

Richard Garriott im Portrait

DIE AUSSERIRDISCHE LEGENDE

Seit 28 Jahren entwickelt Richard Garriott Computerspiele. Das hat ihn reich und seltsam gemacht: Der exzentrische Multimillionär lebt in seiner eigenen Wunderwelt. Wir haben sie besucht.

Der Gehängte bleibt hängen, ausge-rechnet. Dabei hat bisher alles geklappt. Der Clown nickt. Die Seiltänzerin trippelt. Der Zauberer grabbelt im Zylinder. Richard Garriott entschuldigt sich, als er an der Holzfigur fummelt. Sorry, das Opfer hakt am Galgen. Jetzt kann Garriott nicht zeigen, wie Hinrichtungen im alten England aussahen. Er seufzt: »Kaputt. Aber wer Automata sammelt, muss sie oft auch reparieren.« In Garriotts Villa lagern Hunderte dieser Kästchen mit Kurbeln dran und Figuren drauf. Wenn Garriott an den Kurbeln dreht, dann klickt und klackt es in den Kästchen, und die Figuren erwachen zum Leben. Wie der Clown, die Seiltänzerin und der Zauberer. Dann leuchten Garriotts Augen. Dann grinst er wie ein Kind im Wunderland, trotz seiner grauen Haare. Im Diesseits ist Richard Allan Garriott (47) Entwickler und Multimillionär. Er gilt als Legende der Spielebranche und als Träumer, der mal im Mittelalter, mal in der Zukunft lebt – aber nie ganz auf unserem Planeten.

Bilderbuch-Werdegang

Garriotts Karriere begann 1979, als der 19jährige Texaner ein Dungeon-Abenteuer



Zu Fotozwecken posierte Garriott als Lord British...



...der auch im Rollenspiel **Ultima 9** auftaucht.

für den Apple II strickte. Er nannte es zungenbrecherisch **Akalabeth** und zeigte es dem Besitzer des Softwareladens, in dem er arbeitete. Der geschäftstüchtige Chef sah das Potenzial des Titels, ließ Garriott zwölf Kopien in handbeschriftete Plastiktüten füllen und verkaufte sie für je 20 Dollar. Ein Exemplar landete beim Publisher California Pacific in Los Angeles, der Garriott prompt einfliegen ließ und ihm die Rechte abkaufte. Für 30 Dollar und in einer Pappschachtel wanderte **Akalabeth** 30.000 Mal über den Ladentisch, Garriott verdiente 150.000 Dollar. »Ich wusste nicht mal, dass es damals schon 30.000 Computer gab«, scherzt er heute. Das Geld steckte er in die ersten beiden Teile der **Ultima**-Serie. Den ersten vertrieb 1980 California Pacific, den zweiten 1982 Sierra. Nach einem Streit mit Sierra beschloss Garriott 1983, gemeinsam mit seinem wirtschaftlich begabten Bruder Robert eine eigene Firma zu gründen: Origin. Dort entstanden das dritte bis neunte Kapitel der **Ultima**-Serie sowie ab 1990 die fünf Teile des Weltraum-Klassikers **Wing Commander**. 1992 verkauften die Garriotts Origin an Electronic Arts. Unter der Regie des Publishers erblühte die Firma, einer ihrer wichtigsten Titel war 1997 **Ultima Online**, das erste moderne Online-Rollenspiel. Nach **Ultima 9** (1999) überwarf sich Garriott mit Electronic Arts: Der Publisher hatte zuerst angekündigt, Origin werde fortan an Online-Spielen arbeiten – dann aber alle Projekte gestoppt, darunter **Harry Potter Online**. Daraufhin verließen die Garriotts Origin und gründeten 2000 Destination Games. Ein Jahr später verkauften sie das Studio an den koreanischen Publisher NC Soft (**Guild Wars**). Seitdem fungiert Robert Garriott als Chef von NC Soft Nordamerika, Richard feilt am Online-Titel **Tabula Rasa** (siehe Preview-Teil).

Alte Zeiten

Bei Origin verdiente Richard Garriott Millionen Dollar, zugleich entstand um ihn ein in der Branche einzigartiger Personenkult. In allen **Ultima**-Teilen trat der Herrscher »Lord British« auf, den Garriott nach seinem Spitznamen aus Schulzeiten benannt hatte. Der Texaner hatte seine Kindheit im



Garriott im Kreise seiner Liebsten: Automata und Spieluhren.

englischen Cambridge verbracht; seine amerikanischen Mitschüler hänselten ihn, er spreche mit Akzent. Zu Origin-Zeiten pflegte Garriott dieses Image, indem er bei Fototerminen mit Spitzenhemd und Krone posierte. Einmal ließ er sich überreden, kostümiert auf der Londoner Messe ECTS aufzutreten. Prompt blaffte ein Journalist: »Was zum Teufel stellst du dar?« Ein peinlicher Moment, der Garriotts Leidenschaft fürs Mittelalter aber nicht trübte. So trat er der »Gesellschaft für kreativen Anachronismus« bei, deren Mitglieder sich bei Treffen in Kleider aus der Zeit vor 1600 hüllen und Schwertkämpfe austragen. Manchmal überlappt Garriotts Fantasiewelt dabei die echte: Als Studenten in seinen Schuppen einbrachen und Schnaps im Wert von 5.000 Dollar klauten, wollte er den Anführer der Bande zum Fechtduell fordern. Falls sein Gegner gewinne, wollte er alle Anschuldigungen fallenlassen. Garriotts Anwälte rieten aber davon ab.



Nach Stephen Hawkings Parabelflug gab's ein Gruppenfoto samt Richard Garriott (vorne, Mitte).



► DVD:
Zu Besuch bei
Richard Garriott
► DVD-XL:
Interview mit
Richard Garriott



► PREVIEW:
Tabula Rasa



Eine **Sternwarte** krönt das Britannia Manor...



...im Keller lagern **Schädel und Schrumpfköpfe**.

Neue Abenteuer

Neben dem Mittelalter begeistert sich Lord British auch für die Raumfahrt. Kein Wunder, er ist erblich vorbelastet: Sein Vater Owen Kay Garriott war NASA-Astronaut. Daher träumte Richard Garriott seit seiner Kindheit davon, ins All zu fliegen. Frühzeitig investierte er in Space Adventures, eine Firma, die reiche Urlauber in den Erdborbit befördern wollte. So avancierte Garriott zum stellvertretenden Vorsitzenden der Firma und zu einem der Wegbereiter des Weltraumtourismus: Bis heute hat Space Adventures fünf Abenteuer zur Raumstation ISS gebracht, jüngst im April 2007 den **Word-Erfinder** und Microsoft-Mitbegründer Charles Simonyi. Gerne wäre Garriott selbst unter den ersten Allurlaubern gewesen, doch das Börsentief nach den Anschlägen vom 11. September 2001 ließ sein Vermögen schmelzen; er konnte sich die 20 Millionen Dollar Flugkosten nicht mehr leisten. Dafür lernte er auf Parabelflügen

die Schwerelosigkeit kennen, zuletzt am 26. April 2007 gemeinsam mit dem Physiker Stephen Hawking. Da sich Garriotts Finanzlage wieder gebessert hat, bereitet er sich nun doch auf seinen eigenen Weltallflug vor, der 2007 oder 2008 starten soll. Dies wäre Garriotts größtes Abenteuer, aber nicht sein einziges: Unter anderem tauchte er im U-Boot zum Wrack der Titanic und beobachtete Pinguine am Südpol.

Vielleicht war er deshalb so begeistert, als sein Lieblingsrestaurant Pinguinsteaks auf die Karte setzte, für 70 Dollar das Stück. Obwohl seine Freundin maulte (»Die sind doch süß!«), bestellte Garriott den Polarvogel – doch den gab es gar nicht. Der Restaurantchef hatte sich einen Spaß erlaubt und nie erwartet, dass jemand 70 Dollar (ca. 52 Euro) für ein Pinguin steak bezahlen würde. Mit Garriott hatte er nicht gerechnet.

Versenken und Besitzen

Auch zur Titanic gibt's eine Garriott-Anekdote: Der Millionär feiert gern denkwürdige Partys. 1998 staffierte er einen Frachtkahn so aus, dass dieser wie der Unglücksdampfer aussah. Dann lud er die Größen seiner Heimatstadt Austin ein, darunter den Bürgermeister und die Kongressabgeordneten. Die Gäste dachten, der Pott solle auf dem Lake Austin kreuzen. Doch Garriott hatte ein weiteres Boot als Eisberg verkleidet, der die Nachbau-Titanic rammte und versenkte. Weil es wie beim realen Vorbild zu wenige Rettungsboote gab, mussten viele Gäste schwimmen. Verletzt wurde niemand; rund ums Schiff hatten Rettungskräfte gewartet, die Garriott vorab alarmiert hatte.

Garriott lädt auch gern in seine Villa ein, die er »Britannia Manor« nennt. Von 1988 bis 1994 richtete er dort Halloween-Feste aus, deren Besucher von Teufeln und Geistern gepiesackt wurden. Für solche Anlässe eignet sich das von Geheimgängen durchzogene Gemäuer ideal. Wenn Garriott etwa einen Magnetstein an die richtige Stelle einer Nische schiebt, öffnet sich eine versteckte Tür. Dahinter liegt eine knarzige Wendeltreppe, die zu Garriotts Mini-Sternwarte auf dem Dach und in den



Bei der Tour durch sein Studio zeigt der etwas gelangweilte Garriott ein **Original von Akalabeth**.

Keller führt. Im Gewölbe hortet Garriott Gruselkram, darunter ein Sarg mit einer plastinierten Leiche und eine 5.000 Jahre alte Falkenmumie. An den Wänden prangen Schädel, aus einer Vitrine grinst ein ausgestopfter Gorillakopf. Daneben lagert ein menschlicher Fötus im Glas. Auch die restliche Villa ist vollgestopft mit Vitrinen und Regalen, mit Automata und Modellen. Garriott deutet auf die Nachbildung eines Mondfahrzeugs und grinst: »Das hier habe ich mir nur gekauft, um sagen zu können: »Hurra, meins!«« Er meint nicht das Modell, sondern das Vehikel selbst: Garriott ersteigerte den russischen Mondroller Lunochod 2, der auf dem Erdtrabanten steht. Somit ist Garriott der einzige Mensch mit Besitz auf dem Mond.

Die neue Heimat

Weil Automata, Modelle und Gruselkram sein Britannia Manor inzwischen bis unter das Observatorium zumüllen, baut Garriott derzeit ein größeres Haus. Das wird noch zwei bis vier Jahre dauern. Gerüchten zufolge soll die Supervilla 25 Millionen Dollar kosten und in drei Flügel unterteilt sein, zwischen denen sich Geheimgänge schlängeln. Das Schlafzimmer soll sich per Hebebühne aufs Dach versetzen lassen, damit Garriott unter den Sternen schlafen kann. Das Haus liegt auf einer Klippe über dem Seeufer, zu dem ein Lift hinabführt. Klingt wie ein Mix aus mittelalterlicher Gruselburg und futuristischem Marshaus? Mag sein, aber so sieht es auf Richard Garriotts Heimatplaneten eben aus. **GR**

GARRIOTTS MEILENSTEINE



Richard Garriotts Erstlingswerk war das simple Dungeon-Abenteuer **Akalabeth** (1980).



Richards Favorit aus der Ultima-Serie ist **Ultima 4: Quest of the Avatar** von 1985...



...am wenigsten mag er das unfertige und verbugte **Ultima 8: Pagan** von 1994.



Garriotts bis dato einflussreichstes Spiel ist der Online-Klassiker **Ultima Online** (1997).