



Dumme Idee oder genialer Plan?

# LORD BRITISH UND DIE NFTS

Es stimmt tatsächlich: Ultima-Schöpfer Richard Garriott arbeitet an einem NFT-Spiel. GameStar hat nachgefragt, was sich hinter dem Projekt verbirgt. Von Dom Schott

Das nächste Spiel von Richard Garriott wird NFTs enthalten. Das mussten viele Fans erst einmal verdauen, die Lord British für seine Rollenspielerie Ultima bis heute als Helden ihrer Kinder- und Jugendzimmer feiern. Er, der Schöpfer dieser kultigen Fantasy-Welt,

experimentiert nun mit NFTs, dieser Blockchain-Technologie, deren bloße Erwähnung für Entrüstungsstürme sorgt?

GameStar hat Richard Garriott und seinen langjährigen Wegbegleiter und Kollegen Todd Porter zum Interview eingeladen und mit

ihnen über ihr neues Spiel gesprochen. Geht Garriott damit den Weg von Peter Molyneux, eine Ex-Entwicklerlegende zu werden?

## Garriott früher und heute

Richard Garriott ist für viele vor allem eines: der Schöpfer von Ultima, einer der ältesten Rollenspielerien überhaupt, die in den 80ern und 90ern für Fantasy-Liebhaber einem Pflichtkauf gleichkam. Und zu kaufen gab es damals tatsächlich ziemlich viel: 18 Spiele mit dem großen »Ultima« im Namen erschienen in diesen zwei Jahrzehnten, bevor Garriott seine eigene Firma Origins verließ und Anfang der 2000er ein neues Arbeitskapitel aufschlug.

In den Folgejahren arbeitete er zuerst an dem nur mittelmäßig erfolgreichen MMO Tabula Rasa, das zwei Jahre nach Release wieder eingestellt wurde. Danach folgten Auftragsproduktionen für Facebook-Minispielchen und schließlich im März 2013 der Startschuss einer Kickstarter-Kampagne für ein weiteres MMORPG. Shroud of the Avatar:



Mit Ultima: The First Age Of Darkness schuf Richard Garriott 1981 eine Rollenspielwelt voller Ritter, Drachen und Dämonen.

Forsaken Virtues sollte ein geistiger Ultima-Nachfolger werden. Die Geldsammelaktion war überaus erfolgreich (1,9 Millionen US-Dollar, doppelt so viel wie angepeilt), das Spiel selbst aber wieder ein kommerzieller Fehlschlag. Spieler konnten darin unter anderem Grundstücke gegen echtes Geld kaufen. 2019 wurde Shroud of the Avatar veräußert, Garriotts Firma Portalarius aufgelöst.

Abseits des Schreibtisches pflegte Garriott seinen Ruf als Exzentriker und Abenteurer: 2021 tauchte er in einem U-Boot im Marianengraben, 2008 schon bereiste er als Tourist den Weltraum, er ist Mitglied des Vereins für Liebhaber von kreativen Anachronismen und hat sein Zuhause im texanischen Austin mit Geheimgängen bestückt. Michael Graf hat sie bei einem Besuch gesehen.

Und jetzt? Garriott arbeitet mal wieder an einem neuen Spiel, entwickelt mit seinem neu gegründeten Studio DeMeta mit Mitarbeitern aus der ganzen Welt. Der Name des Spiels? Noch unbekannt, aber NFTs sollen darin wichtig werden. Bevor wir ihn und Todd Porter nach diesem neuen Projekt ausfragen, wollen wir zuerst wissen, wie Garriott und sein Team bisher durch die Pandemie kamen: Homeoffice, keine persönlichen Meetings mehr, kein Kaffeepausen-Smalltalk mit kreativer Spontanbefruchtung – viele Entwicklerteams hat das in den vergangenen zwei Jahren vor eine Herausforderung gestellt. Nicht aber im Fall von Garriott und seinem Team, wie er uns erklärt: »Ich habe schon vor der Pandemie von New York aus gearbeitet. Jeden Morgen logge ich mich nach dem Aufwachen in meinen Roboter in unserem Büro in Austin ein und begrüße die Mitarbeiter, die – dank Zeitverschiebung – erst nach mir ins Office kommen.« Auch an



Unter Fans gilt Ultima 7: The Black Gate als ein Höhepunkt der langlebigen Reihe.

sämtlichen Meetings nahm Garriott bereits als Roboter teil, bevor die Pandemie überhaupt die Schlagzeilen erreichte. Als dann schließlich Corona auch den amerikanischen Arbeitsalltag überrollte, wechselte sein Team wie der Rest der Welt auf Homeoffice, Zoom und Co. »Da wir schon immer viel virtuell mit unseren Mitarbeitern aus der ganzen Welt zusammengearbeitet haben, war das kein großer Unterschied für uns«, ergänzt Todd Porter im Gespräch.

#### Ultima Online als Ideengeber

Wie also kommt es nun, dass Richard Garriott und sein Team nicht die Finger von diesen NFTs lassen wollen, die insbesondere in der Spielebranche alles andere als einen guten Ruf genießen? Garriott erklärt, er könne das Misstrauen gegenüber dieser Technologie verstehen, er habe selbst auch einmal zu den Skeptikern gehört: »Die meisten der frü-

hen Angebote in dem Bereich waren Abzocke oder generische Spiele, auf die einfach eine Kryptowährung geklatscht wurde. Ich habe aber diese Sparte genau beobachtet, bin seit über zehn Jahren selbst Kryptoinvestor und glaube an die Vorteile, die die Blockchain mit ihrer Transparenz bietet.«

Im Laufe des vergangenen Jahres habe Garriott nach und nach zunehmend konkrete Ideen bekommen, wie er die Blockchain-Technologie nutzen könne, um selbst ein »einzigartiges« Spiel zu entwickeln, wie er es nennt. Er nahm Kontakt zu seinem alten Weggefährten Todd auf – und so kam es zur neuerlichen Zusammenarbeit. Todd ergänzt und nennt eine überraschende Inspirationsquelle für DeMetas NFT-Spiel: nämlich ausgerechnet Ultima Online, Garriotts Online-Rollenspiel aus dem Jahr 1997: »Damals haben viele Spieler Gebäude, Items und Ländereien auf Ebay gekauft – ohne dass Käufer



Tabula Rasa war das erste Großprojekt Garriotts nach seinem Weggang von seinem ehemaligen Entwicklerstudio Origins. Trotz siebenjähriger Entwicklungszeit floppte das MMO.



Seine Spielidee vergleicht Garriott unter anderem mit Roblox: ein kommerziell enorm erfolgreiches Games-Konstrukt, das seine Community selbst Minispiele entwickeln und anschließend zur Verfügung stellen lässt.

eine Garantie hatten, dass diese Items nicht schon im nächsten Patch gelöscht, entwertet oder verändert werden würden. Die Blockchain dokumentiert transparent die Herkunfts- und Verkaufsgeschichte, die auf das Objekt digital geprägt wird.«

So wird laut Porter ganz nebenbei auch die fiktionale In-Game-Geschichte eines Gegenstandes dokumentiert und konserviert: Ein Schwert, mit dem ein Spieler irgendein großes Monster besiegt hat, werde so zu einer ganz besonderen Waffe mit einer echten Hintergrundgeschichte. Dazu Porter: »Solche Dinge geben Spielern wirklich das Gefühl, in einem echten Metaverse mit echten Menschen zu agieren, wo deine Abenteuer und Geschichten nicht vergessen werden.« Mit anderen Worten: Garriott und sein Team wollen die Blockchain nutzen, um nicht nur die Herkunft und Verkaufsgeschichte eines In-Game-Objekts zu dokumentieren, sondern auch die fiktionale Hintergrundgeschichte zu überliefern, die um dieses Ob-



Garriotts geistiger Ultima-Nachfolger Shroud of the Avatar erschien 2018 und ist bis heute auf Steam spielbar, nur auf den Servern ist kaum noch wer unterwegs.

jekt herum entstanden ist. Alles, was von Spielern emotional aufgeladen wurde (»Mit diesem Schwert habe ich einen Boss besiegt!«, »Um diese Ländereien habe ich lang gekämpft!«), soll über die Blockchain mit

einem echten Geldwert vergolten werden können. Je krachiger die Heldentat, desto höher schließlich der Verkaufswert. Aber in Garriotts neuem Spiel stecken noch mehr Möglichkeiten zum Geldverdienen.

**ROBLOX** Spiele Avatar Shop Erstellen Robux Suchen Anmelden Registrieren

**Beliebt** Alle ansehen →

- ADOPT ME! (auf Deutsch) 88% 199.5K
- NINJA LEGENDS 92% 49K
- EINBRECHER, AUSBRECHER 88% 39K
- Royale High 88% 35.2K
- MAD CITY ONE YEAR 81% 30.8K
- Welcome to Bloxburg 95% 36.5K
- MURDER MYSTERY 2 93% 32.1K
- ARSENAL 86% 15.2K
- MEEP CITY 88% 37.2K
- Blenschwarm-Simulator 94% 15.3K
- [2020 HNY] Ro-Ghoul [ALPHA] 89% 7.8K

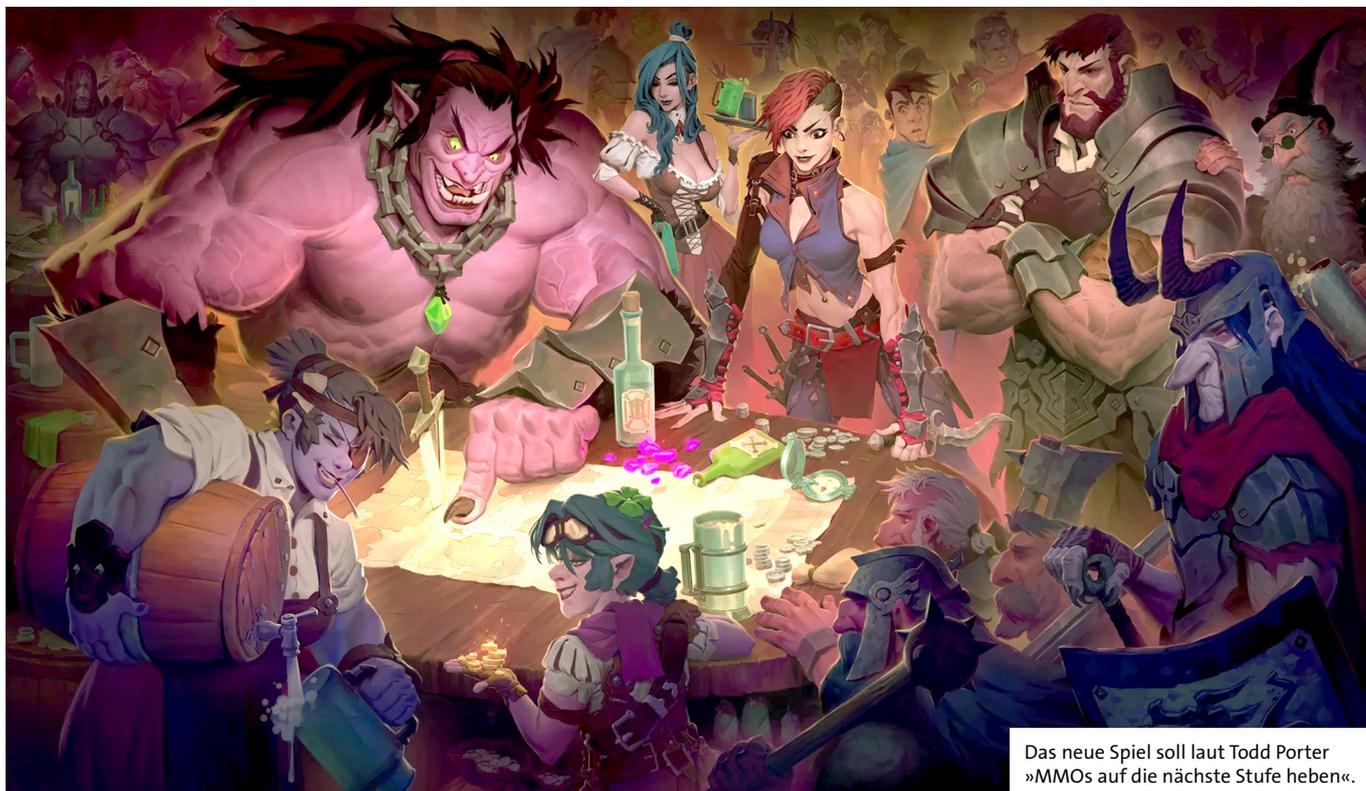
**Top-Bewertung** Alle ansehen →

- [Early Access] Wings of Fire 96% 199
- NEW FLOWERS 96% 11K
- ROBLOX Library 2020 92% 65
- Heroes Online 94% 1.2K
- Welcome to Bloxburg 95% 36.5K
- QUIRKS Anime Fighting 94% 8.8K
- Mist 93% 65
- Summer Forest 87% 56
- Boku No Roblox: Remastered 95% 1.8K
- Driving Simulator [ALPHA] 94% 17
- SMS Simulator 90% 1.5K

**Empfohlen** Alle ansehen →

- BLUE RAINBOW CLOTHES 67% 131
- Vehicle Tycoon 12% 3.4K
- Army Tycoon 90% 5K
- Restaurant Tycoon 2 90% 11K
- Rumble Quest 90% 2.1K
- Roblox Creator Challenge 64% 159
- NEW FLOWERS 96% 11K
- CI CREATOR CHALLENGE
- CI DUNGEON
- CI FINAL STAND
- GALACTIC SPEEDWAY

Bei Roblox werden Kreatoren ausgenutzt, sie erhalten kaum Gewinn aus ihren entwickelten Spielen.



Das neue Spiel soll laut Todd Porter »MMOs auf die nächste Stufe heben«.

### Alles ein bisschen wie Roblox

Wir fragen, wie genau wir uns den Gameplay-Loop vorstellen müssen: Was können Spieler sonst noch machen, wenn sie nicht gerade im Blockchain-Shop ver- und ankaufen? Garriott holt aus, verweist auf Einflüsse von Ultima, Ultima Online, Tabula Rasa, Shroud of the Avatar – im Grunde alle Spiele, an denen er jemals gearbeitet hat. Dann wird er konkreter: »Im Herzen ist es ein MMO, das sich um komplexes Crafting und Kämpfe dreht und das Fans unserer Arbeit vertraut erscheinen wird.« Spieler bewegen sich auf einer großen Weltkarte, die um abgeschlossene Party-Instanzen ergänzt wird, wie Garriott weiter ausführt, wo Spieler vorbereitete Quests und Abenteuer erleben können. Und hier wird es spannend.

Viele dieser »adventure spaces« werden von Garriotts Team erstellt, insbesondere die Instanzen, die die Hauptgeschichte des Spiels erzählen und voranbringen sollen. Abseits davon soll aber auch die Community eigene »spaces« kreieren und anderen zum Spielen anbieten: Die Anbieter verdienen dann mit diesen Kreationen Geld – je populärer ihr Werk, desto lukrativer für sie.

»Auf diese Weise wird die Weltkarte zu einem großen Hub, von wo aus Abenteuer gestartet werden können, die andere Spieler entwickelt haben. Wir werden die Spieler dabei besonders feiern und motivieren, die beliebt sind, und Inhalte »verstecken«, die nichts Besonderes bieten.«

Garriott vergleicht diese Idee mit der Struktur von Roblox, das mit dem gleichen Geschäftsmodell seit Jahren Unsummen an der Arbeit von Spielern mitverdient – und dafür jüngst schwer in die Kritik geriet. People Make Games, ein spielejournalistisches YouTube-Magazin aus Großbritannien,

sprach mit Kindern und jungen Erwachsenen, die Content für Roblox entwickeln und kaum einen Gegenwert für ihre Arbeit erhalten. Mit Garriotts neuem Spiel hat das natürlich erst einmal nichts zu tun, doch der Vergleich mit Roblox ist nicht unbedingt die bestmögliche Werbung. Lord British sollte vielleicht besser andere Beispiele ziehen.

### »Spiel einfach!«

So zentral die Blockchain für die Spielidee auch ist, so sehr bemühen sich Garriott und Porter darum, ihr Projekt auch für »normale« Spiele-Fans attraktiv zu halten: Im Zweifel könne man die Blockchain einfach ignorieren, beteuert das Duo im Interview. »Spiel einfach! Hinter den Kulissen lagern wir bestimmte besonders wertvolle Items, die sich im Inventar eines Spielers befinden, auf einer »Green Blockchain« [also auf einem Abschnitt der Blockchain, der nur einen sehr kleinen energie- und damit umweltschonenden CO<sub>2</sub>-Abdruck hat, Anm. d. Red.].«

Bis der Spieler aber nicht aktiv selbst entscheide, auf der Blockchain mit anderen zu handeln, müsse er sich über diesen Teil des Spiels gar keine Gedanken machen. Es scheint, als wüssten Garriott und sein Team ganz genau um die Vorurteile und die Skepsis, die viele Spieler der NFT- und Blockchain-Technologie entgegenbringen. Daher betonen er und sein Kollege Todd Porter auch immer wieder, dass ihr neues Spiel auch immer wieder, wenn man all diese Dinge einfach ausblenden wolle.

Ob das wirklich so hinlänglich und insbesondere auch ob Garriott mit seinem »Content von den Spielern für die Spieler«-Idee nicht in die ausbeuterische Roblox-Falle tritt, das muss der Release seines Spiels zeigen. Bis dahin gilt wohl für sein Projekt das gleiche wie für alle anderen NFT-Projekte davor: Es besteht durchaus Potenzial, ein Erfolg zu werden. Aber genauso kann es in einer Enttäuschung gipfeln, die man irgendwie schon kommen sah. ★

Bisher gibt es ausschließlich Konzeptzeichnungen zu DeMetas namenlosem NFT-Spiel.

