



In »Ultima V« stecken unzählige, witzige Details



Alte Bekannte aus früheren Versionen trifft Ihr in »Ultima VI«

Ultima V – VI

ROLLEN SPIEL

Es geht um Landespolitik mit viel diplomatischem Gespür und ein kniffliges Zauber-system. Nachdem Ihr in »Ultima IV« nach einer besseren Lebensart gesucht habt, dürft Ihr in »Ultima V« dem Land Sosaria wieder einmal aus der Patsche helfen. Der König Lord British hatte eine Expedition in die Unterwelt unternommen, doch nur ein blutüberströmter Chronist kehrt nach einer Woche aus den Dungeons zurück. Nachdem man ihn verarztet und beruhigt hat, berichtet er, daß Lord British verschollen sei. Es ist nicht auszuschließen, daß er gar nicht mehr lebt. Nach der Staatstrauer wird die Lage im Land unsicher. Bevor Anarchie ausbricht, übernimmt Ritter Blackthorne das Ruder. Doch er macht eine mysteriöse Wandlung durch: Er nimmt die Gesetze sehr wörtlich, läßt keine Gnade walten und verhält sich ziemlich widerwärtig. Ihr sollt die Dinge wieder in Ordnung bringen. Mit »Ultima V« hat Richard Garriott einen weiteren Standard für Rollenspiele gesetzt. Neben den Städten darf man jetzt auch kleine Dörfer und Hütten erforschen. Das Kampfsystem wurde wesentlich verbessert. Kämpfe sind zwar wichtig, aber nicht Hauptzweck

des Spiels. Um es zu lösen, müßt Ihr in über 30 Städten mit mehr als 400 Personen sprechen und ihnen Informationen entlocken. Sechzehn Einwohner wollen Euch begleiten, aber nur sechs Leute haben Platz in Eurer Party. Ihr müßt nicht bei ein und derselben Besetzung bleiben: Unerwünschte Reisegefährten läßt man einfach am nächsten Gasthof ab. Wenn Ihr später dorthin zurückkehrt, sitzt der arme Tropf immer noch da. Für Zauberkundige gibt's ein kniffliges Magiesystem, das auf Silben basiert. Zusätzlich braucht man verschiedene Zutaten, um einen Zauber zu erzeugen. Viele kleine Details wie Tag- und Nachtzyklen, grafisch unterschiedliche Dungeons und schöne Packungsbeigaben machen Ultima V zum Edelrollenspiel. Einige Quick-Tips: Das Paßwort für den Widerstand heißt »Dawn«, das der Unterdrücker »Imperia«. Im Schloß des Diktators Blackthorne wimmelt es von Fallgruben, den »Skull Key« setzt Ihr vor dem Eingang zu Lord British's Kammer ein. In diesem Raum findet Ihr einen fliegenden Teppich. Die Skull Keys öffnen auch die magisch verschlossenen Türen. Einen praktischen Dietrich dazu findet Ihr in einem Baumstumpf in Minoc. Wenn Ihr Geld ausgeben wollt, könnt Ihr ihn auch von Kristin Serpent's Hold kaufen. Bei Nacht zeigt das Spyglass, welche Städte von den

Shadowlord als nächstes angegriffen werden. Diesen Ferngucker erhaltet Ihr bei Lord Seggalion in Farthrin. Bei Lord Michael gibt's den Grappler, mit dem die Party hohe Gebirge überqueren kann. Außergewöhnlich friedlich geht's im noch besseren Nachfolger zu: Bei »Ultima VI« überwiegt das Gute. Die Geschichte: In der Fantasiewelt »Sosaria« tauchen aus dem Nichts Horden der geflügelten Gargoyles auf und versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Sie mordeten jeden, der sich ihnen in den Weg stellt. Der Spieler wird vom König beauftragt, den rasenden Unholden Einhalt zu gebieten. Mit der Zeit wird ihm klar, warum sich die Gargoyles so aufführen. In ihren Augen personifiziert der Spieler und dessen Lebensweise das Böse, den Antichristen, den Teufel. Es wird nicht einfach sein, diesen Glaubenskrieg zu stoppen...

Um den Spieler nicht alleine in der Landschaft stehen zu lassen, dürft Ihr bis zu sechs Personen in Eure Party aufnehmen. Konversation spielt in »Ultima VI« eine wesentliche Rolle. Mit jeder der knapp 200 Personen könnt Ihr per einfachem Codewortsystem ein Schwätzchen halten und Euch dadurch Informationen holen, die man

zur Lösung des Spiels braucht. »Ultima VI« hat eine völlig neue, gut verständliche Benutzerführung im Stil von »Dungeon Master«. Die Spielfigur selbst wird mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert.

In »Ultima« ist ein neues Zeitalter angebrochen: Waren die ersten fünf Teile noch voller grober Blockgrafik, Ruckel-Scrolling und verwirrender Tastaturbelegung, läßt sich »Ultima VI« vorbildlich einfach bedienen. Dank intelligenter Steuerung bekommt der Spieler noch mehr Handlungsfreiheit. Viel Wert haben die Programmierer auf noch so kleine Details gelegt: Auch, wenn man »Ultima VI« für Wochen und Tage spielt, entdeckt man immer wieder etwas Neues. Die Story ist klasse und viel nuancierter als die der Vorgänger. Außerdem nimmt der Spielverlauf etwa in der Mitte eine überraschende Wende. Man versenkt sich derart in die »Spielewelt« des Computers, daß man sich nur mit Gewalt wieder davon losreißen kann.

Ultima V – VI	
64'er	9
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit hoch	