

Ultima IV



Das Spiel

Fantasy- und Adventure-Kenner werden sicherlich schon von den „Ultima“-Rollenspielen gehört haben, die es bislang von U. S. Gold in vier Fortsetzungen (jedes Spiel kann unabhängig vom Vorgänger geladen werden) gibt.

Die Ultima-Teile 1-3 befaßten sich mit der Vernichtung des Bösen, welches immer wieder im Phantasieland „Britannia“ in Gestalt von Monstern, wahnsinnigen Zauberern und Hexen sein Unwesen trieb.

Nachdem diese Aufgaben letztendlich erfüllt wurden und in Teil 3 „Mondain“, der schreckliche Magier, sein vorzeitiges Ende fand, strebt nun Teil 4 zu neuen Ufern. Hier geht es in erster Linie darum, den gewählten Herrscher „Lord British“ nach Kräften zu unterstützen und den Einwohnern von Britannia einen Weg heraus aus dem Dunkel zu weisen. Dieser Weg ist sehr lang und mit vielen Stolpersteinen gepflastert.

Ein „Ultimum“ für Adventurer

Es beginnt alles mit einer Zigeunerin, die jedem, der sich an das Spiel heranwagt, die Karten legt. Das Schicksal (im Spiel natürlich) hat man mehr oder weniger selbst in der Hand, wenn man auf die Fragen der Karten eine wohlüberlegte Antwort gibt.

Nach sieben Kartenrunden kristallisiert sich am Ende eine ganz bestimmte „Weltanschauung“ des Befragten heraus, die für den weiteren Spielverlauf nicht unerheblich ist.

Plötzlich findet man sich im Adventure an irgendeiner (nicht wahllos ausgewählten) Stelle des Kontinents „Britannia“ wieder und beginnt nun völlig allein und abhängig von den entsprechenden Fähigkeiten das Abenteuer.

Glücklicherweise gibt es zwei dicke Begleithefte und eine Landkarte zum Spiel – die man vor Beginn unbedingt durcharbeiten sollte (um nicht gleich dem ersten Monster in die Falle zu gehen). Die Begleithefte sind in Englisch geschrieben – lediglich ein kurzer Abriß zur Steuerung der Spielfiguren wurde ins Deutsche übersetzt (dies ist wohl der einzige Nachteil des Adventures).

Es gibt in Ultima 4 ein großes Ziel – nämlich die geheimnisvolle „Chamber of Codex“ zu finden, worin das Buch der endgültigen Wahrheit verborgen ist. Um dies jedoch langfristig zu erreichen, muß man eine Gruppe von insgesamt acht Charakteren bilden. In erster Linie sind daher zahlreiche Gespräche mit den Einwohnern der acht Hauptstädte zu führen, welche wichtige Hinweise geben können. Man kann sich mit jedem „Bürger“ unterhalten, wobei es entscheidend ist, die richtigen Fragen zu stellen, um weiterzukommen.

Das Böse beherrscht zwar immer noch weite Teile des Landes, hat sich aber in erster Linie in die „Abyss“ (weitreichende Höhlensysteme) zurückgezogen. Hier liegt auch an verborgener Stelle die besagte „Chamber of Codex“. Um sie zu betreten, benötigt man jedoch drei Teile eines magischen Schlüssels und ein Zahlwort.

Einige weise Zauberkundige, die in entlegenen oder verborgenen Dörfern wohnen, haben entscheidende Antworten auf die wichtigsten Fragen. Ohne aber absolut makellos zu sein, geht es im Spiel nicht weiter. Das heißt, man muß in acht verschiedenen Tugenden erleuchtet sein (Tapferkeit, Mitleid, Ehrlichkeit, Würde, Opferbereitschaft, Menschlichkeit, Gerechtigkeit, Glaube). Jede Handlung im Spielablauf wird daher

vom unbestechlichen Computer registriert und ausgewertet: Stiehlt man zum Beispiel das Brot fremder Leute, tötet er ohne Grund einfache Bürger, oder man gibt einem hungernden Bettler kein Geld und Brot; so ist es unmöglich, ans Ziel zu kommen.

Jede der acht Pflichten wird durch einen Schrein repräsentiert, welcher erst einmal gefunden werden muß. Um dort erfolgreich zu meditieren, sind eine entsprechende Rune und ein entsprechendes Mantra vonnöten. Nur damit ist es möglich, am heiligen Ort eine Vision zu erfahren. Stellvertretend für jede Tugend findet man an verborgenen Stellen im Höhengsystem jeweils verschiedenfarbige Steine. Diese braucht man später, um in Level acht der Abyss die Verbindungsräume der unterirdischen Gänge zu öffnen. Also: Es gibt eine ganze Reihe versteckter Dinge zu finden, welche man im Spielverlauf an richtiger Stelle und zur passenden Zeit anwenden muß. Als Abenteurer hat man eine Menge Möglichkeiten, höhere Erfahrungsstufen zu erreichen. In den Städten gibt es Waffen- und Rüstungshändler, um sich passend auszustatten. Auch Märkte, wo man die nötige Nahrung und den oftmals wohltuenden Drink erhält, sind anzutreffen.

Es gibt in Britannia acht verschiedene Berufsgruppen unter den Einwohnern (Zauberkundige, Barden, Kämpfer, Druiden, Schmiede, Paladine, Ranger und Schäfer). Jede der acht Hauptstädte repräsentiert in erster Linie eine dieser Gruppen. Unter diesen Leuten verbirgt sich jeweils ein möglicher Weggefährte, welcher sich dem Helden bei entsprechender Erfahrungsstufe anschließt. Wichtig ist es, möglichst bald (falls man nicht schon selbst als solcher ins Spiel tritt) einen Zauberkundigen zu finden. Gerade der Gebrauch von Zaubersprüchen (es sind insgesamt 26!) ist im Kampf mit Monstern oft lebenswichtig. Die Zauberkraft eines Charakters hängt von seinem Intelligenzwert ab und beträgt dessen Doppeltes.

Jeder Zauberspruch schwächt mehr oder weniger den Benutzer (was man im Kampf gut abschätzen sollte). Die Ingredienzien, um Zaubersprüche zu erlernen, kann man bis auf zwei Ausnahmen in Städten oder Dörfern kaufen, nur: Ausgerechnet die beiden bedeutsamsten Kräuter wachsen nur auf wenig bekannten Stellen, so daß man auch hier erst mal fündig werden muß. Um so mehr Spaß macht es später, Sprüche wie „Jinx“ (die Monster bekämpfen sich untereinander) oder „View“ (man kann über hohe Berge blicken) anzuwenden.

Alle Spielfiguren und Monster sind grafisch sehr detailliert und, für Spiele dieser Art nicht üblich, auch noch teilweise animiert dargestellt worden; auch das Land und die Städte sind mit viel Liebe auf den Computerbildschirm gezaubert worden. Gesteuert wird alles per Tastatur (Befehle und Bewegungen). Jeder Charakter hat, für Rollenspiele unerlässlich, persönliche Attribute wie Stärke, Intelligenz, magische Punkte, Lebensenergie und Geschicklichkeit. Zieht man im Kampf mal den Kürzeren oder kann nicht mehr rechtzeitig fliehen, so ist auch das kein Grund, die Disketten zu verspeisen – es gibt in jeder größeren Stadt Heiler, welche zu allerdings horrenden Summen erfolgreiche Wiederbelebungsversuche durchführen können. Ist ein Abenteurer über die Punktzahl des nächsten Levels gerutscht (das heißt, er hat viele Erfahrungspunkte für getötete Monster erhalten), so sollte er schleunigst Lord British aufsuchen. Nur dieser kann ihn in die nächste „Güteklasse“ heiven.

Alles im Spiel ist sehr realistisch und mit einer schon fast beängstigenden Logik entwickelt worden. Ein Beispiel: Im Dorf „Paws“ kaufte ich mir vom teuer erkämpften Geld ein Pferd. Im nächsten Gasthof vergaß ich jedoch, als ich mir einen Drink genehmigen wollte, vom edlen Roß zu steigen, und wurde prompt vom Inhaber angerannt, daß Pferde in seiner Schänke nichts zu suchen hätten. Schließlich gab ich nach und ließ den Hengst vor der Herberge stehen. Später mußte ich überrascht feststellen, daß wohl noch jemand anders den Wert guter Pferde zu schätzen wußte, und so hatte mein Hengst kurzum den Besitzer gewechselt. Dies soll nur eine kleine Episode am Rande sein, die aber typisch für die vielen verblüffenden Geschehnisse im Spiel ist.

Das Spiel vermittelt Spannung und Unterhaltung in ungeahnter Qualität und bleibt monatelang interessant, weil sehr komplex! Es gibt übrigens zwei doppelseitig bespielte Disketten! Fazit nach vier Wochen Test: Ultima 4 ist für mich in jeder Hinsicht ein gelungenes Fantasy-Rollenspiel der Extraklasse, welches in allen Belangen überzeugt hat. Schade eigentlich nur, daß in der deutschen Veröffentlichung nur die Mini-Anleitung übersetzt wurde (welche sogar fehlerhaft ist), da so nur die der englischen Sprache mächtigen Käufer zufriedenstellend vorinformiert werden können.

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 1; Autor: Uwe Winkelkötter)