

GameStars

Richard Garriott

Als Lord British herrscht er über sein eigenes Königreich im Internet;
im wirklichen Leben ist er Schöpfer der erfolgreichsten PC-Rollenspielerie.



Alter: 38

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Austin, Texas*

Beruf: *Spieledesigner*

Ausbildung: *Informatik-Studium
(abgebrochen)*

Motto: *Hab' Spaß am Leben – solange
du niemandem schadest.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1979	Akalabeth
1980	Ultima 1
1982	Ultima 2
1982	gründet Origin
1983	Ultima 3
1985	Ultima 4
1988	Ultima 5
1990	Ultima 6
1992	Ultima 7, Teil 1
1994	Ultima 8
1997	Ultima Online

Die Meilensteine des Richard Garriott



Ultima 3: Exodus bot auf der Weltkarte Sichtlinien (L.O.S.); erstmals steuerte man eine Vierergruppe durch taktische Kämpfe.



Ultima 7, Teil 1: The Black Gate gilt innerhalb der Serie als beste Verknüpfung von schöner Grafik, spannender Story und Komplexität.



Ultima Online: Mut zum Risiko bewies Garriott mit der Internet-Version von Britannia; dort treffen sich täglich Tausende von Helden.



10 Fragen an Seine Königliche PC-Hoheit

Dein erstes Computerspiel?

Computer Space, eine Art Asteroids ohne Asteroiden.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Command & Conquer 2, Heroes of Might & Magic 2, Myst.

Du wartest momentan auf...

WarCraft 3.

Größte Spiele-Enttäuschung?

Riven: The Sequel to Myst.

Dein Lieblings-Buch?

Der Herr der Ringe und Reiseberichte.

Dein Lieblings-Film?

Metropolis.

Deine beste Entscheidung?

Daß ich seit Ultima 4 viel Wert auf Moral in meinen Spielen lege.

Dein Non-Computer-Hobby?

Fallschirmspringen und Tauchen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Romanschriftsteller oder Vergnügungspark-Designer.

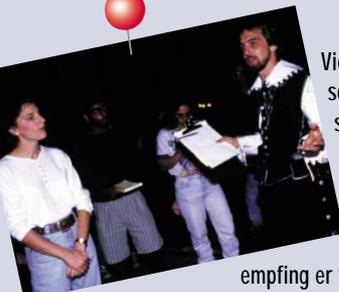
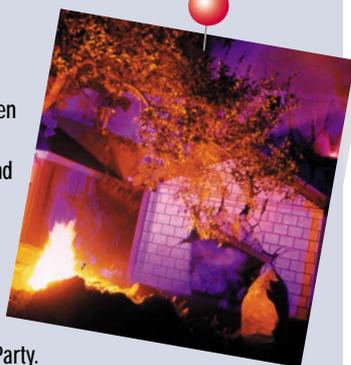
Bei dir im Kühlschrank liegen...

Pizza und Eiscreme für meinen Hund.

Aus dem Fotoalbum von Richard Garriott

Bei Lord British könnte sich so mancher echte Engländer eine dicke Scheibe Exzentrik abschneiden.

Garriott wohnt in einem verwinkelten Gemäuer mit Geheimgängen und Verliesen. Alle zwei Jahre stieg dort bis '95 zu Halloween die legendäre Haunted-House-Party.



Vier Tage lang schickte der Lord seine Besucher nachts auf einstündige Touren durch sein Haus. Gäste empfing er traditionell mit einem »Your time has come«.

Der Sohn eines Astronauten sammelt skurrile Objekte wie einen Original-Mondbuggy oder Relikte aus Origin-Spielen, etwa einen Kilrathi-Kopf.



»Rund ein Drittel des neuen Britannia stammt von mir«

Richard Garriott über seinen Titel, künftige Projekte und was er persönlich zu Ultima 9: Ascension beiträgt.

GameStar: Wie bist du zu dem Titel Lord British gekommen?

Richard Garriott: Der stammt noch aus der High School. Ein paar ältere Schüler gaben den jüngeren Spitznamen. Ich wurde Lord British genannt, weil ich angeblich einen britischen Akzent hatte.

GameStar: »Lord British« beschränkt dich auf Fantasy-Rollenspiele.

Richard Garriott: Lange Zeit wußte niemand, wer Richard Garriott ist. Das hat sich aber geändert, inzwischen ist mein eigener Name ebenfalls bekannt. Ich mache

»Ich mache demnächst ein Nicht-Fantasy-Spiel.«

demnächst ein Nicht-Fantasy-Spiel, da werde ich auf Lord British verzichten und als Richard Garriott auftreten.

GameStar: Wie stark bist du an den Ultimas beteiligt?

Richard Garriott: In den letzten Jahren konnte ich mich immer weniger ums Spieldesign kümmern, sondern mußte andere Arbeiten für Origin erledigen. Deshalb hatten wir auch diese Schwierigkeiten mit Ultima 8, da waren zu viele andere Leute beteiligt. Erst kürzlich habe ich endlich ein paar Manager angestellt, die sich ums Geschäftliche kümmern. Ich bin jetzt nur noch Designer von Ultima 9. Zum ersten mal seit zehn Jahren baue ich selbst am Rechner wieder die Spielumgebung auf. Rund ein Drittel des neuen Britannia stammt von mir.

GameStar: Programmierst du selbst?

Richard Garriott: Ja, nach langer Zeit wieder. Und es läuft sehr gut. Das

macht mir nicht nur Spaß, sondern sorgt auch für Qualität. Ich glaube, mein Anspruch ans Spieldesign ist höher als der der meisten anderen Leute.

GameStar: Wie meinst du das?

Richard Garriott: Wenn ich ein Spiel entwerfe, schreibe ich vom Start weg nicht nur die lineare Handlung, also wo man einen Hinweis bekommt oder jemanden trifft. Vielmehr habe ich das auch alles geographisch geordnet im Kopf und kann mir bildlich vorstellen, wie die Verzweigungen zusammenpassen. Ich

weiß schon anfangs ziemlich genau, wo der Spieler unbedingt neue Infos braucht, um der Story folgen zu können.

GameStar: Was sagst Du zu den Vorwürfen, Ultima 9 werde ein Actionspiel?

Richard Garriott: Ach, das höre ich oft. »Ascension wird kein klassisches Ultima, weil es in 3D ist und weil es Action hat«. Normalerweise wird in 3D-Spielen vor allem geballert. Ascension ist aber eine virtuelle Welt, in der es Moral und ein soziales Bewußtsein gibt, wie immer in meinen Ultimas. Die Kämpfe sind zudem taktisch, trotz 3D.

GameStar: Was wäre dein Traumspiel?

Richard Garriott: Nichts anderes als das, welches ich gerade jetzt produziere. Was ich mit Ultima 9 verwirkliche, hatte ich eigentlich erst mit dem zehnten Teil geplant. Ich möchte eine echte künstliche Welt schaffen – und genau das mache ich zur Zeit.