

# Ultima IV



## Das Spiel

Was bleibt nach dem Tod von Exodus? Ein zerstörtes Land, ein Land ohne Hoffnung, ein Land der verlorenen Träume. Wenn es doch nur jemanden gäbe, der den Menschen Mut machen könnte, ihnen einen Sinn aufzeigen, ihnen das Gefühl geben könnte, daß es sich lohnt zu leben. Das und nichts anderes ist die Suche nach dem einen Menschen, der die Verkörperung alles Guten ist. Die Suche nach dem „Avatar“. Ihr könnt es euch sicher schon denken: Ich soll dieser Avatar werden. Nachdem ich Sosaria schon dreimal aus der Klemme geholfen habe, werde ich auch diesmal wieder von Lord British zu Hilfe gerufen.

## Die Inkarnation des Guten

Gleich zu Anfang von Ultima IV mache ich mich auf den Weg zu ihm. Doch wie das so ist, die Orcs sind immer noch eine Plage in Sosaria. Daß sie jetzt aber im Verbund mit Nattern angreifen, ist mir neu. Für die zwei Orcs reicht meine spärliche Ausrüstung an Waffen gerade noch, aber die Natter erwischt mich auf dem falschen Fuß: Ein Biß von ihr, und ich bin vergiftet. Der Tritt, den ich ihr dafür verpasse, verarbeitet das arme Tier zwar zu Püree, aber damit ist mir nicht mehr zu helfen. Drei, vier Schritte noch, und dann entswinde auch ich auf Wolke Nummer 7. Dachte ich – aber es kommt anders. So muß ich nun die Erfahrung machen, daß der schnellste Weg zu Lord British genau durch die Pforten des Todes führt: Der nette Lord scheint nun auch schon Kontrolle über Leben und Tod erlangt zu haben. Wie dem auch sei, ich bin ihm herzlich dankbar für meine Wiederauferstehung und empfange willig seinen Auftrag: Ein Avatar muß sich zunächst mal in den acht Tugenden hervortun, die da sind Aufrichtigkeit, Mitleid, Kühnheit, Gerechtigkeit, Aufopferungsbereitschaft, Ehre, Religiosität und Demut. Nur wer diese acht Tugenden vollständig erfüllt, darf sich Avatar nennen. Dieser Übermensch muß dann in die tiefste und gefährlichste Höhle Sosarias hinabsteigen: In die Abyss, die Quelle allen noch verbliebenen Übels in Sosaria. Dort, ganz unten, liegt der Codex der ultimativen Weisheit, das Buch der Bücher. Dorthin soll die Reise führen.

Doch halt, nicht so schnell. Auch nach dem Tod von Exodus hat es gewaltige Erdbeben in ganz Sosaria gegeben, neue Inseln sind entstanden, ja ganz neue Landschaften, alte Städte wurden verlassen und dafür neue gegründet. So schien es auch opportun, Sosaria zu Ehren Lord Britishs Schloß in Britannia umzutaufen. Nichts ist mehr so, wie es war, und das heißt für mich, daß es erst einmal auf Erkundungsreise geht. Dabei sind mir die acht neuen Mondtore von Nutzen, die mich jeweils in die Nähe einer Stadt bringen und damit in Sicherheit. Trotzdem endet meine Reise zunächst, wie nicht anders zu erwarten, beim nächstgelegenen Waffenschmied in Britain, nur einen Steinwurf vom königlichen Schloß entfernt. Britain ist die Stadt der Barden, so wie jede der acht großen Städte eine bestimmte Berufsgruppe bevorzugt. Jede dieser Berufsgruppen (zum Beispiel Magier, Kämpfer, Druiden, Schafhirten) ist wiederum die Verkörperung einer Tugend. So sind zum Beispiel die Barden von Britain vorbildlich, was ihr Mitleidsempfinden anderen gegenüber angeht. Andererseits sind die Schmiede von Minoc für ihre Aufopferungsbereitschaft bekannt. Aber zurück zu den Barden: Von ihnen lerne ich, wie ich die höchste Stufe des Mitleids erreiche:

- \* Bettlern ab zu ein Stückchen Gold geben,
- \* Feinde, die vom Schlachtfeld fliehen, nicht hinterrücks erschlagen,
- \* Am Altar bzw. Schrein des Mitleids meditieren.

Das alles erfahre ich, indem ich mich mit den Leutchen dort unterhalte, was bei Ultima IV schon in regelrechte Konversation ausarten kann. Mal bekomme ich wichtige Informationen, mal redet mein Gegenüber bloß irgendein Wischiwaschi, wie im richtigen Leben eben. So erfahre ich unter anderem, daß für den Einlaß in den Schrein des Mitleids zwei Dinge unbedingt vonnöten sind: Die Rune und das Mantra des Mitleids. Die Rune ist ein Stein mit eingeritzten Schriftzeichen, der irgendwo in Britain verborgen ist; das Mantra ist ein einsilbiger, mystischer Gesang, mit dem ich am Schrein meine gesamte Gedankenkraft auf die eine Tugend konzentrieren kann. Wie finde ich nun aber die Rune, das Mantra und den Schrein des Mitleids? Ganz einfach: Wieder durch Kommunikation mit den Einheimischen. Der Einfachheit halber frage ich danach jeden, der mir über den Weg läuft. Zwar ernte ich dabei dutzendweise Kopfschütteln und Schulterzucken, aber bei drei Leutchen habe ich Erfolg: Sie verraten mir die Geheimnisse. Übrigens muß man nicht unbedingt nach dieser Holzhammermethode vorgehen.

Fragt man die Menschen nicht gezielt nach Dingen, sondern hört sich erst einmal ihre Geschichten an, findet man auch sehr schnell heraus, wer wo welche Information parat hat und wo man diesen jemand suchen muß. Ein kleiner Tip, der einem das Spielen sehr erleichtert: Im Dorf Vesper, das sich am nordöstlichen Ende Britannias befindet, erhält man Dinge, die einem sehr viel Arbeit abnehmen. Es ist nämlich der einzige zu Fuß zu erreichende Ort, an dem die Gilde der Diebe ihre Waren feilbietet: Kerzen, magische Schlüssel und magische Juwelen. Die magischen Schlüssel, wie könnte es anders sein, öffnen auch verriegelte Türen, und mit den magischen Juwelen kann man einen Überblick über die nähere Umgebung bekommen. Besonders in den unterirdischen Höhlensystemen, von denen noch die Rede sein wird, ist das von großem Nutzen. Doch das beste Stück, was die Diebe zu bieten haben, finde ich nicht in der Auslage. Ich muß schon konkret nach dem Item „D“ fragen und bekomme – gegen entsprechendes Entgelt natürlich – einen Sextanten. Dieser kleine Helfer ist ein absolutes Muß in Britannia, weil er in Breiten- und Längengraden genau den jeweiligen Standort des Benutzers angibt.

## Die Erkenntnisse eines Wanderers

So liegt Vesper zum Beispiel bei den Koordinaten „D'L" M'J““, kurz „DLMJ“. Damit ist es nun auch kein Problem, die rauen Ozeane Britannias zu durchkämmen, um ihnen ihre letzten Geheimnisse zu entreißen. Doch mein nächstes Ziel hat weniger mit Wasser zu tun, eher mit einem anderen Element: Erde. Ganz tief unter der Erde hat es seit Mondain, dem Zauberer, nie richtig aufgehört zu rumoren. Und auch heute sind die Höhlen noch immer von den grauenvollsten Geschöpfen bevölkert, vor denen jeder normale Mensch die Waffen strecken müßte. Doch nicht ich, ein angehender Avatar. Auf meiner Reise habe ich genug gelernt, um für die Reise ins Innere der Erde gerüstet zu sein:

- \* Insgesamt gibt es sieben Höhlen (acht zusammen mit der Abyss), von denen jede einer bestimmten Tugend entgegensteht. So ist zum Beispiel der Dungeon „Despise“ (Verachtung) die Antithese zur Tugend des Mitleids, „Shame“ (Schande) steht der Tugend der Ehre gegenüber.
- \* In jedem Dungeon findet man einen farbigen Stein, außer in Hylothe, hier fehlt er.
- \* Die Dungeons sind tief im Boden der Mutter Erde miteinander verbunden durch die Altarräume von Wahrheit, Liebe und Mut.

Doch zunächst interessieren mich vor allem die sagenhaften Goldschätze, die in den Bäuchen der Höhlen vor sich hinschlummern sollen. Also wage ich mein Glück im Dungeon Destard, dem Gegenpart zur Tugend der Kühnheit. Ihr habt ja recht; ich hätte es wissen müssen. Schon die Schwierigkeits-Steigerung in Ultima III hätte mich davon abhalten sollen, so etwas Gefährliches zu tun. Doch leider höre ich nur selten auf die innere Stimme, die mich zur Vernunft anhält. Lieber lasse ich mich von meiner grenzenlosen Neugier leiten. Das habe ich nun davon; schon die erste Truppe angriffslustiger Skelette macht wieder einmal die heilbringenden Kräfte meines Freundes Lord British nötig: Zum zweiten Mal läßt er mich aufstehen. Da ich nicht weiß, wie ich angesichts der tödlichen Gefahren in einer Höhle länger als fünf Atemzüge überleben soll, bitte ich meinen mächtigen Auftraggeber um Hilfe. Schließlich hat ein Boß ja auch Verpflichtungen seinen Untertanen gegenüber.

Ein netter Zug an ihm ist zum Beispiel, daß er sich um mein Wohlergehen kümmert. Frage ich ihn nach seinem Wohlbefinden, so ist er auch gleich um das meinige besorgt und heilt selbst meine kleinste Wunde, falls nötig. Der andere nette Zug an ihm ist, daß er mir tatsächlich Hilfe gewährt. Ich solle mir doch das Leben nicht so schwer machen und mir in den Städten Kumpagne suchen, die mit mir auf große Reise gehen wollen. Man muß sie nur danach fragen. So gabele ich dann auf meiner weiteren Reise einige Weggefährten auf: In Trinsic einen Paladin namens Dupree, in Moonglow die Magierin Mariah. In jeder Stadt gibt es genau einen, der mit mir gehen will. Mit dieser schlagkräftigen Truppe gelingt es mir das erste Mal, einen Dungeon zwar stark ramponiert, aber doch lebendig zu bestehen. Daß mir dabei auch gleich der rote Stein des Mutes in die Hand fällt, ist ein Erfolg, der meinen Triumph nur noch vergrößert. Hier will ich einmal die Erkenntnisse vortragen, die ich inzwischen in Britannia gesammelt habe, nicht zuletzt durch häufiges Meditieren an den Schreinen.

Es existieren drei Grundtugenden: Wahrheit, Liebe und Mut. Jede der acht Tugenden ergibt sich aus einer direkten Kombination einer, zweier oder aller drei Grundtugenden. So setzt sich zum Beispiel Gerechtigkeit aus Wahrheit und Liebe zusammen.

Nur die Demut liegt jenseits der drei Grundtugenden. Sie steht für sich allein. Zu jeder Grundtugend gibt es auch eine Grundfarbe: Blau, Gelb und Rot. So wie jede Tugend nun eine Mischung aus den Grundtugenden ist, ist auch die Farbe der in den Dungeons gefundenen Steine eine Mischung. Der purpurne Stein enthält so zum Beispiel Blau und Rot, denn Ehre besteht aus Wahrheit und Mut.

Doch genug davon, wenden wir uns wieder dem Spielgeschehen zu. Gemeinhin findet man alle gesuchten Gegenstände an den Orten, wo sie auch hingehören: Die Runen in den Städten, die Steine in den Dungeons. Nur einige wenige findet man eben nicht. So verbirgt sich die Rune der Religiosität in der Schatzkammer von Lord British's Schloß und nicht – wie erwartet – in der Stadt Skara Brae. Wie ich dahinkomme? Nun ja. Der Laie sollte sich einmal das Mauerwerk des königlichen Baus genauer ansehen; er wird Unregelmäßigkeiten entdecken, die er leicht als Geheimtüren entlarven kann: Einfach durchgehen.

## Die britannische Philosophie

Die Rune der Demut wurde aus der zerstörten Stadt Magincia nach dem Dorf Paws gebracht. Magincia, die einst blühende Stadt, wurde vernichtet, weil ihre Einwohner zu stolz und eitel waren. Denn merke: Stolz ist keine Tugend und schon gar nicht die eines Avatars. Den schwarzen Stein sollte man bei Doppelneumond an der Stelle suchen, wo das Mondtor von Moonglow, der Stadt der Aufrichtigkeit, liegt. Erfolg garantiert. Schließlich ist der weiße Stein im Gebirge verborgen, dort, wo man nur mit etwas hinkommt, das über den Wolken schwebt: Gerüchteweise hat man von solch einem Gerät schon gehört; es soll sich beim Dungeon Hylothe befinden. Doch wie ich mich auch anstrengte, eine Höhle dieses Namens ist nirgends zu finden. Des Rätsels Lösung erfahre ich – wie immer – durch ein Gespräch mit einem netten Stadtbewohner: Im Schloß von Lord British gibt es einen verborgenen Eingang zur Unterwelt, und der führt, wie ich beim Ausprobieren feststellen muß, genau zu besagtem Dungeon.

Wer bis jetzt noch keine Magie benutzt hat, der wird es wohl niemals mehr lernen. Insgesamt 26 Zaubersprüche kann ein großer Zauberer beherrschen, gesetzt den Fall, er hat auch die richtigen Zutaten dazu. Was man jedoch für einfache Sprüche wie „DOWN“ (eine Dungeonetage tiefer) und „UP“ (der Oberfläche wieder etwas näher) braucht, bekommt man in jedem besseren Bioladen. Bin ich erst einmal im Dungeon Hylothe angekommen, benutze ich sofort den Spruch „EXIT“, um meinem dunklen Grab zu entfliehen. Tatsächlich komme ich dadurch wieder zur Oberfläche, wo keine vier Schritte entfernt ein Fesselballon meiner harret. Nun weiß ja jedes Kind, daß man Ballons nur begrenzt steuern kann, weil sie vor allem vom Wind weitergetrieben werden, den man im allgemeinen nicht beeinflussen kann. Bei Ultima IV aber doch! Ein einziger, relativ primitiver Zauberspruch genügt. Somit gelingt es mir, das Gebirge namens Serpent's Spine zu erreichen, wo ich den anders wirklich nicht zugänglichen weißen Stein finde. Wer sich einmal in der Magie versucht hat, der ist für immer von ihr gefangen.

So muß ich nun auch unbedingt die beiden mächtigsten Zutaten haben, die es in keinem Laden zu kaufen gibt: Mandrake (Alraune) und Nightshade (Nachtschatten). Wo es diese gibt, habe ich bereits – aber eher zufällig – herausgefunden:

- \* Nightshade gibt es bei den Koordinaten „JFCO“, jedoch nur bei Doppelneumond.
- \* Zur gleichen Zeit findet man Mandrake an der Stelle in den Blutigen Ebenen, wo immer noch kein Gras über die dunkle Vergangenheit gewachsen ist: Der Boden ist dort noch immer sumpfig von unschuldig vergossenem Blut.

Meine Suche neigt sich nun langsam dem Ende zu, fehlen mir doch nur noch wenige Zutaten:

- \* Die Glocke des Mutes, das Buch der Wahrheit und die Kerze der Liebe, die zusammen erst den Einlaß in die Abyss ermöglichen.
- \* Das silberne Horn, mit dem man die Dämonenhorden vertreiben kann, die den Schrein der Demut umlagern. Ich finde es auf einer der Inseln südlich von Spiritwood an der Stelle „KNCN“.
- \* Das Wheel der an der Stelle „NHGA“ gesunkenen H. M. S. Cape, mit dem ich ein stärkeres Schiff bekomme, welches es mit den Piratenhorden auf der Insel der Abyss aufnehmen kann.
- \* Der Schädel von Mondain, dem Zauberer, den ich nur am Eingang der Abyss benutzen darf, um Mondains Einfluß ein für allemal aus dieser Welt zu verbannen. Er befindet sich im Meer bei den Koordinaten „PFMF“, zu suchen nur bei Doppelneumond.

Wo finde ich denn nun aber Glocke, Buch und Kerze? Auch darauf wußten einige meiner Gesprächspartner Antwort. Das Buch der Wahrheit befindet sich im Schloß der Wahrheit, dem Lycaeum: Dort, wo sich eben Bücher befinden, in der Bücherei. Mit der Glocke ist das schon schwieriger. Sie liegt im offenen Meer an der Stelle „NALA“. Ganz kompliziert gestaltet sich die Suche nach der Kerze der Liebe. Doch analog zu Ultima III liegt die Lösung im Strudel. Fährt man mit einem Schiff dort hinein, wird man zu einem Binnensee transportiert, von dem aus ein verborgenes Dorf erreichbar ist: Cove. Dort findet man endlich die Kerze der Liebe. Was braucht der Abenteurer noch, um für das letzte, das größte Abenteuer, die Abyss, gewappnet zu sein?

- \* Ich muß in allen Tugenden vollkommen sein. Der Seher Hawkind in Lord Britishs Schloß nimmt sich gerne Zeit, mir darzulegen, wie weit meine Fortschritte gediehen sind. Bin ich bereit, in einer Tugend die letzte Auszeichnung zu bekommen, muß ich zu deren Schrein und dort Zyklen lang meditieren. Dann erhalte ich in dieser Tugend das Avatar-Patent. Habe ich in allen acht Tugenden Vollkommenheit erreicht, so erscheint in der Anzeige ein Ankh, das Zeichen des Avatars.
- \* Sieben Gefährten brauche ich für mein letztes Abenteuer.
- \* Ein dreiteiliger Schlüssel fehlt noch. Ihn erhält man in den drei Dungeon-Altarräumen, wenn man die farblich korrekten Steine in den jeweiligen Altar einfügt (man besinne sich auf die britannische Philosophie).
- \* Ein Paßwort wird gebraucht, von dem die Herrscher der Schlösser Serpent's Castle, Lycaeum und Empath Abbey jeweils eine Silbe wissen.
- \* Die Empath Abbey und Serpent's Castle muß ich sowieso besuchen, weil es dort mystische Waffen und Rüstungen gibt, das einzige, was in der Tiefe der Abyss noch von Nutzen ist. Mystische Waffen findet ein Avatar im Trainingsraum von Serpent's Castle, mystische Rüstungen im Zentrum des „Eichengraves“ von Empath Abbey.
- \* Zu guter Letzt muß ein Avatar das reine Axiom kennen: Die letzte Antwort auf die allererste Frage. Die Visionen an den Schreinen sind dabei hilfreich.
- \* Besonders gute Waffen will ich mir vorher auch noch suchen. Dazu mache ich einen Abstecher in den Piratenhafen Buccaneer's Den (Koordinaten „JOII“).

Doch dann geht es ans Eingemachte: Abyss, der Avatar kommt!

### **Ende gut, alles andere auch gut**

Mit dem Wheel der H. M. S. Cape birgt die Einfahrt zur Insel der Abyss nur noch wenige Schrecken für mich. Der übermächtig erscheinenden Piraten-Seemacht ist in Kürze der Garaus gemacht. Kaum bin ich gelandet, führt mich mein Weg ostwärts, bis die Felsen mich zwingen, eine Route nach Süden einzuschlagen. Da ist sie: Die Abyss. Umgeben von todbringenden Lavaströmen. Doch es hilft nichts, da muß ich durch. Mit leicht angesengter Haut erreiche ich den Eingang, doch der ist verschlossen. Also mache ich es zunächst einmal, wie man es mir gesagt hat: Ich werfe den Totenschädel Mondains in den Abgrund. Die Erde beginnt zu beben, als das üble Relikt für immer und ewig verschwindet. Jetzt schlage ich die Glocke des Mutes an, die, einmal angestimmt, nicht mehr aufhört zu tönen. Als zweites beginne ich aus dem Buch der Wahrheit vorzulesen und bemerke, wie sich meine Worte mit dem Bimmeln in Einklang befinden. Zu guter Letzt zünde ich die Kerze der Liebe an: Siehe da, die Abyss gibt ihren Eingang frei.

Eigentlich ist die Abyss ein Dungeon wie jeder andere, nur verteuft viel schwerer. Gab es schon in den anderen Höhlen gelegentlich Räume mit Geheimgängen, so wird aus der Ausnahme in der Abyss die Regel. Ich muß jeden Winkel eines Raumes absuchen und auf die geringste Veränderung achten. Eine Wand, die sich beim Betreten eines bestimmten Feldes plötzlich verschiebt, gibt vielleicht ein verborgenes Stück Fußboden frei. Trete ich nun darauf, öffnet sich wahrscheinlich der versteckte Gang, der mich meinem Ziel ein wenig näher bringt. Um eine Etage tiefer zu kommen, gibt es in allen anderen Dungeons Leitern. Nicht so in der Abyss. In jedem Level finde ich einen Altar, auf den man einen der Steine legen muß. Erst dann gibt der Altar den Zugang zur nächsten Etage frei. Nach zirka drei Stunden andauernder harter Arbeit (nicht mal Zwischenspeichern ist in der Abyss erlaubt), und nachdem ich sogar noch gegen meine eigenen Spiegelbilder gekämpft habe, ist es soweit. Der letzte Stein ist der schwarze Stein der Demut. Sobald ich ihn auf den achten und letzten Altar gelegt, brav den dreiteiligen Schlüssel benutzt und mein Paßwort aufgesagt habe, darf ich das Zimmer des Codexes betreten.

Doch wer glaubt, damit ist alles zu Ende, der täuscht sich gewaltig. Eine Stimme beginnt, mir Fragen zu stellen, auf die ich nur dank meiner Ausbildung als Avatar richtig antworten kann. Der Diskmonitor-Champion ist spätestens hier angeschmiert und darf sich bei einer einzigen falschen Antwort noch einmal drei Stunden durch die Abyss durchkämpfen. Doch vor der letzten aller Fragen zittere auch ich. Mit letzter Kraft und wackelnden Knien tippe ich Buchstabe für Buchstabe des Wortes ein, das ich für die letzte aller Antworten halte: Das reine Axiom. Und tatsächlich. Der Boden scheint unter mir nachzugeben, die Erde bebt, aber ich fühle mich leicht, sicher und geborgen. Ich bin der Avatar, die Verkörperung all dessen, was gut ist. Wozu es gut ist, ein Avatar zu sein, weiß ich zwar nicht. Aber wozu das führt, darüber bin ich mir im klaren: zu Ultima V.

(64'er-Longplay 4/1990; Autoren: Bernd Wiebelt/Matthias Fichtner)