=HIGH`, esta línea debe aparecer SIEMPRE justo después de la línea `DEVICE=HIMEM.SYS` en el fichero `CONFIG.SYS`.

Usuarios de ratón: Ultima VII sólo soporta controladores de ratón 100% compatibles con el de Microsoft.

* Puede que tu controlador de ratón esté situado en otro directorio. Sustituye `C:\MOUSE` por el directorio correcto, si es necesario.

GUIA DE INSTALACION

Felicitaciones por la adquisición de ULTIMA VII The Black Gate. Las instrucciones siguientes describen cómo instalar ULTIMA VII de los disquetes al disco duro. No te preocupes si no has hecho esto antes. Puedes detener la instalación en cualquier momento sin ningún problema. También puedes ejecutar otra vez el programa de instalación en cualquier momento. Si tienes algún problema al instalar el juego, mira la sección Resolución de problemas. Recuerda: puedes abandonar y volver a comenzar en cualquier momento.

INSTALACION RAPIDA

1. Enciende tu ordenador y espera que aparezca el inductor de DOS.
2. Inserta el disco 1 en la unidad de disquete.
3. Teclea la letra de la unidad seguida del carácter dos puntos (:) y presiona Enter (Por ejemplo, A:Enter)
4. Teclea "INSTALL" y presiona Enter.
5. Sigue las instrucciones que te indica el programa de instalación.

Opciones de instalación

El programa de instalación te pregunta dónde grabar el programa en el disco duro, y también valores de las tarjetas de sonido que tienes en el ordenador. Presiona Esc en cualquier momento para abandonar con seguridad el proceso de instalación.

1. Escoger una unidad de disco.

Inicialmente, aparece una ventana para decirte qué unidades de disco pueden almacenar Ultima VII. (Si no hay ninguna unidad de disco que tenga al menos 21 Mb disponibles, no podrá instalarse el juego hasta que no se libere más espacio). Presiona la letra que corresponde al disco duro de tu elección.

2. Crear un directorio.

Una segunda ventana pregunta en qué directorio se encontrará Ultima VII. Si quieres que el directorio no se llame «ULTIMA7», retrocede y escribe el nuevo nombre. Presiona Enter cuando tengas el nombre deseado.

3. Seleccionar música y tarjetas de sonido

Lo que se te pregunta a continuación son las tarjetas de sonido que puede haber en tu ordenador. Para escuchar cualquier trozo de conversación de Ultima VII, efectos de sonido o música, debes de tener una tarjeta de sonido. (El altavoz de un PC no sirve). Usa las teclas de flecha arriba y flecha abajo para seleccionar entre las siguientes:

- Sin tarjeta de sonido
- AdLib
- Sound Blaster
- Sound Blaster Pro
- Roland MT-32 (Selecciona ésta si tienes

ambas: Roland y Sound Blaster)

Pulsa Enter cuando esté resaltada la opción elegida.

4. Asignación de números de IRQ y DMA (Sólo para Sound Blaster)

Sólo si has escogido Sound Blaster o Sound Blaster Pro, tendrás que decirle al programa de instalación los números de «IRQ» y «DMA» para tu tarjeta de sonido. Si no estás seguro de cuáles son, usa la configuración por defecto que sugiere el programa de instalación. (Consulta Solución de problemas si necesitas más información. Si mas tarde se presenta algún problema, puedes volver a ejecutar el programa de instalación en cualquier momento.)

5. Confirmación de tu configuración

A continuación, aparece una ventana comparando tu configuración con la que es necesaria para ejecutar Ultima VII. Si las dos son compatibles, la ventana lo indica con un «OK».

De cualquier modo, si la configuración no coincide con la que requiere el juego, necesitarás hacer algunos cambios. Los dos problemas más comunes son la falta de suficiente memoria DOS (ver Memoria disponible) y los gestores de memoria no compatibles (ver Voodoo). Las áreas problemáticas (si las hay) se distinguen por las palabras «NOT OK». Si esto ocurre tienes dos opciones:

- Si tienes EMS, puedes permitir que el programa de instalación haga un «disco de arranque» para tí. Si esto no da resultado, o no tienes la memoria suficiente, puedes hacer un disco de arranque tu mismo. Un disco de arranque es un disquete con una configuración correcta incluida (ver Hacer un nuevo disco de arranque). Arrancar desde este disco te permite no cambiar la configuración de tu sistema.

- Puedes cambiar la configuración de tu sistema tú mismo. Las secciones siguientes sugieren modos de hacer esto. Si no estás familiarizado con DOS, ten cuidado al modificar la configuración tu mismo. Consulta siempre el manual antes de cambiar la configuración del sistema.

VOODOO Y SISTEMAS 386 (O SUPERIORES)

Una vez más ORIGIN empuja a la cabeza de la tecnología de los ordenadores, y solo procesadores tan potentes como el 386 son capaces de manejar un juego tan avanzado y complejo como el Ultima VII. La tierra de Britania está más detallada que nunca, necesitando mas y mejor acceso a toda la memoria del sistema. Expanded Memory Specification (EMS, especificación de memoria expandida) tiene limitaciones que se han superado con la tecnología Voodoo, y ORIGIN es ahora capaz de aprovechar todas las ventajas de la potencia encerrada en un sistema 386 o 486.

Para conseguir los mejores mundos de juegos en este mundo, ORIGIN ha ampliado los límites de la tecnología de juegos. En el futuro, el EMS estándar correrá la suerte de sus predecesores; sigue siendo aceptable para algunas aplicaciones, pero ¡para jugar no es lo mejor! Aquí en ORIGIN, te damos la bienvenida al futuro...

VOODOO

Ultima VII utiliza un gestor de memoria especial llamado "Voodoo". Este gestor, creado por ORIGIN, viene incluido con tu juego Ultima VII. Voodoo funcionará en cualquier 386SX o PC compatible superior. Usa memoria extendida de modo que puede coexistir con el controlador de dispositivo HIMEM.SYS. En cualquier caso, HIMEM.SYS no es necesario para que Voodoo funcione.

Memoria expandida (p.e., QEMM, 386^MAX o EMM386). El otro gestor de memoria más conocido, llamado Expanded Memory (EMS, memoria expandida), no es compatible con Voodoo. Si estás utilizando un gestor de memoria expandida (como QEMM, 386^MAX o EMM386) debes eliminarlo para ejecutar Ultima VII. Si no sabes como hacerlo (y si las instrucciones siguientes no te ayudan), por favor llama al servicio de asistencia al cliente de DRO.

Si estás familiarizado con este proceso, desactiva el gestor de memoria EMS. La configuración mínima aceptable es un AUTOEXEC.BAT vacío y un CONFIG.SYS con las líneas:

```
FILES=20
BUFFERS=25
DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS(*)
```

Si deseas conservar el CONFIG.SYS original, dirígete a tu manual de DOS para saber como copiarlo a otro fichero antes de realizar los cambios.

HIMEM.SYS o XMM. Como se ha dicho anteriormente, un gestor de memoria extendida (XMM) como HIMEM.SYS (que es compatible con DOS 3.3 y superior) es compatible con Voodoo, y no requiere invalidación.

Caché de disco. Si dispones de más de 2 Mb. de RAM, un caché de disco será mejor que memoria extendida y aumentará la velocidad del juego. De todos modos, si el programa de caché de disco actúa sobre una disquetera, se recomienda inutilizarlo antes de instalar o ejecutar el juego.

(*) Tu controlador de ratón puede estar localizado en otro camino. Sustituye C:\MOUSE con el camino correcto necesario.

MEMORIA DISPONIBLE

Tu ordenador debe tener al menos 640K de RAM mas un megabyte de memoria extendida para jugar a Ultima VII The Black Gate. Al margen de la cantidad de memoria instalada en tu ordenador, deben quedar 524.000 bytes libres de memoria convencional DOS para ejecutar el juego. Sonido y diálogos pueden aumentar esta cifra hasta 561.144 bytes de memoria DOS.

Para saber cuanta memoria RAM tiene tu ordenador antes de la instalación, ejecuta el programa DOS, CHKDSK, tecleando "CHKDSK" en el directorio raíz (p.e., C:\>CHKDSK). En algunas máquinas, CHKDSK puede estar situado dentro del directorio \DOS. Cuando ejecutas el programa, la ultima línea de la información presentada te dice cuanta memoria RAM libre hay. Por ejemplo, la última línea puede decir que el sistema tiene 565,239 bytes libres. Si tienes menos de la cantidad requerida de RAM libre, no

podrás ejecutar el juego hasta que no hayas conseguido liberar más memoria. Si no estás familiarizado con este proceso, por favor llama al servicio de atención al cliente de ELECTRONIC ARTS.

Liberar memoria

Si estás familiarizado con este proceso, puedes:

- Eliminar cualquier programa residente (TSR) y caché de disco de tu configuración.
- Usar el comando DOS=HIGH en tu configuración, si usas DOS 5.0.
- Eliminar de tus ficheros de inicialización AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS cualquier programa residente en memoria que son innecesarios para el funcionamiento del sistema. Puedes modificar estos ficheros desde cualquiera de los editor de DOS, llamados Edlin o Edit.

Consulta tu manual de DOS para más información sobre como hacer esto.

Nunca borres tus ficheros AUTOEXEC.BAT o CONFIG.SYS completamente, sin ellos, el ordenador no puede funcionar.

Reinstalación

En algún momento es posible que quieras volver a instalar el juego (generalmente, para cambiar o añadir una tarjeta de sonido, o para ajustar la configuración de IRQ/DMA). Sigue estas instrucciones. (No necesitas usar los disquetes que venían con el juego; se puede reinstalar desde el versión que se encuentra en el disco duro.)

Teclea la letra de tu disco duro seguida por un el carácter dos puntos (:) y presiona Enter (por ejemplo, C:Enter).

Teclea "CD" seguido de la nombre del directorio de Ultima VII, y luego presiona Enter. ("CD\ULTIMA/"), si se ha escogido el directorio por defecto.)

Teclea "INSTALL" y presiona Enter.

Sigue las instrucciones de la sección Opciones de instalación, más atrás.

Cuando se reinstala el juego con los disquetes originales se tiene la oportunidad de borrar ("DELETE") las partidas salvadas previamente, guardarlas ("SAVE"). Si se selecciona la segunda opción no sobrescribirá ninguna partida salvada, manteniéndolas para continuar jugando.

HACER UN NUEVO DISCO DE ARRANQUE

Si no quieres reconfigurar tu sistema, puedes hacer un disquete de sistema de DOS para arrancar en tu ordenador antes de jugar. El programa de instalación puede darte esta opción. Para crear un disco de arranque por ti mismo, introduce un disquete en blanco en la unidad A. Desde el cursor del DOS, teclea:

FORMAT A: /S Enter

Cuando el formateo esté completo y estés de nuevo en el cursor de DOS, teclea:

COPY CON A:\CONFIG.SYS Enter
FILES=25 Enter
BUFFERS=25 Enter
DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.SYS Enter
Ctrl Z Enter

Siempre que quieras jugar a Ultima VII, inserta este disco en la unidad A y luego enciende tu ordenador. Desde el cursor de DOS, muévete a la unidad de disco duro (por ejemplo, tecleando C: Enter) y ejecuta el juego como se describe en la Tarjeta de Referencia.

SOLUCION DE PROBLEMAS

Aquí están listados algunos de los problemas más comunes y sus correspondientes soluciones.

La conversación deja de funcionar después de jugar un poco.

Debes haber elegido una configuración de IRQ incorrecta durante la instalación. Mira el manual de tu Sound Blaster. Reinstala el juego desde el disco duro, cambiando la IRQ. (Ver Reinstalación.)

La conversación se salta líneas de diálogo.

Puede que haya un conflicto de IRQ. Esto significa que otra tarjeta está operando en el mismo nivel de IRQ (p.e., la tarjeta de sonido y la impresora están ambos configurados en "7"). Mira el manual de tu Sound Blaster para cambiar la configuración de los puentes. Después reinstala el juego desde el disco duro y cambia el IRQ a un número no conflictivo. (Ver Reinstalación.)

Ultima VII falla en la carga o la ejecución.

- Puedes no tener suficiente RAM libre. Ejecuta CHKDSK para determinar la RAM disponible en tu ordenador. Libera más memoria si es necesario. (Ver Memoria disponible.)
- Puedes tener programas residentes en memoria (TSR) que interfieran con el juego. Arranca el ordenador desde un sistema de disquetes o elimina los programas residentes antes de ejecutar el juego. (Ver Voodoo y Hacer un nuevo disco de arranque.)
- Puede que necesites eliminar el gestor de memoria expandida (EMS). (Ver Memoria expandida en la sección Voodoo.)

- Puedes haber llenado todo el espacio libre en la unidad de disco activa. En el cursor de DOS (p.e., "C:\>"), teclea "DIR" para verificar el espacio disponible en el disco. Esto lista el contenido de un directorio de una unidad de disco; a continuación de la lista de archivos, puede verse el espacio en disco que queda libre. Recuerda que necesitas 21 Mb. en tu disco duro para instalar Ultima VII, y de 524.000 a 561.144 bytes libres en RAM para ejecutar el juego.

El ratón no responde correctamente.

Ultima VII soporta el ratón Microsoft y el controlador de ratón Microsoft, versión 7.0. Algunas otras marcas de ratón pueden no ser compatibles.

El juego se ejecuta demasiado lentamente.

- Tu disco duro puede estar fragmentado. Ejecuta algún programa de optimización. Habla con tu distribuidor sobre programas de optimización si no dispones de uno.
- Tu ordenador puede no ser lo suficientemente rápido para ejecutar el juego de forma efectiva. La configuración mínima es un IBM PC o cien por cien compatible basado en un 386 a 16 MHz. Algunas máquinas más viejas y/o más lentas pueden no ser lo suficientemente potentes.
- Puedes usar un programa de caché de disco. Si tienes 4 Mb. o más de disco, un programa de caché de disco puede incrementar la velocidad del juego. Habla con tu distribuidor sobre este tipo de programas.

Ninguna de las sugerencias anteriores parecen ayudar.

Si no puedes resolver el problema, por favor llama al teléfono de atención al cliente de ELECTRONIC ARTS, 755 55 40 de 10 a 2 y de 4 a 6. Ten disponible la siguiente información, si es posible:

- versión de DOS que usas,
- memoria RAM libre (la última línea de la información que suministra CHKDSK),
- tu modelo de ratón y de controlador,
- tu tipo de máquina,
- tu tarjeta(s) de sonido,
- el contenido de tus ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT,
- si usas Windows, Desqview o un shell de DOS.

SECCION DE REFERENCIA

Para cargar Ultima VII, dirígete a la unidad que contiene el juego. Si se encuentra en la unidad C, teclea C: <Enter> (<Intro> o <Return>), luego dirígete al directorio que contiene el juego. (Si eliges nuestro directorio por defecto, teclea CD\ULTIMA 7 <Enter>). Por último, teclea 'ULTIMA7' para empezar a jugar.

MENU PRINCIPAL

Tras cargarse el juego, aparece una secuencia introductoria,

que te puedes saltar pulsando <Esc>. Luego aparece el menú principal con cuatro opciones:

- Ver presentación,
- Comenzar un nuevo juego,
- Continuar el viaje y
- Ver equipo de producción

Para seleccionar una de estas opciones, pulsa una sola vez con el ratón y con las flechas del cursor sitúate sobre la opción y pulsa <Enter>.

Para saltarte la presentación, la creación de personajes o el equipo de producción pulsa <Esc>.

Visualizar presentación

La presentación muestra cómo y por qué Avatar™ ha regresado a Britania. La información que aquí se ofrece es sumamente importante para tu misión. Esta escena es la misma que aparece la primera vez que ejecutas el juego.

Comenzar un nuevo juego

Aquí es donde tiene lugar la creación del personaje. Se debe elegir la primera vez que juegues. Cuando se te pregunte el nombre de tu personaje, teclea el que más te guste (hasta 14 letras) y pulsa <Enter>. Luego, determina el sexo de tu personaje con el ratón o la barra espaciadora y pulsa <Enter>.

Continuar el viaje

Una vez creado un personaje, esta opción te lleva al comienzo del juego actual. En futuras sesiones te llevará la último juego que hayas grabado.

Ver equipo de producción

Esta opción muestra a todos los que han trabajado en la realización de Ultima VII.

Introducción

Esta sección te guiará a través de los primeros minutos de Ultima VII. No revela ningún secreto oculto, pero te presenta las acciones básicas que puedes llevar a cabo a lo largo del juego. Se da por supuesto que utilizas un ratón, cosa que recomiendan especialmente Iolo y Lord British.

La escena comienza cuando Avatar entra en el pueblo de Trinsic, en Britania. Detrás de ti se encuentran tu viejo amigo Iolo y el jefe de establos Pedro.

Conversaciones. Cuando Iolo se dirija a ti, lee todo el texto y pulsa el botón izquierdo del ratón. Sigue así hasta que Iolo termine de hablar, entonces será cuando se incorpore a tu grupo.

Luego te hablará el Mayor Finnigan. De nuevo pulsa el botón izquierdo del ratón después de cada línea de texto. Finnigan te pide que investigues el asesinato de Trinsic. Sitúa el cursor del ratón (una flecha verde) sobre la palabra “Sí” y pulsa el botón izquierdo del ratón para responderle.

Finnigan te preguntará si has pasado por los establos. Coloca el cursor sobre “No” y pulsa el botón izquierdo del ratón. Te sugiere que lo hagas y ya puedes empezar a moverte.

Movimiento. Tú (Avatar) estarás siempre en el centro de la pantalla. Los establos se encuentran al norte (es decir, en la parte superior de la pantalla). Sitúa el cursor de forma que apunte hacia arriba y pulsa el botón derecho del ratón. Repite la operación hasta que llegues al edificio.

Examinar un objeto. Cuando entres en los establos, el techo de éstos desaparecer, permitiéndote ver el interior. Sitúa el cursor sobre la llave de oro (al oeste del cuerpo) y

pulsa el botón izquierdo del ratón. Aparecerá la palabra llave (para que sepas lo que es en caso de que no pudieras distinguir lo que era).

Puede que la llave te ofrezca alguna pista. Mueve el cursor hacia la izquierda y pulsa el botón derecho del ratón dos veces. Caminarás hacia esa posición. Date cuenta de que el movimiento se lleva a cabo mediante la pulsación del botón derecho del ratón y las otras actividades mediante la pulsación del botón izquierdo.

Utilización de objetos. No quieres que nadie te moleste mientras investigas, por lo que has de cerrar la puerta; coloca el cursor sobre ella y pulsa el botón izquierdo del ratón.

Coger cosas. Puede que la llave sea una pista. Sitúa el cursor de forma que la punta cubra la llave. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón. Mientras lo tienes pulsado mueve el cursor. Si el ratón está situado correctamente, podrás mover la llave,

Para cogerla, llévala hasta ti y suelta el botón; la llave desaparecerá.

Exáminate a ti mismo (y a otras cosas). Averigua si tienes la llave pulsando dos veces sobre el botón izquierdo del ratón sobre tu personaje. Aparecerá el inventario de tu personaje, con líneas azules que indican la situación de tus pertenencias. La llave se encuentra en tu mano derecha.

Sitúa el cursor sobre la marca de comprobación roja y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón. Con esto podrás desplazar el inventario; llévalo a la esquina superior derecha y una vez allí suelta el botón.

Puedes cerrar esta ventana sin más que pulsar con el botón izquierdo del ratón en la marca roja.

Conversar. Puede que tu compañero Iolo sepa algo más acerca de la muerte. Para hablar con él, pulsa dos veces el botón izquierdo del ratón sobre él. Aparecerá su retrato, junto con lo que tiene que decir. Tus respuestas aparecerán en el centro de la pantalla. Pulsa con el botón izquierdo sobre «Crimen» para discutir sobre este tema.

Cuando termines de hablar con Iolo, pulsa sobre «Adiós» para terminar con la conversación.

Más investigaciones. Hay otras cosas que puedes hacer mientras investigas los establos. Es conveniente examinarlo todo. Asegúrate de que ves la gárgola muerta que se encuentra en la parte norte de los establos, así como el saco que hay en el suelo. Intenta sacar las cosas que hay dentro, como la linterna. Cuando la linterna esté en el suelo, pulsa dos veces con el botón izquierdo del ratón para encenderla. Haz lo mismo para apagarla. (Ten en cuenta que si la linterna está encendida no podrás desplazarla). Abre el inventario de cualquiera de los miembros de tu grupo y pulsa tanto una como dos veces el botón izquierdo del ratón sobre todos los objetos. Puedes descubrir muchas cosas.

Cuando termines con esto, querrás irte. Muévete como ya se te ha indicado en la dirección que desees. Cuanto más alejado esté el cursor de tu cuerpo más rápido te desplazará. ¡Que la suerte te acompañe!

Comandos

Ultima VII es un juego controlado completamente mediante ratón. Todos los comandos de acción se controlan con los botones de éste. En cualquier caso, para los que no disponen de ratón, podéis utilizar el teclado.

Utilizar el ratón

El punto clave a la hora de utilizar el ratón es saber que el botón izquierdo se utiliza para ejecutar acciones con las manos y el derecho con los pies. El ratón aparecerá en dos formas: una flecha verde, para la actividad normal y una roja para el combate.

	Botón izquierdo	Botón derecho
Pulsación	Mirar	Dar un paso
Doble pulsación	Utilizar/Hablar/Atacar	Encontrar un camino
Pulsar y arrastrar	Mover objetos	Caminar sin interrupción

Trasladar tu personaje (Botón derecho)

Para caminar, apunta con la flecha en la dirección y sentido que desees tomar y mantén pulsado el botón derecho del ratón. Cuanto más alejada esté la flecha de ti, más rápido viajarás. Para detenerte, suelta el botón.

Cuando el peligro esté cerca, la velocidad viene limitada en proporción a tu destreza.

Pulsando dos veces sobre el botón derecho del ratón sobre cualquier punto de la pantalla caminarás hasta esa posición, suponiendo que no haya obstáculos en el camino.

Manipulación de objetos (Botón izquierdo)

Con el botón izquierdo del ratón puedes mirar, mover o utilizar cosas o atacar.

Mirar

Para conseguir una breve descripción de un objeto, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre él.

Mover

Muchos objetos se pueden mover de un lado a otro. Sólo has de mantener el botón izquierdo del ratón pulsado mientras los mueves. El cursor se transforma en una mano sobre el objeto. Mueve el cursor hasta el destino deseado y suelta el botón.

Si desplazas el objeto sobre un personaje, éste se apropiará de él. Si abres el inventario y sueltas el objeto en el contenedor que hay dentro, el objeto permanecerá ahí.

(Consulta Pantalla de inventario).

Si nadie tiene un contenedor en su inventario, puedes abrir uno.

Si un objeto es demasiado grande o pesado para un contenedor o no puedes alcanzarlo, aparecerá un mensaje indicándotelo.

Utilización

Para utilizar un objeto, pulsa dos veces con el botón izquierdo del ratón sobre él. Cada objeto funciona según su utilidad. Por ejemplo, una lámpara se enciende y se apaga.

Algunos objetos se pueden aplicar sobre otros. Pulsa dos veces con el botón izquierdo sobre ellos y el cursor se transformará en unas retículas verdes. Mueve éstas hasta el objeto y al pulsar el botón izquierdo del ratón el primer objeto actuará sobre el segundo.

Al pulsar dos veces con el botón izquierdo en los objetos útiles se obtiene más información sobre los mismos. Por ejemplo, si lo haces sobre un cofre, conocerás los contenidos de éste. Sus contenidos se podrán tratar como el resto de los objetos. Los cuerpos de los enemigos caídos se manejan de la misma forma.

Además, las imágenes se pueden desplazar de la misma forma que un objeto. Pulsar sobre la marca roja de la parte izquierda de la muestra o sobre <Esc> cerrarás esa pantalla.

Si ‘utilizas’ a una persona puedes obtener diferentes efectos. Si pulsas dos veces sobre una que no está en combate hará que inicies una conversación con ella. (Consulta Pantalla). Si lo haces durante el combate indicarás que desees atacar a esa persona. Si pulsas sobre un miembro de tu equipo contemplarás su inventario. Si te ‘utilizas’ a ti mismo contemplarás tu propio inventario.

Para utilizar un carro, pulsa dos veces sobre su asiento. Cuando todos los personajes se hayan sentado mueve el carro como si de Avatar se tratase. Un barco funciona de la misma forma, pero debes pulsar dos veces sobre las velas en lugar de sobre el asiento. Para detener el movimiento de uno de ellos pulsa de nuevo dos veces en el lugar en el que corresponde.

Ataque

Mientras estás en el modo de combate, si pulsas dos veces sobre alguien que no es de tu grupo o sobre un objeto, se iniciará una ataque sobre esa persona u objeto. Si te encuentras en el modo de combate, o en otro modo de ataque que no sea el Modo Manual, atacarás al enemigo de inmediato (consulta Combate).

TECLAS DE TECLADO Y EQUIVALENTES EN RATON

Tecla	Función	Equivalente en ratón
[C]	Modo de combate	Pulsar con el botón izquierdo sobre el icono Paloma/Espada del inventario de Avatar
[I]	Abre el inventario de todos, empezando por Avatar	Doble pulsación sobre cada uno de los miembros
[Z]	Muestra las estadísticas de todos, empezando por Avatar	Pulsación sobre el corazón que se encuentra en el inventario de cada uno de los miembros
[A]	Sonido	Pulsar sobre Efectos de sonido y música en la ventana Grabar/Cargar
[U]	Muestra el número de versión de tu copia de Ultima VII	(Nada)
[Alt][H]	Sale de Ultima VII y regresa a DOS	(Nada)
[H]	Intercambia los botones derecho e izquierdo del ratón	(Nada)
[Esc]	Cierra todas las ventanas abiertas	Pulsa en los recuadros rojos

Utilización del teclado

Aunque es mejor utilizar el ratón, puedes emplear el teclado como sustituto en caso de que no tengas un ratón instalado. Caminar

Las teclas del cursor pueden hacer que camines un paso en la dirección deseada. Si mantienes la tecla de mayúsculas pulsada a la vez que una tecla del cursor Avatar avanzará tres pasos en lugar de uno. Si pulsas <Bloq Num> cada paso serán tres.

Manipulación de objetos

Pulsa espacio para hacer que aparezca el cursor en forma de mano. Ahora serán las teclas del cursor moverán el cursor en lugar de a Avatar. Si mantienes la tecla de mayúsculas pulsada aumentará la velocidad del cursor.

Trata <Ctrl> como si se tratase del botón izquierdo del ratón.

Si te encuentras en cualquiera de los modos de ataque, no hay ningún cursor rojo, pero si pulsas dos veces sobre <Ctrl> iniciarás un ataque.

IMÁGENES

Retrato de otro personaje

Retrato del Avatar



Conversación de otro personaje

Figura de otro personaje

Figura del Avatar

Opciones de respuesta del Avatar

En Ultima VII, toda la pantalla está destinada a mostrar el mapa. Cualquier otro mensaje o información de importancia aparece sobre el mapa del juego, en diversas posiciones.

Durante una conversación, aparecerá en la esquina superior izquierda un retrato del personaje con el que estás hablando. Si hay cualquier otro personaje que tiene algo que decir, aparecerá su retrato en la esquina inferior izquierda de la pantalla con su texto justo a la derecha de su retrato. Durante las conversaciones, tu retrato aparece en el centro de la pantalla, con las opciones de conversación disponibles a la derecha de tu retrato. Selecciona una palabra o frase de entre las opciones para iniciar una respuesta del personaje con el que estás hablando.

El texto que identifica un objeto aparece justo sobre éste. El texto que aparece sobre el icono de un personaje indica que ese personaje en particular ha hablado.

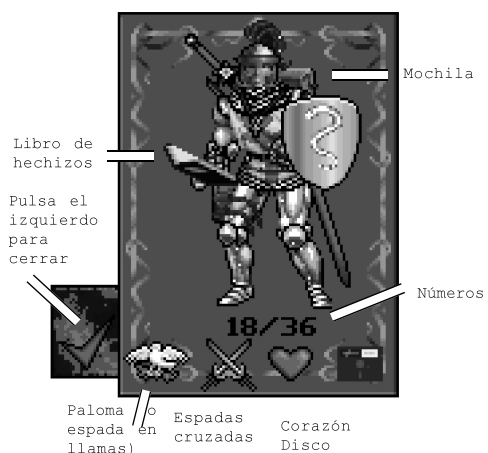
Pantalla de inventario

Cuando pulsas dos veces con el botón izquierdo del ratón sobre ti mismo, aparecerá la pantalla de tu inventario. Esto ocurre con todos los personajes de tu equipo, siempre que primero hayas abierto tu propio inventario.

Paloma/Espada Lameante. A la izquierda de la pantalla puede haber una paloma (modo de no combate) o una espada en llamas (modo de combate). Pulsa sobre este icono para alternar de modo. Durante el juego, el color de la flecha del cursor indica si te encuentras en el modo de no combate (verde) o en el modo de combate (rojo).

Contenedores. Pulsa dos veces con el botón izquierdo del ratón sobre cualquiera de los contenedores de tu inventario y verás su contenido.

Disco. En el lado derecho del inventario está el icono de disco. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre él y aparecerá una ventana que te permitirá cargar o grabar un juego, activar o desactivar la música o salir del juego. Corazón. Bajo el disco hay un corazón. Si pulsas sobre él con el botón izquierdo del ratón obtendrás tu estado.

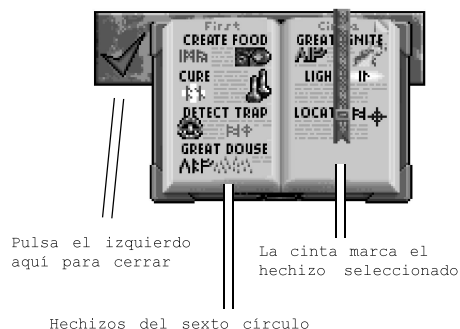


Números. En la parte inferior del inventario hay dos números, uno junto a otro (por ejemplo, '24/36'). El número de la izquierda es el peso que aguanta el personaje expresado en número de piedras. El de la derecha es el máximo número de piedras que puede soportar. Cuando hagas tus compras se te indicará si lo que adquieres es demasiado pesado.

Además del peso, los objetos tienen volumen. A veces se te indica que tus manos ya no pueden llevar nada más. Reorganiza tu equipamiento, y puede que consigas cargar con otro elemento. El modo de ataque y el halo de protección se definen en Combate.

Libro de hechizos

Pulsa dos veces con el botón izquierdo del ratón en el inventario para observarlo. Para lanzar un hechizo, pulsa dos veces sobre ese icono. Para seleccionar un hechizo sin utilizarlo, pulsa sólo una vez. El indicador se desplazará hasta ese hechizo.



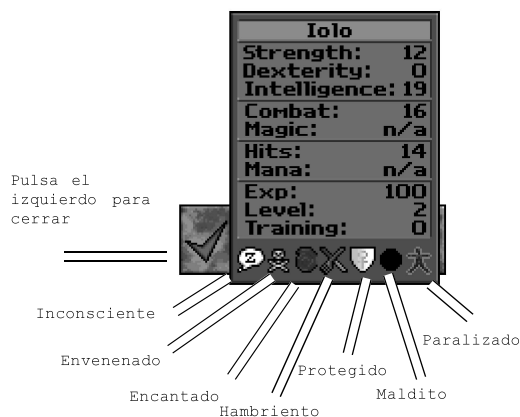
Hay seis hechizos (Tormenta de fuego, Paralizar, Rayo, explosión, Muerte y Golpe de espada) que se pueden llevar a cabo durante el combate pulsando dos veces con el botón izquierdo sobre tu objetivo. Si el libro de hechizos se encuentra en tus manos y se cerró mientras seleccionabas el hechizo (el marcador señalaba a ese hechizo), utilizando el ratón como si fueras a atacar harás que se ejecute el conjuro (siempre que dispongas de los puntos y reactivos necesarios). Además, si tú (Avatar) no te encuentras en el Modo manual y tienes preparado el libro de hechizos (en la mano), los conjuros se llevarán a cabo de inmediato.

Estado

La pantalla de estado te muestra los atributos de los que dispone tu personaje en ese momento, tanto secundarios como primarios y si el personaje está envenenado, inconsciente, encantado, hambriento, protegido, maldito o paralizado.

Atributos primarios

La fuerza, la destreza y la inteligencia son los atributos primarios, con valores que oscilan entre 1 y 30. Cuanto más



elevado sea un atributo, mejor. Los atributos restantes son secundarios.

Fuerza determina diversas cosas, incluyendo la carga que puedes soportar, cuánto daño puedes causar con un arma manual y cuántos golpes puedes soportar antes de fallecer.

Destreza afecta a cuestiones como la velocidad que puedes alcanzar y la facilidad que tienes para coger cerraduras. Los personajes más rápidos se pueden mover y atacar más frecuentemente que los más lentos. La destreza determina tu habilidad para el Combate.

Inteligencia determina diversas cosas, incluyendo tus habilidades Mágicas y la habilidad que tienes para llevar a cabo ciertos conjuros.

Atributos secundarios

Combate. La habilidad básica para el combate deriva directamente de tu destreza. Determina la forma en la que eres capaz de golpear en el combate con armas normales. Magia. Tus habilidades básicas para la magia derivan directamente de tu inteligencia. Determina el máximo número de puntos de Maná de los que puedes disponer. Golpes. Derivan directamente de la fuerza. Se dividen en herida, veneno y hambre. Cuando su número llega a cero, te quedas inconsciente.

Maná graba el número de puntos de Maná que tienes hasta el momento. Cuanto menos activo te encuentres, mayor será la velocidad a la que recuperarás tus puntos de maná. Nivel indica el desarrollo de tus actividades en general (mira en la parte inferior). Según va aumentando tu nivel, tienes la oportunidad de incrementar en uno o más tus atributos primarios. Además, el factor golpes aumenta paulatinamente con el nivel.










Los Puntos de experiencia (Exp) miden los logros que has obtenido. Cada vez que resuelvas una cuestión o asesines a un monstruo, cada uno de los miembros de tu grupo gana puntos de experiencia. Una vez que hayas obtenido el número de puntos requeridos, el nivel del personaje aumenta.

Los Puntos de entrenamiento se derivan de los puntos de experiencia. Para aumentar tu fuerza, destreza, inteligencia, combate o magia, debes encontrar a un experto que instruya en la materia. Si pagas al profesor

y haces lo posible por aprender (lo que se refleja por tu estudio y prácticas), la materia sobre la que te centras aumenta de forma proporcional a lo aprendido.

COMBATE

En la fila central de la pantalla de estado de combate hay un icono que representa el modo de ataque de ese personaje cuando está en combate. Están disponibles los siguientes modos de ataque:

Icono	Disponible para Avatar	Disponible para otros miembros del grupo	Modo de ataque	Descripción
	Si	No	Manual	Dirigir todo el combate.
	Si	Si	Débil	Atacar al contrario más débil.
	Si	Si	Fuerte	Atacar al contrario más fuerte.
	Si	Si	Defensa	Menos efectivo en ataque y más efectivo en defensa.
	Si	Si	Cuerpo a cuerpo	Atacar al personaje que se encuentre más cerca.
	No	Si	Enloquecido	El personaje nunca huirá a pesar de sus heridas.
	No	Si	Huida	El personaje se retirará ordenadamente.
	No	Si	Aleatorio	El personaje atacará a un enemigo aleatorio.
	No	Si	Protección	El personaje intentará proteger a su equipo.

Mientras el modo de Avatar no sea el manual, selecciona sus propios blancos (de acuerdo con las reglas de su modo de ataque) y luchar contra sus contrarios sin que exista intervención por parte del usuario. El jugador puede tomar el control de la situación en cualquier momento (pulsando dos veces con el botón izquierdo del ratón para atacar, pulsando con el derecho para arrastrar Avatar en una dirección determinada etc).

Cuando no te encuentres en el modo Manual, Avatar no optará por la Huida o estados inactivos (dormir, parálisis o inconsciencia) por sus propios medios y se resistirá siempre que se encuentre frente a una de estas situaciones. Para hacer que el Avatar persiga a un enemigo hasta la muerte, pulsa dos veces con el botón izquierdo del ratón sobre el contrario cuando esté herido o haya huido.

Modo de huida

Si un miembro del grupo ha sido seriamente herido,

puede batirse en retirada. Ninguno huirá si se encuentra en el modo enloquecido. Por lo general, los personajes que huyen suelen perder varias de sus pertenencias. Los miembros del grupo a los que se lleve a este modo se batirán en retirada ordenadamente y no perderán ninguna de sus pertenencias.

‘Modo’ protegido y modo de protección

Puedes hacer que un miembro del grupo se encuentre protegido pulsando en el ‘halo’. que se encuentra sobre el icono del modo de ataque de ese personaje. Para indicar su situación se vuelve dorado. Sólo puede estar protegida una persona del grupo cada vez.

Ten en cuenta que si ningún miembro del grupo se encuentra protegido (con el halo encendido), uno de ellos que se encuentre herido lo puede encender por sí solo y llamar a alguno de sus compañeros para que le proteja. Cualquiera de los miembros que

se encuentre en este modo seguirá a este personaje herido e intentará protegerle. Los personajes protectores se preocupan en primer lugar de la

seguridad de sus protegidos y lucharán contra cualquiera que ataque al personaje herido hasta que ya no suponga una amenaza.

SOPORTE TECNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al Cliente de ELECTRONIC ARTS puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-754 55 40 de 9.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde; horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente a su petición.

- * Tipo y modelo de su ordenador
- * Cualquier información adicional sobre el sistema; por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- * Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- * RAM convencional disponible.
- * Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- * Tipo de gestor de memoria utilizada, si se utiliza alguna.
- * Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con Ultima VII: Black Gate o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

Electronic Arts
Edificio Arcade
C/Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2
28037 Madrid

(c) Copyright 1993, ORIGIN Systems, Inc. Todos los derechos reservados. Ultima y We Create Worlds son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts, Inc. Lord British es una marca registrada de Richard Garriott. Serpent Isle y Avatar son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc.

Electronic Arts
Edificio Arcade
C/Rufino González, 23 bis - 1ª plta. local 2
28037 Madrid

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

Teléfono Servicio Atención al Usuario: 91/ 754 55 40

A menos que se indique lo contrario, todo el software y la documentación son

© 1992 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.