

# Hall of Fame

# Ultima 7

Von verfressenen Gefährten, kleptomatischen Tugendwächtern und verdächtigen Initialen: Eine Liebeserklärung an das beste Rollenspiel aller Zeiten. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special

Ob der **Guardian** mit der Fellowship unter einer Decke steckt?



Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Ach, **Ultima 7**. Was haben wir zusammen erlebt. Wir haben eine Welt gerettet und Brot gebacken, haben die Nacht auf einem fliegenden Teppich durchgezantzt und bei Tagesanbruch ein kleines Wunder entdeckt, haben gestaunt und gelacht und bei »Rule, Britannia!« leise mitgesungen, aber das muss ja niemand wissen. Wie oft habe ich dich durchgespielt? Fünf Mal? Sechs Mal? Ich weiß es nicht mehr;

aber ich weiß, dass ich wahrscheinlich nie wieder ein Spiel spielen werde, das mich so wunderbar verzaubert. Vielleicht bin ich dazu inzwischen auch einfach zu alt.

Dabei wäre das beinahe nichts geworden mit **Ultima 7** und mir. Als es 1992 bei meinem Spielhändler mit den Augen klumpert, verschweigt es mir nämlich geflissentlich, dass mein von Luft, Liebe und Taschengeld nur notdürftig zusammengehaltener 386er seinen hohen Ansprüchen nicht genügt. Und dass mich meine von **Ultima 5** und **Ultima 6** gestählten Englisch-Kenntnisse schneller im Stich lassen würden als Ratten

das sinkende Schiff. Okay, **Ultima 7** gab's auch auf Deutsch, aber da klang der böse Guardian wie ein verschnupfter Frosch. Keine Chance, ein Wörterbuch musste her und ein 486er auch. Das Wörterbuch war schnell beschafft, »ist doch für die Schule«, aber die Sache mit dem 486er gestaltete sich problematisch. Zum Ausgleich musste ich tatsächlich Chemie lernen. Chemie! Doch als ich meinen Vater endlich soweit hatte und **Ultima 7** zum Laufen brachte, da war's einfach zu verdammt gut. Ich will gar nicht von der Grafik anfangen; wer damals jung war, der versteht, was ich meine, und wer die Gnade der späten Geburt genießt, der wird wahr-

Eine einblendbare **Karte** hilft bei der Orientierung in der völlig offenen Spielwelt.





Sektenguru **Batlin** quasselt esoterischen Quatsch.



In meinem **Rucksack** sieht's immer aus wie bei Hempels unterm Bett.

## Deswegen legendär

- ☛ glaubhafte Spielwelt
- ☛ fantastische Geschichte
- ☛ das letzte »echte« Ultima
- ☛ dämliches Kampfsystem
- ☛ Brot backen!

scheinlich nie so ganz verstehen, was diese alten Leute an diesem bunten Pixelbrei wunderschön finden. Ich will mich auch nicht lange mit der Sprachausgabe (Sprach! Aus! Gabe!) aufhalten oder dem Umstand, dass kein Ladebildschirm die zusammenhängende Spielwelt störte. Stattdessen will ich viel lieber von der Geschichte erzählen.

Die ging so: Seit meinem letzten Besuch in Britannia waren mehr als 200 Jahre vergangen und in der Zwischenzeit hatte sich dort eine Sekte häuslich eingerichtet. Diese »Fellowship« faselte esoterischen Kram, erinnerte frappierend an Scientology und war meinem 14jährigen Spieleverstand schon alleine deshalb suspekt, weil sie die acht Tugenden als altmodischen Quatsch ablehnte. Altmodisch! Meine acht Tugenden! Mit denen ich in **Ultima 4** verschmolzen war, die ich in **Ultima 5** vor den tyrannischen Perversionen von Lord Blackthorn geschützt habe und wegen denen mich in **Ultima 6** beinahe die Gargoyles abgemurkst hätten. Ich war garantiert nicht zum Avatar der acht Tugenden aufgestiegen und hatte mich durch die gletscherartigen Ladezeiten von **Ultima 6** auf dem C64 gequält, damit ein paar Esoterik-Heinis mit Britannia Schlitten fahren!

## Der zweite Teil



Unter dem Titel **Ultima 7 Part Two: The Serpent Isle** erschien 1993 eine Fortsetzung, die direkt an die Ereignisse von **Ultima 7** anknüpft, die gleiche Engine benutzt und sich genauso großartig spielt. Produzent war übrigens ein gewisser Warren Spector.

Und so schaffte **Ultima 7** etwas, an dem andere Rollenspiele immer noch reihenweise scheitern: Es nahm mich emotional mit, machte mich selbst und mein bislang Erlebtes zum Mittelpunkt der Geschichte. Ich wusste verdammt gut, dass an dieser »Fellowship« irgendetwas gewaltig faul war – bloß nachweisen ließen sich das die aalglatten Teflon-Typen unter Sektenguru Batlin nicht. Selbst mein alter Kumpel Lord British ließ die Bande gewähren. Also machte ich mich auf die Suche nach Beweisen – und entdeckte die vielleicht liebevollste Spielwelt aller Zeiten. Eine Welt nämlich, in der jeder Bewohner seine eigene kleine Geschichte besaß, in der ich Brot backen und Garn weben durfte, in der es förmlich wimmelte von kleinen und großen Geheimnissen, dem mysteriösen Verschwinden der Magie, einer geheimnisvollen Sternenkongregation ... und in der mir meine Gefährten fast die Haare vom Kopf gefressen hätten.

**Ultima 7** inszenierte seine Welt nämlich so konsequent, dass meine Party-Kameraden in regelmäßigen Abständen einen Happen einwerfen mussten. Das wäre keine große Sache gewesen, aber weil ich natürlich jeden alten Spezi von Lolo bis Shamino in meine Gruppe aufnehmen musste, fraß sich die achtköpfige Mischpoke in beängstigendem Tempo durch Würstchen, Rehkeulen und Käse. »I must have food«, würde Dupre sagen, und ich würde panisch durch Rucksäcke wühlen, in denen es permanent aussah wie bei Hempels unterm Bett, auf der Suche nach einem letzten Käselaiab, von dem ich hätte schwören können, dass er drin ist, was er natürlich nicht ist, weil ihn Shamino bestimmt verputzt hat, als ich mal kurz nicht hingeguckt habe.

»I must have food«

Ich sage ganz unbescheiden: Wenn ich mein Essen gekauft hätte, würden die Bauern und Schlachter von Britannia heute noch in Goldstücken und Edelsteinen baden. Dass sie das nicht tun, liegt ursächlich an einer streng geheimen neunten Tugend. Sie lautet: Was nicht festgenagelt ist, darf vom Avatar eingesteckt werden. Das Problem mit dieser neunten Tugend ist, dass sie außer mir niemand kennt. Ich sollte mich also nicht dabei erwischen lassen, wie ich dem Metzger das Fleisch oder dem Bürgermeister von Britain das Gold stibitze. Auch von meinen eigenen Kameraden nicht, denn

sonst sagen die Sachen wie »Ist das tugendhaft, Avatar?« und verlassen wutentbrannt meine Party. So geht's natürlich nicht, denn ich brauche die Kerle für das heillose Durcheinander, das **Ultima 7** ein Kampfsystem nennt. Also lasse ich meine Kumpel stibitzen: Wenn ich erst den Rucksack von Dupre aufmache, dann die Kiste vom Bürgermeister, und erst jetzt den Inhalt des einen ins andere verschiebe, ist es so, als habe Dupre geklaut. Klappst astrein – so lange der Bürgermeister im Nebenzimmer schlummert.

Was meinem 14jährigen Spieleverstand damals entgeht, ist der Umstand, dass sich der Entwickler Origin diverse Seitenhiebe auf Electronic Arts erlaubt. So bilden die drei Fellowship-Generatoren, die ich im weiteren Spielverlauf zerstören muss, das damalige EA-Logo. Und ein mörderisches Sektenpäpchen, dem ich durchs halbe Spiel erfolglos nachjage, heißt nichts umsonst Elizabeth und Abraham – man beachte die Initialen. Die Pointe: Ein paar Monate nach dem Release von **Ultima 7** wurde Origin geschluckt – und zwar von, wem sonst, EA.

Ach, **Ultima 7**. Hier sitzen wir immer noch, zwanzig Jahre, einen tollen zweiten Teil und zwei missglückte Nachfolger später, du und ich, wie in alten Zeiten. Origin gibt's längst nicht mehr, geschlossen, und ich soll über dich schreiben. Morgen ist Abgabe, sagt die Chefredaktion. 5.000 Zeichen sollen es werden, 5.000 Zeichen, in denen ich irgendwie erklären muss, warum du das verdammt nochmal beste Rollenspiel aller Zeiten bist. Aber vorher – tanzen wir noch eine Nacht auf dem fliegenden Teppich? Du weißt schon, um der alten Zeiten willen. Jochen Gebauer / GR

## Ultima 7

<b>PUBLISHER</b>	Origin Systems
<b>ENTWICKLER</b>	Origin Systems
<b>QUELLE</b>	gog.com, Ebay
<b>SPRACHE</b>	Englisch
<b>MINIMUM</b>	386 DX mit 33 MHz und 4 MB RAM
<b>SO LÄUFT'S</b>	Mit DOSBox läuft Ultima 7 auch auf modernen Systemen. Eine gute Alternative zu DOSBox ist die kostenlose Exult-Mod.



**Fazit** Glaubwürdiger wurde eine fiktive (Rollenspiel-)Welt noch nie inszeniert.