

# EXODUS-ULTIMA III



**Exodus, auch als Ultima III beka-  
zum vorhergehenden Verkaufsh  
ein Spiel, an dem man entweder  
zweifelt: Zum Lösen des Spiels  
Wochen – ein Tagespensum v**

**U**ltima III ist zwar die Fortsetzung zu Ultima II, das man aber zum Spielen von Exodus nicht benötigt. Um die Handlung von Ultima III zu begreifen, muß jedoch auf die Geschichte des zweiten Teils zurückgegriffen werden:

Das Ziel des C-64-Spiels Ultima II war, den bösen »Minax« zu eliminieren. Als dieser schließlich starb (nachdem der Spieler Ultima II gelöst hat), herrschte im Land schließlich 20 Jahre lang Frieden. Doch die Horden des Bösen kamen wieder. Exodus, der Sohn des toten Minax, wählte den richtigen Augenblick, um das Land »Sosaria« erneut mit Tod und Verderben heimzusuchen. Ihre Aufgabe ist es nun, mit einer Gruppe von vier Abenteurern, das Land Sosaria vom Bösen zu befreien.

Sie sehen sich der Aufgabe gestellt, das Land zu erkunden und das Böse wo es auftritt zu zerstören. Das Endziel ist, Exodus zu finden und zu vernichten.

Zunächst wählt man unter seinen Charakteren vier »Adventurer« aus, mit denen man in eine Welt der Gefahren aufbricht. Zur Wahl stehen zehn verschiedene Charakterklassen (»Fighter, Paladin, Ranger, Barbar, Alchemist, Druid, Cleric, Wizard, Illusionist, Thief«), die man mit fünf verschiedenen Rassen kombinieren kann (»Human, Elf, Dwarf, Fuzzy, Bobbit«). Jede dieser Charakterklassen hat bestimmte Attribut-

werte: Ein Kämpfer hat seine Stärke, ein Zauberer seine Intelligenz, ein Dieb seine Geschicklichkeit, etc. Die Rasse ist mitentscheidend für die Maximalverteilung der Werte: Ein Zwerg kann seine Stärke auf bis zu 95 Punkte bringen, seine Geschicklichkeit jedoch höchstens auf 50. Die Maximalwerte für Menschen sind für alle Werte 75 Punkte. Zusätzlich steht Ihnen noch die Wahl des Geschlechts Ihrer Spielfiguren offen: Männlich, weiblich oder »other« (was das ist, dürfen Sie sich selbst überlegen).

Durch die geeignete Zusammenstellung Ihrer Charaktere und deren Attributwerte, sichern Sie sich also Ihr Überleben und den eventuellen Erfolg. Bei unglücklicher Auswahl der Charaktere, zum Beispiel lauter schwache Zauberer und nichts anderes, werden Sie sehr bald auch große Mißerfolge erleben müssen.

Wenn Sie in die weite Welt hinausziehen, begegnen Ihnen viele verschiedene Kreaturen, einige gut und viele böse. Sind die Kreaturen Ihnen freundlich gesinnt, so haben Sie die Möglichkeit, mit ihnen zu reden. Dabei können Sie oftmals nützliche Hinweise zur Lösung des Rätsels erfahren. Im Falle, daß Sie auf feindliche Monster stoßen, steht Ihnen meistens ein schwerer Kampf bevor.

Sie sind in diesem Kampf nicht nur auf Nahkampfwaffen oder Weit-

schußwaffen (zum Beispiel Pfeil und Bogen) beschränkt: Wenn Sie Ihre Spielcharaktere sorgfältig ausgewählt haben, können Ihre »Wizards« oder »Clerics« den Tod der Feinde mit machtvollen Zaubersprüchen auch ein bißchen beschleunigen.

Im Verlauf des Spiels treffen Sie auf Städte, Dungeons (unterirdische Labyrinth, in Exodus acht Stockwerke tief), Burgen und sogar ein »längst vergessenes Land«. Zusätzlich gibt es noch versteckte Städte, die man nur bei genau der richtigen Stellung des Mondes und durch Gehen in den richtigen Teleporter erreicht.

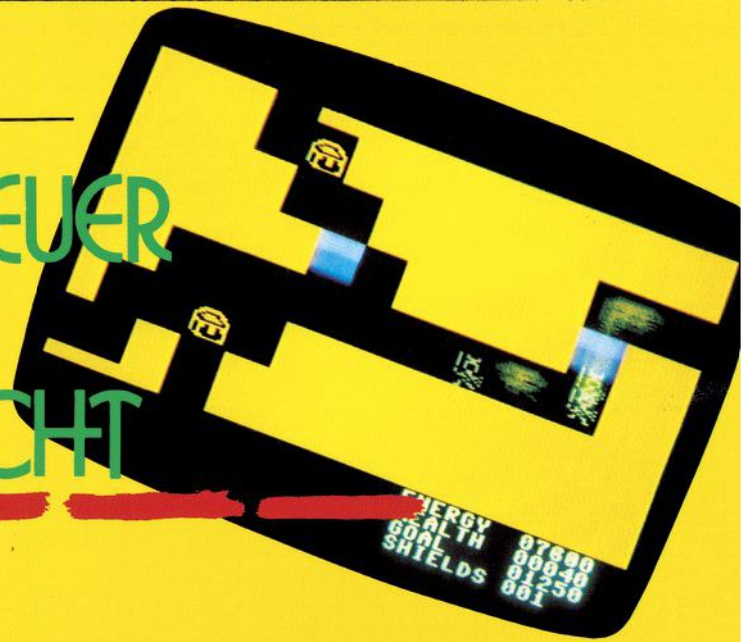
## Geduld ist nötig, aber es lohnt sich

In den Städten und Burgen gibt es fast sämtliche Ausrüstung zu kaufen, die man zur Bewältigung des Abenteuers benötigt (Rüstungen, Waffen, Essen, Pferde). Außerdem gibt es noch besondere magische und exotische Gegenstände.

Um den Schluß des Abenteuers erreichen zu können, benötigt man noch viele Hilfsmittel, die man im Laufe des Spiels ergattern muß, beispielsweise die »Mark of Fire«, mit der man ungeschoren durch Lava gehen kann.

Wer Ultima III lösen will, der benötigt viel Zeit und Geduld. Wer bei-

# ABENTEUER SELBST GEMACHT



nnt, ist die Fortsetzung  
it »Ultima II«. Exodus ist  
r ewig spielt oder ver-  
benötigt man zirka fünf  
on 10 Stunden vorausgesetzt.

des aufbringen kann, für den lohnt sich dieses Spiel, auch bei einem Preis von zirka 170 Mark.

Außerdem sollte man beachten, daß im Preis nicht nur die Spielediskette enthalten ist, sondern auch eine luxuriös aufgemachte Verpackung, in der sich einige Besonderheiten befinden: Eine auf Stoff gedruckte farbige Landkarte, Zauberspruchbücher für »Clerics« und »Wizards«, ein Heft mit der Geschichte der Entstehung des Landes und Informationen über Fauna und Flora (Monstercharakteristiken, Zeichnungen und Erläuterungen, Beschreibung der Städte etc.), und natürlich eine genaue Spielanleitung.

Exodus ist ein durchaus empfehlenswertes Spiel, das den Spieler auch über längere Zeit hinweg beschäftigen kann (außer er verzweifelt daran) und nicht so schnell langweilig wird.

(Manfred Kohlen/FWlodarczyk/aa)  
PS: Wir werden auch weiterhin über interessante Fantasy- und Abenteuerspiele berichten, sowie Lösungshinweise zu besonders schwierigen Abenteuern bieten. Im Augenblick arbeiten wir an einer Lösung zu Encharter, die wir voraussichtlich in der Februar-Ausgabe veröffentlichen werden. Weitere Lösungsvorschläge zu besonders guten und besonders schwierigen Abenteuerspielen sind jederzeit willkommen.

**Der »Adventure Creator«  
von Spinnaker macht es möglich:  
Der Abenteurer-Spieler kann in selbstprogrammierte  
Fallen tappen. Oder Freunde ganz schön ins Schwitzen  
bringen.**

**D**en Begriff »Abenteurer-Spiel« beziehungsweise »Adventure« sollte man in Zusammenhang mit diesem Programm nicht falsch verstehen: Hier ist kein Spiel gemeint, bei dem man Kommandos wie »Go north« oder »Open door« eingibt. Bei »Adventure Creator« handelt es sich um einen sogenannten Abenteuerspiel-Generator, bei dem man sich verschiedene Szenen selbst aufbauen muß, durch die man sich dann mit Hilfe seines Joysticks durchkämpft.

Ganz Faule können den Marsch durch die Gänge und Zimmer natürlich auch dem Zufall überlassen. Der Computer bestimmt dann, auf welche Tücken der Spieler trifft. Das Programm wurde jedoch eigentlich dazu entwickelt, um sich eigene Abenteuerszenen aufzubauen. In diese Abenteuer kann man die verschiedensten Gegenstände einbauen: Geheimgänge, Fallen, Schatztruhen, heiße Wände, . . .

Von Schildern über Fackeln bis hin zu sogenannten »Hobbles« und »Nippers« kann man alles auflesen und mitschleppen.

In einem richtigen Abenteuerspiel sind natürlich auch die Feinde und Freunde nicht weit: Im Kreaturen-Laboratorium (frei übersetzt nach der englischen Anleitung) entwickelt man die Persönlichkeit und Eigenschaften der Monster. Zur Wahl stehen Kreaturen, die einem etwas geben oder etwas haben wollen, handeltreibende und als Tele-

porter fungierende, sowie Angreifer.

Bei Angriffen fließt übrigens überhaupt kein Blut. Das einzige, was passieren kann, ist der Verlust von Energie, aber auch Schläffheit kann zum (friedlichen) Tod führen.

Wenn auf der Packung »ab 8 Jahren« steht, so ist dies durchaus richtig. Spinnaker Software ist bekannt dafür, Lernspiele für Kinder auf den Markt zu bringen. Das soll natürlich nicht heißen, daß Erwachsene nicht genauso viel Spaß daran haben können. Das Spiel fördert die Kreativität des Kindes, indem es ihm erlaubt, eigene Szenen des Adventures auf dem Bildschirm aufzubauen. Der Schwierigkeitsgrad des Adventures ist in einem Maße angelegt, das es auch Kindern ermöglicht, das Abenteuer erfolgreich durchzustehen. Allerdings bedeutet die natürlich, daß der geringe Umfang der Abenteuer Erwachsene schnell langweilt. Die Kinderfreundlichkeit des Programms geht also auf Kosten der älteren Computerfans.

Hier hätte Spinnaker ruhig mehr Fantasie aufbringen können, so daß auch Erwachsene nicht so schnell das Interesse verlieren. Das Spiel kostet schließlich 130 Mark. Eltern von acht- bis zwölfjährigen Kindern kann man dieses Spiel durchaus empfehlen — sofern sie die (einfache) englische Anleitung verstehen und ihren Kindern das Spiel erklären.

(M. Kohlen/F. Wlodarczyk/aa)