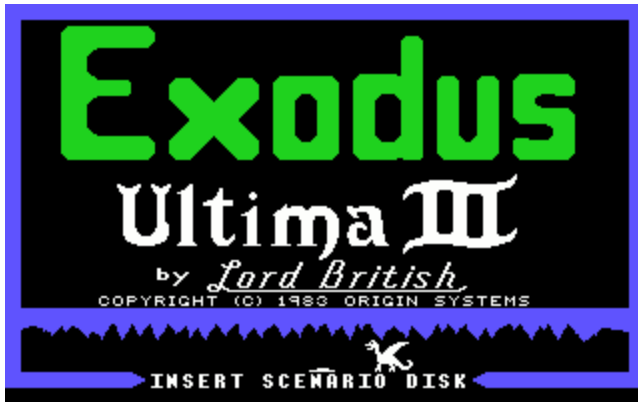


Ultima III

Das Spiel



Keine 20 Jahre nach dem Tod des bösen Zauberers Mondain und seiner nicht weniger bösen Nachfolgerin Minax bricht erneut der Terror über das Land Sosaria herein: Ultima III, das dritte Zeitalter der Dunkelheit.

Das Ende der Hexe Minax schien auch der Beginn einer neuen, besseren Zeit zu sein. Unter der Herrschaft von Lord British vereinigten sich die zerstrittenen Königreiche Sosarias, und es begann eine ruhigere, eine friedlichere Zeit. 20 Jahre lang. Doch nun ist es wieder soweit: Schiffe, die plötzlich spurlos verschwinden, Horden geifernder Monster, die harmlose Wanderer angreifen, und die neuer-

lich ausgebrochene Piratenplage, das alles sind untrügliche Anzeichen, daß wieder einmal das Böse nach der Herrschaft greift. Die Gerüchteküche fängt erst richtig an zu brodeln, als ein altes Schriftstück gefunden wird, das eine Erklärung für die unheimlichen Vorkommnisse bieten könnte: Die Verbindung des Zaubermeisters Mondain mit seiner Gehilfin Minax hatte wohl nicht nur rein berufliche Aspekte. Wer oder was kann aus dieser unheiligen Allianz nur entstanden sein? Keiner weiß es, keiner wagt es, auch nur darüber nachzudenken.

Das Erbe der Tyrannen

Im Gegensatz zu Ultima I und Ultima II ist diesmal der Typ Einzelgänger nicht gefragt, stattdessen wird Teamwork verlangt. Insgesamt vier verschiedene Charaktere darf ich mir für meine Abenteuerreise aussuchen. Dabei entscheide ich mich für zwei Kämpfer, einen Zauberer und einen Kleriker. Die letzteren beiden sind absolut notwendig, denn ohne Zauberkräfte ist man in Sosaria ziemlich bald eine Leiche – oder noch tot ... Am zentral gelegenen Schloß von Lord British beginnt die Reise. Ganz nackt und wehrlos würden meine Recken dastehen, hätte nicht irgendein „netter“ Programmierer sie mit leichten Kleidern und kurzen Dolchen ausgerüstet. Schwächlicher geht es kaum noch, wie gleich das erste Zusammentreffen mit zwei Dieben beweist. Nur mit Mühe und Not gelingt es mir, die beiden zu besiegen. Mein Weg ist also vorgezeichnet: Erst mal in der nächstgelegenen Stadt Waffen kaufen. Der Schmied ist hocherfreut, uns zu sehen, und bietet sofort seine todbringenden Waren feil. Was ist dem Hohen Herrn genehm? Schleuder, Axt, Schwert oder Pfeil und Bogen? Nun ja, irgendwie besitze ich noch nicht genug Gold für bessere Waffen, also nehme ich mit zwei Schleudern für meine Kämpfer vorlieb.

Die beiden Mystiker sind sich sowieso zu fein, um mit etwas anderem als ihren Köpfchen zu kämpfen. Daß aber auch das gelegentlich eine fürchterliche Waffe sein kann, muß ich erfahren, als wir beim Verlassen der Stadt von einer wilden Horde Orcs angegriffen werden. Die Übermacht ist groß, keine Chance für meine Abenteurer, da heil herauszukommen. Mein Finger strebt bereits zum Reset-Knopf, da kommt mir die rettende Idee: Magie! Der Zauberer senkt sein Haupt und versinkt in totaler Konzentration. Alles ist still, selbst die Orcs lauschen gespannt dem Unglück, das gleich über sie hereinbrechen wird. „RESPOND!“. Dieses eine Wort, das dem Mund des Magiers wie ein Donnerrollen entfährt, läßt selbst seine Gefährten vor Schreck erstarren. Doch noch schlimmer trifft es die Orcs: Einer nach dem anderen beginnen sie sich langsam aufzulösen, jetzt, da der böse Zauber aufgelöst ist, mit dem Mondain sie einst erschuf. Ihre markerschütternden Schreie hört mit kalter Miene der Zauberer an, alle anderen haben sich von diesem Schauspiel des Schreckens abgewendet. Es sollte nicht das letzte Mal bleiben. Die Reise geht weiter durch das Land Sosaria, das einige Male Veränderungen durchgemacht hat, seit ich es das letzte Mal besucht habe. Durch die mächtigen Erschütterungen, die der Tod Minax' ausgelöst hat, ist zweierlei passiert:

- * Sosaria ist nun fast zu einer einzigen großen Landmasse vereinigt.
- * Die Zeittore, die man in Ultima II noch benutzen konnte, sind ein für allemal verloren. An ihrer Statt gibt es nun die Mondtore: Durch sie sind ganz unterschiedliche Gebiete Sosarias miteinander verbunden. Es wird erzählt, daß die Funktion der Tore mit den Phasen der Doppelmonde Trammel und Felucca zusammenhängt, aber wie, das weiß niemand.

Ich setze meine Reise fort und besinne mich der Tugenden aus Ultima I und II: Kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. So steigen langsam meine Erfahrung und mein Reichtum. Für letzteren kaufe ich mir in den Städten mehr und bessere Ausrüstung: Mit Pfeil und Bogen habe ich schon als Kind gerne gespielt, und eine Ledergarnitur zu besitzen, war von jeher mein Traum. Doch in den Städten ist nicht nur Handel treiben angesagt: Ich kann mich mit den Leuten unterhalten – Smalltalk. Wie das so ist im Leben: Die Leute, die einem nichts Vernünftiges zu sagen haben, laufen einem andauernd über den Weg. Für die wichtigen Informationen muß man dagegen auch die kleinste Ecke jeder Stadt durchsuchen – oder in der Bar dem Wirt kräftig Trinkgeld geben. Immerhin gelingt es mir so, des Rätsels Lösung wenigstens ein Stück näher zu kommen:

- * Die Quelle allen Übels nennt sich „Exodus“ und lebt auf einer Insel, bewacht von einer silbernen Schlange.
- * Um Exodus zu besiegen, benötige ich exotische Waffen und Rüstungen, traditionelle Waffen sind in seinem Schloß nutzlos. Man findet sie auf den kleinen Inseln, wenn man danach gräbt.
- * Das Geheimnis der Mondtore: Die Phase des ersten Mondes entscheidet, wann das Tor erscheint, die Phase des zweiten, wohin man teleportiert wird.
- * Um Exodus zu töten, brauche ich vier Karten, die auf dem versunkenen Kontinent Ambrosia zu finden sind. Wächter, die einem den Weg versperren, kann man mit „BRIBE“ bestechen.
- * Dawn, die verzauberte Stadt, findet man von Lord British aus mit acht Schritten nach Westen und 35 nach Süden. Sie erscheint jedoch nur bei Doppelneumond.

Mit diesem Wissen ausgerüstet, mache ich mich zunächst auf den Weg nach Dawn. Die Gerüchte über die dort verkauften Waffen und Rüstungen verheißen einiges. Und tatsächlich, kaum haben sich beide Monde verdunkelt, erscheint sie: Die Stadt der Mythen und der Zauberei. In Dawn bekomme ich tatsächlich bessere Waffen, aber bei den Preisen haut es selbst den größten Recken aus der Rüstung. „Wucherer!“ entfährt es mir, und ich verlasse diese Stätte des Lugs und Betrugs. Wie kann man einem ehrlichen Menschen wie mir nur soviel Gold für die paar Waffen abknöpfen? Aber was hilft es: Hat man erst einmal den + 2-Bogen probiert, reizt einen schon der + 4-Bogen; gerade reicht das Gold für ein Kettenhemd, schielt man auch schon nach einer richtigen Ritterrüstung.

Und noch viel bessere Sachen gibt es in Dawn: Schlüssel, die auch verschlossene Türen öffnen, Powders, die die Zeit für einige wenige Momente anhalten (und so dem ertappten Dieb womöglich die Flucht vor den Wachen ermöglichen) und magische Juwelen, in denen sich der Grundriß einer Stadt oder eine Landkarte von Sosaria widerspiegelt. Das spart die Arbeit des Kartographierens. Soviel Gold, um sich alle diese Kostbarkeiten einzuverleiben, gibt es auf der Oberfläche von Sosaria gar nicht, und so bleibt mir nur eines: Die Erforschung der Höhlensysteme. Schon in Ultima I und II gab es sie, die ominösen „Dungeons“, wo man Haut und Haare, Leib und Leben verlieren konnte – oder aber als gemachter Mann dem dunklen Grab entstieg. Man ahnt es schon: Die Höhlen von Ultima III sind noch dunkler, noch tiefer und vor allem noch gefährlicher geworden, doch auch um einiges an Goldschätzen bereichert. Und nicht nur das: In den tiefsten Tiefen dieser Höhlen gibt es heiße Wände, an denen man sich im wahrsten Sinne des Wortes die Finger verbrennen kann. Die dabei entstehenden „Marks“ (Male) sind für die Lösung jedoch unerlässlich:

- * Im Dungeon nördlich von Lord Britishs Schloß erhalte ich das Mal der Könige. Wer genug Erfahrung gesammelt hat, kann damit bei Lord British eine höhere Einstufung erreichen (und damit eine höhere Lebensdauer).
- * Östlich existiert ein Dungeon, in dessen achter Etage ich mir das Mal des Feuers ergattern kann. Damit bin ich gegen Feuer immun.
- * Mit dem Mal der Kraft, das ich in der südlichen Höhle bekomme, kann ich Kraftfelder durchschreiten.
- * Das Mal der Schlange gibt es in dem Dungeon auf der Insel, die durch ein Mondtor zu erreichen ist.

Doch die Jagd nach diesen Schätzen hat ihren Preis: Nach einem harten Kampf auf Leben und Tod entscheidet sich einer meiner Kämpfer (von einem Drachen gezwungen) für den Tod. Alles scheint verloren. Nur im Schloß von Lord British weiß man dazu Rat: Der Körper meines Recken ist hinüber, seine Seele aber noch intakt. Mit ein wenig Überredungskunst kann ich den alten Alchemisten überreden, seinen durchaus dubiosen Auferstehungszauberspruch an meinem unglücklichen Kameraden auszuprobieren. Und siehe da: Es funktioniert. Geschwächt, aber lebend, steht mein Gefährte wieder vor mir. Meine Ausrüstung ist mittlerweile ganz ordentlich, nur meinen Kämpfen fehlt irgendwie die rechte Durchschlagskraft, und auch die Zaubersprüche meiner beiden Mystiker können nur kleine Monster einigermaßen beeindrucken. Außerdem fehlen mir noch die vier Karten, um Exodus zu vernichten.

Die Lösung für diese Probleme liegt in etwas, das ich seltsamerweise die ganze Zeit als Gefahr betrachtet habe: Der Strudel, der Sosarias Meer unsicher macht.

Nachdem sich einige verdächtige Andeutungen gehäuft haben, bin ich bereit, das Wagnis einzugehen: Mit dem Schiff, das ich mir von ein paar Piraten erkämpft habe, geht es ab durch den Strudel in einen nassen Tod. Mein Testament habe ich gemacht, mein Finger kreist bereits wieder über dem Reset-Knopf, doch siehe da: Das Wunder geschieht. Ich bin gerettet. Doch das hier ist nicht Sosaria. Es ist ... Ambrosia! Die vier Altäre, unter denen ich die Karten suchen muß, sind zwar durch Labyrinth und ähnliche Gemeinheiten gut geschützt. Als erfahrener Höhlenforscher sind sie für mich jedoch keine große Schwierigkeit. Nacheinander finde ich die vier Altäre und durchsuche sie nach den Karten. Beim Betreten der Heiligtümer stelle ich außerdem fest, daß ihnen auch noch eine weitere Bedeutung innewohnt: Opfert man den Göttern Gold, dann sind sie so freundlich, Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz oder Weisheit des jeweiligen Spenders in nicht gekannter Weise zu erhöhen.

Ambrosia, gelobtes Land

So verlasse ich denn einige Zeit später Ambrosia mit den Karten von Mond, Sonne, Liebe und Tod sowie einer Truppe von zwei bärenstarken Kämpfern, einem mächtigen Zauberer und einem unglaublich weisen Kleriker. Zwei Dinge fehlen mir nun noch, um mit Exodus, dieser Mißgeburt der Hölle, fertig zu werden: Das Paßwort, um die silberne Schlange zu überwinden, die den Eingang zu Exodus' Insel bewacht, und die Reihenfolge, in der ich die Karten benutzen muß. Die Hinweise auf das Paßwort habe ich schon gesammelt: Ich muß mich in die Stadt Yew begeben und dort im Kreis des Lichts beten. Gesagt, getan. Mein Paßwort lautet: ...

Nein, nein, das wird hier nicht verraten. Bei einem der wüsten Saufgelage in einer Bar erfahre ich dann auch, wer mir die Reihenfolge der Karten nennen kann: Der Lord der Zeit. Ich werde das Gefühl nicht los, daß dieses seltsame Wesen wohl in einem Dungeon beheimatet sein muß, die Städte habe ich nämlich inzwischen durchkämmt. Eigentlich kommt – wenn ich mich mal in die Logik des Programmierers versetze – nur ein Dungeon in Frage: Der, welcher nur über die Mondtore zu erreichen ist. Manchmal ist es eben doch von Nutzen, wenn man sich in andere Menschen hineindenken kann. Zu meiner nicht allzugroßen Überraschung muß ich nämlich feststellen, daß sich besagter Lord der Zeit tatsächlich in dieser Höhle aufhält; zwar ganz unten, doch einem Helden ist kein Weg zu weit, und so erfahre ich endlich auch das letzte Geheimnis. Ich mache mich also auf die Reise zur Insel von Exodus. Die Schlange ist mit dem Paßwort leicht auszutricksen. Und so steht es denn vor mir, das furchterregende Schloß von Exodus. Wozu nun noch lange warten? Hinein ins Vergnügen. Gleich zu Beginn werde ich von einer Horde feuerspeiender Drachen begrüßt, die mit mir sicherlich gerne ihre Vorratskammer auffüllen würden. Aber nichts da: Mein Zauberer konzentriert sich, ein Wort, und die Drachenpracht hat ausgelacht. Was da noch an jämmerlichen Schuppentieren herumfliegt, dem ist schnell der Garaus gemacht. Doch schon naht die nächste Drachenmeute. Kein Problem, denke ich ...

...und bin dem Herzinfarkt nahe, als ich bemerke, daß mein Zauberer wohl fürs erste ausgespielt hat. Meinen Befehl, einen weiteren mächtigen Spruch loszulassen, kommentiert er mit einer abwinkenden Handbewegung: Zuviel Zauberkraft verbraucht. Nun muß also der Kleriker ran, doch auch dem geht nach dem ersten starken Spruch die Puste aus. Wie gut, daß ich mich nicht auf die beiden verlassen muß, sondern auch noch meine beiden Kämpfer habe. Die brauchen zwar länger, sind aber dafür ausdauernder. Nur müssen sie im Kampf gegen die Drachen gewaltig Haare lassen.

Nachdem ich durch das ganze Schloß gewandert bin und mich zu guter Letzt sogar gegen einen aggressiven Fußboden verteidigen mußte (zuviel Zitrus-Frische?), stehe ich endlich vor meinem Übergegner Exodus. Zerfleischt und zerfleddert, mit dem letzten Funken Lebenskraft, sehe ich, was Mondain und Minax hervorgebracht haben: Ein computerähnliches Wesen (vielleicht ein Baby-AT?)! Und die Karten, die ich habe, sind nichts anderes als Lochkarten, die ich in der richtigen Reihenfolge in die dafür vorgesehenen Schlitze einfügen muß. Die letzte Karte schiebe ich langsam und mit besonderem Genuß in diese bössartige Bio-Maschine hinein, um dann zu sehen, wie sich dieses seltsame Objekt aus Fleisch und Transistoren nach einem letzten Aufbäumen mit einer lauten Explosion für immer verabschiedet. Sosaria ist gerettet.