

Ultima V – die Schick- salsschlacht

von Bernd Wiebelt

Ich sitze allein in meinem Bett und grübele über so allerlei nach. Ich denke an die Zeit, als ich noch auf dem Boden Britannias stand und für den einen großen Traum der Menschheit kämpfte. Das ist lange her; seitdem ist viel passiert. Ich habe es zwar geschafft, ein Avatar, eine Art Messias für die Bewohner Britannias zu werden, doch als ich in meine Heimat zurückkehrte, war alles so anders. Niemand bewundert mich hier für meine Heldentaten – nun ja, woher sollten sie sie auch wissen? Doch die Qualitäten, die ich in *Ultima IV* bewiesen habe, sie alle scheinen hier für keinen auch nur den geringsten Wert zu haben. Nein. Das ist keine Welt für mich.

Oft habe ich mich nach Sosaria zurückgesehnt, bin auf vielen meiner Spaziergänge an jener Stelle vorbeigekommen, wo die acht kleinen, im Kreis angeordneten Steine den Eingang zu einer anderen Welt markieren. Aber nie hat sich jemals wieder dieses seltsame blaue Tor aufgetan, durch das einst meine Reise nach Britannia seinen Anfang nahm. Ich bin ein Gefangener, eingesperrt in meiner eigenen, von Feigheit, Lüge und Haß zerfressenen Welt.

Die Berufung

Solche Gedanken martern mein nach Schlaf schreiendes Hirn, als plötzlich ein grelles, blaues Licht mein Schlafzimmer erfüllt. Neugierig luke ich unter der Bettdecke hervor, um in Erfahrung zu bringen, wer es da wagt, meine noch nicht gefundene Ruhe zu stören. Eine seltsame Ahnung beschleicht mich...

Tatsächlich! Endlich, nach ewig langer Zeit ein Zeichen aus der so sehr herbeigesehnten anderen Welt: Das Symbol des Codex der ultimativen Weisheit strahlt hell in der Mitte meines Raums. Das kann nur eins bedeuten! Ich husche aus dem Bett zu meiner Kommode, wo ich im untersten Fach für alle Fälle die einzigen Erinnerungen an meine letzte Reise durch Britannia aufbewahrt habe: eine auf Hochglanz polierte Rüstung, ein von blankem Stahl glänzendes Schwert

Ultima... ein Abenteuer epischer Dimension

Hier ist er: der dritte und letzte Teil unseres *Ultima*-Longplay. In *Ultima IV* kehrt Ihr als Avatar nach Britannia zurück. Stellt Euer Können ein letztes Mal unter Beweis.



und das Symbol des Avatars, mein Ankh. Damit mache ich mich auf die Reise.

Der Hexenkreis hat sich, seit mich ein Spaziergang das letzte Mal daran vorbeigeführt hat, nicht verändert. War alles bloß eine Illusion? Voll Hoffnung und Erwartung betrete ich den Kreis, und im selben Moment bin ich plötzlich in eine blaue Lichtmauer eingehüllt. Nur ein Augenblinzeln später ist alles vorbei... wo bin ich?

Das ist nicht der Ort, an dem ich gerade eben noch stand. Es ist nicht einmal mehr die Welt, die meinen Körper und auch meinen Geist für immer gefangen zu halten schien. Der Duft der Wiese, das Singen des Windes, der zwischen den Bäumen des Waldes hindurchfegt, der Vollmond, der die Nacht fast in hellen Tag verwandelt, das kommt mir alles so vertraut vor. Ich bin heimgekehrt: Britannia hat mich wieder!

Doch die Freude über das Wiedersehen weicht rasch einem Gefühl des Unwohlseins, das sich schwer auf meine Brust legt. Das ist nicht Britannia, wie ich es einst verlassen habe. Nein. Viel zu lange habe ich hier gegen das Böse gekämpft, um sie nicht sofort zu spüren: die feindliche Atmosphäre, die sich wie ein dichter Nebel über das ganze Land legt. Das

Knirschen eines zerbrechenden Astes läßt mich herumfahren, mein Schwert gezückt und bereit, einen gar fürchterlichen Hieb zu landen. Zu meiner Freude muß ich aber feststellen, daß kein Angreifer, sondern mein ehemaliger Kampfgefährte Shamino mir gegenübersteht. Doch anstatt mir das geringfügigste Wort der Erklärung zu liefern, treibt er mich an, schnell diesen Platz zu verlassen, denn – wie er sagt – der Einsatz der großen Magie, die für meine Berufung nötig war, ist sicher nicht unbemerkt geblieben. Und tatsächlich: Bevor ich mir noch Gedanken machen kann, woher die panische Angst stammt, die meinen Freund Shamino so verzweifelt antreibt, lösen sich aus der dunklen Nacht drei finstere, in schwarze Umhänge gehüllte Gestalten. »Die Schattenlords« entfährt es Shamino, der jedoch angesichts der nun konkreten Gefahr den Mut wiedergefunden zu haben scheint, den ich soeben verloren habe. Mein linker Fuß wiegt Tonnen, meinen rechten wage ich erst gar nicht zu bewegen: Ich habe Angst. Zu Recht...

Einer der Schattenlords tritt hervor und schaut mich aus seiner tiefdunklen Kapuze an. Er kennt mich. Er weiß, daß ich der Avatar bin. Ich weiß, daß er gekommen ist, um mich, die letzte Rettung für Britannia, zu ermorden. Vor Schreck unfähig, auch nur einen Finger zu rühren, muß ich mit ansehen, wie sein Arm nach vorne schnellt und ein greller Blitz seiner Hand entfährt. Das ist mein Ende...

Es wäre jedenfalls mein Ende gewesen, wenn sich nicht mein Freund Shamino mit einem Aufschrei des Entsetzens todesmutig vor mich geworfen hätte. Als der Blitz, der mir gegolten hatte, nun Shamino tödlich verwundet, ist meine Angst wie weggefedert. Wie können sie es wagen, mich, einen Avatar, anzugreifen? Entschlossen fasse ich den Knauf meines Schwerts, und schon mein erster Hieb trennt den Arm eines meiner Feinde von seinem Leib. Hätte er jedenfalls tun sollen, doch statt dessen gleitet meine Waffe durch den Körper des Schattenlords wie durch Luft. Als ob es ihn gar nicht gäbe. Schon steigt es wieder in mir auf, dieses Gefühl der Angst. Da schreit Shamino mit letzter Kraft: »Leben«. Die Rädchen in meinem Hirn rotieren wie verrückt. Leben, Leben... Was soll das bedeuten? Der Schattenlord setzt an, seinen zweiten vernichtenden Schlag zu führen, der diesmal mich treffen soll. Da plötzlich habe ich die Lösung vor Augen. Leben, das Symbol des Lebens, das Ankh. Das ist



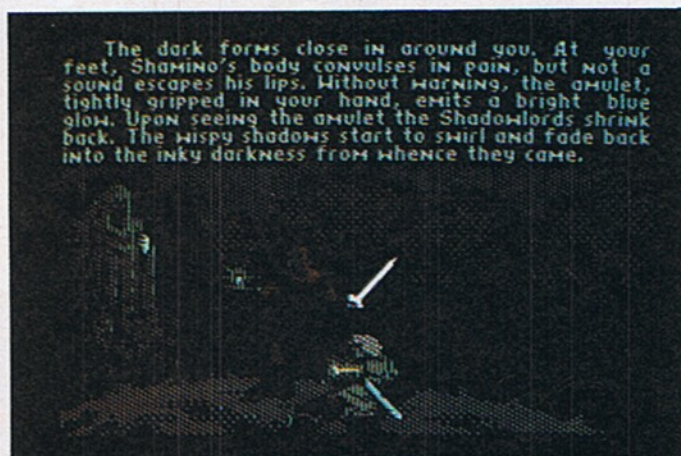
es. In letzter Sekunde ziehe ich es aus meinem Gürtel und hebe es hoch, so hoch, daß die von ihm ausgehenden grellen Strahlen auch die Schattenlords nicht verfehlen können: Sie treten die Flucht an vor diesem Symbol des Guten.

Wanted: Lord British

Shamino ist schwer verwundet, aber Gott sei Dank: Er lebt. »Laß uns zu Iolos Hütte gehen«, stammelt er vor sich hin, »es ist nur ein kleines Stück ostwärts.« Den Arm um meine Schulter gelegt, tritt Shamino den kurzen, aber schweren Marsch an. Seine Schmerzen müssen unendlich sein, mehrmals ist er kurz vor dem totalen Zusammenbruch. Doch dann ist es geschafft: Wir haben die Hütte erreicht.

Iolo, der Barde, ist sich sofort des Ernstes der Lage bewußt. »Schattenlords« entfährt es ihm. Zwar bin ich neugierig, wer oder was diese Schattenlords denn sind, doch ich bin still, denn erst einmal muß Shamino versorgt werden. Iolo ist nicht nur für seine Sangeskunst, sondern auch für seine magischen Heilkräfte wohl bekannt. Eine kurze Phase der Konzentration, das Zauberwort »Mani« und wie von selbst beginnt sich Shamino Wunde zu schließen. Schwach, aber nicht mehr in Lebensgefahr, wird mein Gefährte von Iolo ins Bett verfrachtet. Der Barde wendet sich daraufhin mir zu und erzählt mir die Geschichte, ohne daß ich auch nur eine einzige Frage stelle. Gleich zu Beginn trifft mich die Hiobsbotschaft wie ein Schlag: Lord British ist spurlos verschwunden. Mein alter Freund und Kampfgefährte einfach vom Angesicht der Erde getilgt, ohne jegliche Spur. Während ich mich frage, was ihm wohl zugestoßen sein mag, er-

fläche Britannias zu verbannen, – den Codex der ultimativen Weisheit aus seinem steinernen Grab (der Abyss) zu befreien und ihn an die Oberfläche zu transportieren. Große Qualen und Mühen waren zu überwinden. Die Abyss sträubte sich in hartem Kampf dagegen, den wertvollen Codex der Oberwelt preiszugeben. Doch dem Mut und der Ausdauer Lord British und seiner Gefährten war es zu verdanken, daß endlich der Codex gehoben wurde. Sogar als die Abyss in ihrer Verzweiflung Feuer und Lava spuckte, schreckten die wackeren Recken nicht zurück. So findet man heutzutage auf der Insel des Avatars, dort wo ehemals der Höllenschlund in die Tiefe ragte, einen Schrein, in dessen Heiligtem der Codex der ultimativen Weisheit aufbewahrt wird, umgeben von der inzwischen zur Ruhe gekommenen Lava, eingeschlossen in ein Felsmassiv aus den Exkrementen der Abyss.



Die erste Begegnung mit den Schattenlords endet für Iolo fast schon tödlich



In der Stadt Britain: Ein wenig Smalltalk kann recht aufschlußreich sein ...

haben, für das schon bald ein treffender Name gefunden wurde: die Unterwelt.

Natürlich kamen die seltsamen Geschichten über die Unterwelt nach und nach auch Lord British zu Ohren. Geschichten von Abenteurern, die die verrückte Reise dorthin gewagt hatten, stark zerfetzt und leicht verwirrt von dort zurückkamen. Geschichten von ungeheuren Monstern, die dort hausen sollen. Kurzum: Erzählungen, die einen Monarchen, der um das Wohl seines Volkes besorgt ist, beunruhigen müssen. So machte sich denn auch Lord British zusammen mit einer Handvoll Gefährten auf in die Unterwelt. Zurück kam – in entsetzlichem Zustand – bloß einer dieser wagemutigen Männer. Und mit ihm die Nachricht, daß alle anderen tot seien und Lord British von drei finsternen Kreaturen (Iolo tippt auf die Schattenlords) entführt wurde.

Nachdem Lord British also verschwunden und nicht wieder aufzufinden war, ernannte sich ein bis dahin unbekannter Adliger zu seinem rechtmäßigen Nachfolger: Lord Blackthorn. Zu Anfang regierte er das Land ganz im Sinne von Lord British weiter, doch nach und nach begann er in die Rolle eines Diktators hineinzuwachsen. Ehe-

malige Gefolgsleute Lord British wurden verfolgt, eingesperrt und ermordet; meine Gefährten aus *Ultima IV* (u.a. Iolo und Shamino) wurden überall mit Steckbrief gesucht. Und dann sind da noch die Schattenlords, die das ganze Land tyrannisieren.

Rettet Britannia!

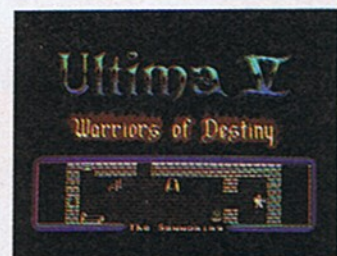
Zusammen mit Iolo und dem schon wieder etwas erholten Shamino mache ich mich also auf die Suche nach Lord British. Wir verlassen Iolos Hütte und wandern eine Weile Richtung Osten, bis wir auf einen kleinen Wegweiser treffen. Nun wollen wir mal sehen, wo wir hier überhaupt sind. Neugierig betrachte ich das seltsame Buchstabengewirr, das sich da vor meinen Augen entfaltet. Oh Gott. Sehstörungen in Folge einer Kreislaufschwäche, das kann gefährlich werden. Fieberhaft durchstöbere ich meine Taschen. Wo sind bloß meine Herzpillen? Oder sind die Hieroglyphen, die von dem Schild her meinen Stiefelgelen entgegenlachen, vielleicht Wirklichkeit und keine Halluzinationen?

... Natürlich! Das ist britannische Schrift und keine lateinische. Wage erinnere ich mich an einen Fetzen Papier, den mir Iolo flüchtig zugesteckt hatte. Ich krame ihn aus meiner Tasche hervor und tatsächlich: Es ist eine kleine Übersetzungshilfe. Damit gelingt es mir schließlich, den Wegweiser zu entschlüsseln: Zum Schloß von Lord British gelangt man, wenn man dem Weg nach Süden folgt. Das ist überhaupt die Idee. Erst mal sehen, ob sich mein Freund nicht inzwischen schon wieder aus der Gefangenschaft befreit hat und mich bereits erwartet.

Bei Anbruch der Nacht erreichen meine Gefährten und ich das imposante Schloß. Doch wie sehr muß ich mich wundern, als wir alles verschlossen finden. Zu Zeiten Lord British war diese Zufluchtsstätte zu jeder Tages- und Nachtzeit geöffnet. Egal, wann man kam, man war immer herzlich willkommen. Enttäuscht lausche ich der Entschuldigung Shaminos: »Das mußt Du verstehen. Sie haben Angst vor den Schattenlords und den Monstern, die nachts das Land unsicher machen. Wenn denen jetzt auch noch des Meisters Schloß in die Hand fallen würde...« Diese Erklärung muß ich wohl akzeptieren. Nichtsdestotrotz



Orcs! Das Schloß muß verteidigt werden.



Ultima V: Endlich ein Zeichen aus Britannia!

zählt Iolo weiter: Seit meinem letzten Besuch in Britannia hat sich einiges getan. Unter der Aufsicht von Lord British begann der Umbau der absoluten Monarchie in eine Demokratie. Dazu bildete er das »Große Konzil«, dem außer ihm noch jeweils ein gewählter Vertreter der acht großen Städte Britannias angehörten. Zwei große Aufgaben hatte diese Ratsversammlung zu erfüllen:

– Die Höhlensysteme (Dungeons) magisch zu versiegeln, um die ihnen innewohnenden Geschöpfe der Nacht auf immer von der Ober-

will ich nicht bis morgen warten. Es gibt immer eine Hintertür, in der kleinsten Hütte und im größten Schloß. So umkreise ich also das riesige Gebäude, bis ich eine verschlossene Tür finde. Das ist es. Irgendwo in meiner Tasche müssen sich noch einige Schlüssel aus *Ultima IV* befinden. Such, kram, such, kram, aha. Da ist einer. Ob er wohl auch paßt? Um ehrlich zu sein, es ist gar kein richtiger Schlüssel, sondern ein Dietrich, gekauft von der Gilde der Diebe. Vorsichtig stecke ich den Dietrich in das Schlüsselloch. Klick, ich habe den Schließmechanismus erwisch. Jetzt noch ein kurzer Ruck... »Krrrrk«... der Dietrich ist entzwei.

Nach einer mittelschweren Fluchkanonade auf Rollenspielprogrammierer folgt kurz darauf der zweite Versuch. Diesmal gelingt mir der Coup. Ich öffne die Tür: Die Schatzkammer habe ich nun gewiß nicht erwartet, aber der Geruch, der mir entgegenschlägt, hätte auch nicht unbedingt sein müssen. Pferde! Ich bin in den Ställen gelandet. Egal. Augen bzw. Nase zu und durch. Flatsch! Vielleicht kennt Ihr dieses charakteristische Geräusch, dieses Gefühl unter den Füßen, als wäre man in etwas recht Unangenehmes getreten. Ein kurzer Kontrollblick nach unten, und richtig vermutet: »neidappt«.

Ich versuche dieses Mißgeschick zu vergessen und mache mich auf die Suche. Das heißt zunächst einmal habe ich mir eine kleine Nachtruhe verdient. Im Zimmer der Wächter, das bald gefunden ist, ist immer ein Bett frei, denn

Antwort geben. Sogar Chuckles, des Königs Hofnarr, der mir schon oft eine große Informationsquelle war, hat keine Ahnung. Ergo entferne ich mich von dieser Stätte der geblasenen Trübsal.

Die Monsterbrigaden

Kämpfen ist mal wieder angesagt. Wie schon in allen *Ultima*-Teilen vorher steigt das Giro-Goldkonto vor allem durch ständiges Draufhauen auf irgendwelche teuflische Kreaturen. Doch etwas ist neu bei *Ultima V*:

Die Ratten und die Skelette, die durch meine Hand ins Jenseits befördert werden, lassen immer nur einen blutigen Fleck zurück, sonst nichts. Irgendwie mache ich was falsch.

Das nächste Duell mit mehreren Zaubern verschafft mir Klarheit

dauernde Kämpfen habe ich meine Orientierung verloren. Zwei Schritte westwärts: keine Stadt in Sicht. Mehrere Schritte südlich: wieder nichts. Verdamm! Ich verhungere! Sonst kommen sie immer, diese widerlichen Monster, doch jetzt, wo man sie mal braucht, um ihnen ihr Essen abzulutschen (Orcsche Wasserschleimkrabben: igit!), da zeigt sich niemand. So bleibt mir denn nur noch eins: jämmerlich zugrunde zu gehen.

Dem großen Leiden folgt bald ein Gefühl großer Erleichterung. Ich habe es geschafft. An diesem Ort ist Friede, ewiger Friede. Mein bewegtes Leben soll hier endlich zur Ruhe kommen. Ich bin im Jenseits. Da höre ich aus weiter Entfernung die Worte: »Fortis Fortuna Aventura!«. Irgendwer ruft mich zurück. Die kräftige, charismatische

der, denn dort gibt es ja sowieso keine wichtigen Informationen. Versuchen wir es daher mal in Britain, der Stadt der Bard.

Doch wie wird mir, als ich die Stadt betrete? Irgendwas stimmt hier nicht. Hier riecht es nach Falschheit. Egal. Durchstöbern wir zunächst mal den Waffenladen nach einer besseren Ausrüstung. Tatsächlich gibt es dort sehr interessante Sachen. Seit *Ultima III* besitze ich eine Vorliebe für Distanzwaffen, und einem Gerücht nach gibt es hier die besten Bogen Britannias zu kaufen. Drei Stück hätte ich gerne. Und – ach ja, hätte ich fast vergessen – Pfeile natürlich auch. Als ich mich von dem Händler verabschiede, habe ich irgendwie das Gefühl, daß etwas fehlt; irgend etwas wurde mir gestohlen. Schnell durchwühle ich meine Taschen... alles noch da. Verwundert schüttle ich den Kopf über mein eigenes Mißtrauen. Du als Avatar solltest etwas mehr Vertrauen haben, sage ich mir noch. Da steht er urplötzlich vor mir: ein Schattenlord! Der übrigens zusammen mit mir wieder auferstandene Shamino flüstert mir zu: »Kämpfe nicht mit einem Schattenlord, zu stark ist er, zu groß seine Macht.« Doch da ist es schon passiert: Die dunkle Gestalt hat mich eingeholt, und eine ungeheure Magie versetzt mich an einen unbekannten Ort. Ich kann mir nicht helfen, aber meine Bewegungsfreiheit ist dort schon sehr eingeschränkt. Überall behindern mich magische Barrieren, die dem Kampf gar nicht erst einen fairen Anschein geben können. Machen wir erst mal unsere Bogen fertig, sage ich gelassen zu meinen beiden Genossen. Iolo schüttelt bloß verständnislos den Kopf. »Welcher Bogen«, fragt er mich, »ich habe keinen.« Dabei hatte ich doch drei Stück gekauft. Wo ist bloß... dieser miese Kerl von einem Händler! Hat der mich doch tatsächlich übers Ohr gehauen. Wie stehe ich nun bloß da?

Aus dem Nichts trifft mich plötzlich ein erster derber Schlag auf den Rücken. Ich wirble herum, nur um einen zweiten Hieb voll ins Gesicht zu bekommen. Wo ist er, der Hund? Ich sehe ihn nicht! Oh Lord British, warum hilfst Du mir nicht?

Ich hatte keine Chance gegen diesen üblen Schattenlord. So mußte ich die Wiederauferstehungskünste Lord British ein zweites Mal über mich ergehen lassen.

Bei meinem zweiten Besuch in Britain ist der Schattenlord verschwunden, ich kann in aller Ruhe mit dem Händler abrechnen. Doch der kann sich natürlich nicht daran erinnern, wen er unter dem Einfluß des Schattenlords so alles betrogen hat. Ich sollte wahrlich auch Besseres zu tun haben, als meine eigenen Fehler anderen zu unterstellen. Ich hätte halt aufpassen müssen.



Angriff von Schleimkreaturen und Seeschlangen: Dungeonräume können verdammt gefährlich sein



An den Schreinen ist Meditieren angesagt

die Jungs sind rund um die Uhr im Schichtbetrieb tätig. Ich lege mich also in das nächste freie Bett und freue mich auf neun Stunden ununterbrochenen Schlaf. Doch wie es der Teufel so will, mitten in der Nacht reißt mich ein Grobian aus meinen süßesten Träumen, grummelt etwas wie »Bett mir gehört« und wirft mich kurzerhand raus. Warum müssen die auch bloß mitten in der Nacht Wachwechsel abhalten? So verbringe ich den Rest der Nacht also in einem anderen Bett.

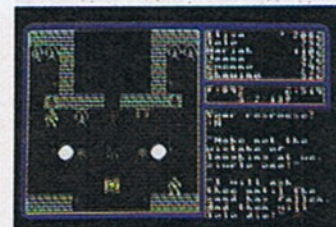
Neuer Tag, neues Glück. Das Schloß ist relativ schnell von unten nach oben durchstöbert, doch von Lord British keine Spur. Wo ist er bloß? Die wenigen Leuten, die ich außer den Wachen noch treffe, können mir auch keine vernünftige



Gar widerlich mächtig: Blackthorns Schloß

über diesen Punkt. Es ist wohl einfach so, daß niedrige Monsterklassen kein oder nur wenig Gold hinterlassen, während man von den mächtigeren Feinden (wie eben genannten Zaubern) einiges erwarten darf. Jeder Zauberer, der sich vor meinen Schlägen ins Nirwana flüchtet, läßt eine Schatztruhe zurück, die – selbstverständlich erst nachdem die obligatorische Falle überwunden ist – prall gefüllt mit Gold, Juwelen, Kerzen, Waffen und Essen ist.

Apropos Essen, mit etwas Verwunderung muß ich feststellen, daß meine Rationen sich langsam dem Ende zuneigen. Jetzt bloß schnell einen Lebensmittelladen in einer Stadt suchen. Aber wo bin ich? Und was viel wichtiger ist: Wo ist die nächste Stadt? Durch das



Gefangen in Blackthorns Folterkammer!

Stimme klingt seltsam vertraut, es kann nur einer sein: Lord British. Wie im Dämmer Schlaf sehe ich ihn da stehen: als wäre er unter großen Widerständen aus einer anderen Welt gekommen, um mich zu retten.

Vertigo... aus dem Reich der Toten

Als ich erwache, ist alles vorbei. Lord British ist wieder verschwunden, und ich befinde mich in einem wohlbekannten Raum. Hier war ich schon einmal, nämlich als ich das Schloß von Lord British auf den Kopf stellte. Und richtig: Noch leicht bis mittelschwer verwirrt und ganz schwer beeindruckt von dieser nahezu göttlichen Erfahrung verlasse ich das Schloß gleich wie-

Zwei Jahre später

Viel Wasser ist den Verlorenen Fluß hinuntergelaufen, und ich habe auf meinen Reisen durch Britannia endlich fast alle Rätsel gelöst. Dabei war alles noch so unklar, bevor ich mein inzwischen erstandenes Schiff aus Versehen in einen Strudel steuerte. Hätte ich vorher gewußt, daß dieser Strudel nicht nur ungefährlich, sondern auch ein geheimer Eingang zur Unterwelt ist, ich hätte mein Schiff schon früher dort hineingesteuert.

In der Unterwelt, nicht weit von meinem »Landeplatz«, hinter einer Serie von Wasserfällen, finde ich die Ursache für all das Übel: das Wrack eines versunkenen Schiffes. Voll Erwartung betrete ich diese Ruine, wobei ich mir jedoch völlig gewahr bin, daß hier noch jemand leben muß. Zu ordentlich sieht alles aus, fast so, als hätte man das Schiff auf dieser Insel halb aufgebaut und dann vergessen, es zu vollenden. Tatsächlich finde ich eine lebende Seele: Kapitän Johnne.

Erist überglücklich, nach so langer Zeit wieder mit einem Menschen sprechen zu können. So erzählt er mir, ohne daß ich ihn groß dazu auffordern muß, seine Geschichte:

Ihn und drei Kameraden verschlug es vor langer Zeit in diese

ihm heraus: »Bitte, großer Avatar, laß mich mit Dir gehen, um meine Schuld zu sühnen!« Doch wohin sollen wir gehen? Wie komme ich wieder an die Oberfläche!

Zum Glück erinnere ich mich an die Worte eines alten Zauberers: »In jedem Dungeon gibt es einen Raum, der zur Unterwelt führt.« Wenn das so ist, so sagt mir meine ultimative Logik, dann muß es auch umgekehrt in jedem Teil der Unterwelt irgendwo einen versteckten Eingang zu einem Dungeon geben. In der Tat. Nach einer Weile finde ich ihn: den versiegel-

ster ihresgleichen suchen, auch die Geheimtürphilosophie hat sich stark gewandelt. Konnte man bei *Ultima IV* die versteckten Durchgänge wenigstens noch mit Adlerblick erkennen, so läuft bei *Ultima V* nichts in dieser Richtung. Man darf also jedes Stück der Mauer beschließen, daran herumdrücken, irgendwelche Geröllhaufen erklimmen, bevor sich endlich der versteckte Gang zu erkennen gibt. Wen wundert es da, daß ich etwas länger brauche, bis ich endlich wieder zur Oberfläche zurückkehren kann.

baut wurde, findet man in der Schiffswerft in einem der Dörfer rund um Lord British's Schloß. Baut man sein Schiff danach um, so wird es doppelt so schnell.

– Einen fliegenden Teppich (ohoh!) findet man in Lord British's Privatgemächern. Falltüren und Sumpfe zu überqueren ist damit eine Leichtigkeit.

– Pferde gibt es zu kaufen... oder an manchen Brunnen auch zu wünschen. Damit reist man immerhin doppelt so schnell.

– Um Lord British zu befreien, benötigt man seine Insignien: die Krone, das Zepter und das Amulett. Sir Simon, der in einer Festung auf einer kleinen Insel in der Nähe vom Geisterwald lebt, weiß mehr darüber. Außerdem braucht man ein hölzernes Kästchen, das man in Lord British's Gemächern findet, wenn man auf der Harfe die ersten Takte des Musikstücks »Stones« spielt.

– Die drei Scherben des schwarzen Juwels und mystische Waffen findet man jeweils in einem durch einen Dungeon zugänglichen Teil der Unterwelt. Viel Spaß beim Suchen!

– Zwei entgegengesetzte politische Bewegungen gibt es in Britannia: den Widerstand (Resistance) und die Unterdrückung (Oppression). Findet man deren Paßwörter heraus, gelangt man an weitere wichtige Informationen. Die Barkeeper wissen, an wen man sich wenden muß.



In Dungeon's tiefstem Schlund: Hilfe ein Gespenst!

Die Erkenntnisse eines Wanderers

Nach etlichen weiteren Monaten des Umherwanderns und Monstererschlagens weiß ich nun, wie ich mir das Spiel von Anfang an hätte leichter machen können:

– Vieles aus *Ultima IV* läßt sich übernehmen: Die Städte, Schlösser, Schreine und Dungeons stehen an denselben Stellen, sogar die Mantras (die magischen Gesänge für die Schreine) sind die gleichen geblieben.

– Mit den Schädel-Schlüsseln bekommt man auch die Schlösser auf, an denen jeder Dietrich seinen Dienst versagt. Der Koch im Schloß der Schlange (»Serpent's Castle«) weiß mehr.

– In »Buccaneer's Den«, dem Piratenhafen, sollte man sich nach zwei Dingen umhören: dem Sextanten und der Kletterausrüstung, mit der man so manchen mittelhohen Berg überwinden kann.

– Den Plan der H.M.S. Cape, dem schnellsten Schiff, das jemals ge-

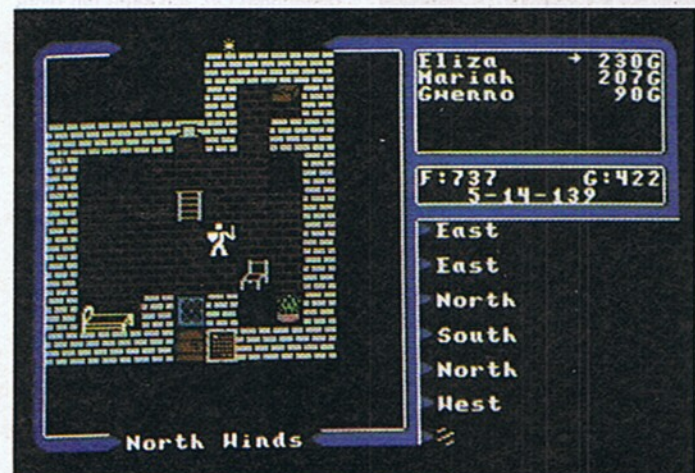


Das Urteil für Blackthorn: lebenslanges Exil

Schattenlords ade!

Nachdem ich einen Einsiedler namens Sutek auf seiner Insel besucht habe, weiß ich, wie die Schattenlords zerstört werden müssen: Jeder Schattenlord steht einem der drei Prinzipien Wahrheit, Liebe und Mut entgegen. Nun gibt es die drei großen Schlösser »Serpent's Castle«, »Empath Abbey« und »Lycaenum«, die jeweils ein solches Prinzip repräsentieren. In ihnen brennen die ewigen Flammen der Wahrheit, der Liebe bzw. des Mutes.

»Serpent's Castle« liegt am nächsten, also probiere ich dort meine neu gewonnenen Erkenntnisse aus. Als ich dort vor der Flamme des Mutes stehe, nehme ich allen Mut zusammen und rufe den Schattenlord der Feigheit herbei: »Nosfentor«. Durch Raum und Zeit hallt dieser Ruf, dem der Schattenlord schutzlos ausgeliefert ist. Er muß erscheinen. Wut-



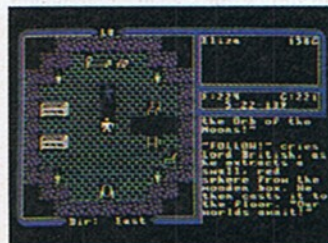
Ein wenig auf der Zauberharfe spielen et voilà – das langersehnte hölzerne Kästchen

Unterwelt; genau wie ich gelangten sie durch den Strudel dorthin. Auf einer ihrer Erkundungsreisen fanden er und seine Kumpanen die drei Scherben eines mir wohl bekannten Edelsteins: die Überreste von Mondains Schwarzem Juwel, das ich einst (in *Ultima I*) – wie ich glaubte – auf ewig zerstört hatte. Doch dem war nicht so. Die drei Scherben, voll mit Bösem gespickt, ergriffen Besitz von Kapitän Johnne und ließen ihn seine drei Kameraden töten. Ihr Blut benetzte die Scherben des Juwels und wie aus dem Nichts entstanden die drei Schattenlords, die Kinder des Bösen.

Als Kapitän Johnne mit seiner Erzählung am Ende ist, bricht es aus

ten Eingang zum Dungeon »Despise«. Zum Glück habe ich auf meinen Reisen auch das Wort der Macht erfahren, mit dem der Eingang wieder zu öffnen ist; ein alter Magier in Britain hat es mir verraten: »Vilis«. Die Erde beginnt zu beben, als das Wort meinen Mund verläßt. Wie von Zauberhand rollen die Steine, die den Eingang versperrten, zur Seite. Nun also auf in das größte »Vergnügen« bei allen *Ultima*-Folgen, dem Erforschen der Dungeons.

Aus irgendeinem Grund sind die Dungeons in *Ultima V* noch fieser, noch hinterhältiger als in *Ultima IV* (obwohl dort schon die Grenze des Erträglichen erreicht war). Nicht nur, daß die dort ansässigen Mon-



Im achten Level von DOOM gefangen: Lord British

entbrannt will er sich auf mich stürzen und bemerkt dabei nicht, daß er sich genau über der Flamme des Mutes befindet. Blitzschnell werfe ich die Scherbe der Feigheit in dieses reinigende Feuer. Ein Donnern, die Erde bebt, dann ist es vorbei: Nosfentor und die Scherbe der Feigheit sind vernichtet. Den anderen beiden Schattenlords soll es nicht besser ergehen.

Ein Wiedersehen mit Lord British

Nachdem die Schattenlords aus dem Weg geräumt sind, kann ich endlich an das letzte Wagnis antreten: den Dungeon »Doom«.

Tief in dem Teil der Unterwelt, der durch den Dungeon »Shame« erreichbar ist, liegt sie: die Höhle, die noch tiefer ins Innere der Erde hineinragt. Nur durch Meditieren an den Schreinen und anschließendes Besuchen des Kodex habe ich erfahren, wie man auch diese letzte Höhle betreten kann.

»Veramocor«, das mächtigste aller Wörter der Macht öffnet mir den Weg zum schwersten Dungeon, den ich jemals zu bestehen hatte. Dummerweise funktionieren die Zaubersprüche zum Teleportieren innerhalb von Höhlen gerade in dieser Höhle nicht mehr. So bleibt mir nur zweis: Kämpfen und Geheimtüren suchen.

Nach mehreren Stunden bin ich dann endlich am Ziel meiner Träume: Das muß der Raum sein, in dem Lord British gefangen gehalten wird. Doch wo ist er? Weit und breit keine Spur von ihm. Zum Glück kommt mir hier Kommissar Zufall zu Hilfe. Als ich mich vor einen etwas sonderbaren Spiegel stelle, werde ich davon absorbiert, gelange in eine Art Welt-hinter-dem-Spiegel und stehe vor meinem lange gesuchten Freund. Das Wiedersehen ist kurz, aber herzlich, denn eine Frage brennt mei-

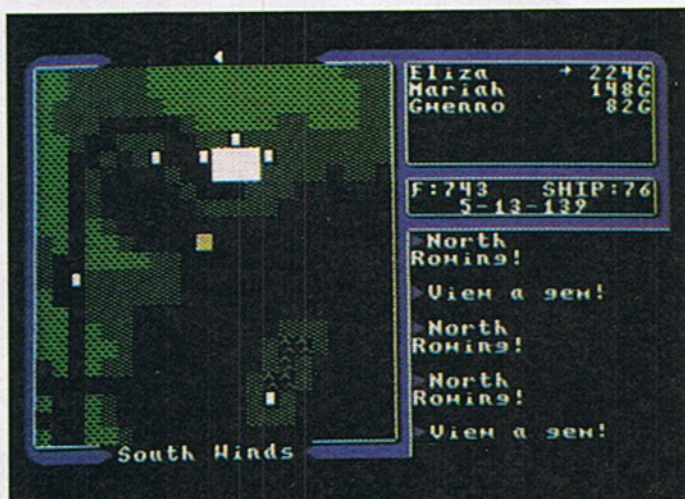
nem Freund auf den Lippen: »Hast Du denn auch mein hölzernes Kästchen dabei?« Gespannt blickt er mich an und ist hocherfreut, als ich ihm das Kästchen überreiche. Ich harre der Dinge, die da kommen mögen (vielleicht: »Endlich! Meine Schokoladenkekse! Tausend Dank, mein Freund.«) Doch nichts dergleichen. Lord British öffnet die Schachtel, in der sich irgendwelche seltsamen Kräuter befinden. »Mondkräuter«, sagt er wie zur Erklärung. Er murmelt ein paar fremdartige Worte, da er-

scheint es vor uns: ein blau schimmerndes Tor aus Licht. Gemeinsam betreten wir dieses Tor in die Freiheit.

So wären wir denn am Ende von *Ultima V*. Bleibt noch zu sagen, daß Lord British wieder seinen alten Platz als König von Britannia einnahm und der dunkle Lord Blackthorn auf ewig aus Britannia verbannt wurde. Gerne hätte mich Lord British bei sich in Britannia behalten, doch bei allem, was ich dort erlebt habe, ist mir doch eines bewußt geworden. Gegen das Böse – sprich gegen Lüge, Haß und Feigheit – zu kämpfen, ist ein Lebenswerk. Man kann sich niemals sicher sein, das Böse endgültig besiegt zu haben. Wenn auch Britannia nun endlich seine Ruhe gefunden zu haben scheint, so ist es meine Aufgabe, in meine Welt zurückzukehren und dort alles in Ordnung zu bringen. Die Monster Britannias... dort tragen sie Anzüge und sind von aufrechten Menschen kaum zu unterscheiden.

Gewalt ist nicht der richtige Weg, diese Monster zu bekehren. Es ist nicht so einfach wie in Britannia, nein. Es wird viel Mühe kosten, den richtigen Weg zu finden, doch ich werde niemals aufgeben.

Und sollte das Böse in Britannia noch einmal zu Leben erwachen; ich bin bereit. Bereit für ein *Ultima VI*. (mf)



Britannia durch einen Zaubersstein gesehen: groß, bunt...

Videofreaks aufgepaßt! In einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen wir die Bauanleitung eines Genlock-Interfaces für den C64. Mit diesem Wunderwerk der Technik ist man in der Lage, das Bild eines Fernsehgerätes oder Videorecorders mit dem des C64 zu mischen und auf einem zweiten Videorecorder aufzuzeichnen. Man kann diesen Hardwarezusatz also ganz hervorragend dazu benutzen, selbstgedrehte Videofilme mit Titeltextrn und beliebigen grafischen Effekten zu verfeinern. Wir suchen ein Programm, das die Fähigkeiten des Interfaces und des C64 voll ausnützt. Es sollte folgende Eigenschaften haben: eingebauter Zeichensatz- und Spriteditor; einen Editor, mit dem sich Rolltitel entwerfen lassen (ähnlich wie man das von Intromakern her kennt); einen zweiten Editor, mit dem man die entworfenen Rolltitel und Sprites in einer vorherbestimmbaren Geschwindigkeit nacheinander auf dem Bildschirm darstellt. Natürlich muß das Programm auch über verschiedene

PROGRAMMIERWETTBEWERB

Mitmachen!
Gewinnen Sie ein
Genlock-Interface
für den C64.



Die Herausforderung für Videofreaks: Software gesucht

Ein- und Ausblendmöglichkeiten verfügen.

Das Genlock-Interface blendet überall dort, wo auf dem C64-Bildschirm die zweithellste Graustufe (<CTRL 8>) zu sehen ist, das Bild vom Videorecorder ein. Die Bildfläche vom C64 kann inklusive Rahmen voll genutzt werden, mit einer Einschränkung: Im oberen Bildschirmrahmen darf nichts dargestellt werden. Diesen Bereich benötigt das Genlock-Interface zum Synchronisieren. Hier

So wird's gemacht

Schicken Sie Ihr Programm zusammen mit einer ausführlichen Anleitung an folgende Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort Genlock-Interface
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
Einsendeschluß ist der 30.4.1990.

erscheint also nur das Videobild ohne Einblendungen. Der beste Programmierer bekommt von uns als einer der Ersten ein komplettes Genlock-Interface und für die Programmveröffentlichung ein angemessenes Honorar.