



Spielwitz-Offenbarung oder Hardware-Skandal?

# Ultima 9



## Inhalt

Der Test .....	58
Expedition nach Britannia .....	66
Technik-Check .....	68
Streitgespräch: Spitze oder Skandal? .....	70

Eine Stimme reißt Sie aus Ihrem Schlaf: »Wach auf, Avatar, der Guardian ist in Britannia eingefallen!« Als gestählter Dauer-Weltenretter drehen Sie sich nochmal um – wenn's weiter nichts ist! Doch die fünfte Reise nach Britannia wird definitiv Ihre letzte sein. Und gleichzeitig die prächtigste, packendste und für das ganze 3D-Genre prägendste.

## Glorreiches Finale

Vor Teil 4 betonte die **Ultima**-Serie schlichtes Monstermetzeln im Land Sosaria, dann ging es vier Folgen lang um Britannia. **Ultima 8** war 1994 zwar technisch auf der Höhe der Zeit, bot aber wenig Tiefgang. Mit **Ultima 9 Ascension** hat Richard Garriott ein Kunststück vollbracht: Es vereint fast sämtliche Stärken aller Serienteile. Der Avatar kehrt nach Britannia zurück; die acht Tugenden spielen wieder eine große Rolle. Belebte Städte wechseln sich mit Dungeons ab; es gibt kurzweilige Kämpfe und viel Magie. Die Story ist ebenso episch wie spannend. Einsteiger werden behutsam ins Geschehen eingeführt, Profis freuen sich über zahlreiche Details. Vor allem aber ist das letzte (Offline-) **Ultima** grafisch Spitze und bietet die beste 3D-Welt, die es je gab.

## Welt zum Verlieben

Britannia ist eine lebendige Welt aus einem Guß, ohne jede Levelgrenzen. Jeden Fleck der Landkarte können





Auf Bonus-CD:  
 3 Video-Specials  
 #1 Weltreise  
 #2 Die Monster  
 #3 Die Rätsel  
 Patch 1.05

## Das Edel-Rollenspiel Ascension verdient gleich zwei Superlative: beste 3D-Welt und größter Hardware-Fresser aller Zeiten. Gut gewappnete Avatare genießen die spannende Story und viele Design-Innovationen.

Sie tatsächlich erreichen. Die Schauplätze liegen auf der Karte recht dicht beieinander, doch die Entfernungen wirken im Spiel größer: Sie kommen von lauschigen Wiesen in tiefe Wälder, erkunden schroffe Küstenlandschaften oder verschneite Gebirgspässe. Am Wegesrand warten Monster, Bogenschützen beschießen Sie von Hügelkuppen, Skelette schwimmen Ihnen durch Flüsse nach. Sie können ohne Unterbrechung von der Oberfläche in einen Dungeon hinunterlaufen; durch die Fenster von Gebäuden sehen Sie wirklich nach draußen. Das Programm lädt so geschickt nach, daß Sie es nur selten merken. Nur in Dungeons kommt es manchmal vor, daß Sie eine interne Kartengrenze überschreiten, so daß etwaige Verfolger unsichtbar zurückbleiben.

Wenn Sie im tiefen Wald ein einzelnes Goldstück ablegen, wird es dort auch eine Woche später noch liegen. Das soll kein Hinweis auf die Ehrlichkeit der Britannier sein, sondern darauf, daß sich die Engine jede Kleinigkeit merkt. Gerade aufgrund der Größe der Welt haben die Designer darauf geachtet, daß Sie nicht sofort überall hinkommen: Die etwa 50 Prozent der Spielfläche ausmachenden Inseln sind zunächst nur nach und nach per Überfahrt zu erreichen. Erst später darf man selbst ein Schiff steuern und überall hinfahren.

### Einsteigertauglich

Richard Garriott hat offensichtlich lange *Zelda 64* ge-

spielt, denn *Ultima 9* erinnert in vielen Komfortpunkten daran. Sie starten in Ihrem Einfamilienhaus auf der Erde und müssen erstmal Abenteuer-Essentials wie Kleidung, Rucksack oder Reisetagebuch finden. Wenn Sie Ihren »Werkzeuggürtel« aufheben, erscheinen am unteren Bildschirmrand zwölf Inventarplätze. Die können Sie beliebig mit Gegenständen oder Zauber füllen, um diese flink auszulösen.

Vor dem Haus lernen Sie die gelungene, komplexe Steuerung kennen. Der Cursor zeigt normalerweise genau auf die Bildschirmmitte. Damit können Sie Türen öffnen oder ein Schwert zu sich

ziehen. Für umfangreichere Manipulationen wechseln Sie per »Q«-Taste in einen Modus, bei dem der Avatar festgewurzelt ist und Sie den Cursor frei bewegen. In die Kampfbereitschaft gelangt man per »Tab«-Taste. Außerdem darf der Avatar rennen, schwimmen, klettern und zur Seite sowie rückwärts laufen. Das im Vorgänger gefürchtete Springen klappt jetzt: Sie springen exakt zur Position des Cursors, sofern der Abstand nicht zu groß ist.

### Britannia am Abgrund

Im angrenzenden Park stöbern Sie schnell eine Zigeunerin auf, die Ihnen sieben

Gewissensfragen stellt: »Ein geiziger Kaufmann verliert Geld – verteilst Du dieses an die Armen oder gibst du es ihm vollständig zurück?« Die erste Entscheidung zeugt von »Mitleid«, die zweite von »Ehrlichkeit«. So legen Sie Ihre Charakteristika fest; wer etwa mehrmals auf »Tapferkeit« setzt, startet als Krieger mit samt Schwert und großer Stärke. Nach dieser Prüfung geht's durch Mondtor und Übungsdungeon zur Hauptstadt Britain.

Britain wachte lange über den Schrein des Mitleids.

### Facts

- 15 Städte & Dörfer
- 33 Gegnertypen
- 20 Spezialgegner
- 37 Waffen
- 9 Schilde
- 9 Rüstungstypen



**Glaubhafte Welt:** Die Abenddämmerung ist echt – die Sonne wandert im Tagesverlauf über den Himmel. Der Avatar kann den gegenüberliegenden Berg tatsächlich erklimmen, den Raubvogel am Himmel könnte er (per Pfeil und Bogen) angreifen.



In einem Orklager kommt es zum Kampf: Der mit Römerhelm und Streitaxt bewaffnete **Häuptling** nimmt uns mit einem seiner Krieger in die Zange. Doch unserer scharfen Klinge sind die Grünlinge nicht gewachsen.



## Mick Schnelle



### Faszination pur

Nach dem ersten Ruckel-Schockeffekt und der beschaulichen Startphase hat mich Ultima 9 begeistert wie

kein Rollenspiel zuvor. Die 3D-Welt ist nicht nur wunderschön, sondern bemerkenswerterweise auch aus einem Guß. Daß der Avatar allein unterwegs ist, stört nicht – eine Party würde alles nur verkomplizieren.

### Lebendige Welt

Ultima 9 setzt Maßstäbe: Die Story ist ungewöhnlich und spannend, hinter jeder Ecke lauern Überraschungen. Die zarten Liebesbande mit Raven sorgen für einen Schuß Romantik. Lediglich die Steuerung, vor allem unter Wasser, finde ich ein wenig unpräzise. Für mich ist Ascension nicht nur das beste Ultima, sondern das derzeit faszinierendste Rollenspiel überhaupt. Einziger Wermutstropfen: der Hardware-Hunger.

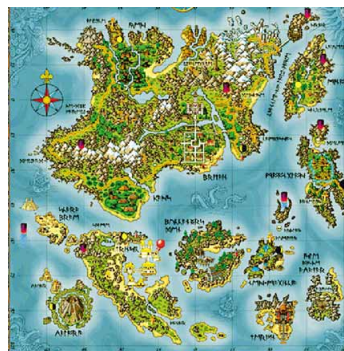
Doch nun hat sich eine gigantische Säule durch den Erdboden kilometerweit in den Himmel gebohrt. Der Schrein wurde zerstört, die zugehörige Rune und das Siegel gingen verloren. Vor allem aber änderte sich das Verhalten der Stadtbewohner: Aus »Mitleid« wurden die Armen und Kranken in einen Sumpf umgesiedelt – schließlich könne so die zurückbleibende, gesunde Gemeinschaft viel besser arbeiten und für die Deportierten sorgen. Der glühendste Verfechter dieser verdrehten Tugendhaftigkeit ist der Bürgermeister. Doch als Sie mit dessen Tochter sprechen, muß diese immer wieder husten...

### Rette die acht Städte

Um die Ordnung in Britannia wiederherzustellen, müssen Sie den Einfluß aller acht Rie-

sensäulen brechen und alle Schreine wiederherstellen. Dazu sammeln Sie in Gesprächen mit den Einwohnern Hinweise auf das zugehörige Mantra-Paßwort und Siegel. Die fehlende Rune finden Sie immer am Fuß einer Säule, doch dorthin kommen Sie nur über den entsprechenden Dungeon, der meist mehrere Ebenen tief in den Untergrund reicht.

In den Dungeons lösen Sie in erster Linie Rätsel oder kämpfen. Sie können aber auch auf einen Zwischengegner treffen, der sich erst mit Ihnen unterhalten will. Wenn Sie schließlich alle nötigen Teile zusammenhaben, schreiten Sie zur Schrein-Sanierung. Am Ende der wunderschönen Zeremonie dürfen Sie eines Ihrer Attribute (Stärke, Wendigkeit oder Intelligenz)



Die gleiche Stelle auf zwei Karten: Der rote Pin markiert unsere Position auf der Weltkarte (links) sowie auf der Stadtkarte von Trinsic (rechts).



steigern, fortan ist die benachbarte Stadt vom bösen Einfluß befreit.

## Das glutäugige Böse

Wer aber steckt hinter allem Ungemach? Wer macht aus den ehrlichen Magiern von Moonglow pathologische Lügner oder übersetzt »Opferbereitschaft« mit Menschenopfern? Nicht ein, nicht zwei, sondern drei Akteure sind für den Schlamassel verantwortlich. Der erste heißt Blackthorn und tyrannisierte schon in **Ultima 5** die Welt. Er ist jedoch nur die Marionette des rotgeschuppten Guardians, seines Zeichens Superbösewicht seit Teil 7. Den dritten Verantwortlichen wollen wir Ihnen hier nicht verraten...

Das eigentliche Ausmaß der Katastrophe erschließt sich erst nach und nach. In Gesprächen mit unserem alten Boß Lord British erfahren wir, daß die acht Säulen Einfluß auf die Gestirne haben. Außerdem zerren die Säulen die Kontinentalplatte Britanias auseinander – Veteranen erkennen das freilich schon angesichts der Stoffkarte, die ein in drei Teile gespaltenes Festland zeigt. Apropos »Veteranen«: Natürlich kapieren Einsteiger nicht jede Anspielung, doch der Spielwitz bleibt auch für sie erhalten.

## Nicht nur dabei

Die schöne Personen- und Landschaftsgrafik erzeugt zusammen mit Wettereffekten und einer überwältigenden Soundkulisse – Umweltgeräusche, Gesprächsfetzen, Husten, Wolfsgeheule, Hintergrundmusik – ein packendes »Mittendrin«-Gefühl. Wer ein wenig Ausschau hält, stolpert nur so über Räuberhöhlen, Schatzkarten und Miniquests. So will ein kleiner Junge, daß Sie seine gekidnappte Mutter wieder-

bringen; ein Leuchtturmwart möchte seine Riesenfunzel repariert haben. Die NPCs passen sich der fortschreitenden Handlung an. Viele Aufgaben lassen sich auch ohne das »richtige Nachspielen« eines Skripts lösen.

## Hell und dunkel

Tag und Nacht wechseln sich realistisch ab, also mit wandernder Sonne und Dämmerung. Wer nachts nicht graue Katzen zählen will, benutzt Fackeln, Laternen oder Lichtzauber. Oder er legt sich für mindestens 25 Sekunden in ein Bett – denn dabei fliegt die Zeit nur so vorbei, und bald sind Mana- und Lebensenergie aufgefrischt. **Ultima**-Fanatiker könnte der detailliertere Tagesablauf der Einwohner fehlen, die früher häufig zwischen Gasthaus, Quartier und Laden pendelten. In **Ascension** büchsen die Leute fast ausschließlich im Dienste der Story aus.

Daß Sie mal wieder Brot backen dürfen, ist eher als Reminiszenz an alte Zeiten zu verstehen. Wichtiger ist, daß sich fast alle Objekte manipulieren lassen. Ganz und gar



In der ersten Spielhälfte sagen Sie **Raven**, wohin Sie segeln wollen. Später werden Sie selbst zum **Kapitän** (siehe Video »Weltreise« auf unserer CD).



Der **Rucksack** (links unten) bietet Platz für 20 Gegenstände oder Beutel; außerdem zeigt er den Pfeilvorrat und erlaubt den Zugriff auf Weltkarte, Zauberkarte und Tagebuch.

unwichtige Gegenstände dürfen Sie nur verschieben, nicht mitnehmen – so verstopfen Sie nicht mit nutzlosem Tand das Inventar. Trotzdem wird letzteres bald aus allen

Nähten platzen: Heiltränke, Magie-Reagenzien, Waffen und Schriftrollen beanspruchen je einen von 20 (im Rucksack) bzw. zwölf Inventarplätzen (im Gürtel). Prakti-



In den Dungeons treffen Sie in der Nähe der Säulen meist auf Mitglieder der gefürchteten **Wurm-Garde**.



## Heinrich Lenhardt



## Ein echtes Kunststück

Stimmt, die Erstausslieferung von Ultima 9 ist mit ihren Bugs und technischen Grausamkeiten ein Fest für alle

Erbsenzähler dieser Welt. Doch für das Bewerten des Spielspaß-Potentials ist das ähnlich irrelevant wie der Elbe-Pegelstand. Denn wenn U9 läuft, ist das Spielerlebnis einzigartig. Die schönste 3D-Welt der PC-Geschichte, dazu eine mitreißende Story, glaubhafte Charaktere und zum Schneiden dichte Atmosphäre. Ist »Ressourcen-Fresser« wirklich ein Schimpfwort? Ohne bahnbrechende Hardware-Ausreißer wie Ultima 9 würden wir heute noch Commander Keen mit EGA-Grafik spielen!

## Erstaunlich gut trotz Frühgeburt

Am meisten beeindruckt mich die Kombination von anspruchsvollem Spieldesign und leichter Zugänglichkeit. Die Bedienung ist durchdacht, Ultima-Neulinge werden rasch zu souveränen Avataren. Jenseits der Technik-Macken ist Ascension ein nahezu anbetungswürdiges Kleinod. Gut, daß EA Deutschland diesem Edelspiel noch ein paar Wochen Bugfixing spendiert.

sche Lederbeutel belegen auch einen Platz, fassen aber ihrerseits neun Utensilien.

## Schwimmen wie ein Stein

Das Kampfsystem ist relativ einfach: Mit der aktiven Waffe (es gibt Stöcke, Schwerter, Zweihänder, Bogen sowie die bloßen Fäuste) attackieren Sie in **Diablo**-Manier den gewünschten Gegner. Im Laufe des Spiels können Sie in jeder der fünf Waffenkategorien dreimal aufsteigen – gegen viel Geld bei einem von etwa zehn Trainern. Meister dürfen zum Beispiel mit einer zweihändigen Streitaxt nicht nur hacken, sondern auch einen mächtigen Rundumschwung tätigen oder einen Schlag auf die Beine andeuten, der dann zum Kopf geführt wird. Außerdem sollten Sie für manche Gegner die richtige Waffe wählen; ein »hauender« Streitkolben bringt mehr gegen Skelette als ein »stechendes« Schwert. Verschiedene Schilde stei-

gern den Verteidigungswert und können zur Abwehr erhoben werden. Außerdem gibt's für jeden der fünf Körperbereiche einzelne Rüstungsteile – etwa Handschuhe oder Armschutz – aus verschiedenen Materialien wie Leder, Kettenringen oder Eisenplatten. Schwarzfels-Panzerung ist zwar die beste im ganzen Spiel, zieht Sie aber im Wasser nach unten und erschwert das Zaubern: Sprüche reichen weniger weit und wirken schwächer.

## Magie und Rituale

Magie spielt zu Beginn keine und dann eine immer wichtigere Rolle. Die Beschwörungen übertragen Sie durch ein Ritual an einem magischen Pentagramm in Ihr Zauberbuch. Dazu müssen Sie einmal die richtigen Reagenzien beisammen haben und den eigentlichen Spruch auf sagen, was durchaus etwas Aufwand bedeutet. Fortan aber kennen Sie diese Beschwörung auswendig und können

sie so oft benutzen, wie die Manapunkte reichen. Deren Maximum ergibt sich übrigens aus Ihrem »Karma«, das bei guten Taten steigt und bei schlechten fällt.

In insgesamt neun »Kreisen« stehen je vier Sprüche zur Verfügung, von denen alle



Wenn wir die **Verkäuferin** ansprechen, legt sie ihr Buch weg und zeigt uns ihre Waren.



Lila Wischeffekte verraten die Bahn Ihrer **Schwertstreiche** – 20 verschiedene Attacken kann der Avatar insgesamt beherrschen.

Bei dieser nächtlichen Zauberspruch-Zeremonie sehen Sie gleich drei Engine-Effekte: Der Avatar steht in transparentem, **farbigem Nebel**; es regnet einzeln berechnete **Regentropfen**; dazu gibt's dynamische **Beleuchtung** (Lichtkugel erhellt Helm und Schultern).







Vor dem Eingang zu einer Krypta bekommen wir es mit einem Skelett und drei Geisterkriegern zu tun.

eine spielerische (Teleport, Einfrieren) oder grafische (Nebelschleier, Meteor) Daseinsberechtigung haben. Außerdem gibt's magische Rituale – das Befreien der Schreine ist eines davon. Später erlauben die Mondtore Instant-Reisen quer durch Britannia.

## Kämpfen, rätseln

Eine Vielzahl von (wiederkehrenden) Monstern macht die simplen Kämpfe zum befriedigenden Erlebnis. Man trifft Standard-Kanonenfutter wie

Orks oder Riesenratten, aber auch viele spezielle Gegner. So sollten Sie besiegten Skeletten schleunigst einige Knochen klauen, da sie sich sonst in **Terminator**-Manier wieder zusammensetzen. Einige Adversarien wenden Magie an, andere lieben Brachialgewalt.

Doch anders als in **Diablo** oder **Baldur's Gate** gibt es als Gegengewicht knifflige Puzzles. Das können Schalterrätsel sein, aber auch mechanische Problemstellungen oder die aus **Tomb Raider** bekannten »wie komme ich dorthin?«-Probleme. In Dungeons müssen Sie vereinzelt zu Stift und Papier greifen – eine Automap wäre komfortabler. Dafür werden Sie auch in der tiefsten, bedrohlichsten Höhle auf grafische Schmankerl, liebevoll gestaltete Räume oder alte Bekannte treffen.

## Deutsche Version

Wir testeten die US-Verkaufsversion sowie die (gut synchronisierte) deutsche Testversion auf insgesamt zwölf PCs und spielten beide zu zwei Dritteln durch. Dabei gab es nur einmal einen großen Bug, der das Laden eines

früheren Spielstandes erforderlich machte. Doch viele kleine Bugs, sporadische Abstürze und große Probleme mit manchen 3D-Karten haben EA veranlaßt, die deutsche Version auf den 24. Februar 2000 zu verschieben. Diese Zeit wird für Bugfixing, vor allem bei 3D-Karten, verwendet. Wenn Sie gut Englisch können und ein »unproblematisches« System haben (siehe Technik-Check), können Sie aber auch die schon erhältliche US-Version kaufen. Patch 1.05 ist auf unserer CD, ein weiterer in Arbeit. **LA**

## Jörg Langer



## Durchstößt alle Genre-Grenzen

Wahnsinn – ich habe selten ein so gut designedes Spiel gesehen!

Wohlgermerkt, »designed« – nicht »programmiert«. Denn Ultima 9 hat neben kleinen Bugs riesige Probleme mit bestimmten 3D-Karten. Und die Hardware-Anforderungen sind immens. Wenn Sie nicht den richtigen PC für U9 haben, dann kaufen Sie es (noch) nicht: Mit leichtem Ruckeln ist's ohne weiteres spielbar, doch bei starkem Ruckeln macht's keinerlei Spaß.

## Absolutes Muß-Spiel

Ultima 9 ist nicht nur das beste Rollenspiel seit langer Zeit, sondern auch richtungsweisend für andere Genres: Wieso kann ich bei 3D-Actionspielen mit kaum einem Grafikobjekt etwas anfangen? Wieso beschränken sich die meisten Action-Adventures auf unbelebte Level-Karten? Erst wer in Ultima von einem Schiff springt, durch eine überflutete Höhle taucht, auf der anderen Seite den Berg erklimmt und dann ins Abendrot schaut, erkennt die tatsächlichen Fähigkeiten einer modernen 3D-Engine.

Das führt zu einer fantastischen Spielwelt – dabei dachte ich immer, nur Voxelgrafik könne Terrain »echt« darstellen. Doch U9 erschafft aus schön bemalten Polygonen glaubwürdige Gebirge, Höhlen, Siedlungen. Vor allem sieht jede Stadt, jeder Dungeon, jede Region anders aus. Und wer erst mit dem Schiff unterwegs ist und die Inseln aus der Vogelperspektive sieht...



Die Einwohner Britannias beherrschen diverse **Gesten**.

## Ultima 9 Ascension

<b>Genre:</b>	Rollenspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Origin
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 400 bis 1.300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT	<input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 96 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD Voodoo 2 oder Riva TNT 2	Athlon 700 256 MByte RAM, 24fach CD Voodoo 3

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Überwältigendes Rollenspiel-Erlebnis.



Dem Avatar auf der Spur



Auf Bonus-CD:  
Weltreise-Video

# Expedition nach

Die Abenteuer des Avatars führen Sie kreuz und quer durch Britannia und darüber hinaus. Wir präsentieren Ihnen einige der schönsten Stellen.

## Yew

Fast wie eine Elfenstadt wirkt Yew, der ehemalige Hort der Gerechtigkeit. Die Häuser befinden sich alle auf Plattformen, die über Holzbrücken und Seilzugkonstruktionen miteinander verbunden sind. Ganz in der Nähe liegt das alte Amphitheater, in dem üble Schauprozesse ablaufen.



## Trinsic

Erbaut auf den Ruinen der alten Stadt, ist Trinsic das Venedig von Britannia. Auf steinernen Pfeilern ruhend, besteht die Stadt größtenteils aus Brücken und dazwischen angeordneten Gebäuden. Leider ist den Bewohnern jeder Ehrbegriff abhandengekommen, für den dieser Ort früher so bekannt war. Geister und Monster machen seitdem die Straßen unsicher.

## Ambrosia

Tief im Ozean versteckt liegt Ambrosia, die Hauptstadt der Gargoyles. Eine magische Energiebarriere schützt die Bewohner vor eindringenden Wassermassen und den Blicken der Menschen. Doch die Uhr tickt unaufhaltsam: In den blau schimmernden Tiefen liegen Aufstieg und Untergang nahe beieinander.





# Technik-Check: Ultima 9

Lord British's Meisterwerk ist ein Hardware-Fresser erster Güte. Nur Hochleistungs-PCs bieten genügend Reserven für ein flüssiges Spielerlebnis.

## Auflösung 640 x 480, 128 MByte RAM

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/266	□	□	■	■	□	■	■	■
K6-2/450	□	□	□	■	□	■	■	■
PII/400	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	■	■	■	■	■	■	■	■

## Auflösung 800 x 600, 128 MByte RAM

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/266	□	□	■	■	□	■	■	■
K6-2/450	□	□	□	■	□	■	■	■
PII/400	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500	□	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	□	■	■	■	■	■	■	■

## Auflösung 1024 x 768, 128 MByte RAM

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
PII/266	□	□	□	■ (SLI)	□	■	■	■
K6-2/450	□	□	□	■ (SLI)	□	■	■	■
PII/400	□	■	■	■ (SLI)	■	■	■	■
PIII/500	□	■	■	■ (SLI)	■	■	■	■
Athlon 700	□	■	■	■ (SLI)	■	■	■	■

### Legende

- nicht möglich bzw. unspielbar langsam.
- sehr stark ruckelnd (unter 10 Bilder/s); Spielspaß leidet deutlich
- mäßig ruckelnd (ca. 15 Bilder/s); Spielspaß leidet leicht
- nur leichtes Ruckeln (ca. 20 Bilder/s); maximaler Spielspaß

Die Freude in der Redaktion war groß, als **Ultima 9** endlich bei uns eintraf, aber die Gesichter wurden schon bald wieder länger. Auf einigen Rechnern war das lang erwartete Spiel einfach nicht flüssig zum Laufen zu bringen. Bald kristallisierte sich heraus: **Ultima 9** braucht für den vollen Spielspaß mindestens einen Pentium III/500 als treibende Kraft, am besten gepaart mit einer Voodoo-3-Grafikkarte und wenigstens 128 MByte RAM. Dieses System kann man getrost als Standard bezeichnen, **Ultima 9** läuft darauf größtenteils gut. Was nicht heißen soll, daß Sie nicht ab und zu ein Ruckeln zu sehen bekommen.

Ein Pentium II/266 stellt die absolute Untergrenze dar, allerdings müssen Sie in dem Fall sehr leidensfähig sein. Mit heruntergedrehter Sichtweite und minimalem Mip-Mapping sieht Britannia eben nicht mehr sehr beeindruckend aus. Bei nur 64 MByte an Bord sinkt der Spielspaß schnell auf den absoluten Nullpunkt, weil bei jedem Schritt auf die Festplatte zugegriffen wird. Um Enttäuschungen zu vermeiden, informieren Sie unsere Tabellen über den Tauglichkeitsgrad Ihres Rechners.

Für den Technik-Check haben wir die Rechner mit 128 MByte RAM bestückt. Alle

Messungen wurden mit der US-Version von **Ultima 9** durchgeführt, gepatcht auf Version 1.05. Da die auf den 24. Februar verschobene deutsche Version angeblich Performance-optimiert sein soll, liefern wir etwaige Änderungen im nächsten Heft nach.

### Der Grafik-Check

Auf der rechten Seite sehen Sie zwei Bilderreihen, die verschiedene Auflösungen und Sichtweiten von **Ultima 9** zeigen. Die Sichtweite von 60% entspricht der Einstellung beim Technik-Check. Wenn Sie eine höhere Sichtweite wollen, müssen Sie mit entsprechenden Performance-Einbußen rechnen. Faustformel: Für 20% mehr Sichtweite bei gleicher Frame-Rate brauchen Sie knapp 100 MHz mehr Prozessorpower. **WR**

### Spiel-Einstellungen bei den Messungen:

**Mip-Mapping:** Mittel  
16-Bit-Texturen

**Sichtweite und Detailstufe:**  
jeweils Mittelstellung

**Leistung gegen Qualität:**  
Stufe 2 (von links)

### Betriebssystem-Einstellungen:

dynamische Auslagerungsdatei  
Direct X 7.0

**AGP Aperture Size (im Bios):**  
64 MByte



### Check: Bildschirm-Auflösung



640x480, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%



800x600, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%



1024x768, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%



1600x1200, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%

### Check: Sichtweite/Details



1600x1200, Sichtweite 0%, Detaildarstellung 0%



1600x1200, Sichtweite 60%, Detaildarstellung 60%



1600x1200, Sichtweite 80%, Detaildarstellung 80%



1600x1200, Sichtweite 100%, Detaildarstellung 100%



## Streit um Ultima 9

# Spitze oder Skandal?

**Ultima 9 fordert selbst Spitzen-Hardware und hat einige Bugs. In Deutschland erscheint es deswegen erst im Februar. Ist die US-Version wirklich kaum spielbar?**



Mick Schnelle und Gunnar Lott streiten über die U9-Hardware-Anforderungen.

**H**eiß diskutiert wurde in der Redaktion der große Hardware-Hunger von **Ultima 9 Ascension** sowie die Bugs. Hat Origin geschlampt? **Gunnar Lott** Das kann doch nicht wahr sein! Selbst auf meinem PIII/450 mit Riva-TNT-Karte verkommt Ultima 9 zur gehobenen Dia-Show. Die Grafik-Engine hätte noch einiges an Optimierung vertragen. So riecht das für mich verdächtig nach Weihnachts-Schnellschuß.

**Mick Schnelle** Auf meinem P II/400 mit 192 MByte Speicher läuft Ultima 9 sehr stabil und dank Voodoo-3-Karte sogar in einem annehmbaren Tempo. Zugegeben, mit einigen 3D-Karten kommt es zu massiven Problemen. Immerhin wird in Deutschland eine vollständig gepatchte Version erscheinen. **Gunnar Lott** Schneller wird das Spiel dadurch nicht. Außerdem spricht es Bände, daß Ultima 9 extra nochmal überarbeitet wird. Zudem ist mir auch ein fetter inhaltlicher Bug untergekommen: Katrina wollte mir einen

wichtigen Gegenstand nicht überlassen, weil sie nicht erkannte, daß ich den Alpha-Wolf bereits getötet hatte. Ich durfte die komplette Passage neu spielen: zwei Stunden vergeudete Zeit. Das ist doch einfach schlampig.

**Mick Schnelle** Das mag ja ärgerlich sein, aber mir ist so eine Sache nicht untergekommen, dabei haben Jörg

und ich U9 zu mehr als zwei Dritteln durchgespielt. Im Gegenteil, ich habe noch nie eine so schön in Szene gesetzte Welt gesehen. Hinter jeder Ecke lauern tonnenweise Überraschungen und unvorhergesehene Wendungen in der Story. Und die Rätsel sind erste Sahne. Ich habe schon lange kein derart motivierendes Rollenspiel mehr erlebt.

**Gunnar Lott** Okay, das Flair ist einmalig. Aber was nützt mir die schöne Atmosphäre, wenn's mein Avatar vor lauter Ruckelei nicht schafft, um eine Ecke zu rennen, ohne anzustoßen? Und warum wur-

de die Engine für Voodoo-Karten optimiert, während die zahlreichen Direct-3D-User hinten anstehen dürfen? 3D-Grafik ist heute doch kein Hexenwerk mehr, das müßte doch alles schneller sein. Mich wundert gar nichts mehr, seit ich gesehen habe, daß 3Dfx auf der offiziellen Ultima-9-Webseite Werbung schaltet...

**Mick Schnelle** Klar braucht man für den vollen Spaß echte Mörder-Hardware. Aber Ultima 9 ist ja auch kein simpler Shooter. Die 3D-Engine ist derzeit einzigartig und richtungsweisend! Bei kaum einem Spiel kann man so weit in die Landschaft schauen. Gegenstände bleiben das ganze Spiel über genau da liegen, wo man sie fallen gelassen hat. Regentropfen fallen realistisch und zerplatzen, wenn sie auf ein Objekt

stoßen. Dazu kommen wunderschöne Beleuchtungseffekte mit echtzeitberechneten Lichtquellen.

**»Einzigartige Engine«**

**»Rätsel: erste Sahne«**

**Gunnar Lott** Der ganze Spaß ist bei runtergeschraubten Details doch nur noch die Hälfte wert. Ich finde, Origin hätte Ascension vor allem im Hinblick auf das Tempo der Grafik noch weiter optimieren müssen. Auch wenn sich dadurch der Release bis nach Weihnachten verzögert hätte. Kann ein Spiel mit solchen Performance-Problemen überhaupt 92 Prozent bekommen?

**Mick Schnelle** Klar kann's das – U9 ist fantastisch! Die Wertung darf nicht vom absoluten Hardware-Minimum ausgehen. Origin hat schon immer innovative Spiele mit Edelgrafik entwickelt, die nach Spitzen-Hardware schrien. Wing Commander benötigte seinerzeit als erstes Spiel einen 386er für volle Detailstufe und löste damals heftige Proteste aus. Mittlerweile ist es ein unumstrittener Meilenstein. Mit Ultima 9 wird es genauso gehen. Spätestens in einem Jahr ist die jetzige Nobel-Hardware Standard – und Ascension wird Vorreiter- und Klassikerstatus genießen.

**GUN**



# Britannia



## Eine der acht Säulen

Eingeschlossen vom Meer und glutheißen Lava, läßt die mysteriöse Säule den Avatar nicht an sich heran. Doch die Nähe des Dungeons Wrong hilft, auch dieses Geheimnis zu ergründen.



## Britain

Die Hauptstadt Britannias ist die erste Siedlung, die Sie durchstreifen. Das bäuerlich-rustikale Ambiente läßt kaum erahnen, daß Lord British's Schloß nur wenige Gehminuten entfernt ist. Die Geschäfte rund um den Marktplatz bieten die nötige Grundausrüstung für Ihre Abenteuer im legendären Britannia feil.



## Moonglow

Die Stadt der Magier sollten Sie am besten bei Nacht bewundern. Denn dann erhellt ein grünlicher Schimmer den ganzen Ort. Bunte Lichter steigern den eindrucksvollen Effekt noch. Das kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß Sie lange brauchen werden, um hier eine ehrliche Seele zu finden.

## Terfin

Diese Insel, ganz im Süden gelegen, wurde einst aus Schwarzer Magie geschaffen. Das unheilvolle Gesicht des Guardians bildet den Eingang zu einer Höhle, die ein düsteres Geheimnis birgt. **MIC**