

Ring of Power

Vorbei an Drachen und Hausmäusen sollen Sie den Thronsaal finden, in dem der »Ring of Power« liegt. Ihr Weg führt Sie durch ein großes Schloß, einen Schloßgarten und über unterirdische Quellen.

Für alle, die diesen Weg noch nicht gefunden haben, der Lösungsweg:

take lamp, lamp on, north, take key, south, east, north, north, east, take can, north, west, west, south, west, west, north, take key, south, south, south, take bottle, east, east, east, north, east, open chest, take sword, take armour, east, north, north, take credit card, south, south, south, open door, south, south, take honey, south, west, west, west, take cork, west, west, north, drop key, take bottle, south, east, east, east, east, east, fill bottle, north, north, north, west, west, south, west, north, up, pay, east, drop cork, take boat, east, east, east, east, drop credit card, take ball, west, west, north, north, north, empty bottle, drop boat, up, kill dragon, west, west, open door, west, drop bottle, take coins, north, west, west, negotiate customs, drop coins, east, east, south, open door, south, east, open door, east, east, take rope, north, west, take guide, east, south, west, west, north, take note, inve (Zahl notieren), drop note, west, west, west, west, south, drop key, take coins, east, up, pay, west, north, drop rum, north, north, drop honey, east, south, south, east, down, pay, west, take key, take plank, east, up, pay, west, north, drop key, south, take key, north, north, east, open door, drop key, east, take key, west, south, south, south, drop plank, north, north, north, take key, south, south, south, south, east, north, open door, drop key, north, open chest, take jewel, south, drop armour, take key, west, open clam, north, north, east, up, pay, east, east, drop ball, drop can, drop rope, drop treasure key, west, down, pay, west, north, take key, west, north, north, east, east, take crown, west, west, south, south, south, south, south, south, dial ... (notierte Zahl), take orb, north, west, south, west, west, north, north, drop guide, north, east, east, take pulley, west, west, south, south, east, east, north, east, north, north, east, south, south, south, take pearl, north, north, east, up, pay, east, drop pulley, west, down, pay, take cage, up, pay, east, drop crown, drop orp, take pulley, take rope, south, south, drop pulley, drop rope, take jigsaw, north, north, take can, east, east, north, drop cage, north, open door, oil door, open door, drop can, south, west, drop key, west, take crown, take key, take orb, east, east, north, north, west, south (Postertext notieren), west, west, west, north, north, west, south, south, south, east, south, say ... (Postertext), south, south, west, north, take ring.

(Rüdiger Ihlo/rg)

Lageplan 2. Etage

beach with cliffs shells	beach with cliffs	beach with cliffs	up beach with cliffs bean	beach with cliffs	beach with cliffs
		milkbottle			beach cliffs to east bucket + spade
					beach with cliffs east
lift room	shore to the sea boat				beach with cliffs east + south ball

High sea

Lageplan 1. Etage

small dark larder keys	cellar mirrorwalls green cheese	large room windowtom.	corridor gaswork	corner room credit card	smelly cupb.
north end long corridor	small gallery	High ceiling clock	small passage	machine room oilcan	room of frog
middle of long corridor	thing store room trolley	lift room golden key	tearoom	store room iron chest armour sword	polemic speech door
south end long corridor bottle of rum	poltergeist	1. Raum Lampe	tearoom	artist polycrom gallery	mistral room
room of colossm empty wineb.	Dinner hall	orange moss oozing f. wall	east-west corridor	wild oleander from floor	honey dewr. jar honey
wax-works	wood pulpvat	clean room large cork	store room porridge oats	out room	wet cellar stream

Lageplan 3. Etage

curving pathway	customs office officer	forest cleaning	draughly hut forest note 328	picnic site french book	evergreen forest
curving pathway coins plank	liftroom up	hage stonecol shiny coins	hot room dragon down	stone olonade	erверgreen forest rope

Lageplan 4. Etage

corner room	t hall	tearooms	dark larder	corridor	cellar gold crown
sandstone chamber	sandstone chamber	sandstone chamber	sandstone chamber	blue lawn buzzing bees	sandstone chamber treasure key
restaurant	beach hut angry Dad	sandstone chamber	connecting chamber	tumble down house mouse	store room
curving path	hall of mist	little passage wooden pully block	misty cavern	limstone passage pirate keys	lift room up cage + bird down
little passage french tourist guide	rock room	diamond cavern	out room	wet swamp river	store room chest
little passage	little passage	little passage	small bank 328 safe gold orb	small gallery clam pearl	small gallery

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).