

Ultima-tives Rollenspiel

Ultima 9 Ascension

Richard Garriotts engagiertestes Rollenspiel geht in die Betatest-Phase.

Rechtzeitig vor Weihnachten soll sich das Mondtor nach Britannia öffnen.

Langsam nähert sich der neunte Teil der Rollenspiel-Saga Ultima seiner Vollendung. Richard Garriott und sein Team haben nach eigenen Aussagen weit über 90 Prozent von Ultima 9 Ascension fertiggestellt. In der Betatest-Phase werden derzeit Logik und Stimmigkeit der Rätsel sowie das NPC-Verhalten abgestimmt. Außerdem beteiligt sich Garriott an den Sprachaufnahmen. In der US-Version wird er einem Charakter höchstpersönlich zum guten Ton verhelfen, den Rest übernehmen professionelle Synchronsprecher. Das

gilt auch für die parallel dazu produzierte deutsche Version.

Gnadenloser Guardian

Die vom weisen Lord British regierte Parallelwelt Britannia steht vor der Vernichtung: Der altbekannte Guardian hat die acht legendären Schreine des Landes zerstört. Dadurch wurden die Einwohner korumpiert und sind keiner Gegenwehr mehr fähig. Als wäre das noch nicht genug, reißen acht riesige Säulen Britannia auseinander und treiben die beiden Monde auf Kollisionskurs. Nur Sie als Avatar mit

jahrzehntelanger Weltenrettungs-Erfahrung können wieder alles ins Lot bringen.

Weltenschmiede

Chefentwickler und Origin-Boss Richard Garriott ging es bei dem abschließenden Teil seiner Ultima-Reihe darum, eine in sich glaubwürdige und lebendige Welt zu erschaffen. Das beginnt bei der wunderschönen Grafik, die erstmals in der Ultima-Geschichte komplett in 3D gehalten ist. So können Sie sich frei durch die Lande bewegen und ohne merkbliche Ladezeiten in Häuser oder Gewölbe gehen. Die

Bewohner, auf die Sie unterwegs stoßen, agieren relativ selbstständig. Alle haben bestimmte Aufgaben und Ziele, denen sie auch ohne Ihr Zutun nachgehen. Tag- und Nachwechsel lösen sich ab,



Eine derartige Verwüstung konnte nur Ihr Erzgegner, der Guardian, anrichten.

In Schuppenpanzerung bekämpft unser Avatar ein vieläugiges Monster namens Gazer. Gut zu sehen: Das Quick-Inventar, auf das Sie über die F-Tasten zugreifen.



und Wolken ziehen am Himmel vorbei. Stürme können aufkommen, die sich zu heftigen Gewittern mit mächtigen Blitzen entwickeln. Jedes herumliegende Ding lässt sich auch benutzen. Selbst kleinste Details werden dabei berücksichtigt. So können Sie am Anfang (die Handlung beginnt in unserer Welt) die Toilettenspülung betätigen, Dreckige Wäsche reinigen Sie in der voll funktionstüchtigen Waschmaschine. Nur beim Fernsehprogramm gibt es eine kleine Einschränkung: Statt Seifenopern von RTL sehen Sie auf den verschiedenen Kanälen Werbung für Origin-Spiele.

Leichte Lernkurve

Ascension soll alte Tugenden wie die von Fans hoch geschätzte Komplexität eines *Ultima 7* aufweisen, ohne den Neuling gleich am Anfang zu überfordern. Zu Beginn werden Sie behutsam in die Spielmechanik und -logik eingeführt. Magie erlernen Sie erst, wenn Sie in Britannia ankommen. Davor haben Sie im heimischen Garten, der dem Stadtpark von Origins Standort Austin (Texas) nachempfunden wurde, die Grundkenntnisse der Steuerung sowie den Umgang mit Waffen durch Ausprobieren erlernt. Mit komplizierteren

Manövern werden Sie erst im späteren Verlauf des Spiels konfrontiert.

Reisen, Raben und Romanzen

Auf eine Party müssen Sie verzichten. Allerdings werden sich Ihnen unterwegs bei speziellen Quests Charaktere vorübergehend anschließen, die Sie aber nicht selbst steu-



Ein riesiger, feuerspuckender **Drache** baut sich vor der malerischen Wolkenfront auf.

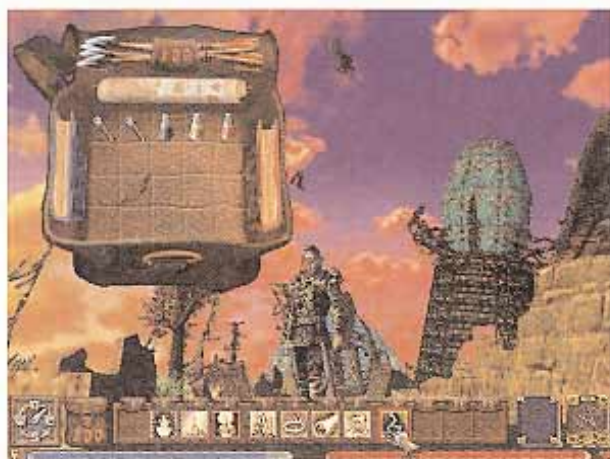


Die Welt von Britannia kennt kaum Grenzen. Das **Schloß** im Hintergrund ist keine Bitmap, sondern ein echtes Objekt, das Sie auch betreten dürfen.

ern können. Auf diese Weise lernen Sie die liebevolle Diebin Raven kennen, mit der sich später eine Romanze anbahnt. Die Reisen werden Sie größtenteils per pedes abwickeln. Gelegentlich gehen

Sie zwar auch mal an Bord eines Schiffes, sogar in Kämpfe auf hoher See werden Sie verwickelt. Neben dem Beta-Testing arbeiten die Entwickler gerade an der Optimierung der 3D-Engine. Denn *Ultima 9* gestattet Ihnen einen sehr weiten Blick in die Landschaft hinein. Die Sichtweite, innerhalb derer Sie noch Objekte erkennen kön-

nen, ist jedoch erheblich geringer. Damit der Übergang nicht zu abrupt ist, experimentieren die Grafiker damit, Gegenstände ab einer gewissen Entfernung lichtdurchlässig zu machen und dann allmählich auszublenden. Vom Erfolg dieser Methode sollen Sie sich noch vor Weihnachten selbst überzeugen können. **MIC**



Überzählige Gegenstände platzieren Sie im geräumigen **Rucksack**.

Ultima 9 Ascension

Genre: Rollenspiel Hersteller: Origin
Termin: 4. Quartal '99 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Ultima 9 wird das Rollenspiel-Genre revolutionieren. Die Grafik sieht einfach prächtig aus und spricht alle Spieler an. Zahllose manipulierbare Objekte und plauderwütige NPCs sorgen für das Ultima-Flair, das die Fans der Reihe lieben. Den Winter werde ich mir für Ausflüge nach Britannia freihalten.«