



Richard Garriotts Edelserie als Welt zu bezeichnen, ist eigentlich schon fast eine Beleidigung - Universum wäre wohl der angemessenere Begriff! Dank unübertroffener Atmosphäre und Komplexität gilt praktisch jeder neue Ultima-Teil als weiterer Höhepunkt im Leben eines Rollenspielers...

Für computerisierte Rollenspieler ist Richard Garriott das, was Gary Gygax, der Vater von „Dungeons & Dragons“, für den mehr gesellschaftlich orientierten Recken ist: der Großmeister aller Dungeons. Daß er gern unter dem Pseudonym „Lord British“ auftritt, gehört ja längst zur Allgemeinbildung jedes ernsthaften Computer-Abenteurers, aber daß er der Sohn des Space Shuttle Piloten Owen T. Garriott ist, dürfte selbst innerhalb der eingeschworenen Ultima-Gemeinde nicht jedermann bekannt sein. Dabei hätte man sich sowas schon denken können - bei einem Mann, der in eine mittelalterliche Fantasywelt Zeitmaschinen und Raumfähren einbaut! Von welchem Spiel hier die Rede ist? Ganz klar von:

Ultima I

Mit „The First Age of Darkness“ begann im Jahre 1980 die erstaunliche Erfolgsgeschichte dieser erstaunlichen Serie. Es war übrigens nicht das erste Rollenspiel von Mr. Garriott, denn zwei Jahre zuvor war er bereits mit „Akalabeth“ in Heldenkreisen positiv aufgefallen - stolze 25.000 Stück wurden von diesem Quasi-Vorläufer verkauft!

Obwohl das Zeitalter der Finsternis ursprünglich noch in Basic programmiert wurde, enthält es schon (fast) alle Ultima-typischen Elemente: Die oft kopierte „Tile-Grafik“, bei der scheinbar alle Objekte aus gleich großen Bausteinen zusammengesetzt sind; dazu eine vielschichtige und abwechslungsreiche Abenteuerwelt

mit offenem Land, Städten, Ozeanen und Dungeons - letztere haben viel Ähnlichkeit mit den alten „Wizardry“-Kerkern. Nicht zu vergessen, den charakteristischen Lord British-Humor! Nur die berühmten, tief-schürfenden Gespräche mit anderen Personen waren hier noch ziemlich unterentwickelt, genau wie die Auswahl an Zaubersprüchen.

Aus heutiger Sicht wirkt das Spiel naturgemäß ein wenig mickrig, die Kämpfe bestehen aus einem simplen Schlagabtausch Mann gegen Ork, im Lande Sosaria läuft nur ein einziger Held herum, und daß es letztlich bloß darum geht, den bösen Obermottz Mondain zu killen, ist nach neueren Ultima-Maßstäben geradezu lächerlich. Aber für damalige Verhältnisse war das Konzept so sensationell, daß die PC- und C 64-Besitzer keine Ruhe gaben, bis das Game schließlich 1986 (in leicht aufgepeppten Form) vom Apple II auf ihre Computer umgesetzt wurde.

Ultima II

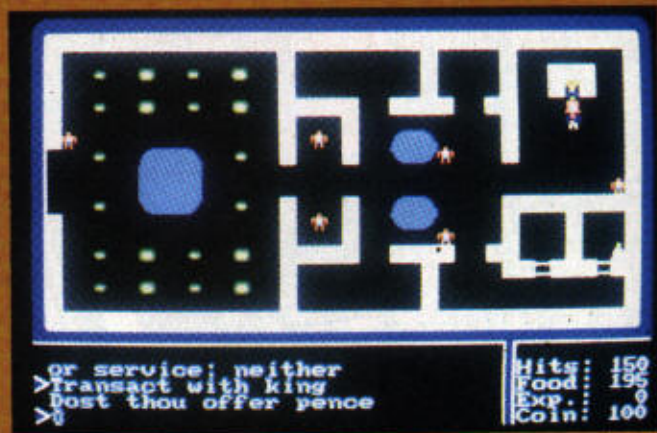
1982 kam dann „The Revenge of the Enchantress“, das, ähnlich wie „Bard's Tale II“ am Amiga, technisch einen gewissen Rückschritt darstellt. Grafik, Sound und Handhabung sind (zumindest auf den heute noch verbreiteten Systemen) nämlich nicht ganz so gelungen wie beim ersten Teil. Aber das machen die Verbesserungen in punkto Szenario und Spieldesign mehr als wett! Das Hinscheiden Mondains hatte zur Folge, daß im Raum-Zeit-Gefüge seltsame kleine Löcher entstanden

sind. Durch just so ein Zeitloch beamt sich die Hexe Minax, eine ehemalige Schülerin Mondains, in eine weit zurückliegende Epoche, um dort in aller Ruhe Unheil zu stiften. Aber was die böse Minax kann, schafft unser Held mit links, und so wird diesmal kräftig durch Zeit und Raum gereist. Die Zeitlöcher sind sozusagen die Vorläufer der legendären Moongates (eine Art Teleporter), die jedoch erst im dritten Teil auftauchen. Neu hinzugekommen sind hier noch erfrischende Gespräche mit den Einheimischen, Sümpfe, Türme (gewissermaßen Dungeons in Hochbautechnik) und diverse andere Kleinigkeiten. In der Summe ist die Welt von Ultima jedenfalls deutlich komplexer geworden, logischer-

weise hat auch der Schwierigkeitsgrad ein bißchen zugelegt.

Ultima III

„Exodus“, der dritte Teil der Saga, entspricht noch am ehesten dem, was man sich landläufig unter einem Rollenspiel vorstellt: Der einsame Held hat ausgedient, jetzt tragt man mit einer richtigen Party durchs Gelände! Daher beginnt das Spiel diesmal auch mit der Erstellung der vier Charaktere, die z.B. Zauberer, Kleriker, Kämpfer oder Diebe sein können. Eine weitere Premiere stellt der neu eingeführte Kampfscreen dar, der wesentlich mehr taktische Feinheiten erlaubt, genau wie das überarbeitete Zaubersystem kaum



(EGA)

(C 64)

Ultima I



noch Wünsche offenläßt. Die Grafik schaut zwar auf den ersten Blick immer noch reichlich schlicht aus, ist aber um einiges „realistischer“ geworden: Man sieht nur mehr das, was auch die Party sehen kann. Zudem ertönt neben den gewohnten Effekten nun auch hübsche Musik, was 1983 ja beileibe keine Selbstverständlichkeit war. Ansonsten ist wieder mal alles größer, zahlreicher, gefährlicher und komplexer. So haben sich die vier Inseln aus Teil eins zu einem ausgewachsenen Kontinent gemauert, und die ansässigen Monster sind nicht nur mehr, sondern auch gemeiner denn je – man muß richtig überlegen, wie man sie am besten niederknüpelt bzw. -zaubert.

Teil III bildet gleichzeitig den Abschluß des ersten „Ultima-Zyklus“, zum letzten Mal ist hier das Finden und Vernichten des Oberschurken die zentrale Aufgabe. Selbiger gab übrigens dem Spiel den Namen, der üble Exodus ist eine Gemeinschaftsproduktion von Mondain und Minax. Was

wiedermal beweist, daß der Apfel nicht weit vom Stamm fällt...

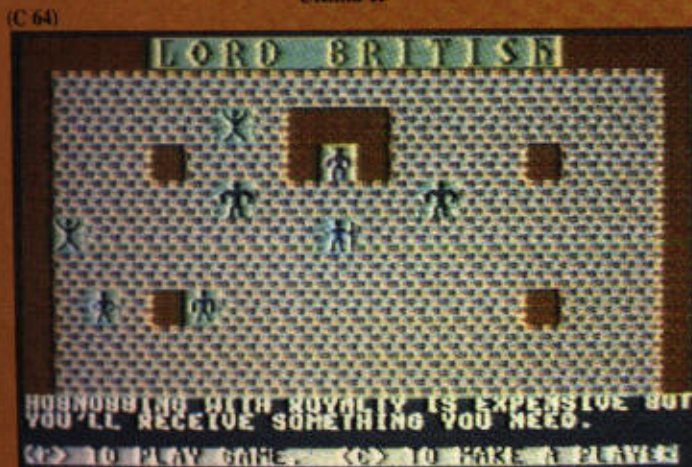
Ultima IV

Das neue Zeitalter begann 1985 mit „Quest of Avatar“. Zwar hüpfen auch hier noch ein paar hundert Orks, Skelette, Schlangen etc. herum, aber sie spielen nur noch eine Nebenrolle: In der Hauptsache geht es um Information durch Konversation bzw. die wunderschöne Geschichte, aus der man schließlich als „Avatar“ hervorgeht. Ein Avatar ist so 'ne Art Superheiliger, gestählt in den acht wichtigsten Tugenden wie Demut, Gerechtigkeit und Wahrheitsliebe. Dementsprechend darf man sich seine Charakterwerte auch nicht mehr selbst zusammenstellen, sondern bekommt von einer Zigeunerin (nach einem kurzen psychologischen Eignungstest) die passende Persönlichkeit zugeteilt. Weil ein Held allein noch keine Party macht, muß man sich anschließend in den verschiedenen Städ-

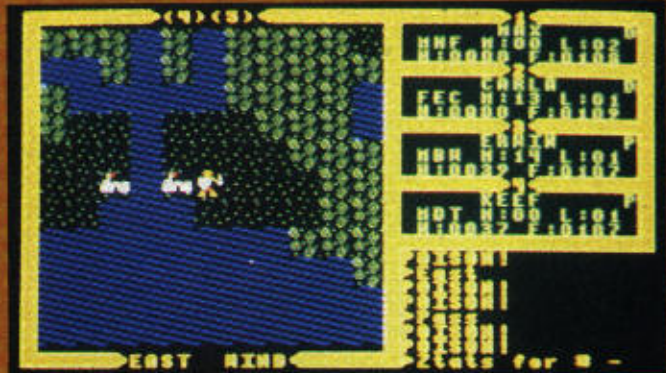


Ultima II

(CGA)



(C 64)



Ultima III

(Amiga)



(C 64)



Ultima IV

(Amiga)

ten nach weiteren Recken umsehen, die Lust haben, diesen Selbstverwirklichungstrip mitzumachen.

Wie gewohnt führt die Reise durch eine kräftig gewachsene Abenteuerwelt; Ultima IV hat ungefähr den sechzehnfachen Umfang des Vorgängers! Da ist viel Platz für aberwitzige Details: Fesselballons transportieren den angehenden Avatar zu abgelegenen Örtlichkeiten, Geisterstädte und Piratenschiffe sind direkt schon banale Alltäglichkeiten. Spätestens ab hier hat sich Ultima zur Simulation einer mittelalterlichen Fantasywelt gemauert, deren Bewohner keine anonymen Sprites mehr sind.

Nein, es sind ganz hinreißende Wesen, die den Helden nach längerer Abwesenheit sofort wiedererkennen – und erneut in schier endlose Diskussionen verstricken! Der zunehmende „Realismus“ ließe sich noch an unzähligen weiteren Beispielen aufzeigen: Die Geländebeschaffenheit beeinflusst das Kampfgeschehen, angeschlagene Monster flüchten, und man kann nicht mehr einfach draufloszaubern. Die Zutaten für den gewünschten Spell müssen erst gefunden werden, anschließend darf man das Ekelzeug auch noch richtig zusammenmischen. Genau wie in Wirklichkeit...



Ultima V

(ST)



Ultima V

Nach der vierten Folge kam erstmal eine ganze Weile nichts mehr, erst 1988 durften sich die Avatare über „Warriors of Destiny“ freuen. Mit den Schicksalskriegerern erreichte der klassische Ultima-Stil seinen Höhepunkt: Lord British hatte seinem Gigantomanie-Bedürfnis ein letztes Mal freien Lauf gelassen – von der Größe her kann es Ultima V schon bald mit der real existierenden Abenteuerwelt aufnehmen! Sowohl das Zauber- wie das Kampfsystem wurden verbessert (durch den neuen „Cursor-Betrieb“ kann man jetzt auch diagonal fighten), in Wäldern und Sümpfen kommt die Mannschaft langsamer voran als auf dem flachen Land, die Preise für Ausrüstung sind von Ort zu Ort verschieden, Geheimgänge gibt's wie Wasser in

der Leitung und und und. Selbst die Dungeons, die zuvor keine sooo bedeutende Rolle spielten, sind nun zusammen genau so groß wie die Oberwelt und erstrahlen im neuen Ziegelstein-Design. Gewaltige Umwälzungen gab es auch bei den NPCs; morgens latschen die Leute zur Arbeit, abends wanken sie in die Kneipe, und zwischendurch quatschen sie endlos mit durchreisenden Helden. Kurzum, sie führen ein stinknormales Leben, wahrscheinlich zocken sie in ihren Digi-Hütten sogar heimlich Computergames... In dieser Beinahe-Realität mit ihren unzähligen Handlungssträngen ist man mit einer sechsköpfigen Party unterwegs, wobei sich einzelne Mitglieder jederzeit feuern und bei Gelegenheit durch neue ersetzen lassen (insgesamt befinden sich allerdings nur 16 Austauschhelden im Land – also nicht übertreiben!). Die Aufgabe ist diesmal ernst wie selten: Lord British höchstselbst wurde entführt, und ein Widerling namens Blackthorne knechtet die bedauernswerten Untertanen. Es hat sich

DIE WELT VON ULTIMA

zwar bereits eine Widerstandsbewegung gebildet, aber ohne unsere tatkräftige Unterstützung kommt sie gegen die Shadowlords und die neue Unterwelt halt nicht an. Es gibt also viel zu tun, selbst alte Ultima-Haudegen dürften hier ein paar Monate unterwegs sein. Und das sind Monate voller Überraschungen à la Garriott – fliegende Teppiche inklusive!

Ultima VI

Lord British ist gerettet, dafür sind bei „The False Prophet“ die Gargoyles los. Was sie im Schilde führen, weiß man anfänglich nicht so genau, aber daß sie die heiligen Schreine der diversen Tu-

genden besetzt haben, ist auf jeden Fall eine grobe Ungezogenheit! Und wie sollte es anders sein, auch dies ist natürlich wieder nur ein winziger Bruchteil der Aufgaben, Verwicklungen und Unter-Handlungen, in die man sich verstricken kann. Inhaltlich ist die Angelegenheit also vielschichtig wie eh und je, die ungebremsste Expansion der Ultima-Landschaften hat dagegen einer anderen Entwicklung Platz gemacht: Steppen verwandelten sich in Wüsten, Dörfer wurden zu Städten usw. Neben der obligaten Verbesserung verschiedener Kinkerlitzchen (z.B. erzählen die NPCs jetzt auch Witze) bietet der sechste Teil eine brandneue Präsentation –



Ultima VI

(C 64)



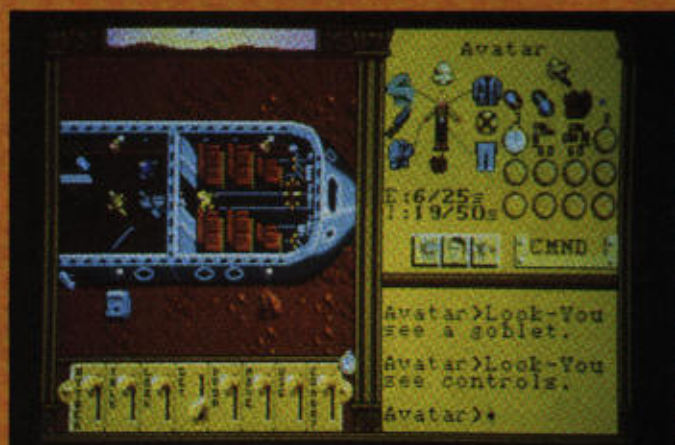
Grafik, Sound und Steuerung, nichts ist mehr so wie es war! Die alte Tile-Optik ist vergessen, wunderschöne VGA-Bilder samt Extraportraits der Gesprächspartner illustrieren das Geschehen; Landschaft und Dungeons präsentieren sich nun einheitlich in einer leicht schrägen Vogelperspektive. Der Soundtrack würde selbst einem Film alle Ehre machen, und bei der Steuerung hat gar eine richtiggehende Revolution stattgefunden: Das altbewährte System wurde durch ein icongesteuertes mit viel weniger Befehlen (und einem herrlich großen Inventory) ersetzt. Dies hat aber, allen Befürchtungen zum Trotz, kein bißchen Spieltiefe oder Komplexität gekostet, eher im Gegenteil. Der einzige Unterschied ist, daß man sich jetzt viel leichter tut – Ultima VI ist zwar kein Einstiegs spiel, aber ein prima Einstieg in die Serie. Kurz und gut: Das derzeitige Nonplusultra, was Rollenspiele angeht!

Ultima VII (VGA)



Ultima VII

Bei Redaktionsschluß war „The Black Gate“ leider noch nicht ganz fertig, aber soviel läßt sich jetzt schon sagen: Es wird im wahrsten Sinne des Wortes ein echter Thriller! Inhaltlich 200 Jahre nach dem letzten Abenteuer angesiedelt, ist nun sogar kriminalistischer Spürsinn gefragt – mit Schwert und Sprachgewalt allein läßt sich das Geheimnis des schwarzen Tors nicht ergründen. Apropos geheimnisvolle Türen: Auch die bisher so prächtig funktionierenden Moongates werden dann nicht mehr so prächtig funktionieren... Daß die audiovisuelle Seite des Ganzen wiederum einen gewaltigen Sprung nach vorne machen soll (Sprachausgabe, Hammersound, Wahnsinnsgrafiken, etc.), ist ohnehin selbstverständlich. Die Kehrseite der Medaille sind Mindestanforderungen wie ein flotter AT mit wenigstens 2MB Arbeitsspeicher!



Martian Dreams (VGA)



The Savage Empire & Martian Dreams

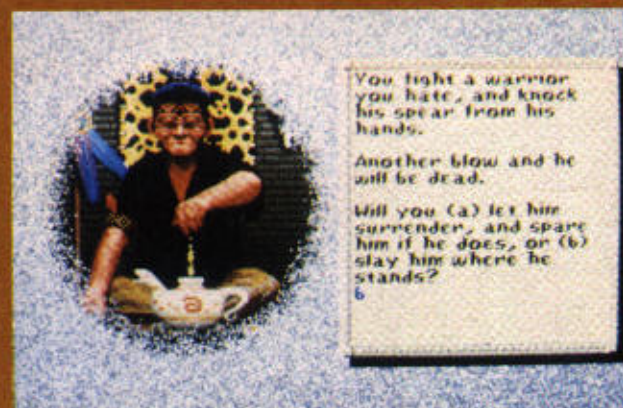
Weil das Konzept so erfolgreich und die Wartezeit bis zum siebten Teil noch so lang war, startete Origin 1990 eine neue Reihe, die erst „Worlds of Ultima“, dann auf einmal „Ultima – Worlds of Adventure“ hieß. Aber mit Namen hatte Lord Garriott ja seit jeher Probleme – oder wißt Ihr, wann und

warum aus Sosaria plötzlich Britannia wurde?

Die Präsentation der „Nebenwelten“ hebt sich zwar deutlich von der Original-Serie ab, das grundlegende System wurde aber praktisch 1:1 übernommen. Bis auf die beliebten Stoffkarten sind sogar die gewohnten Goodies und Packungsbeilagen wieder mit dabei. Letztendlich besteht der Hauptunterschied in den ungewöhnlichen Szenarien: Bei Savage Empire muß sich unser Avatar durch einen Dschungel voller Dinosaurier, Säbelzahn tiger und Eingeborenenstämme kämpfen, wäh-



Savage Empire (VGA)



Savage Empire (VGA)



Savage Empire (VGA)

DIE WELT VON ULTIMA

www.retropoly.de

Ultima I

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	—	—	34	31
Sound:	—	—	19	17
Atmosphäre:	—	—	57	56
Urteil:	—	—	45	44

Für Anfänger

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (PC)
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

Ultima II

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	—	—	29	26
Sound:	—	—	16	11
Atmosphäre:	—	—	59	54
Urteil:	—	—	47	42

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (PC)
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

Ultima III

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	41	40	40	39
Sound:	50	48	52	21
Atmosphäre:	73	72	73	70
Urteil:	71	70	71	69

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (PC)
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

Ultima IV

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55	55	53	54
Sound:	50	48	52	21
Atmosphäre:	85	85	85	83
Urteil:	83	83	83	81

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM bzw. ca. 79,- DM (Amiga)
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

Ultima V

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	57	57	58	56
Sound:	80	77	34	29
Atmosphäre:	94	94	92	91
Urteil:	92	92	91	92

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM bzw. ca. 69,- DM (C 64)
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

Ultima VI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	—	—	85	90
Sound:	—	—	83	89
Atmosphäre:	—	—	94	96
Urteil:	—	—	93	95

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 119,- DM bzw. ca. 89,- (C 64)
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

Martian Dreams

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	—	—	—	90
Sound:	—	—	—	88
Atmosphäre:	—	—	—	92
Urteil:	—	—	—	91

Für Experten

Preis: ca. 109,- DM
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

The Savage Empire

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	—	—	—	89
Sound:	—	—	—	87
Atmosphäre:	—	—	—	89
Urteil:	—	—	—	89

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 119,- DM
 Hersteller: Origin
 Bezug: Fachhandel

rend er sich in Martian Dreams mit illustren Persönlichkeiten der Historie unterhalten darf. Wer hätte gedacht, daß Sigmund Freud, Mark Twain, Wyatt Earp und Vladimir Lenin friedlich vereint auf dem Mars leben? Was nun die Qualität der Games betrifft, so bleibt sie

in beiden Fällen nur knapp unter der von Ultima VI - im Vergleich mit der restlichen Rollenspielwelt langt's daher locker für einen Spitzenplatz! Soviel zum ersten Jahrzehnt Ultima, mal sehen, was Lord British für die nächste Dekade in petto hat... (mm)

Amiga: Problemlos erhältlich sind bloß noch die Teile IV & V, für Teil III braucht man schon ziemlich viel Glück.

ST: Hier gibt's noch III, IV und V, Teil II ist mittlerweile restlos vergriffen.

C 64: Die ersten drei Teile sind zusammen auf einer Compilation erhältlich (auf die sich auch die Preisanga-

be bezieht), die „Worlds“ werden wahrscheinlich gar nicht für den 64er umgesetzt.

PC: Auch hier sind die ersten drei Folgen zum angegebenen Preis als Sammlung erhältlich; für Ultima VI und die „Worlds“ ist Vollausstattung angebracht (AT, VGA, Soundkarte).