

Programm: ULTIMA V, System: Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 70,- DM (je nach System), **Hersteller:** Origin Systems, USA, **Master von:** Soft-u. Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel. 06151/595113

Es ist soweit! Nach langem Warten auf die hierzulande heiß ersehnte C-64-Version von ULTIMA V, werden die gedulden Rollenspieler doch noch belohnt. Rund 2 Jahre benötigte Richard Garriott mit seinem Team, um dieses neue Epos zu schaffen. Dennoch, das Warten hat sich gelohnt. Im Vorfeld gab es ja schon die verschiedensten Spekulationen und Informationen zum Spiel, welche hier in diesem Text überprüft und auf ihren Wahrheitsgehalt hin untersucht werden. ULTIMA V ist in der Tat etwa doppelt so umfangreich wie der Vorgänger ULTIMA IV. Das erkennt man sowohl an der An-

zahl der in das geheimnisvolle Land zurückkehren müssen, um Ihren Freunden dort aus der Patsche zu helfen. Auf dem Weg über den Ring der Steine in Ihrer Nachbarschaft materialisieren Sie kurz danach wieder in Britannia. Doch irgendetwas stimmt hier nicht mehr. Eine spürbare Kälte liegt über dem Land, und die Präsenz einer dunklen Macht kommt Ihnen zu Bewußtsein. Dennoch, ein Freund aus alten Zeiten, „Shamino“, erwartet Sie, um Ihnen den Grund Ihrer Rückkehr zu erklären. Plötzlich erscheinen auf der Leuchte drei sonderbare Schattenwesen, die „Shadowlord's“. Diese verwunden Shamino schwer, und nur Ihr „Ankh-Symbol“ hindert die Wesen daran, Sie zu töten. Shamino führt Sie in das Haus „Jolos“, einem anderen ehemaligen Weggefährten. Hier erzählen beide die ganze Geschichte und den Hintergrund zum neuen Abenteuer. Jetzt liegt es an Ihnen, auch den Pro-

Britannia zu zuziehen, machen. Jedes Gebäude, Schloß, Haus, Leuchtturm usw. hat nun viele neue Details erhalten. Es gibt Fässer, Kamine, Teppiche, Krüge, gedeckte Tische, Truhen, Springbrunnen, Klaviere und mehr, die alle einem bestimmten Zweck dienen. Es kann also gut sein, daß der „Schlüssel zum nächsten Rätsel“ in einem Schrank oder einer Kiste verborgen ist und nur darauf wartet, von Ihnen entdeckt zu werden. Überprüfen Sie auch die unscheinbarsten Gegenstände, und lassen Sie sich überraschen, was u. U. darin verborgen ist.

Bestandteil des Spiels sind auch wieder die Schreine mit ihren passenden Mantras. Hier erfahren Sie bei der Meditation schon mal etwas über eine neue Aufgabe, genauso wie Sie auch durch die Ausführungen der Bewohner immer auf dem Weg zu einem bestimmten Ziel sind. Hier liegt zweifellos die

mit denen man auch z. B. Dämonen beschwören kann! Die Dungeons in Britannia sind alle (?) mit massiven Steinblöcken versiegelt, damit die böse Brut an Monstern nicht ans Tageslicht gerät. Dennoch sind hin und wieder auch bei längeren Exkursionen durchs Land verschiedene Unholde zu finden. Eine Höhle muß also doch noch offen sein! Aber auch die übrigen Dungeons sind nach Ausrufen des richtigen Zaubers wieder zu öffnen. Nur diese Worte muß man erst mal erfahren (Sesam öffne dich, funktioniert nicht!). Tatsächlich hat Richard Garriott auch nicht übertrieben, als er ankündigte, daß alle Dungeons völlig neu gestaltet wurden. Besonders gelungen finde ich die Verliese, die wie richtige Tropfsteinhöhlen aussehen und bei denen hin und wieder sogar mal Wasser von den Decken tropft und mit einem passenden Soundeffekt auf den Boden plätscht. Auch die Mon-



Fotos (3): C-64



zahl der mitgelieferten Disketten (4 doppelseitige Disks) als auch an der grafischen Präsenz des Programms. Die Hintergrundstory führt aus, daß ein gewisser „Blackthorne“ in Britannia die Regierungsgeschäfte just in dem Moment übernahm, als Lord British von einer Expedition in unerforschte Dungeons nicht mehr zurückkehrte. Dieser „Blackthorne“ ist zwar auch ein „Avatar“, aber einer von der unangenehmsten Sorte! Jeder Verstoß gegen die „Principles“ der Menschlichkeit und Brüderlichkeit wird durch ihn und seinen Regierungsapparat strengstens geahndet (jeder, der seine Ehre verliert, soll sich selbst töten; jeder, der nicht mindestens die Hälfte seines Einkommens den Armen gibt, soll selbst zu den Bettlern gehören – usw.). Dies sind natürlich unhaltbare Zustände, und so ist es kein Wunder, daß Sie als alter „Avatar-Veteran“ aus früheren „Ultima-Zeiten“ wie-

blemen und Herausforderungen in Britannia zu begegnen. ULTIMA V hat viele der Inhalte aus ULTIMA IV übernommen. Genau wie beim Vorgänger ziehen Sie mit maximal sechs Leuten durchs Land und lauschen den Geschichten der Einwohner, um der Lösung des Rätsels näher zu kommen. Ein Unterschied liegt darin, daß Sie nun mehr Charaktere, die mit Ihnen durchs Land ziehen wollen, finden, als Sie tatsächlich in Ihrer Party unterbringen können. Hier heißt es eben, für den richtigen Zweck den passenden Mitstreiter auszuwählen. Die über 200 Personen, die Ihnen im Spiel begegnen können, sind im neuen Programm viel gesprächiger und erzählen beim passenden Stichwort etwa doppelt soviel wie in ULTIMA IV.

Hier liegt auch wieder der Schlüssel zum Erfolg, denn Sie müssen sich die Erfahrungen und das Wissen der Bewohner

große Stärke von ULTIMA VI. Es wird nie langweilig, weil hinter jeder Ecke oder neuen Etage eines Gebäudes wieder eine Überraschung wartet. Man ist also ständig damit beschäftigt, den Wahrheitsgehalt einer alten Information, die man durch einen bestimmten Charakter erhielt, zu überprüfen und dann wieder gegen einen neuen Stein aus dem großen Puzzle auszutauschen. Mir ist eigentlich bisher nur ein anderes Rollenspiel bekannt, welches eine ähnlich dichte Atmosphäre schaffen kann wie ULTIMA V – nämlich *Pool of Radiance*.

Der magische Inhalt von „U5“ ist auch überarbeitet worden, denn jetzt muß man für einen Zauberspruch mehrere Silben zusammenfügen, um ihn richtig anzuwenden. Die Kräuter zu den Sprüchen kann man auch hier nicht alle in speziellen Shops bekommen, sondern man muß sie teilweise in der Wildnis suchen. Zusätzlich gibt es auch einige neue „Spells“,

sterdarstellungen in den Dungeons sind um 100% verbessert worden. Man sieht sie schon von weitem und bemerkt genau, wie sie sich allmählich auf die Party zubewegen. Wirklich beeindruckend!

Ein wichtiger Aspekt im Spiel ist wiederum die Art der Fortbewegung. Zu Beginn ist dies nur zu Fuß, später dann auch mit dem Pferd, dem Schiff oder sogar mit einem fliegenden Teppich möglich. Vergleichen Sie die Händlerpreise für alle Warengruppen – es lohnt sich!

Bevor ich noch einige Tips und Tricks zum Programmverlauf verrate, hier erst mal die Bewertung.

Die Grafik ist wesentlich besser als bei ULTIMA IV und bietet viele neue Details, die auch für den Spielwitz verantwortlich sind. Hervorragend gestaltet sind die Dungeons und die dort hausenden Monster. Beim strategischen Kampf sind auch

neue Details hinzugekommen. Man kann jetzt mit einem Fadenkreuz in acht Richtungen auf den Gegner zielen, und auch die Gegenstände, die man in den Schatzkisten der Monster findet, werden einzeln der Reihe nach sichtbar. Hier hat man sich viele einfallen lassen, um die Spielatmosphäre zu heben. Alle Landschaftsteile sind ebenfalls in sich fließend gestaltet worden. Die Küstenstreifen gehen nun allmählich ineinander über, und auch die Flüsse verlaufen mittlerweile nicht mehr rechtwinklig um die Ecke, sondern in geschwungenen Formen. Es gibt viele neue Details in der Wildnis zu sehen. Fester Bestandteil im Programm ist auch die Runenschrift, die einen oftmals dazu auffordert im Handbuch nachzublättern, um übersetzen zu können. Leider muß ich hier wohl den einzigen Minuspunkt (neben der langsamen Ladezeit) aufzeigen: Die grafische Darstellung der Runen ist mitunter ungenügend. Viele Zeichen ähneln sich ein wenig,

und man muß schon einige Fantasie haben, um aus dem Handbuch die richtige Übersetzung zu entnehmen. Hier gibt es schon mal Mißverständnisse,



»ULTIMA V – ein Rollenspiel der Extraklasse, das Spannung und Unterhaltung garantiert!«

wenn es darum geht, ein richtiges Paßwort zu notieren. Ist man sich nicht ganz sicher, so sollte man ruhig mal zwei Deutungen des Wortes aufschreiben, um später nicht einen Fehler zu begehen. Das Vokabular ist durch Tastatur-Kommandos ersetzt worden. Dennoch bietet ULTIMA V eine große Bandbreite an Wörtern, die bei Gesprächen mit den Bewohnern eingegeben werden können.

Die Atmosphäre im Spiel wird maßgeblich durch die Vielzahl der Einwohner und ihrer besonderen Verhaltensweisen beeinflusst. Es ist wie in einer anderen Welt, wenn man ULTIMA V spielt. Viele menschliche Eigenarten und Besonderheiten hat man hier zusammengefügt. Es gibt den Tag und die Nacht wie auch Phasen des Schafens und der Ruhe bei den verschiedenen Personen. Wird es dunkel, verringert sich zwangsläufig auch die Sichtweite der Spielfiguren. Bürger begeben

sich allmählich zurück an den heimischen Herd und gehen, wenn es entsprechend spät ist, auch zu Bett, um den wohlverdienten Schlaf zu finden. Die Stadttore werden heruntergelassen, und das Dorf liegt in tiefem Schlaf. Natürlich schlafen nicht alle Personen – manche nachtwandeln oder gehen irgendwelchen dunklen Geschäften nach. Auch die Mitglieder der Party müssen sich hin und wieder ausruhen, um Verletzungen zu überwinden. Dies kann man in der Stadt nur in einem eigenen Bett (aus fremden Betten wird man einfach irgendwan wieder rausgeworfen) oder in der Wildnis an jeder Stelle. Hier hält dann irgendwer Wache, um unangenehme Überfälle durch Monster rechtzeitig zu melden.

Bedenkt man insgesamt, wieviel Arbeit in dieses Programm investiert wurde und daß man mehr als 1 Megabyte Umfang mit ausführlichen Begleitbüchern, toller Stofflandkarte und heiligem Münzsymbols als Spiel erhält, so ist das Preis/Leistungsverhältnis mehr als in Ordnung. Ich finde, daß ULTIMA V meine Erwartungen voll erfüllt hat und vor allem für eine sehr lange Zeit interessant

und abwechslungsreich bleibt. Wer Interesse an „Fantasy-Rollenspielen“ hat, der darf an ULTIMA V nicht vorbeigehen! Zum Schluß noch einige Tipps, die vor allem den Spielstart erleichtern: Falls möglich übernehmen Sie Ihren ULTIMA-IV-Veteran. Dieser wird zwar um einiges „abgespeckt“, hat aber gegenüber den anderen Mitspielern immer noch einige Vorteile, was Hitpoints und magische Fähigkeiten angeht.

Versuchen Sie Ihre Mitspieler optimal auszurüsten. Es gibt viele Unterschiede bei Waffen und Rüstungen, die sich auch später entsprechend im Spielverlauf auswirken. Begeben Sie sich nach Verlassen von „Jolos Hut“ direkt nach Südosten zum „Castle Britannia“. Besuchen Sie West-Britannia, wenn Sie nichts mehr zu essen haben, plündern Sie mit „gel“ dort die Gemüsegärten. Die Farmer werden Sie Ihnen verzeihen. Versuchen Sie möglichst zu überle-

ben! Man stirbt zwar nicht sofort und wird auch von einem Geist wieder zum Leben erweckt, doch gibt's dabei erhebliche Einbußen bei den Hitpoints, und man verliert eine Erfahrungsstufe. Begeben Sie sich lieber öfter in der Wildnis zur Ruhe und schlafen mal für 9 Stunden. Dabei ist es ratsam, den Abenteurer Wache schieben zu lassen, der noch die meisten Hitpoints hat, damit wenigstens die anderen sich erholen können. Legen Sie sich außer der Original-Britannia-Disk zusätzlich noch eine doppelte Spielstandspeicherdiskette an, da auf jeder Seite nur ein Spielstand abgespeichert werden kann. Speichern Sie nach jedem größeren Fortschritt im Spielverlauf einmal ab. Niemals den „Save-Befehl“ erteilen, wenn brenzlige Situationen noch nicht ganz bereinigt sind.



Zu Beginn ist es wichtig, erstmal zu Geld und damit auch zu besseren Ausrüstungsgegenständen zu kommen. Versuchen Sie sich bei den Monstern erstmal an den Trollen, die häufig unter den Brücken lauern. Mit Druck auf die „Space-Taste“ fordert man diese auf der Brücke heraus (gelingt nicht immer). Gehen Sie im Kampf taktisch geschickt vor, und stellen Sie den Abenteurer mit der durchschlagskräftigsten Waffe nach vorne und die Charaktere mit der geringsten Hitpointzahl nach hinten. Diese können dort mit Schleudern bewaffnet auch Ihren Kampfbeitrag leisten.

Kräftige Freunde oder Weggefährten findet man in Yew (Janna), New Magincia (Katrina) sowie Buccaneers Den (Geoffrey). In den Städten gibt es viel zu entdecken. Untersuchen Sie auch den unscheinbarsten Gegenstand (Baumstümpe, Fäuser, Betten, Schränke) oder auch die Wände, hinter denen

sich oftmals Geheimnisse verborgen. Auch Kamine blockieren manchmal Geheimgänge oder unbekannte Räume. Dekken Sie sich immer reichlich mit magischen Kräutern und Nahrung ein, dies ist lebensnotwendig! Probieren Sie alle magischen Gegenstände, die Sie finden, gründlich aus, um Ihren Sinn und Zweck festzustellen (vorher abspeichern!) – hierbei gibt es einige tolle Hilfsmittel. Zu Beginn sind die wichtigsten Zaubersprüche „An Nox“, um Vergiftungen zu heilen, „Mani“, um verlorene Hitpoints wiederzugewinnen, und „An Xen Corp“, um übermächtige Skelethorden abzuwehren.

Wenn Sie eine Stadt betreten und gleich zu Beginn ein angst-einflößendes Geräusch vernahmen, dann können Sie davon ausgehen, daß ein mächtiger „Shadowlord“ im Norden

auf Sie wartet. Legen Sie sich niemals mit ihm an, denn er ist für Sie zu Beginn (und auch im fortgeschritteneren Spielverlauf erst mal tabu). Um hinter das Geheimnis dieser Schattenwesen zu gelangen, suchen Sie im Südosten von Lock Lake die Hütte des Dämonen. Er gibt Ihnen wichtige Hinweise auf das Stichwort „Shard's“.

Kaufen Sie die Schiffe, die Sie benötigen, nur in East-Britannia; dort sind sie am billigsten.

So, das wars für's erste – den Rest müssen Sie schon selbst herausfinden. Ich wünsche viele Stunden aufregender Unterhaltung bei einem Rollenspiel der Extraklasse!

Uwe Winkelkötter

Grafik: 10
Vokabular: Tastaturkommandos
Story: 10
Atmosphäre: 11
Preis/Leistung: 10