

**Ultima VI gehört nicht gerade zu den leichtesten Rollenspielen. Für alle die nicht über die nötige Ausdauer verfügen, hier ein Lösungsweg und andere Reiseerleichterungen in der Welt von Britannia. Wir verdanken sie den Helden Daniel Bögers, Christian Kutsch, Marc Kissel, Klaus-E. Klingner und Marcus Möller.**

### **Aller Anfang ist schwer**

Das erste Ziel des Spiels ist es, die Schreine von den Gargoyles zurück zu gewinnen. Diese haben einen Mondstein zum Schrein gebracht und mit einem Kraftfeld umgeben. Um den Schrein zu befreien, ist es nötig, die Rune und das Mantra des entsprechenden Steines zu besitzen.

### **Der Schrein von Compassion**

Britain: Die Rune kann vom Kind Ariana erhalten werden. Sie hält sich tagsüber im Conservatory auf. Um die Rune zu erhalten, muss die Erlaubnis Ihrer Eltern in Blue Boar eingeholt werden. Das Mantra lautet "Mu"

### **Der Schrein von Sacrifice**

Minoc: Um die Rune zu erhalten, muss man in die Bardengilde von Minoc eintreten. Zu diesem Zweck ist ein Stück Holz vom Holzfäller westlich von Yew zu kaufen, im Sägewerk von Minoc zu schneiden und von Julia (im Nordosten von Minoc) zu einer Panflöte zu gestalten. Hierauf muss man den Gildemeister Selganor die Steinmelodie vorspielen. Die Melodie lautet: 6-7-8-9-8-7-8-7-6-7-6-5-3. Hierauf erhält man die Rune. Das Mantra lautet "Cah".

### **Der Schrein von Honor Trinsic:**

Die Rune kann vom Sockel in der Stadt genommen werden. Das Mantra lautet "summ".

**Der Schrein of Justice** Yew: Die Rune befindet sich in der südlichen Ecke der Wirtschaft "Slaughtered Lamb" Das Mantra lautet "beh"

### **Der Schrein von Honesty**

Moonglow: Die Rune befindet sich in der Gruft von Beyvin unter Moonglow. Um sie zu erhalten, fragt man dessen Vetter Manrel nach dem Schlüssel zur Gruft. Man muss zusätzlich einige Blumen überbringen. Der Eingang zur Gruft befindet sich hinter einer Geheimgtür im Vorratsraum der Wirtschaft. Das Mantra lautet "ahm".

### **Der Schrein von Spirituality**

Skara Brae: Die Rune befindet sich in der Truhe im nördlichen Haus. Das Mantra lautet "om". Dieser Schrein kann nur durch den Spruch Gate Travel (Phase 7) oder durch das Betreten eines Moongates um Mitternacht erreicht werden. Er ist bewacht.

### **Der Schrein von Humility**

New Magnicia: Die Rune kann vom Bürgermeister erhalten werden, wenn man ihm den Namen des demütigsten Menschen in New Magnicia nennt. Es handelt sich dabei um Connor. das Mantra lautet "lum".

### **Der Schrein von Valor**

Jehlom: Um die Rune zu erhalten muss man Shery, die Maus, in seiner Gruppe haben. Nur sie kann die Rune aus dem Mausloch in der Wirtschaft neben der Bar holen. Das Mantra lautet "ra".

### **Das Buch der Prophezeiungen**

Nach der Befreiung der Schreine sollte das Buch der Prophezeiungen übersetzt werden. Hierzu muss die zweite Hälfte eines Silbertablets für die Magierin Mariah besorgt werden. Das Stück befindet sich in einem Piratenschatz des Captain

Hawkins. Zum Schatz kommt man, indem man die verschiedenen Teile einer Schatzkarte wieder zusammenfügt. Als erstes muss man jedoch Mitglied der Diebesgilde werden. Zu diesem Zweck muss man der, in den Sewers von Britain wohnenden Diebin Phoenix einen Gürtel stehlen. Hierzu wird der Spruch "Pickpocket" benötigt.

Nachdem man den Gürtel hat, reist man nach Buccaneer's Den und berichtet dies dem Eigner des Gildengeschäfts (über "guild" und "belt" sprechen)

Danach spricht man den Piraten Homer auf das Tablett an. Da man Mitglied der Gilde ist, erfährt man mehr über den Schatz. Die acht Kartenteile befinden sich an den folgenden Orten:

- Ein Teil befindet sich im Besitz des Bürgermeisters von Trinsic. Man spricht ihn auf seine Piratenvergangenheit an (z.B. mit Hawkins). Notfalls wirkt Pickpocket.
- Ein Teil befindet sich im Besitz des Anführers Arturos einer Zigeunersippe, die nördlich von Trinsic lebt. Man spricht ihn auf die Map an und kann den Preis von 50 Goldstücken herunterhandeln.
- Ein Teil befindet sich im Dungeon "Wrong" auf der dritten Ebene hinter einer Geheimtür.
- Ein Teil befindet sich im "Ant Mound" Dungeon.
- Ein Teil befindet sich im Shame Dungeon. Ein Mitglied der Piraten lebt dort. Man spricht ihn auf Map an.
- Ein Teil der Karte befindet sich im Wrack bei den Koordinaten 72 Grad Süd und 14 Grad Ost.
- Ein Teil befindet sich im Besitz von Morchella, einer Piratin, die im Osten von Serpent's Hold lebt. Sie gibt ihr Stück nur gegen einen magischen Schild ab. Dieser kann im Dungeon "Destard" gefunden werden oder man kann der Gilde der Ritter von Serpent Hold beitreten. Hierzu spricht man den Leiter Koranada auf "order" an. Um den magischen Schild herzustellen, benötigt der Waffenschmied Gherrik einen "curved heater"; Gold und einem Gem. Notfalls wirkt Pickpocket geben Morchella.
- Der letzte Teil befindet sich in einem Haus im Norden des Schreines von Honesty. Unter einem Klavier befindet sich der Zugang zum Keller, indem sich die Karte befindet.

Mit den Kartenteilen fährt man zurück zu Homer. Nun ist die Karte vollständig. Der Zugang zur Piratenhöhle befindet sich auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 59 Grad Süd und 50 Grad Ost. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner Sandplatz, an dessen nordöstliche Ecke ein Baumstumpf steht. In der Mitte des Platzes muss man Graben, um den Zugang freizulegen. Die kleine Höhle hat es übrigens in sich.

Nachdem man den zweiten Teil des Tablett hat, begibt man sich zu Mariah in Lycaeum, nimmt die kleinere Ecke des Tablett im südöstlichen Raum und zeigt beide Hälften Mariah, von der man erfährt, wieso die Gargoylen den Avatar hassen.

Nun steigt man in das Dungeon "Hythloth" auf der Insel des Avatars. In der untersten Ebene trifft man Captain John. Man erfährt einiges über die Gargoylen und erhält eine Lektion in der Sprache. Dann betritt man die Unterwelt durch den Ausgang des Dungeons. In der Mittagszeit trifft man dort Beh Lem. Falls das Vokabular genutzt wurde, kann man mit ihm sprechen und erfährt von seinem Vater. Mit Beh Lem geht man zu seinem Vater (Beh Lem gibt die Wegbeschreibung). Nach einem Gespräch mit ihm, geht man zu Lord Draxinusom der Gargoylen bei 30 Grad Süd und 19 Grad Ost. Man unterwirft sich ihm ("surrender"), um mit dem Seher Naxatilor sprechen zu können. Naxatilor, 30 Grad Süd und 33 Grad Ost, spricht man auf "sacrifice" an und erfährt nach der folgenden Eingabe "items" und "Vortex" das Ziel des weiteren Vorgehens: das Zurückbringen des Codex zur Vortex.

Mit seinen Instruktionen geht man zur Hall of Knowledge, 45 Grad Süd und 33 Grad Ost, liest das Buch des Rituals und nimmt die beschädigte Linse. Vom Verwalter erfährt man den Aufbewahrungsort des Cube: In Stonegate. Man kehrt zu Naxatilor zurück und berichtet. Hierauf geht man zum Linsenmacher im Nordosten der Siedlung und repariert die Linse. Nach einem Gespräch mit dem verwundeten Krieger beim Heiler wird klar, dass man den Tempel der Gargoylen besuchen muss, um den Codex erreichen zu können. Da dieser nur durch die Luft erreicht werden kann, kehrt man an die Oberfläche zurück.

Dort kann man als erstes die zweite benötigte Linse besorgen, die Ephidermes in Moonglow herstellt. Hierzu wird allerdings ein Glass Sword benötigt. Dieses ist entweder unter den Gräften von Moonglow zu finden, im Dungeon "Destard" oder kann von der Diebin Phoenix per Pickpocket besorgt werden. Jetzt muss man den Vortex Cube aus Stonegate holen. Stonegate erreicht man per Boot von Minoc aus. Dort spricht man den Zyklopen auf "Key" an und bekommt den Auftrag mit der Angel des Zyklopen einen Fisch zu fangen.

Mit dem Schlüssel kann man schließlich den Raum zum Cube im Dungeon unter Stonegate öffnen. Achtet mal in Stonegate auf Geheimtüren. Hierauf holt man aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Palast Blackthorns die Ballonpläne. (Versucht es bei Pullme - Pushme besser mit Osten statt mit Westen)

- Einen Korb bekommt man in Minoc von der Korbweberin, wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke besitzt.
- Einen Kessel kann man aus dem Dungeon "Wrong" oder "Covetous" holen.
- Ein Seil kann man in Paws beim Seilmacher Mortude kaufen.
- Spider Silk kann sein Nachbar Arbeth spinnen.
- Die Seide weben kann Charlotte in New Magincia.
- Die Seidenkleider näht die Näherin Miss Trihun um in Paws. Zusammengesetzt wird der Ballon durch das Benutzen der Pläne.

Nachdem man alle Moonstones eingesammelt hat, kehrt man zurück zur Siedlung der Gargoylen. Der Tempel befindet sich nördlich des Platzes, auf dem man landet, falls man sich mittels des eigenen Orb of the Moon hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man zwischen den Bergen hindurch fliegen. Am Tempel erfährt man, dass man zuerst die Schreine der Gargoylen besuchen muss, um einen Auftrag zu erhalten.

Die Schreine kann man mit dem Orb of the Moon erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der jeweiligen Prinzipien. Beim Schrein von Diligence geht man vom Anfangsraum bis in den Raum, der von Fledermäusen bewohnt wird, nach Süden. Wenn man ein X-ray spricht, wird klar, was zu tun ist. (Geheimtüren!)

Nachdem man die Schreine besucht hat, kehrt man zum Tempel zurück. Das Mantra des Tempels entspricht der Zusammensetzung der einzelnen Mantras von Control, Passion und Diligence, das heißt "UsOrUn". Jetzt erhält man die Quest und kann den Codex betreten. Man zaubert sich Mittels des Orb of the Moon zum Codex, betritt ihn und liest die Anweisungen. Führt man diese Anweisungen aus, kann man sich auf ein schönes Ende freuen.

### **Die Reisen mit dem "Orb of the Moon"**

Ihr müsst den Orb jeweils in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzen. Will man zum Beispiel nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnehmt Ihr aus der Karte.

### **Ultima VI Cheat Modus**

Kein mühsames Einsammeln verlorener Gegenstände mehr. Hier hat man die freie Auswahl: Zuerst spricht man Iolo an, dann dreimal SPAM und danach einmal HUMBUG eingeben. In der Liste sind einige der wichtigsten Items aufgelistet. Man muss nur die entsprechende Zahl bei "Get Item" als "Object Number" eingeben.

### **Teleporter, Tod und Teufel**

Klaus E. Klinger hat das System entschlüsselt, wie man in Ultima VI per Tastenkombination Teleportieren kann. Um zu den angegebenen Koordinaten zu gelangen, sind folgende Schritte nötig:

- Gebt bei gedrückter (Alt-) Taste auf der numerischen (!) Tastatur die Zahl 214 ein.
- Gebt nun die Teleportkoordinaten des gewünschten Ziels auf der alphanumerischen (!) Tastatur ein.

Die grau unterlegten "Map"- Koordinaten dienen nur der besseren Orientierung. Ultima VI benutzt, wie aus der Tabelle ersichtlich, zwei verschiedene Koordinatensysteme. Die Koordinaten auf der Karte erhält man mit Hilfe des Sextanten. Die Koordinaten des internen Systems erhält man auf folgende Weise.

- Man gibt bei gedrückter (Alt-) Taste auf der numerischen Tastatur die Zahl 213 ein.

Nun erscheint eine Übersicht über die nähere Umgebung und auf der "Scroll" erscheint eine mehrstellige Zahl. Die letzten sieben Stellen sind die momentan internen Koordinaten.

Wenn man die Teleportkoordinaten mit den Kartenkoordinaten vergleicht, stellt man fest, dass die Auflösung der Teleportkoordinaten achtmal so hoch ist, wie die der Kartenkoordinaten. Auch liegt der Nullpunkt der Teleportkoordinaten in der linken oberen Ecke der Karte (50N/40W). Die Teleportkoordinaten sind übrigens im Hex Code. Mit diesen Informationen sollte eine Umrechnung nicht weiter schwer fallen.

## Tabellen und Kartenmaterial

Mit einem Tastendruck durch ganz Britannia: Die Teleport Koordinaten für alle wichtigen Stätten und Aussichtspunkte.

<u>Ort</u>	<u>Teleport</u>		<b>Level</b>	<u>Karte</u>	
	<b>X</b>	<b>Y</b>		<b>Lat. (Quer)</b>	<b>Long. (Längst)</b>
<b>Schreine</b>					
Spirituality	018	019	1	-	-
Honesty	3A7	108	0	12 N	73 E
Honor	147	336	0	57 S	2E
Justice	127	026	0	41 N	2 W
Sacrifice	33E	0A7	0	25 N	65 W
Humility	397	3A6	0	71 S	76 E
Compassion	1F8	167	0	1 N	25 E
Valor	09F	3B0	0	73 S	19 W
Codex	39B	360	0	63 S	77 E
Diligence	06C	0DD	5	19 N	79 E
Passion	0BC	02D	5	23 N	56 E
Control	044	02D	5	23 N	77 E
<b>einige der Dungeons</b>					
Spider Cove	05C	0FC	0	14 N	27 W
Cyclop's Cave	0B9	1B6	0	9 S	15 W
Anthill	343	0C2	0	21 N	66 E
Covetous	273	073	0	31 N	40 E
Deceit	3C4	134	0	7 N	82 E
<b>Hütten und der Cube</b>					
Nicodemus Hütte	143	0D0	0	19 N	2 E
Iolos Hütte	0C3	0E9	0	16 N	14 W
Vortex Cube	093	03B	4	-	-
Xiaos Hütte	35B	168	0	0 N	69 E
Horance Hütte	03B	1D8	0	14 S	31 W
Bonns Hütte	3A8	0D3	0	19 N	79 E
<b>Stötte</b>					
Britain	133	1A3	0	1 N	25 E
Yew	0EB	0A6	0	25 N	9 W
New Magincia	2E0	2A3	0	39 S	54 E
Minoc	253	062	0	33 N	36 E
Trinsic	19B	2E4	0	47 S	13 E
Skara Brae	05B	203	0	19 S	27 W
Jhelom	08B	37B	0	66 S	21 W
Moonglow	388	203	0	19 S	75 E
Bucaneer's Den	23B	273	0	33 S	33 E
Paws	18B	24A	0	28 S	11 E
Cove	223	163	0	1 N	25 E
Stadt der Gargoyles080	080	056	5	2 N	26 E
<b>Schlösser</b>					
Castle of Lord British	133	15D	0	2 N	0 W
Empath Abbey	08A	0DB	0	18 N	21 W
Lycaenum	381	1A8	0	8 S	74 E
Sperent Hold	223	3B6	0	77 S	30 E
Blackthorn's Castle	313	3C8	0	76 S	60 E
Stonegate	25F	117	0	11 N	37 E

**Reisen mit dem "Moongates": Der "Orb of the Moon" ist der Schlüssel zum Erfolg.**

Stadt Moonglow	Shrine of Honesty	Stadt Britain	Shrine of Compassion	Stadt Jhelom
Shrine of Humility	Shrine of Control	Schloss Lord British	Shrine of Passion	Shrine of Valor
Stadt New Magincia	Unendliche Leere	<u>Avatar</u>	Unendliche Leere	Stadt Yew
Shrine of Spiritually	The Slab	Shrine of Diligence	Isle of the Avatar	Shrine of Justice
Stadt Skara Brae	Shrine of Honor	Stadt Trinsic	Shrine of Sacrifice	Stadt Minoc