

Ultima 3 - Exodus

Ultima 3 - Exodus ist der dritte Teil der erfolgreichen Ultima-Rollenspielreihe, der zusammen mit seinen beiden Vorgängern die Trilogie "Age of Darkness" bildet. Zum ersten Mal steuert der Spieler hierbei allerdings keine Einzelfigur, sondern eine Gruppe von bis zu vier Abenteurern. Zahlreiche weitere Verbesserungen wurden vorgenommen, die elementare Grundlagen für die nachfolgenden Teile der Reihe werden sollten.



Der Introscreen macht uns mit einigen Grafiken aus dem Spiel vertraut.

Vorgeschichte

Kaum 20 Jahre hat der trügerische Friede gehalten, nachdem ein mysteriöser Fremder die Zauberin Minax in einem epischen Duell besiegt hat. Und schon schickt sich ein noch größeres Übel an, erneut Unheil über das Land Sosaria zu bringen. Exodus, halb Dämon, halb riesige Computerfestplatte, erschaffen von Minax und ihrem einstigen Meister Mondain, erlangt Bewußtsein, nachdem er zwei Jahrzehnte damit verbrachte genügend Daten zu sammeln um Kontrolle über das Land zu erringen. Das Auftauchen einer vulkanischen Insel mitten im Ozean sowie das mit Blut auf das Deck eines mannschaftslosen Schiffes geschmierte Wort "Exodus" künden vom Beginn der Schreckensherrschaft des unheiligen Nachfolgers Mondains und Minax.

Erneut wird der Hilferuf von Lord British dem Herrscher über Sosaria erhört. Gleich vier tapfere Helden schicken sich diesmal an gegen das Böse zu Felde zu ziehen.

Characterwahl

:Der Spieler kann bis zu vier Charaktere zu einer Abenteurergruppe zusammenfügen. Weniger sind zwar möglich, doch bringt dies keinen Vorteil dafür aber gewaltig viele Nachteile. Jeder Charakter kann insgesamt 50 Punkte auf vier Eigenschaftswerte verteilen und aus einem Fundus von drei Geschlechtern, fünf Rassen und elf Klassen wählen. So ist vom weiblichen Menschenpaladin bis zum geschlechtslosen Fuzzy-Magier eine Unzahl an sinnvollen bzw. unsinnigen Kombinationsmöglichkeiten gewährt.

Jeder neuerschaffene Charakter startet mit einem Dolch und Kleidung als Startausrüstung sowie etwas Gold und 150 Rationen Proviant. Proviant muss bald nachgekauft werden, da er sich schnell verbraucht und hungrige Charaktere Lebensenergieverlust erleiden.

Die Welt von Ultima III

SOSARIA



Kaum, dass unsere vier Freunde ihre Abenteurerkarriere begonnen haben, erfreuen sie sich auch schon der ungeteilten Aufmerksamkeit zweier Gruppen Riesen sowie eines Piratenschiffes.

Das Spiel beginnt in gewohnter 2D-Draufsicht auf dem Kontinent Sosaria, der sich seit seinem ersten Auftauchen in Ultima I - The First Age of Darkness gehörig verändert hat. Neue Städte sind hinzugekommen und Moongates, vergleichbar mit den Timegates aus Ultima II öffnen und schließen sich in regelmäßigen Abständen um Reisende an verschiedene Orte der Karte zu beamen.

Die Karte umfasst etliche Bildschirme und ist übersät mit Wäldern in denen die Sicht eingeschränkt ist sowie mit unüberquerbaren Gebirgen. Bevölkert wird das Land von Monsterhorden die früher oder später per Zufallsgenerator auftauchen und direkt auf die Abenteurergruppe zuhalten. Ihnen kann man meistens nur entkommen, wenn man beritten ist.

Zahlreiche Inseln säumen den Hauptkontinent und warten nur darauf von den Abenteuern genau untersucht zu werden. Aber auch auf dem Meer droht Gefahr in Form von Seeschlangen, Riesenkraken und Piratenschiffen.

STÄDTE



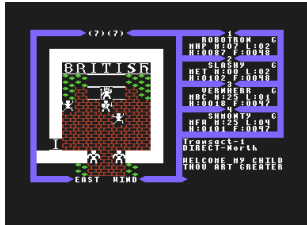
Unser Dieb beim "englischen Einkaufen".

Eine Vielzahl von Städten bietet dem Spieler die Möglichkeit sich mit dem eng bemessenen Anfangskapital mehr schlecht als recht auszurüsten. Computergesteuerte Nichtspielerfiguren wuseln hier durch die Gegend und können sowohl hilfreich als auch hinderlich bei der Bewältigung der Aufgabe sein. Äußerst kampfstärke Wachen passen auf, dass die Charaktere sich anständig benehmen und greifen umgehend an, sobald jemand beim Klauen erwischt oder gar eine Nichtspielerfigur attackiert wird.

Folgende Orte kann man aufsuchen, allerdings sind nicht alle in jeder Stadt zu finden.

- * Waffen- und Rüstungshändler
- * Lebensmittelhändler
- * Pferdehändler.
- * Diebesgilden, die nützliche Gegenstände wie Fackeln und Dietriche verkaufen
- * Tavernen, die für ein wenig Geld bruchstückhafte Informationen verkaufen
- * Orakel, die detaillierteres Wissen vermitteln. Allerdings für wesentlich mehr Geld.
- * Heiler, bei denen man von Vergiftungen bis zur Wiederbelebung eines Toten alles für viel Gold kaufen kann.

CASTLE BRITAIN:

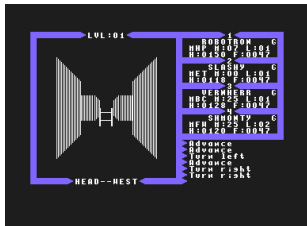


Lord British befördert einen Charakter.

Hier residiert selbstverständlich Lord British der den Charakteren neue Erfahrungsstufen und somit mehr Lebenspunkte verleihen kann, wenn sie genügend Punkte durch das Erschlagen von Monstern gemacht haben. Für jede neue Erfahrungsstufe muss ein Held 100 Punkte gesammelt haben. Die maximale Anzahl der Lebenspunkte eines Charakters wird daraufhin um 100 erhöht.

Wenn man sich ein wenig umschaut kann man im Schloss auch einen Heiler sowie ein Orakel finden, sowie diverse weitere sehr interessante Orte, die allerdings nicht immer ganz einfach zugänglich sind.

VERLIESE:



Leitern verbinden die Etagen miteinander

Diese mehr oder minder gut versteckten unterirdischen Labyrinth werden im Gegensatz zur Oberwelt in gefüllter 3D-Vektorgrafik dargestellt. Sie wimmeln nur so vor allerlei Gefahren wie Monstern und Fallen aber auch reichlich Belohnung in Form von prall gefüllten Schatzkisten (unten links). Für Beleuchtung muss man in Verliesen mithilfe von Fackeln oder Magie selber sorgen. Hier kann man wichtige (aber auch irreführende) Hinweise erhalten, die zur Lösung des Spiels beitragen.

Magische Quellen (mitte), die man hier findet können sowohl gute als auch unangenehme Effekte hervorrufen. Glühende Metallstangen (rechts) verursachen bei Berührung Lebenspunktverlust, lassen jedoch eine seltsame "Markierung" zurück.

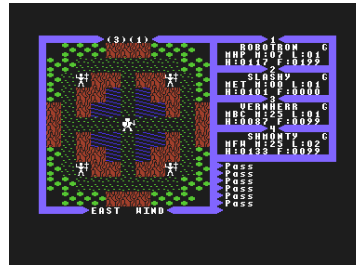


Jackpot! Ein Raum. Eine magische Quelle. Glühendes Metall. voller Schatzkisten

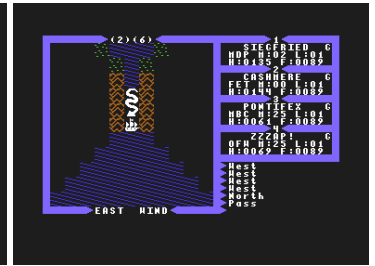
Gestaltung

Grafik und Sound wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert. Das Spiel ist wesentlich farbenfroher und erstmalig wird die Sicht von Gelände wie Wäldern oder Gebirgen eingeschränkt. Alle Figuren werden, wenn auch nur spärlich, animiert dargestellt. Auch der Detailreichtum der Grafiken wurde geringfügig verbessert. Dennoch kann das Spiel aufgrund seines Alters natürlich mit Titel wie Bard's Tale oder "Pool of Radiance" in keiner Weise mithalten. Zudem ist die Grafik sehr langsam was darin liegt, dass originaler Apple-Code verwendet wird, der "on the fly" umgewandelt werden muss. In dieser Hinsicht ist das Spiel sogar noch langsamer als sein Vorgänger.

Der Sound ist einigermaßen gut gelungen. Zwar sind die Effekte irgendwo zwischen billig und kurios einzuordnen, doch die situationsbedingten Musikuntermalungen sind durchaus hörbar. Leider sind sie dennoch deutlich zu kurz, als dass man sie das gesamte Spiel über ertragen könnte. So fallen auch sie nach einigen Stunden der "Volume off" Taste zum Opfer.



Was hat es mit diesem heiligen Ort auf sich?



Eine seltsame Riesenschlange versperrt den Abenteurern den Weg.

Tastaturbelegung

Taste	Taste	Taste
Q :QUIT & SAVE: Spiel abspeichern. Funktioniert nur auf der Oberfläche.	A :ATTACK: Einen Feind angreifen	X :X-it: Von einem Pferd absteigen oder ein Schiff verlassen
W :WEAR ARMOUR: Rüstung anziehen	S :STEAL: Schatztruhe hinter einer Ladentheke stehlen	C :CAST SPELL: Zauberspruch anwenden
E :ENTER: Eine Stadt/ein Verlies/eine Burg betreten	D :DESCEND: In einem Verlies eine Leiter nach unten steigen	V :VOLUME: Ton an- und ausschalten
R :READY WEAPON: Eine Waffe zücken	F :FIRE CANNONS: Die Kanonen einer gekaperten Fregatte abfeuern	B :BOARD: Ein Pferd oder eine Fregatte besteigen
T :TRANSACT: Mit Nichtspielercharakteren (z.B. Händlern)reden	G :GET CHEST: Eine Schatzkiste öffnen	N :NEGATE TIME: Zeit anhalten. Benötigt einen gewissen Gegenstand
Y :YELL: Ein Wort ausrufen.	H :HAND EQUIPMENT: Ausrüstungsgegenstände zwischen Charakteren austauschen	M :MODIFY ORDER: Eine neue Marschreihenfolge der Gruppe festlegen
U :UNLOCK: Ein Türschloss öffnen. Benötigt einen Schlüssel.	J :JOIN GOLD: Alles Gold der Gruppe einem Charakter geben	@ :NORTH: Nach Norden gehen. Vorwärtsgehen in einem Verlies.
I :IGNITE TORCH: In einem Verlies eine Fackel entzünden	K :KLIMB: In einem Verlies eine Leiter nach oben steigen	(:WEST: Nach Westen gehen. Linksdrehung in einem Verlies.
O :OTHER COMMAND: Ein Sonderkommando eingeben	L :LOOK: In eine Richtung schauen) :EAST: Nach Osten gehen. Rechtsdrehung in einem Verlies.
P :PEER AT A GEM: Einen magischen Edelstein benutzen.	Z :ZSTATUS: Alle Eigenschaftswerte und das Inventar eines Charakters anzeigen	? :SOUTH: Nach Süden gehen. Rückwärtsgehen in einem Verlies.

Zaubersprüche

Kürzel	Benötigte Zauberp.	WIZARD	CLERIC
A	0	Zerstört Orcs, Goblins & Trolle (einmal pro Kampf, 50% Erfolgschance)	Zerstört Skeletons, Zombies & Ghouls (einmal pro Kampf, 50% Erfolgschance)
B	5	Ein schwacher Geschosszauber	Öffnet Schatztruhen
C	10	Erschafft kurzzeitig Licht	Heilt einige Lebenspunkte
D	15	Bewegt die Gruppe eine Etage tiefer in einem Verlies	Erschafft kurzzeitig Licht
E	20	Bewegt die Gruppe eine Etage höher in einem Verlies	Bewegt die Gruppe eine Etage höher in einem Verlies
F	25	Ein starker Geschosszauber	Bewegt die Gruppe eine Etage tiefer in einem Verlies
G	30	Teleportiert die Gruppe an einen zufälligen Ort auf der Oberfläche Sosarias	Teleportiert die Gruppe an einen zufälligen Ort innerhalb einer Verliesetage
H	35	Ein sehr starker Geschosszauber	Kuriert einen vergifteten Charakter
I	40	Ein langanhaltender Lichtzauber	Befördert die Gruppe aus einem Verlies zurück an die Oberfläche
J	45	Ermöglicht das Zaubern eines Kleriker-Zaubers	Ein langanhaltender Lichtzauber
K	50	Ein Angriffszauber gegen mehrere Gegner	Ein starker Heilzauber
L	55	Tötet(!) EINEN Gegner	Zeigt eine Karte der Umgebung
M	60	Hält kurz die Zeit an	Tötet(!) EINEN Gegner
N	65	Ein stärkerer Angriffszauber gegen mehrere Gegner	Erweckt einen toten Charakter zum Leben. Bei Mißerfolg zerfällt dieser zu Asche.
O	70	Schwächt alle Gegner extrem	Tötet(!) mehrere Gegner
P	75	Tötet(!) mehrere Gegner	Erweckt einen zu Asche zerfallenen Charakter erneut zum Leben. Kostet einige Punkte Weisheit.

Karte



Eine detaillierte Karte von Sosaria mit allen wichtigen Orten:

Lösung

- * Ein Wizard (Rasse: Fuzzy) und ein Dieb (Rasse: Elf) sind beinahe zwingend erforderlich für eine erfolgreiche Gruppe. Die Mischklassen wie z.B. Barbarian oder Lark sind größtenteils unbrauchbar. Zwei Ausnahmen gibt es jedoch: Paladine (Kämpfer/Kleriker) und Druiden (Kleriker/Wizard). Ein Zwergenpaladin hat im Gegensatz zu einem normalen Kämpfer die Fähigkeit Priestersprüche zu benutzen und kann so gut wie alle wichtigen Waffen führen. Abgerundet wird die Gruppe durch entweder einen Kleriker oder Druiden (Rasse: Bobbit) der für die Heilzauber zuständig ist. Hierbei sollte man abwägen: ein Druide steigt zwar schneller auf, da er auch offensive Magie der Wizard-Klasse nutzen kann, wird dafür jedoch niemals die höheren Klerikersprüche beherrschen können.
- * Den Dieb und den Kämpfer sollte man mit Schusswaffen ausrüsten. Zunächst eine Schleuder, später einen (magischen) Bogen.
- * Nachdem man seine Gruppe notdürftig ausgestattet hat sollte man zunächst umherstreunende Monster bekämpfen um sich in Diebesgelden für das Geld Fackeln und andere nützliche Gegenstände für die Dungeons kaufen zu können und um die ersten Erfahrungslevel und somit mehr Lebensenergie zu bekommen. Allzu tiefe Verlieslevel sollte man zunächst jedoch meiden. Ein gutes Verlies für Anfänger sind die "Perinian Depths" im Nordosten der Karte.
- * Jedes Moongate kann die Gruppe an drei verschiedene Orte befördern. Einige Orte an der Karte sind ausschließlich über Moongates zu erreichen.
- * Da Monster stur versuchen auf dem kürzesten Weg zur Abenteurergruppe zu gelangen, kann man sie durch geschicktes Manövrieren derart "fernsteuern", dass sie von unpassierbarem Gelände aufgehalten werden.
- * Wenn man ein Schiff erobert hat, sollte man sich daran machen die Inseln zu besuchen. Aber Vorsicht(?) vor dem Mahlstrom, der unkontrolliert über den Ozean rauscht.

Cheats

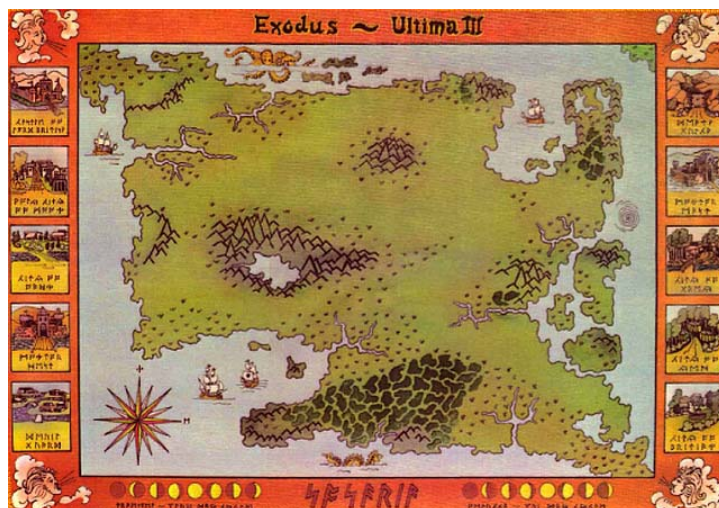
- * Um am Anfang mehr Geld zu haben einfach eine neue Gruppe erschaffen und einem Mitglied alles an Gold und Essen geben. Dann die restlichen Mitglieder wieder rauswerfen und neue hinzufügen und dieses nach Bedarf wiederholen.
- * Eine komplett gestorbene Gruppe kann man wiederbeleben, indem man nacheinander alle toten Mitglieder einer neugeschaffenen Gruppe zuweist, die diese dann beim Heiler wiederauferstehen lassen können.
- * Falls ein Mitglied der Gruppe stirbt, speichert das Spiel diese Information ab. Sterben alle Charaktere ist die Gruppe (fast) unwiderbringlich verloren. Dies kann natürlich durch Trickseriei im Emulator umgangen werden.

Kritik

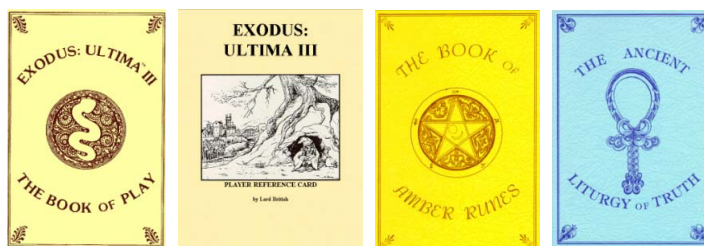
Robotron2084: "Ein absoluter Meilenstein der Rollenspielgeschichte. Ultima III ist ein perfektes frühes Hack'n Slay Rollenspiel mit viel Flair und längst nicht so zeitintensiv und repetitiv wie seine Nachfolger. Die Minimalgrafik stört hierbei so gut wie überhaupt nicht. Für mich ist es neben Bard's Tale DAS Rollenspiel auf dem C64. Allein das Schreiben dieses Artikels hat mich schon wieder fast dazu gebracht es zum wiederholten Mal durchspielen zu wollen. Mal sehen wieviele Züge ich diesmal brauche. 10 von 10 Punkten."

Sonstiges

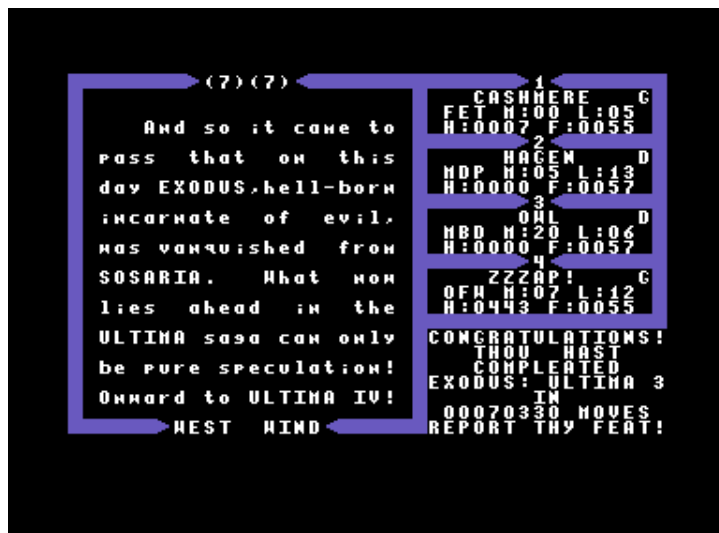
Ultima III war das erste Spiel in Origins Produktpalette. Die Vorlage zur Stoffkarte wurde von Richard Garriotts Mutter gemalt.



Die Stoffkarte die dem Spiel beilag. Man beachte, dass Positionen von Städten, Moongates und Verliesen nicht eingetragen sind.



Die Cover der beiliegenden Spielregeln, Referenzkarte und der beiden Zauberbücher



Topscore: Robotron2084 - 70330 Züge (12.03.2008)

Review von „<http://www.c64-wiki.de/>“