

Ultima I — das Zeitalter der Finsternis

von Bernd Wiebelt

Es ist eine andere Welt, in der ich mich befinde. Eine Welt so weitab von unserer Realität und doch so nah in unserer Fantasie. Aber diese Welt ist in Gefahr; das Böse hat seine häßlichen, todbringenden Klauen danach ausgestreckt.

Einst war Sosaria ein friedliches Land. Dann kam Mondain, der Zauberer. Schon als Teenager erschlug er seinen Vater – einen hochangesehenen Magier – und stahl dessen mächtigstes Zauberwerkzeug, einen prachtvollen Edelstein. Mit seiner unheilbringenden, schwarzen Magie verwandelte er den wunderschönen Stein in ein schwarzes Juwel, das die Mächte der Finsternis heraufbeschwor und seinen Herrn und Meister für alle Zeiten unsterblich machte.

Ich betrete das Land Sosaria zu einem Zeitpunkt, wo Mondain bereits zum größten Teil Kontrolle darüber erlangt hat. Nur einige Schlösser und Städte sind noch in der Lage, ihm Widerstand zu leisten. Wer ohne ausreichende Bewaffnung das Land durchquert, läuft Gefahr, von Mondains Gefolgsleuten oder seinen Monsterkreationen entdeckt, verfolgt und getötet zu werden.

Das Vernünftigste, was ich anfangs tun kann, ist, erst einmal eine Stadt zu besuchen: Britain heißt die nächstgelegene. Dort angekommen, führt mich mein Weg schnurstracks zur Waffenschmiede. Der Händler sieht mich zwar etwas komisch an, entscheidet sich aber dann, mir seine bescheidene Produktpalette zu offerieren. Na gut, dann nehme ich eben das mit Nägeln gespickte Seil, besser als ein kurzer Dolch ist das allemal. Daß dieser Mensch mir in meiner Not gleich mal gut die Hälfte meines Goldes abknöpft, zeugt davon, daß – entweder Mondain auch in den Städten schon gewaltigen Einfluß hat; vor allem auf Krämerseelen, – oder daß ich bei der Verteilung meiner Fähigkeiten die körperlichen bevorzugt habe (zu Ungunsten meiner geistigen Fähigkeiten...).

In meiner Not ist die nächste Adresse das Wirtshaus. Dort genehmige ich mir einen kleinen Schluck (kann nicht schaden). Der Wirt ist nett, merkt sofort, daß ich von auswärts bin und erzählt mir eine kleine Geschichte:

»Mit Hilfe seiner Zauberkräfte versetzte sich der Zauberer Mondain damals in eine Zeit vor aller

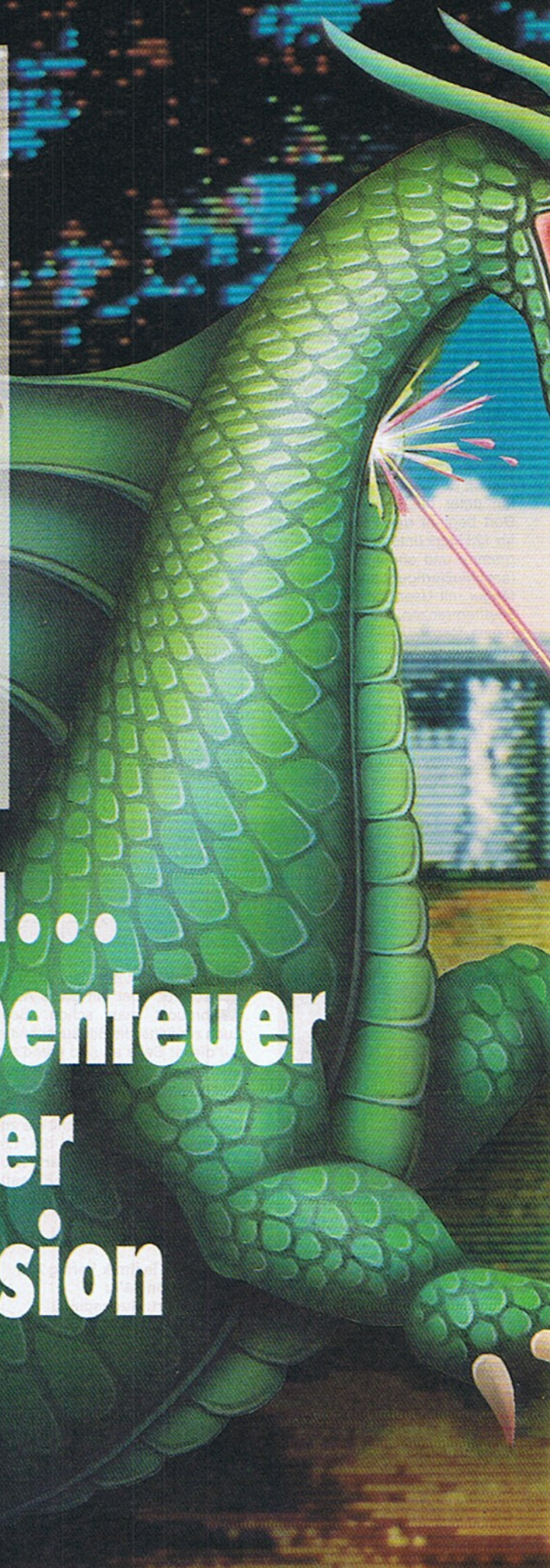
Zeit. Dort erst verwandelte er den Edelstein seines Vaters in ein Symbol des Bösen und in das Instrument seiner Unsterblichkeit. Um Mondain zu zerstören, muß jemand zurück in die Zeit reisen und das Juwel während der Umwandlung zertrümmern.«

Dieser Jemand, zumindest darüber bin ich mir klar, werde wohl ich sein. Aber wie, zum Teufel, baut man eine Zeitmaschine? Ungeachtet dieses kleinen Problems begeben sich mich zur Rüstungsschmiede, wo ich gedenke, mir eine bessere Panzerung als meine ererbte Robin-Hood-Ledergarnitur zuzulegen. Doch weit gefehlt. Als mir der Händler seine Preise präsentiert, mache ich auf der Stelle kehrt und wende mich einem anderen Zeitvertreib zu: Monster-Erschlagen...

Mit dem Nagel-Seil in der einen Hand und nichts in der anderen fühle ich mich nicht gerade sicher, als ich wieder den Boden Sosarias betrete. Ein paar Schritte weg von der Stadt, und schon ist es so weit. Gleich mehrere Monster stürzen sich auf mich, als hätten sie nur darauf gewartet, daß jemand die sichere Geborgenheit der Stadt verläßt. Der erste Orc ist noch die leichteste Übung für mich. So geschickt Mondain als Zauberer ist, so erfolglos war er bei der Erschaffung menschlichen Lebens. Sein erstes Experiment mißglückte ihm dermaßen, daß er beschloß, ent-

Ultima... ein Abenteuer epischer Dimension

Wolltet Ihr nicht immer schon einmal dem tristen Zivilisationsdasein entfliehen? Ein tapferer Held sein, ein listiger Dieb oder ein mächtiger Zauberer? Dann stürzt Euch doch einfach ins Ultima-Vergnügen.





weder völlig andere Lebensformen zu erschaffen oder von bereits lebenden Menschen Besitz zu ergreifen. Nichtsdestotrotz bleiben die Orcs als ewiges Zeugnis der Unfähigkeit des Bösen, das Leben perfekt zu imitieren. Wie kleine, tief gebeugt gehende Schweine sehen sie aus, in ihren dumpfen Gehirnen nur der Gedanke an Rache. Rache an all jenen, die nicht mißgestaltet sind, wie sie. Fast habe ich Mitleid mit dem unglücklichen Geschöpf, doch als es anfängt, auf mich einzuschlagen, reißt mir der Geduldsfaden. Ein paar gezielte Hiebe und der Orc entschwindet ins Nirwana.

Ganz sicher ist Gewalt in unserer Welt nicht das geeignete Mittel, seine Ziele zu erreichen. Und auch Mitleid ist dort eine erstrebenswerte Tugend. Aber in Sossaria gelten andere Gesetze. Ein Kampf hier kennt immer nur einen Sieger. Der Verlierer ist tot.

Der Orc löst sich zwar sofort nach seinem Tod auf – so wie das alle von Mondains Kreaturen tun – zurück bleibt aber all sein Gold, das er anderen Reisenden geraubt hat. Außerdem gewinne ich durch den Sieg noch Erfahrungspunkte, die mir für meine nächsten Kämpfe einige Vorteile bringen.

Kämpfen darf ich dann auch genug. Gegen noch mehr Orcs, versteckte Bogenschützen, Skelette, schwarze Ritter und Diebe. Daß darunter meine Gesundheit leiden muß, ist offensichtlich. Mit jedem Schlag, den ich einstecke, schwinden meine Hit-Points. Zu Anfang hatte ich davon 400 und ich dachte, das sollte eigentlich ausreichen. Doch weit gefehlt. Der Treffer eines mickrigen Orcs kostet mich bereits bis zu 10 Punkte. Was da ein stärkerer Gegner anrichten kann, wage ich mir gar nicht vorzustellen. Als ich die Grenze von 100 Hit-Points unterschreite, wird die Anzeige plötzlich invertiert. Es scheint so, als sollte ich es nicht darauf ankommen lassen, noch weitere Treffer einzustecken. Also entfliehe ich dem Kampfgetümmel, um Schutz in einem Schloß zu suchen. Die Monster in ihrer unersättlichen Gier nach rotem Blut verfolgen mich jedoch. Es wird knapp, so dicht sind sie mir auf den Fersen. Meine Hit-Points nehmen immer weiter ab, bis ...

Ich habe das rettende Schloß im letzten Moment erreicht. Doch was tun? Zunächst mal habe ich Ruhe vor den Monstern, die draußen vor dem Tor auf mich lauern. Ewig kann ich aber wohl nicht im Schloß bleiben. Also muß ich eine Möglichkeit suchen, meine Hit-Points wieder aufzufrischen. Vielleicht kann mir der Schloßherr dabei helfen. Lord British nennt er sich und nach einem kurzen Plausch scheint er tatsächlich bereit, mir zu helfen. Gegen harte Währung natürlich, doch das bin ich ja schon gewöhnt. Also gebe ich ihm einen Teil meines im Kampf gegen die

Monster gewonnenen Goldes, und siehe da, meine Hit-Points schwingen sich in ungeahnte Höhen. Außerdem fragt mich Lord British noch, ob ich wohl einen Auftrag für ihn ausführen würde. Da ich im Moment sowieso nichts Besseres zu tun habe, nehme ich dankend an. Ich soll das Grab der Verlorenen Seelen finden und dann zu ihm zurückkehren. Nun gut, also mache ich mich auf die Suche.

Diese gestaltet sich zunächst gar nicht so einfach, weiß ich doch nicht einmal, wo ich meine Suche beginnen soll. So durchwandere ich also den ganzen Tag lang das Land, töte Monster und lasse mir von Zeit zu Zeit von Lord British meine Hit-Points wieder aufbessern. Von irgendeinem »Grab der Verlorenen Seelen« keine Spur.

Plötzlich habe ich eine Idee. Vielleicht befindet sich dieses Grab in einer der unerforschten Höhlen, die sich wild verstreut über das ganze Land finden. Was liegt also näher, als diese Höhlen – auch »Dungeons« genannt – zu erforschen.

In tiefer Höhle Schlund

Daß mein Schicksal in dem Moment besiegelt sein könnte, in dem ich in die Unterwelt hinabsteige, das scheint mir ein vertretbarer Preis für meine Neugier zu sein.

Was sich da vor meinen Augen eröffnet, nachdem ich diese geheimnisvolle Welt betreten habe, ist zunächst mal leicht verwirrend. Ein schaurig schön kompliziertes Labyrinthsystem liegt vor mir, das nur darauf wartet, erforscht zu werden. Doch gerade als ich damit beginnen will, höre ich ein recht schönes Geräusch, das mich dazu veranlaßt, mich blitzschnell umzudrehen. Da ist der Feind: eine Fledermaus, die gerade versucht hatte, mich zu beißen; ihr Ziel nur um Millimeter verfehlt. Nicht einmal hier gönnt man mir also meine Ruhe. Egal. Kampferfahrung, wie ich inzwischen bin, bereitet mir die Fledermaus kein allzu großes Kopferbrechen.

Nach einiger Zeit des Umherirrens finde ich zwar nicht das Grab der Verlorenen Seelen, aber eine Leiter. Sie führt – wie könnte es anders sein – abwärts. Neugierig stürze ich mich ins Abenteuer und bin nach wenigen Sekunden, die ich im zweiten Level der Höhle zugebracht habe ... mausetot.

Gerade setze ich zum ultimativen Druck auf den Reset-Knopf an, da beginnt meine wunderbare Wiederauferstehung. Ich befinde mich plötzlich auf der Oberfläche, meine Hit-Points haben wieder einen ansehnlichen Stand erreicht; bloß mein Gold, das bleibt wohl auf ewig in der Höhle verschollen. Programmierer können so fies sein. Da schenken sie einem zwar das Leben wieder, aber was ist das schon wert ... ohne Gold?



Nun ja, ich besinne mich wieder auf alte Tugenden und fülle meine Kasse durch Kämpfe mit Monstern, die sich auf der Oberfläche rumtreiben. Doch die Unterwelt läßt mich nicht los. Vor allen Dingen, weil es dort wesentlich mehr zu holen gibt. Ergo lasse ich mir von Lord British meine Hit-Points aufbessern und stürze mich noch einmal ins Vergnügen. Diesmal bin ich aber schlauer und verlasse die Höhle nach einigen Kämpfen wieder. Und siehe da, nicht nur mein Kontostand hat drastisch zugenommen, auch meine Hit-Points werden – sozusagen als Belohnung – beim Verlassen der Höhle wieder aufgefrischt.

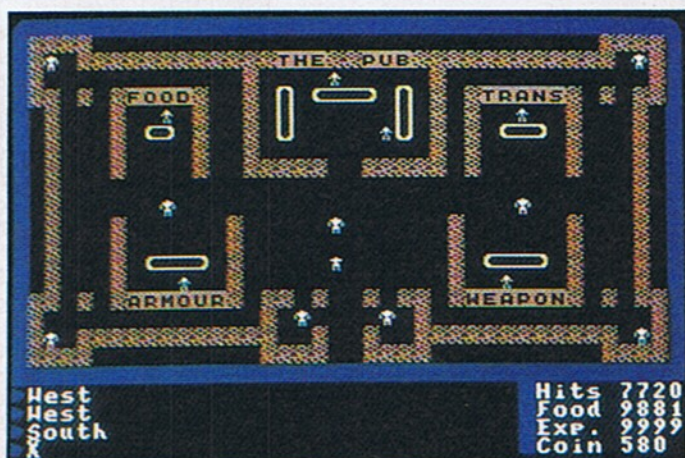
So langsam wird es Zeit, sich bessere Waffen zu besorgen. Gesagt, getan. Die nächste Stadt ist nicht allzuweit und diesmal besitze ich auch das nötige Kleingeld. So komme ich also in den Genuß einer Streitaxt zum besseren Draufschlagen und einem Kettenhemd zur besseren Abwehr.

Langsam beginnt das dauernde Kämpfen mir auf den Geist zu gehen und ich wende mich wieder meinem eigentlichen Auftrag zu. Da in den Höhlen kein »Grab der Verlorenen Seelen« zu finden ist, kann es sich meiner Meinung nach

betrete das Grab der Verlorenen Seelen, das ich soeben gefunden habe. Ein seltsamer Laut; meine Widerstandskraft gegen Angreifer wird dankenswerterweise erhöht, und man teilt mir mit, daß ich nun eine Aufgabe gelöst habe. Wie toll! So kehre ich also zu Lord British zurück und als Dank für den ihm erwiesenen Dienst erhalte ich von ihm zusätzliche Kraft, so daß auch der mächtigste Gegner plötzlich Respekt vor mir bekommt.

Die nächsten Tage verbringe ich damit, alle vier Kontinente von Sosaria zu erforschen und komme dabei zu einigen neuen Erkenntnissen:

- Auf jedem Kontinent befinden sich jeweils zwei Schlösser,
- jeder darin regierende Monarch erteilt einem einen Auftrag,
- der jeweilige Auftrag besteht darin, entweder einen bestimmten Ort zu finden oder ein bestimmtes Monster zu töten
- ist der Auftrag erfüllt, so erhält man nach der Rückkehr Kraft bzw. einen bunten Edelstein,
- Auf jedem Kontinent befinden sich jeweils zwei mystische Orte, die durch ein Schild markiert sind. Betritt man diese Orte, werden die körperlichen und geistigen Fähigkeiten verbessert.



1 Ein kleiner Einkaufsbummel in der Stadt gefällig?

Nachdem ich mich also durch alle möglichen Dungeons durchgeschlagen, gefährliche Kämpfe mit greulichen Monstern gewonnen und alle Aufgaben der Lords ausgeführt habe, stehe ich vor dem letzten Problem: Wie, zum Mondain, komme ich an eine Zeitmaschine heran? Also nichts wie ab in ein Pub. Dort nämlich erhalte ich bei einem kleinen Plausch mit dem Wirt einen kleinen, aber bedeutenden Hinweis: Man befreie eine Prinzessin und erhalte dafür als Belohnung ein kleines Präsent. Was kann das schon anderes sein als meine heißersehnte Zeitmaschine? Doch die Prinzessin ist wählerisch: Nur einem großen Weltraumkämpfer wird sie dieses Geschenk überlassen. Es bleibt mir also nichts anderes übrig, als mir in einer nächstgelegenen Stadt eine Raumschiff zu besorgen. Fragt mich nicht warum, aber man kann sich in bestimmten Städten tatsächlich ein solches Vehikel kaufen.

Gold natürlich. Was soll's, denke ich bei mir und mache mich zwecks Goldgewinnung wieder an die Monsterjagd.

Mein zweiter Versuch, ins All vorzustößen, ist dann auch von Erfolg gekrönt. Mit meinem neuen Raumschiff mache ich mich per Hypersprung auf in einen anderen Sektor der Galaxis, wo – wie könnte es anders sein – Mondains Schergen mich bereits erwarten. Diese kleinen feindlichen Anleihen bei Star Wars lassen keine Gelegenheit aus, mich unter Beschuß zu nehmen. In jedem Sektor warten etwa drei Stück davon auf mich. Doch als alter Shoot'em up-Veteran kann mich das nicht erschüttern. Nachdem ich den zwanzigsten Feind getötet habe, verkündet der Computer stolz, daß ich mich nun ein Weltraum-As schimpfen kann. Also nichts wie zurück nach Sosaria und die Prinzessin gesucht.

Natürlich weiß ich bereits, wo sie sich befindet. Nicht umsonst hat der Hofnarr in jedem Schloß nichts Besseres zu tun, als laufend zu tönen: »Den Schlüssel hab ich, den Schlüssel hab ich, den Schlüssel hab ich...«

Pech für ihn. Ein gezielter Schlag von mir und nicht mehr er hat den Schlüssel, sondern ich. Leider nehmen mir die Wachen meine Grobheit übel und stürzen sich fast alle gleichzeitig auf mich. Der Kampf ist hart, doch Sieger bleibe ich. Jetzt noch ein kurzer Abstecher ins Verließ, die liebe Prinzessin befreien und schon habe ich mein Problem gelöst: Heiraten will sie mich zwar nicht, aber nachdem wir beide aus dem Schloß entkommen sind (das funktioniert übrigens bei allen acht Schlössern), schenkt sie mir endlich meine Zeitmaschine.

Das Ende vor Auge geht es für mich zurück in der Zeit. Jetzt weiß ich auch, für was die vier bunten Edelsteine gut sind: Ohne sie ist die Zeitmaschine nutzlos.

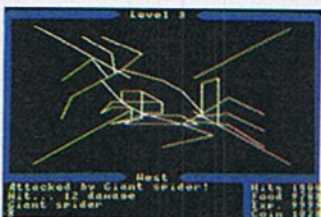
Da steht er nun, mein Erzrivale Mondain: Ich habe ihn gerade bei der Umwandlung des Juwels erwisch. Blitze und Psychoschocks,



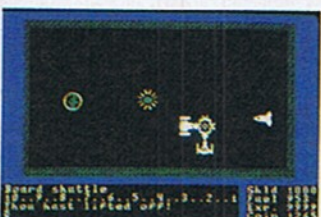
5 Mondain, dein Stündchen hat geschlagen!

nur noch auf einer der zahlreichen Inseln befinden, die Sosaria umgeben. Überhaupt besteht Sosaria ja aus vier Kontinenten, von denen ich gerade erst einen richtig erforscht habe. Was liegt also näher, als sich auch einmal als Kapitän der christlichen Seefahrt zu betätigen. Bloß: Ein Schiff muß her. Gemäß dem Motto, daß es für Geld alles gibt, ist in einer der Küstenstädte auch ein Schiff zu bekommen. Zu einem horrenden Preis zwar, aber was hilft's?

Kaum habe ich den sicheren Hafen verlassen, bedrängen mich bereits die ersten Seeschlangen und Tintenfische. Auch das Meer steht also unter Mondains Pantoffel. Doch mit ausreichend Hit-Points ist diese Hürde für mich schnell genommen. Nach einigem Suchen finde ich eine Insel, auf der sich eine Art Wegweiser befindet. Neugierig verlasse ich das Boot und



3 Aus den dunkelsten Höhlen...



4 ...hinein ins allertiefste Weltall



2 Auf der Flucht vor Mondains Horden

Einsteigen und das Rauchen einstellen. Drei – zwei – eins – Start! Schon geht es ab ins All. Als erstes steuere ich die nahegelegene Raumstation an, um von meiner Fähre in ein echtes Raumschiff überzuwechseln. Nach dem Andocken öffnen sich die Luken und »zischschsch«...

Vielleicht hätte ich mir vorher doch besser einen Raumanzug kaufen sollen. Allerdings kommt diese Erkenntnis zu spät, denn ich bin leider tot. Erstickt im Weltraumvakuum.

Wie schon einmal, werde ich auch jetzt wiederbelebt. Ohne

das alles muß ich über mich ergehen lassen, bevor ich ihm endlich nahe genug bin. Ein Schlagabtausch beginnt, der seinesgleichen sucht. Anfangs scheint es, daß Mondain sich durch meine Hiebe absolut nicht beeindruckt läßt. Dann geschieht es: Plötzlich verwandelt sich Mondain in eine Fledermaus und versucht so, mir zu entgehen. Doch keine Chance. Ein letzter Schlag und Mondain ist nur noch Müll...

... dachte ich. Doch weit gefehlt. Nach einer kurzen Pause hat er sich wieder vollständig regeneriert und beginnt in alter Frische wieder auf mir rumzuhacken. Halt! hat mir da nicht irgendjemand zu Anfang erzählt, daß Mondain erst durch

Wie schon ihr Meister besitzt auch sie die Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen. So versetzte sie sich weit zurück in das Land der Legenden, das Ausgangspunkt für jede weitere Entwicklung der Erde ist. Dort riß sie die Herrschaft an sich und veränderte so den Ablauf der Geschichte zum Bösen hin, bis zum atomaren Holocaust in ferner Zukunft. Doch eine Rettung gibt es noch: Durch Mondains Tod wurden so gewaltige Erschütterungen im Raum-Zeit-Gefüge ausgelöst, daß darin Risse entstanden. An bestimmten Orten auf der Erde ist es möglich, durch diese Risse in der Zeit zu reisen. Und genau ein solches Zeittor hat mich davor gerettet, zusammen mit meiner Welt im

chen mir in Null Komma nichts den Garaus.

Neues Spiel, neues Glück. Diesmal gelingt mir das Ganovenstück: Ein Lichtschwert wechselt den Besitzer. Kaum habe ich die Stadt verlassen, beginnt mal wieder das Kämpfen mit Orcs, Räufern und was sonst noch im Gelände herumrennt. Aber irgendwo muß das Gold für bessere Waffen schließlich herkommen, und außerdem steigen so meine Erfahrungspunkte. Gegenüber *Ultima I* hat sich etwas Neues getan: Einige Leuchten tragen auch noch Utensilien bei sich, die man wohl später noch gebrauchen kann. Ansonsten kann ich mir nicht vorstellen, was ich z. B. mit einem blauen Matrosenanzug anfangen soll.

Meine Hit-Points streben durch das viele Kämpfen so langsam gegen Null und wollen aufgefüllt werden. Warum soll das anders gehen als im ersten Teil, sage ich mir und verschwinde in einem Zeittor, das mich schnurstracks auf Lord British Insel transportiert. Ein kleiner Plausch im Schloß des Monarchen und schon sind meine Hit-Points wieder auf altem Niveau, eher höher sogar.

Auf diese Weise erkunde ich erst mal nach und nach die einzelnen

bersprüche über mich ergehen lassen, die mich völlig hilflos machen. Was kann man denn schon dagegen unternehmen, wenn Arme und Beine paralytisch werden? Der langen Rede kurzer Sinn: Ich war in kürzester Zeit tot, Asche, Müll...

Der nächste Anlauf bringt mich bereits etwas weiter. Nicht zuletzt durch die nützlichen Hinweise, die ich in Pubs und bei Orakeln sammle. Die Orakel erzählen mir (gegen massenhaft Gold) etwas von einem Ring, den ich scheinbar unbedingt brauche und in den Pubs erfahre ich, wie ich die eroberten Utensilien auch richtig einsetzen kann. So braucht man z. B., um ein Schiff betreten zu können, den erwähnten blauen Matrosenanzug, da einem die Crew sonst den Zugang an Bord verweigert.

Nach einiger Zeit des Kämpfens habe ich mir eine solch schmuckes Kleidungsstück erobert und auch ein Boot ist nicht weit. Ich werde zwar von den Piraten angegriffen, doch nachdem ich erst einmal an Bord bin, kann ich auch gleich das Kommando übernehmen. Gemäß dem gerade aktuellen Trend entscheide ich mich, meine Reise gen Westen fortzusetzen. Plötzlich taucht neben meinem eigenen Schiff ein weiteres auf. Ich verlasse mein Schiff, betrete das andere und schon besitze ich deren zwei. Jetzt segle ich ein Stück nach Süden und siehe da, ein drittes Schiff taucht auf. Mein Verdacht hat sich bestätigt. Wer Lust hat, kann sich durch diesen Programmfehler seine ganz persönliche Armada aufbauen oder Landbrücken konstruieren. Man sollte sich aber irgendwann dazu durchringen, das angreifende Piratenschiff zu zerstören, um nicht den ganzen Bildschirm mit Schiffen zu füllen.

Mit einem Schiff ist ja alles um so viel leichter. Die Bordkanone schlägt jede andere Waffe um Längen. Wer übrigens nicht so lange auf ein Boot warten will: Auf der Insel von Lord British liegt ein Dorf mit einem kleinen Hafen. Um jedoch in den Hafen zu kommen, benötigt man einen Schlüssel. Doch auch hier weiß der Barkeeper Rat:



6 Durch ein Zeittor gelangt man auf die Insel des Lords

das Juwel unsterblich wird? Das ist die Lösung! Unbeeindruckt von Mondains Schreien greife ich mir das Juwel und schleudere es zu Boden, so daß es in tausend Stücke zerbricht. Panisch vor Schreck schaut er mich an: Ja Mondain, dein letztes Stündlein hat geschlagen. Entkommen kannst du mir nicht mehr. Nach einem letzten, heftigen Aufbäumen ist alles zu Ende:

Mondain ist tot und Sosaria für immer und ewig vom Bösen befreit...oder?

Holocaust unterzugehen. Mein Weg ist nun klar: in das Land der Legenden zurückreisen und Minax zerstören. Damit wäre auch der Ablauf der Geschichte wieder dem Guten zugewendet.

Doch zunächst wollen mal wieder Waffen und Rüstung aufgebessert werden, denn wer rennt schon gerne nackt herum und prügelt sich mit bloßen Händen? Also nichts wie ab in die nächstgelegene Stadt. Eine Axt hätte ich gerne und ein Kettenhemd. Darf's noch was sein? Nein danke, das wär's.

Ich tue so, als ob ich den Laden verlassen will, schleiche aber dann zurück. Wozu habe ich wohl sonst als Beruf den eines Diebes gewählt? Ich warte, bis der Händler abgelenkt ist und »schwupps« ... habe ich einen kurzen Dolch in der Hand. Nun ja, den hätte ich mir auch kaufen können. Also noch ein Versuch. Vorsichtig versuche ich an den Phaser zu kommen, der hinten auf der Theke liegt. Eine kleine Verrenkung, da scheppert es auch schon: Der Phaser ist mir auf den Boden gefallen. Das hat der Waffenhändler natürlich sofort registriert.

»Haltet den Dieb«, höre ich seine ohrenbetäubenden Schreie, die mir auf der Flucht hinterherhallen. Und ich bin nicht der einzige der sie hört. Sämtliche Wachmänner der Stadt hören sie auch, stürzen sich gleichzeitig auf mich und ma-



7 Wer seine Steuern bezahlt, wird reichlich belohnt

Zeitzone: erst kämpfen, dann Hit-Points auffrischen. Besonders schaurig sieht das Land der Legenden aus, wo Minax scheinbar ihre sämtlichen Monster zusammengezogen hat. Ein bißchen Kämpfen kann nicht schaden, denke ich mir noch und schon bin ich umzingelt. Nicht nur, daß man von allen Seiten wild auf mich einschlägt, ich muß auch noch Zau-

Ultima II — die Rache der Magierin

Die Ruhe nach Mondains Tod währt nicht lange. Wilde Gerüchte ranken sich um einen weiblichen Zauberlehrling, den der böse Magier in seiner schwarzen Macht unterweisen haben soll. Und tatsächlich finden diese Gerüchte nach Jahren der Ungewißheit ihre Bestätigung: Minax – so heißt die abscheuliche Hexe – ist eine starke Zauberin geworden, mächtiger noch als ihr Lehrmeister Mondain. Und sie will bloß eines: Rache.



8 Ultima II zu Lande, zu Wasser, in der Luft oder im Weltall

Wachen, so meint er, tragen Schlüssel bei sich. Ergo versuche ich, mit einer solchen ins Gespräch zu kommen. Doch das einzige, was ich aus dem ungehobelten Klotz herausbekomme, ist die Aufforderung, meine Steuern zu zahlen.

Wer nicht hören will, muß fühlen. Ein Schlag...hoppala. Die Antwort haut mich glatt aus den Socken. Mit einem stärkeren Gegner habe ich noch nie gekämpft. Zu allem Übel eilen ihm nun auch noch seine Kollegen zu Hilfe. Fast hätte ich verspielt, doch ich besitze noch ein Trumpf-As. Ich nehme eine seltsam aussehende Münze (die ich irgendwann im Kampf gewonnen habe) aus der Tasche und reibe daran. Siehe da, die Zeit steht still. Nicht für mich, aber für alle anderen. Und so verlasse ich diesen ungemütlichen Ort; nicht jedoch, ohne ein Schiff mitzunehmen.

Flugs entschwinde ich durch ein Zeittor nach Pangea, in die Urzeit. Gerade dort läßt sich ein aufgebrauchter Goldvorrat leicht auffüllen. Gesagt, getan. Doch wohin nun mit der glänzenden Pracht? Hier verlasse ich mich ganz auf die Tips, die ich während des Spiels so gesammelt habe. So hat mir z. B. irgendwer irgendwo irgendwann mal gesagt, ich solle doch das Hotel California in New San Antonio besuchen. Also mache ich mich wieder auf und betrete durch ein Zeittor das Jahr 1990. New San Antonio ist nicht schwer zu finden, ebensowenig das Hotel. Aber wie weiter? Zunächst rede ich mit dem Portier, der, wie jeder Portier, gegen Gold immer einen guten Ratsschlag auf Lager haben sollte. Doch dieses Musterexemplar eines Bettenzuweisers kann noch mehr. Er ist nämlich gleich noch so freundlich und bessert mit einem Zauberspruch meine körperlichen und geistigen Fähigkeiten auf. Wenn das im wirklichen Leben nur genauso leicht wäre...

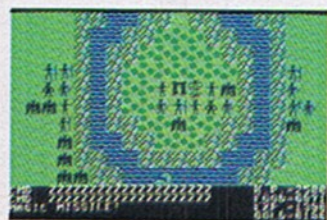
Nachdem ich mich für stark genug halte, mache ich einen Abstecher ins örtliche Gefängnis. Das ist ein gefährlicher Ort, an dem es aber meistens die wichtigsten Informationen gibt. So auch hier. Ich erhalte zunächst mal eine tolle neue Waffe: nämlich Enilno, das Schnell-Schwert. Für läppische 900 Goldstücke ist es von einem Gefangenen zu haben.

Mein nächster Weg führt mich schnurstracks zum Flughafen, denn vom dauernden Seefahren kann einem ja schlecht werden, und außerdem wollte ich schon immer mal fliegen. Zwar findet es der Lotse gar nicht so lustig, daß ich ein Flugzeug kapern will, aber er wird ja auch gar nicht gefragt, sondern einfach erschlagen...

Mit dem Startknopf - den man sich sonderbarerweise auch erst erobern muß - setze ich den Propeller in Bewegung und ab geht die Post. Verzeihung: die Luftpost.

Auf meinen weiteren Reisen fügt sich dann das Puzzle zur Vernichtung von Minax langsam zusammen. Minax' Schloß ist von einem Schutzschild umgeben, das nur mit einem magischen Ring zu durchbrechen ist. Diesen Ring bekommt man von einem alten Mann in New San Antonio. Doch der rückt das kostbare Kleinod erst heraus, wenn man vorher auf dem Planeten X von einem gewissen Vater Antos die Erlaubnis dazu eingeholt hat. Reichlich verworren, aber der nächste Schritt ist klar: hinauf zu den Sternen.

Ich reise zunächst in die Zeit nach dem atomaren Holocaust, da ich dort wohl am ehesten Raumschiffe finden werde. Zum Glück habe ich mein Flugzeug mitge-



9 Legends: Das gut bewachte Schloß von Minax

nommen, denn das Dorf, das ich suche, ist nur über den Luftweg zu erreichen. Ich betrete das Dorf und nach einigem Suchen finde ich genau das, was ich gesucht habe: Raketen. Also nichts wie rein und ab in den Weltraum.

Doch ich habe mich zu früh gefreut. Nur wenige Sekunden nach dem Start bin ich tot. Keine Entschuldigung, keine Begründung. Einfach nur mausetot. Egal, ich habe den Stand ja zum Glück vorher gespeichert, denke ich noch. Das Schicksal sollte mich gar grauenvoll treffen.

Als ich den vermeintlich letzten Spielstand laden will, befinde ich mich plötzlich auf einer kleinen Insel mitten im Ozean. Keine Rettung mehr möglich, ich komme von dort einfach nicht mehr weiter. Klassischer Fall von Raumschiff-

Auf der Suche nach Vater Antos

bruch: Was mir bleibt, ist nur ein völliger Neuanfang. Ich hasse Spieleprogrammierer...

Nachdem ich mich innerhalb von drei Wochen dreimal an die gleiche Stelle gespielt habe und dreimal kläglich hängen geblieben bin, kommt mir plötzlich die rettende Idee: Vielleicht trage ich ja die falsche Rüstung. Ein dünner Faden, an den ich meine Hoffnungen hänge, aber der richtige. Mit der Power-Rüstung gelingt es mir endlich auch, das All zu erforschen.

Die Lage des Planeten X habe ich inzwischen herausbekommen. Ein kurzer Hypersprung und schon befinde ich mich in seiner Umlaufbahn. Nach der Landung

erkunde ich zunächst einmal die Gegend. Dabei finde ich ein kleines Schloß, das recht einladend wirkt. Während der Audienz mit den Schloßbesitzern erfahre ich endlich, was ich wissen will: Vater Antos lebt hier und erwartet mich bereits. Nachdem ich mir seinen Segen erbeten habe, zur Erde zurückgekehrt bin und mir endlich den Ring besorgen kann, steht der letzten Konfrontation mit Minax nur noch eins im Wege: die Monster, die ihr Schloß beschützen. Der Kampf ist hart, Wunde um Wunde fügen die Biester meinem leidgeprüften Körper zu. Doch dank meiner in drei Wochen gewonnenen Erfahrung bleibe ich siegreich. Also betrete ich voller Erwartung Minax' Schloß...

Tatsächlich beschützt mich der Ring vor den Kraftfeldern, die überall im Schloß verteilt sind. Leider aber nicht vor Minax' Wäch-

be auf. Sie schreit noch »Stirb, Du Wahnsinniger« und schon prasseln schwere Schläge auf mich nieder. Woher sie kommen, kann ich mir nicht denken, vielleicht auch nur eine magische Täuschung. Auf jeden Fall ist der Schmerz real.

Angriff ist die beste Verteidigung, sage ich mir, und trete so nahe wie möglich an Minax heran. So nahe, daß ich ihren schlechten Atem auf meiner Haut brennen spüre und ihr genau ins aschfahle Gesicht sehen kann. »Jetzt stirbst Du, Mißgeburt der Hölle«, schreie ich. Und tatsächlich, bereits nach meinem ersten Schlag löst sich Minax in Luft auf.

Halt, das kann doch nicht sein! So leicht besiegt man das Böse nicht. Also mache ich mich auf den Weg und durchsuche das ganze Schloß nach der geflohenen Minax. In der Tat finde ich sie dann in



10 Jetzt geht es der Hexe an den Kragen

tern. Die muß ich immer noch so erledigen. Doch zum Glück nenne ich auch noch ein paar Zeit-Anhalte-Münzen mein eigen. So ist es kein Problem, bis zu Minax' Zimmer im rechten oberen Teil des Schlosses vorzudringen. Da steht sie in voller Lebensgröße vor mir: Minax, die Hexe.

Nur ihre Augen, die wie gebannt auf mich starren, lassen erraten, welche Schönheit sie einst besessen haben muß. Doch die schwarze Magie fordert ihren Tribut. Tief gebeugt, ihre langen Haare wirr im knochigen, mit hohlen Wangen gefüllten Gesicht herumhängend, sieht sie nicht gerade nach einer ernstzunehmenden Gegnerin für mich aus. Ich muß sie wohl überrascht haben, niemals hätte sie damit gerechnet, daß jemand bis zu ihrem Schloß vordringen könnte.

Doch dann geschieht das Wunder: Sie erhebt sich langsam, und aus ihrem - so schien es gerade noch - von der Zeit so schwer mißhandelten Körper entsteht ein völlig anderer: Die Falten glätten sich und auch die Wangen beginnen sich mit Leben zu füllen. Erschien sie mir vorher so tief gebeugt wie ein jämmerlicher Wurm, so richtet sie sich nun zu majestätischer Größe

einem zweiten Zimmer, das genau im entgegengesetzten Teil des Schlosses liegt. Doch Minax hat einiges von ihrer Pracht verloren. Die Haut beginnt bereits wieder zu verwelken und auch die majestätische Haltung hat schwer gelitten.

Nach meinem ersten Hieb entschwindet Minax schon wieder, aber diesmal weiß ich ja, wo ich suchen muß: Sie ist in das erste Zimmer zurückgekehrt. Das Spielchen geht noch ein paar Mal hin und her, bis ich Minax endlich dort habe, wo ich sie haben will. Verloren und hilflos liegt sie vor mir auf den Knien, wieder zur alten Hexe geworden. Ich überlege mir gerade, ob ich ihr nicht vielleicht doch Gnade gewähren soll, da stürzt sie sich in ihrem Wahn mit letzter Kraft auf mich und beginnt, mir die Kehle zusammenzudrücken. Mir bleibt keine andere Wahl: ein Schwertstreich, Minax ist verschwunden.

Soweit die beiden ersten Teile von *Ultima*. Teil III und IV stellen wir Euch in einer der nächsten Ausgaben des 64'er-Magazins vor. (mf)

Ultima I und Ultima II sind in der *Ultima Trilogy* enthalten. Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2