

Lageplan 5. Etage

sandstone chamber	hall of mists	rock room	t hall	t hall	misty cavern
brick bridge	path waterfall heights	misty cavern	muddy swamp	junction square	connection chamber
limestone passage	clearing rushing water	corridor	room mirror walls	curving pathway poster 637 safe crown	door-oil outroom snake bird
gallery	main entrance	tearooms down	room of frog giant ball	rose blossom heights	rose garden
throne room ring of power	waiting room	cellar	junction square people	mysty cavern	rose garden
kitchen	smelly cupboard	store room	zoo keepers hut elephant jigsaw dwarf	restaurant	pawm shop pawm broker

So löse ich Ultima III

Viele Abenteurer werden beim Versuch Ultima III zu lösen sicherlich schon auf Schwierigkeiten gestoßen sein. Um diese Schwierigkeiten zu beseitigen, haben wir die wichtigsten Lösungstips für dieses Spiel niedergeschrieben.

Wichtig, wenn auch im Anleitungsbuch leicht übersehbar, ist die Tatsache, daß ein Spieler, der im Level gestiegen ist, mit Lord British reden muß. Erst dadurch kann er die gewonnene Erfahrung in Hit-Points (Lebenskraft-Punkte) umsetzen.

Hit-Points kann man außerdem aufbessern, indem man zum Dungeon des Feuers geht. Dort befindet sich in der zweiten Etage eine Quelle, von der man trinken sollte.

Sie tun gut daran, wenn Sie bei der Zusammenstellung der Gruppe nicht nur gleiche Charaktere nehmen. Als ideale Kombination erwies sich die Zusammenstellung der Gruppe aus einem »Cleric«, einem »Wizard«, einem »Fighter« und einem »Thief«. Statt des Klerikers und des Kämpfers können Sie allerdings auch einen Paladin nehmen, der Klerikersprüche benutzen kann und auch im Kampf stark ist.

Der Dieb hat den Vorteil, daß er in den Dungeons (Höhlenlabyrinthen) Fallen aufspüren kann. Auch beim Umgang mit »Powders« stellt er sich geschickter an, als die anderen Charaktere. Die positive Eigenschaft des Zauberers und des Klerikers ist das Zaubern; die Sprüche des Klerikers haben mehr eine friedfertige Natur (Heilen, Schatzkisten öffnen etc.), wogegen der Zauberer seine Fähigkeiten besser im Kampf mit Gegnern einsetzen kann. Kämpfer sind besonders stark, wenn es darum geht, einem Feind zu widerstehen.

Dies waren ein paar allgemeine Tips, doch nun zur Lösung. Alle in diesem Artikel angegebenen Koordinatenangaben beziehen sich übrigens auf das Schloß des Lord British. Sind beispielsweise die Koordinaten 8W und 35S angegeben, dann müssen Sie von Lord British's Castle aus 8 Schritte nach links (Westen) und 35 Schritte nach unten (Süden) gehen.

Kämpfe

Kämpfen ist in diesem Spiel unerlässlich, denn durch das Töten von Monstern erhalten Sie Erfahrungspunkte, durch die Sie später in Ihrem Level aufsteigen.

Gegen sehr starke Gegner wie zum Beispiel Drachen, Balrons oder größere Ansammlungen von Wachen, empfiehlt es sich, Powders einzusetzen. Powders verlangsamen den Bewegungsablauf der Gegner.

Gegen die sehr häufig auftretenden Skelette sollten Sie mit dem Klerikerspruch A (Pontori) kämpfen. Vor Benutzung dieses Spruches sollte jedoch nicht angegriffen werden, da er sonst fast immer mißlingt. Das gleiche gilt auch für den Zauberspruch A (Repond), der gegen Orcs und Orc-ähnliche Monster verwendet werden kann.

Bei den Kämpfen gegen den Fußboden sollten Sie alle Spieler in der untersten Reihe postieren. Attackieren Sie dann immer nur mit Hilfe von Schuß-, Schleuder- oder Wurfaffen nach Norden (Oben).

Waffen

Es gibt Unmengen verschiedener Waffentypen. Davon sind die Nahkampfwaffen am uneffektivsten. Schuß-, Wurf- und Schleuderwaffen sind also ganz klar zu bevorzugen.

Wenn Sie noch nicht genügend Geld haben, sich bessere Waffen zu kaufen, wählen Sie Slings; Slings sind die billigsten auf Entfernung wirkenden Waffen. Sollte Ihr Geld ausreichen, dann gehen Sie zur Stadt Dawn. Dort gibt es alle Waffen, die man haben möchte.

Wenn Sie mit Hilfe dieser Waffen sehr stark und gewandt sind, lassen sich die Gegner vernichten, ohne überhaupt mit ihnen in Berührung zu kommen.

Gold

Sobald Sie einen Gegner besiegt haben, können Sie all sein Gold und sonstige Besitztümer nehmen. Wenn Ihre Charaktere genügend Kraft besitzen, können Sie ganze Städte entvölkern. Das bringt Ihnen neben großem Geldreichtum noch eine Menge Erfahrungspunkte.

Wenn Sie die Schatztruhen öffnen, sollten Sie das unbedingt mit dem dafür vorgesehenen Klerikerspruch B (Apparunem) tun. So vermeiden Sie hinterlistige Fallen, die an den Truhen befestigt sein können. In den Höhlen ist außerdem eine Unmenge Gold zu finden. Dessen habhaft zu werden erfordert allerdings viel Geduld.

Dawn

Dawn ist eine Stadt, in der man so ziemlich alles bekommen kann, was man sich wünscht. Dort gibt es Powders, Gems, bessere Rüstungen und bessere Waffen als in allen anderen Städten. Dawn hat die Koordinaten 8 West, 35 Süd, und erscheint nur zu Mondstellung (0/0).

Schiffe

Um ein Schiff zu bekommen, müssen Sie erst einmal die Mannschaft des Piratenschiffs vernichtet haben. Wenn Sie beim Kampf taktisch klug vorgehen und den richtigen Weg einschlagen, werden Sie kein einziges Mal von der Kanone getroffen. Falls mal kein Schiff kommen sollte, brauchen Sie nicht gleich die Geduld zu verlieren. Manchmal kann es sehr lange dauern, bis sich eines zeigt.

Wenn Sie Ihr Boot abstellen, sollten Sie übrigens darauf achten, daß es an einer Stelle steht, an die der Strudel nicht so schnell herankommen kann. Abgestellte Schiffe können vom Strudel zerstört werden. Wenn Sie sich gerade dann auf einer Insel befinden, auf der es keine Mondtore gibt, haben Sie eben Pech gehabt.

Dungeons

Unter Dungeon versteht man unterirdische Höhlensysteme. Die Etage, in der sie sich befinden, wird dabei als Dungeon-Level bezeichnet, was aber nichts mit dem Level zu tun hat, in dem sich Ihre Charaktere jeweils befinden.

Bevor Sie die Höhlen erforschen, sollten Sie sich ein paar Gems (Juwelen) besorgen. Davon brauchen Sie mindestens acht Stück; bekommen kann man sie in den Städten Dawn, Devil Guard oder Grey. Mit Hilfe von Gems lassen sich die einzelnen Dungeon-Levels kartographieren. Außerdem benötigen Sie Fackeln, die es in den oben genannten Städten zu kaufen gibt, in denen es auch Gems gibt.

Marks

Insgesamt gibt es vier Marks, die sich in Dungeons zumeist im 8. Level befinden. Jeder der Spieler muß jede der Marks besitzen. Das betrifft auch die Toten, also müssen Verstorbene vor dem Suchen nach Marks wieder zum Leben erweckt werden. Das kostet zwar viel Geld, ist aber unbedingt notwendig.

- **Mark of Force:** Diese ist in der Höhle des Feuers im achten Level zu finden. Die Koordinaten sind 19 Süd, 3 Ost, 1 Nord, 1 Ost, 2 Nord. Mit Hilfe der Mark of Force kann man unbeschadet durch Kraftfelder gehen.
- **Mark of Fire:** Sie befindet sich in der Höhle im Nordwesten, ebenfalls im 8. Level. Die Koordinaten sind 2 Süd, 12 Ost, 1 West, 2 Nord. Die Mark of Fire ermöglicht es, ungehindert Lava zu durchqueren.
- **Mark of Kings:** Die Mark of Kings ist im selben Dungeon wie die Mark of Fire, aber schon im 1. Level. Mit ihrer Hilfe kann man ein bestimmtes Schloß betreten.
- **Mark of Snake:** Sie ist auf einer Insel zu finden, die man sowohl per Schiff, als auch auf schnellerem Weg durch ein Mondtor erreichen kann. Die Koordinaten des Mondtores sind 6 West, 41 Süd, 3 West, 1 Nord. Das Tor erscheint zu Mondstellung (3/1). Verlassen kann man die Insel bei (1/3). Über diese Mark jedoch später mehr.

Ambrosia

In dieses »längst vergessene Land« gelangen Sie, indem Sie mit dem Schiff in den Strudel fahren. Sie werden dabei nur sterben, wenn nicht jeder der 4 Charaktere alle Marks besitzt. Ziehen Sie also nicht die Disk heraus, auch wenn es so aussieht, als ob Sie sterben würden.

Kartographieren Sie das Land mit der Hilfe eines Gems, da man sehr leicht die Übersicht verlieren kann. Ambrosia ist schließlich ein ziemlich dunkles Land, Sie sehen dort fast nichts.

An den vier »Shrines« (Altäre) die dort zu finden sind, kann man die Persönlichkeitsattribute der Charaktere (Intelligence, Magic Points etc.) erheblich verbessern. Dafür müssen Sie allerdings tief in die Tasche greifen.

Wenn Sie die Insel verlassen wollen, finden Sie im Südwesten ein Schiff.

Cards

Geben Sie auf jedem der Altäre in Ambrosia »Other Cmd: Search« ein. Sie erhalten dann insgesamt vier Karten, die Sie zur Lösung des Abenteuers unbedingt benötigen.

Wachen

Wachen lassen sich nicht nur verlangsamten (Powders), sondern auch bestechen. Das geht mit »Other Cmd: Bribe« oder »Other Cmd: Suite«. Sie werden dabei lediglich 100 Goldstücke los.

Exotics

Exotic-Rüstungen und Exotic-Waffen benötigt man unbedingt für den Kampf im Schloß des bösen Exodus. Vergessen Sie nicht, die Exotic-Rüstungen vor dem Betreten des Schloßes anzulegen und sich mit den Exotic-Waffen auszurüsten.

Exotics können Sie auf kleinen Inseln finden, auf den Sie »Other Cmd: Dig« eingeben müssen. Denken Sie daran, daß jeder der 4 Charaktere Exotics braucht.

Silversnake

Am Eingang der Insel, auf der das Schloß von Exodus steht, befindet sich eine Schlange; sie bewacht den Eingang. Um an ihr vorbeizukommen, müssen Sie die Mark of Snake besitzen. Stellen Sie sich mit Ihrem Schiff direkt unter die Schlange und geben jetzt »Yell evocare« ein. Um aus der Bucht wieder herauszukommen, müssen Sie genau das gleiche tun.

Das Schloß des bösen Exodus

Für den gefährlichen Weg durch das Schloß sollten Sie sich erst Pferde besorgen. Wenn Sie auf Exodus' Insel sind und noch kein Pferd haben, verlassen Sie die Insel durch das Mondtor unten rechts. So auf das Festland gelangt, können Sie sich jetzt Pferde kaufen und durch Mondtore wieder die Insel betreten.

Mit dem Pferd haben Sie den Vorteil, daß Sie sich doppelt so schnell bewegen können wie ein Fußgänger, und deswegen einigen Kämpfen entgehen.

Wenn Sie das Schloß betreten haben, halten Sie sich links. Da Ihnen nun einiges entgegenkommt, finden die Powders jetzt gezielte Verwendung. Folgen Sie dem langen Gang bis ganz nach oben, dann biegen Sie rechts ein. In der Mitte des Schloßes gehen Sie wieder nach oben. Nach vier Kämpfen gegen den Fußboden (Sie haben richtig gelesen, der Fußboden greift Sie an) stehen Sie vor Exodus.

Die Vernichtung von Exodus

Treten Sie an den ersten Slot von links. Dort muß die »Card of Love« eingesteckt werden. Tun Sie das mit dem Befehl »Other Cmd: Insert«, nach der Eingabe der Richtung und »L« für Card of Love. Vor dem zweiten Schlitz tun Sie das gleiche, diesmal allerdings mit einem »S« für Card of Sol. In den dritten Kartenschlitz stecken Sie die Card of Moon (»M«). Zum krönenden Abschluß des ganzen Abenteuers können Sie jetzt siegessicher Exodus' Tod belächeln: Schieben Sie ihm mit einem hämischen Grinsen die Card of Death (»D«) in den vierten Schlitz.

(Holger Ocken/M. Kohlen/gr)