

Der letzte Kampf des Avatar

Ultima 9 Ascension

Seit unserer letzten Preview hat sich bei Origins epischem Rollenspiel einiges getan – wir verraten Ihnen alle neuen Facts zum neunten Teil.

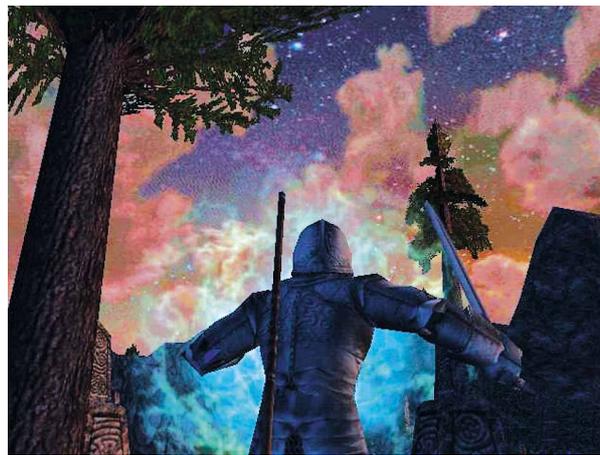
Mittlerweile scheint sich der Personaltrubel um **Ultima 9: Ascension** gelegt zu haben. Nachdem sich die Rollenspiel-Ikone Richard Garriott mit drei von vier Designern überworfen und diese nebst Produzent Ed Castillo die Firma verlassen hatten (wir berichteten in Heft 8/98 und 9/98), geht die Arbeit offenbar zügig voran. Garriott selbst ist jetzt Direc-



tor und damit für Spielkonzept sowie -design direkt verantwortlich – wie in den ruhmreichen Anfangstagen seiner Kultserie.

Welt auf dem Schirm

Die Fantasy-Welt Britannia wird vom gütigen Lord British regiert; in **Ultima 4** wurden Sie auf sein Geheiß zum Avatar, dem tugendhaftesten aller Menschen und Verteidiger des Guten. Seither traten Sie, in Weiß und Gold gewandet, immer wieder als Retter Britannias an. In **Ascension** wan-



Die gleiche Szene aus zwei **Perspektiven**. Oben sehen wir über die Schultern des Avatar hinweg in den Himmel, unten haben wir weit genug herausgezoomt, um den ganzen Steinkreis zu betrachten.

dern Sie erstmals durch detaillierte 3D-Schauplätze, wobei Sie Ihrem Helden über die Schulter schauen. Ähnlichkeiten mit Action-Adventures wie **Tomb Raider 3** beschrän-

ken sich auf die Grafik-Engine – das neueste **Ultima** soll wieder ein komplexes Rollenspiel werden. Die Kameraperspektive wird frei wählbar sein; auch die Ich-Perspektive ist vorgesehen. Theoretisch sollen Sie sogar so weit herauszoomen können, bis Sie den ganzen Planeten auf dem Schirm haben, was allerdings die Leistungsfähigkeit selbst neuester PCs überfordern dürfte. Auch ohne Satelliten-Zoom sind die Hardware-Anforderungen happig: Ein Pentium II/233 mit 32 MByte und guter 3D-Karte oder aber 300 MHz ohne 3D-Karte gelten als Mindestkonfiguration. Dafür soll **Ascension** neben einer umfangreichen Welt und detaillierten Polygonfiguren auch ein relativ realistisches Physikmodell bieten: Fässer schwimmen im Wasser, während Steine mit einem Platschen versinken.



Mitten im Wald zaubert der Avatar einen **Feuerring**-Spruch.

Charakterfragen

Die erste Direktive aller Rollenspiele: Erst Charakter erschaffen, dann Welt retten, gilt auch für **Ascension**. Wie zuletzt bei **Ultima 6** bekommen Sie zu Beginn eine Reihe von Fragen zu ethischen Grundsätzen gestellt, wonach das Programm dann Ihre Werte festlegt. Moral wird wie immer eine große Rolle spielen: Das Programm führt Buch über Ihre guten und bösen Taten. Zur Philosophie der **Ultima**-Serie gehört es seit Teil 4, den Spieler immer wieder vor Gewissensentscheidungen zu stellen und Tugendhaftigkeit gebührend zu belohnen. Es soll etwa zwölf Skills und Attribute mit je vier Stufen von »Schwach« bis »Meister« geben. Dazu kommen Waffen- und Magiefertigkeiten.

Hauen und Stechen

Knapp 40 verschiedene Waffen teilen sich in fünf Kategorien, von Einhand-Klingen bis zu Bögen. Jedes Hau- und Stechwerkzeug wird vier Angriffsarten (wie Streich oder Stich) bieten, die einzeln erlernt werden müssen. Unterschiedliche Gegner verlangen unterschiedliche Taktiken: Der Schwertstoß, der gegen Orks noch Wunder wirkte, geht gegen Skelette leicht ins Leere. Bei den Knochenkriegern braucht's einen ordent-



Das erste Bild aus der **Ego-Perspektive**: mitsamt Inventar.

lichen Hammerschlag. Damit Sie in der Hitze des Gefechts nicht die Orientierung verlieren, sollen Sie den Avatar per Tastendruck auf seinen Feind fixieren können: Auch bei wilden Ausweichmanövern behält er diesen dann fest im Blick. Ein simpler Mausklick auf den Gegner löst den Angriff im zuvor gewählten Modus aus.

Runen und Rituale

Das Magiesystem versucht Komplexität und Zugänglichkeit zu vereinen. Zwar will Origin auf die Zauberzutaten, die man in den Teilen 4 bis 8 für jeden Spruch brauchte, nicht ganz verzichten. Das Kräuter- und Wurzelzeug wird bei **Ascension** aber nur noch einmal zum Übertragen des Zaubers ins Magiebuch benötigt. Zur Zeit sind etwa 50 Sprüche geplant, die alle zu einem von fünf Elementen gehören: Feuer, Wasser, Erde, Luft oder Äther. Für einige werden Rituale nötig sein, andere können Sie einfach aus dem Buch zaubern. Für alle Arten der arkanen Pyrotechnik ist Mana erforderlich.

Keine Party

Sie starten Ihr Abenteuer im friedlichen Städtchen Stonegate, wo Sie sich mit der Welt vertraut machen. Danach geht's durch eine Höhle direkt in die brodelnde Groß-



Dieses **Ungetüm** hat noch keinen Namen; Arbeitstitel ist »Godzilla«.

stadt Britannia. Insgesamt soll es mehr als zehn Städte sowie acht große und fünf kleine Dungeons geben. Zwischen den Schauplätzen reisen Sie per pedes, Schiff oder Teleport-Tor (»Moongate«) – das zunächst geplante Drachenreiten wurde gestrichen. Ihr Avatar ist wie schon in **Ultima 8** allein unterwegs. Zwar schließen sich Ihnen hin und wieder Mitstreiter an; eine ganze Party wird Sie aber nicht begleiten. Laut Garriott soll das die Identifikation mit Ihrem Alter Ego fördern. Aus dem gleichen Grund werden Sie, entgegen ursprünglicher Ankündigungen, keine anderen Helden übernehmen dürfen, auch wenn von den alten Bekannten zumindest Lord British wieder vorkommen soll.

Das Ende des Avatar

Zahlreiche NPCs bevölkern Britannia; laut Garriott gibt es bis jetzt etwa 175 individuelle Charaktere. Im fertigen Spiel sollen es weit über 200 werden. Mit allen dürfen Sie Unterhaltungen (mit durch-



gehender Sprachausgabe) führen, wobei Sie per Schlüsselwort-Auswahl das Gesprächsthema festlegen. Zu allen wichtigen Unterhaltungen und sonstigen Ereignissen führt der Avatar selbständig ein Tagebuch. Hauptfeind ist der üble Guardian, mit dem sich **Ultima**-Veteranen schon in den letzten Teilen auseinandersetzen mußten. Acht riesige Säulen hat der Bösewicht an verschiedenen Orten in die Erde getrieben. Sie wachsen und drohen die Welt zu zerreißen. Es wird das letzte Duell der beiden Erzfeinde werden: In den nachfolgenden Spielen sollen andere Charaktere die ewige Schlacht zwischen Gut und Böse fortführen. **GUN**

Im **Sumpf** umspielt grünlicher Bodennebel die Beine unserer Helden.

Ultima 9: Ascension

Genre: 3D-Rollenspiel **Hersteller:** 1. Quartal '99
Termin: Origin **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Ich habe mich schon immer gefragt, warum so wenig echte Rollenspiele eine vernünftige 3D-Engine benutzen. Ascension scheint durch sein raffiniertes Kampfsystem und die detaillierte Welt den Spagat zwischen Action und Rollenspiel schaffen zu können.«