

Triumph des Rollenspiel-Genres

# Ultima 9

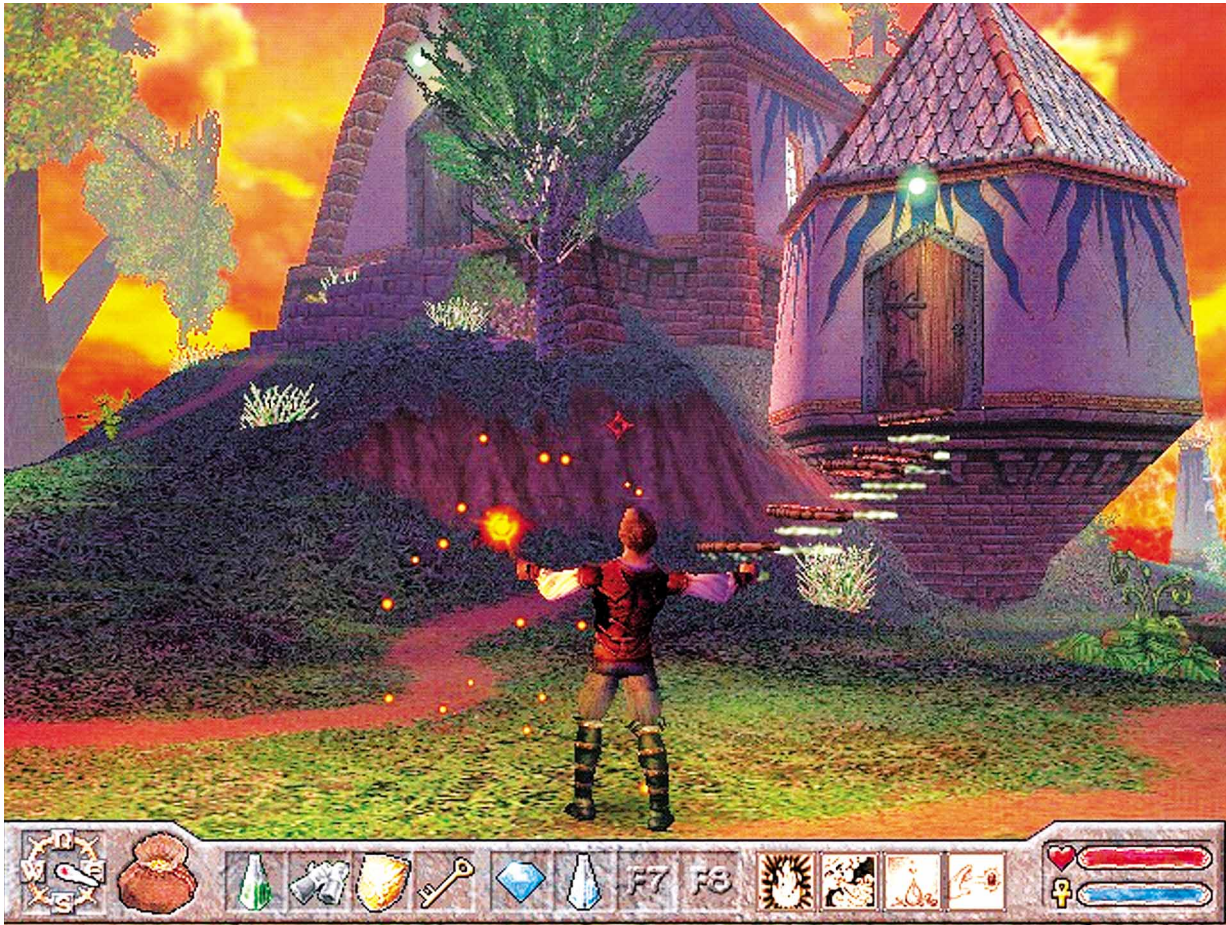
## Ascension

Nach fünf Jahren Pause erscheint bald Teil 9 der traditionsreichsten PC-Spieleserie überhaupt. Zum ersten Mal verbindet ein Ultima detailvernarrte Rollenspiel-Komplexität mit bahnbrechender 3D-Technologie. Bei unserem Origin-Besuch konnten wir die monstergespickten Regionen der neuen, alten Fantasy-Welt erkunden.

### Inhalt

Die Mega-Preview .....	20
Audienz in Austin .....	28
Ende der Solo-Ära .....	30
Ultima Online 2 .....	32





In der Magier-Stadt Moonglow trainiert unser Avatar seine **Zauberfähigkeiten**. Die Leiste unten im Bild zeigt Kompaß, Geldvorräte und zwölf **Quick-item-Slots**. In letztere können Sie Waffen, Objekte oder auch Zaubersprüche legen. Rechts sehen Sie Lebens- und Manaenergie.

**E**in Transatlantik- und ein Inlands-Mondtor führten die GameStar-Scouts Lenhardt und Langer in die grünen Hügel vor Austin, Texas, wo Lord British mit seinem Troß Quartier bezogen hat. Bürgerlich heißt der Regent Richard Garriott und sein Hofstaat Origin; seit fast 20 Jahren sorgen sie für spannende Abenteuer in der Parallelwelt Britannia. Das neueste wird **Ultima 9 Ascension** heißen. Einen vollen Tag lang führten uns Garriott, Lead Designer Seth Mendelsohn und Senior Producer Eric Lux das 3D-Rollenspiel vor.

### Komplex & prächtig

Mit **Ascension** naht das Ende der dritten Triologie eines Epos, das 1980 mit **Ultima** begann. Während man des-

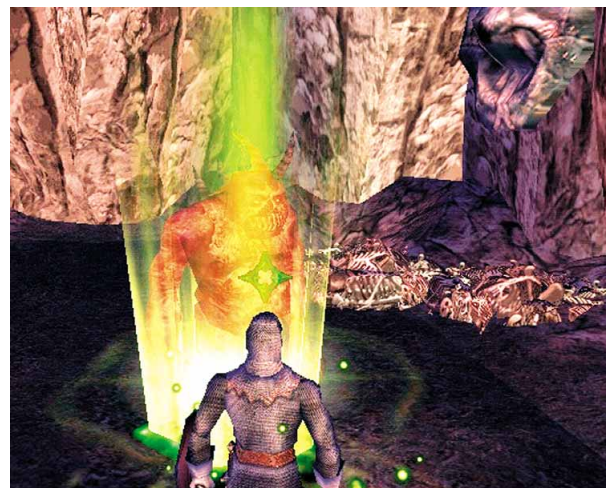
sen simple Held-tötet-Fiesling-Story an zwei Tagen durch hatte, steigerte sich die Komplexität in den Fortsetzungen deutlich – auf Kosten der Zugänglichkeit. **Ultima 8** sollte Einsteiger mit ins Boot holen, enttäuschte aber Veteranen mit allerlei Tiefgang-Kompromissen. Teil 9 kehrt zurück ins komplexe Britannia und hat gleichzeitig eine ausgesprochen prächtige 3D-Grafik. Die Welt ist aus einem Guß, und nicht in einzelne Levels unterteilt. Garriott läßt die Verkettung von Städten, Tugenden, Schreinen und Dungeons wieder aufleben. Und zu guter Letzt orientiert sich das Spiel in Sachen einfacher Einstieg an den in dieser Beziehung führenden japanischen Konsolenspielen wie **Zelda 64**.

### Zelda 128

*Siehe CD: Video #1, Time 1:01*

Der Avatar genannte Held der Serie stammt von der Erde und teleportierte sich bislang immer per Mondtor nach Britannia. In **Ultima 9** erleben

Sie dieses Preludium erstmals selbst. Nach einem Alptraum wachen Sie in der 3D-Umgebung Ihres Schlafzimmers auf: Das kann nur Trouble in Britannia bedeuten! Also stiefeln Sie ins Bad, werfen sich einige Klamotten über und laufen Richtung Stadtpark.



Auf Demo-CD:  
exklusives Video-Special  
#1 Origin/Tutorial  
#2 Mega-Preview  
#3 Das Intro

Gegen den **gehörten Dämonen** setzen wir einen massiven Angriffszauber-spruch ein.



Die erste Stunde des Spiels benutzt Garriott, um Ihnen unaufdringlich die wichtigsten Elemente beizubringen. Mit nur zwei Tasten und der Maus erreichen Sie fast alle Funktionen und Bewegungsmuster, egal ob Sie rennen, ein bestimmtes Kampfmanöver ausführen, klettern oder schwimmen. Um zu springen, deuten Sie auf die gewünschte Zielposition. Wenn der Cursor grün bleibt, hüpfen Sie exakt dorthin – ansonsten funktioniert der Sprung nicht. Mit diesem System will **Ultima 9** typische »Wie komme ich dort rauf«-Elemente und taktisch angehauchte Kämpfe eines **Zelda 64** bieten, ohne vom Spieler Geschicklichkeit zu fordern.

### Tugend-Psychotest

Siehe CD: Video #1, Time 3:01

Im Stadtpark gelangen Sie (gleich hinter dem Schild

»Campen verboten«) zum Zigeunerwagen einer alten Bekannten. Die Bewohnerin beschreibt Ihnen eine Reihe von Situationen, in denen Sie sich für eine von zwei Handlungsweisen und damit Tugenden entscheiden müssen. Ein armer Schlucker stiehlt etwa einem reichen Pfeffersack etwas Gold – beweisen Sie »Mitleid« und verraten den Dieb nicht, oder dienen Sie der »Gerechtigkeit« und zeigen ihn an? Auf diese Weise bestimmen Sie, ob Sie als kräftiger Kämpfer, agiler Abenteurer oder mächtiger Magier beginnen. Danach öffnet die Zigeunerin das Mondtor zur Parallelwelt.

### Flammender Gruß

Siehe CD: Video #3, Time 0:05

Wer denkt, in Britannia als mächtiger Titan des Äthers (mit diesem Karrieresprung endete **Ultima 8**) mal eben kurz aufräumen zu können, hat sich getäuscht: Der Avatar kommt (an), sieht (sich um) und siegt – nicht. Denn ohne Schwert kämpft es sich schlecht gegen einen Drachenreiter, dessen Haustier seine Magenkolik durch kräftiges Flammenspucken zu lindern sucht. Der Angriff versengt unserem Helden das blonde Haar und nimmt ihm die Reste seiner Titanenkraft – ein kleiner Kniff der Designer, damit Sie nicht als Supermann beginnen.

Als unser Held den tränenreichen Blick über die Landschaft schweifen läßt, erkennt er das Wirken seines Erzfeindes: Alles ist wüst und leer, dunkle Rauchschwaden erfreuen das Herz jedes Apokalypse-Fans, und das Antlitz des Guardians ist riesengroß in einen Berg gemeißelt. Bei näherer Betrachtung entpuppt sich die Fratze als Tempeleingang. Hier könn-



Der Avatar kann **Schiffe** besteigen und sie in der 3D-Grafik lenken.



Gleich zwei der **Echsen-Gegner** bedrohen uns unweit von Skara Brae.

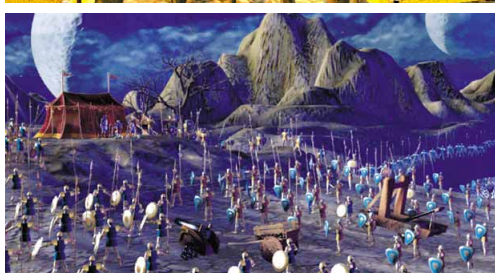
te, so ahnt der Avatar, der einst der Showdown stattfinden. Doch zunächst bricht er in friedlichere Gefilde auf, ein Mini-Dungeon bringt ihn zum Schloß von Lord British.

### Säulen zerreißen das Land

Es ist nicht leicht, ein in vielen Konflikten gestähltes, von Lord British souverän regiertes Fantasy-Land zu zerstören. Doch der Guardian hat einen teuflischen Plan ausgeheckt. Der schon in **Ultima 5** als Marionette brillierende Lord Blackthorne ermöglicht ihm, nach Britannia zu kommen. Dort klaut er aus den acht Schreinen, die über das Land wachen und seine Bewohner inspirieren, die zugehörigen Runensteine, verwandelt sie in Zeichen des Bösen und versteckt sie

in acht Dungeons. Das bricht die Macht der Schreine und die Tugendhaftigkeit der Britannier. Die tapferen Krieger von Valoria verteidigen fortan ihre Festung derart mutig, daß sie keinen einzigen Schritt mehr nach draußen wagen. Und die barmherzigen Einwohner Britains haben soviel Mitleid mit den Armen und Siechen, daß sie sie kurzerhand als Aussätzige in die Sümpfe verbannen.

Als nächstes erschafft der Guardian acht riesige Säulen, die sich neben jedem Schrein tief ins Erdinnere bohren. Diese Säulen zerren langsam den Hauptkontinent auseinander; zu Spielbeginn ist er bereits in drei Teile gespalten. Gleichzeitig manipulieren sie die Umlaufbahn der beiden britannischen Monde. Nur noch wenige Monate,



Lord British nebst Armee geht's an den Kragen. Was können schon der Avatar und einige Getreue gegen eine ganze **Untoten-Armee** ausrichten?



dann werden die beiden Tra-  
banten kollidieren und den  
Planeten in den Untergang  
reißen. Es gibt viel zu tun...

## Komplexe Spielwelt

Siehe CD: Video #2, Time 1:26

Ultima 9 simuliert eine komplexe Fantasy-Welt mit mittelalterlichen Städten, individuellen Bürgern, Wäldern, Schneewüsten, wilden Tieren, fiesen Monstern, Tag-Nacht-Rhythmus, Schwertkämpfen und effektvoller Zauberei. Windböen lassen Schilder schwingen, in einem Sturm prasseln tatsächlich einzelne Regentropfen nieder. Deren Weg wird einzeln vom »Himmel« bis zum Aufprallen auf dem Boden verfolgt. Die Engine schaltet also nicht einfach den Regen ab, wenn Sie ein Haus betreten. Vielmehr merkt sie, daß nun ein Dach zwischen Ihnen und den Tropfen ist – Sie bleiben trocken, während der Blick durch die offene Tür das Katzenwetter draußen zeigt. Pfeile bleiben in Hauswänden stecken, wer möchte, darf eigenhändig Brot backen. Dies alles führt zu einer Glaubwürdigkeit, die bislang kein anderes PC-Rollenspiel erreichte.



In seiner hochwertigen **Knochenrüstung** stieft der Avatar über den Strand der lauschigen Insel Skara Brae.

Die Städte und Landschaften sehen überwältigend aus. Die 3D-Engine erlaubt es Ihnen, von einem Ende Britannias zum anderen zu wandern. Ihr Blick wird nicht von Bitmap-Hintergrundbildern begrenzt: Berge, die Sie in der Ferne sehen, können Sie tatsächlich erreichen. Auch beim Wechsel unter die Erde erscheint kein Lade-Bild-

schirm. Der Avatar läuft durch eine Öffnung in einer Felswand hinunter in den jeweiligen Dungeon.

## Bitte nicht husten

Siehe CD: Video #2, Time 1:03

Als wir beim Probespielen der Rede des Bürgermeisters von Britain lauschten, wollten wir den neben uns sitzen-

den Designern mehrmals »Gesundheit!« wünschen. Doch das sporadische Räuspern, Husten und Niesen kam in Wahrheit aus den Lautsprechern. Die NPCs halten nie still und sorgen für eben jene Geräusche, die überzeugte U-Bahn-Fahrer jeden Morgen erdulden. Unterhaltungen führen Sie durch das Anklicken vorgege-



Das **Inventar** bietet Platz für 20 Gegenstände, außerdem sehen Sie hier, wieviele Pfeile Sie haben. Im Hintergrund ein Waffenhändler.



Die neue **Weltkarte** zeigt: Im Südwesten und Nordosten des britannischen Kontinents klaffen riesige Lücken – Schuld daran sind die acht **Säulen (S)**.





bener Sätze. Die Menschen werden sehr detailliert dargestellt, bis hin zu hängenden Wangen und krummen Na-

sen. Mit vielen dürfen Sie handeln, fast jeder hat einen kleinen Auftrag parat. Allerdings können Sie keine Party bilden. Dazu Garriott: »Wir haben sehr lange darüber gebrütet, doch es gibt einfach keine Möglichkeit, in einem 3D-Spiel eine vernünftige Party einzubauen.« Trotzdem werden Sie auf so ziemlich alle alten Kumpels treffen, die noch nicht von völliger Vergreisung erfaßt wurden. Lord British selbst hat seine besten Tage offensichtlich hinter sich...

### Rabe zum Verlieben

Kurz nach Spielbeginn trifft der Avatar die kecke Diebin Raven. Als er ihr ins Piraten-nest Buccaneer's Den folgt, entwickelt sich eine Liebesgeschichte nach dem Motto »Hart, aber herzlich«. Raven begleitet den Avatar bei einigen Abenteuern und hilft ihm mehr als einmal aus der Patsche. Klar, daß sie im Laufe des Spiels ihrerseits in Not gerät und vom eben noch glückshormondurchschwämmten Avatar panisch gesucht wird. Durch solche Neben-Quests wird die Hauptstory gewürzt und die Spieldauer auf über 100 Stunden hochge-

schraubt. Apropos Piraten-nest: Schiffe können Sie besteigen und selbst durch die 3D-Welt steuern. Kämpfe finden auf See nur per Fernwaffen statt, etwa gegen hungrige Riesen-Seeschlangen.

### Acht Runen sollst du tunen

*Siehe CD: Video #2, Time 3:24*

Das Ziel des Spiels ist klar: dem Guardian ein für alle mal auf den rotgeschuppten Schädel hauen. Doch vorher müssen Sie die Vernichtung Britannias verhindern. Dazu ist achtmal folgender Keislauf zu absolvieren: Zuerst gilt es, die Quest einer Stadt zu lösen – beispielsweise fürchten sich die Krieger von Valoria vor einem Drachen. Zur Belohnung für dessen Kopf erhalten Sie ein Siegel, in diesem Fall ein Schwertsymbol. Dann geht es hinunter in den zugehörigen Dungeon, in dessen Tiefe der pervertierte Runenstein versteckt ist. Danach müssen Sie noch das richtige Mantra in Erfahrung bringen, bevor Sie den Schrein aufsuchen. Dort reinigen Sie zunächst den Runenstein von allem Bösen und stellen dann den Schrein

wieder her. Das vernichtet die benachbarte Säule und bringt der Stadt die Tugend zurück.

### Kapitelstruktur

Trotz der prinzipiellen Handlungsfreiheit gibt es eine gewisse Kapitelstruktur. So werden erst nach und nach alle Regionen zugänglich, damit man sich nicht in der riesigen Welt verläuft. Außerdem belohnt das Spiel besondere Leistungen mit etwa zehn längeren Rendersequenzen (plus Intro und Extro). Dazu kommen Zwischenszenen direkt in der Spielgrafik, bei denen die ansonsten frei platzierbare Kamera das Kommando übernimmt und zwischen zwei Gesprächspartnern hin- und herschwenkt oder um einen Schrein kreist. Normalerweise blicken Sie Ihrem Alter Ego über die Schulter, Sie können aber auch in die Ego-Perspektive wechseln.

### Intelligente Kämpfe

*Siehe CD: Video #2, Time 4:08*

Insgesamt 30 Gegnertypen will Garriott einbauen, jeder mit eigenen Taktiken und Fähigkeiten. Zur Wehr setzen Sie sich mit den Fäusten,



Eigentlich wollten wir das Schwert links (zwischen Brücke und Platte) aufnehmen, doch der Ork war schneller. Da hilft nur noch ein Blitzgewitter...

## Trilogie der Trilogien

Die Ultima-Saga unterteilt sich in drei Trilogien. Zunächst ging es geradlinig gegen die Bösewichte Mondain, Minax und Exodus. Einzige Verbindung zu den folgenden Spielen war Lord British.

Aus dem Sosaria der ersten drei Teile entwickelte sich Britannia, dessen Herrscher British nach einem Vorbild für

seine Untertanen suchte. Nach vielen Abenteuern wurde der Spieler zu dieser Lichtgestalt, traf in Ultima 5 auf den von drei Schattenlords korrumpierten Lord Blackthorne und mußte schließlich die Gargoyles mit den Menschen versöhnen.

Die dritte Trilogie dreht sich um den Superfiesling Guardian: Unter dessen

Einfluß entwickelte sich eine selbstsüchtige Sekte, die den Frieden in Britannia massiv bedrohte. Den Führer des Kultes verfolgte unser Held (in Ultima 7, Teil 2) auf die Schlangeninsel, bevor ihn der Guardian nach Pagan versetzte. Dort wurde er, erstmals seit Ultima 2 wieder ohne Begleiter, zum Titan des Äthers.



Eine Serie im Wandel der Technik: Von der miesen CGA-4-Farb-Gratik eines Ultima 2 (1982) über Ultima 5 und Ultima 7 bis zu Ultima 8 (1994).



vier Waffentypen oder Magie. Für jeden Waffentyp gibt's nochmal vier Manöver, die Sie im Laufe des Spiels erst lernen müssen – etwa ein halbkreisförmiger Schwertstreich oder ein defensives Stockwirbeln. Ähnlich wie in Strategiespielen à la C&C bietet **Ultima 9** ein Papier-Schere-Stein-Prinzip, was die Effizienz von Waffe und Angriffsart gegen ein bestimmtes Monster anbelangt.

Ein Beispiel: Bei unserem Probespiel brach ein Skelett direkt vor uns aus dem Boden. Gegen Stich-Attacken mit einem Schwert ist so ein Kalksoldat ziemlich unempfindlich. Ein Streitkolben-Hieb hingegen zerschmettert ihn im Nu. Aber aufgepaßt: Nach kurzer Zeit setzen sich die Gebeine wieder zusammen, und der Kampf beginnt von neuem. Es sei denn, Sie packen einen der Knochen und werfen ihn ein gutes Stück weit. Man kann sogar alle Knochen des besieigten Skeletts einsammeln und es an anderer Stelle neu erschaffen.

Jedes Monster beherrscht spezielle Attacks. Lich-Geister werden unsichtbar, Bogenschützen beharken Sie nur aus der Entfernung. Ein Gigant wirft Sie allein durch die Erschütterungen, die er beim Laufen erzeugt, um. In den Kämpfen sollen auch in-



Auf diesem eigentlich für Pfeil und Bogen gedachten Trainingsgelände probieren wir den Blitz-Spruch aus.

direkte Attacks zum Erfolg führen, indem Sie etwa einen Gegner in eine Fallgrube stoßen. Die Monster sehen nur das, was in ihrem Blickfeld liegt – wobei dieses bei Drachen (seitlich platzierte Augen!) ziemlich groß sein kann. Andere hören besser – etwa Wölfe. Besiegte Gegner kommen nicht wieder, nur zwischen den Städten sollen ab und zu neue entstehen.

### Magische Rituale

Siehe CD: Video #1, Time 3:45

Die Magie von **Ultima 9** besteht aus neun Kreisen, die nochmal in die fünf britanni-

schen Elemente unterteilt sind; macht 45 Sprüche. Um einen zu lernen, müssen Sie die richtigen Zutaten sammeln und dann das zugehörige Ritual (Kerzen in einem Pentagramm platzieren) ausführen. Nun erscheint der Spruch im Zauberbuch, Sie können ihn fortan so oft auslösen, wie das Mana reicht. Frühere Ultimas nervten den Spieler noch damit, für jede Aktivierung eines Spruchs neue Zutaten zu verlangen.

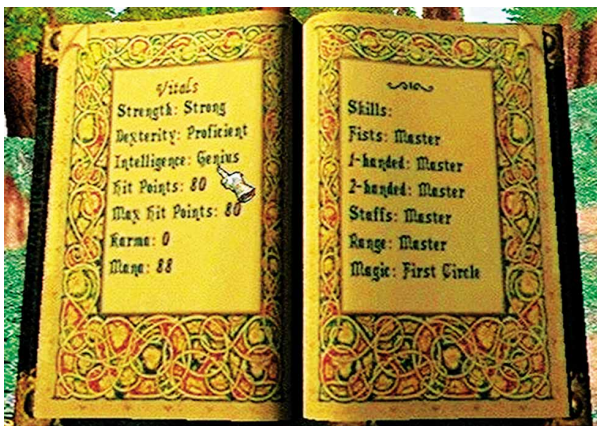
### Auto-Buchführung

Siehe CD: Video #1, Time 1:54

Um Gegenstände aufzunehmen, platzieren Sie sie auf einen freien Platz in der Quickitem-Leiste oder im Inventar. Damit der Avatar eine Waffe zieht, reicht es, sie auf ihn zu schieben. Er soll den Helm abnehmen? Einfach selbigen

von der Figur ins Inventar oder auf den Boden legen. Sie sehen jede Veränderung an Rüstung oder Bewaffnung Ihres Helden. Es gibt zwölf komplette Outfits, die miteinander kombiniert werden dürfen – etwa Knochenhelm mit Plattenpanzer und Kettenhose. Dazu kommen Waffen und sonstige Gegenstände. Das Inventar ist in kleine Kästchen unterteilt und gibt Zugriff auf Zauberbuch, Weltkarte und Journal. Letzteres verrät Ihre Werte und führt automatisch Buch über wichtige Erlebnisse.

**Ultima 9** wird zwei CDs umfassen, über eine DVD-Fassung denkt Origin nach. Geplanter Release ist das 3. Quartal '99. Richard Garriott: »Ultima 8 haben wir nicht lange genug getestet. Das wird uns bei Ascension nicht passieren.« **LA**



Die **Charakterwerte**: links Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Hit-points, Karma (für gute Taten) und Mana; rechts die Fertigkeiten.

## Ultima 9 Ascension

Genre: 3D-Rollenspiel Hersteller: Origin  
Termin: 3. Quartal '99 Ersteindruck: Ausgezeichnet

**Jörg Langer**: »Früher war ich ein Fan der Serie, Pagan gefiel mir noch, Ultima Online langweilte mich schnell. Ascension aber dürfte inhaltlich und grafisch alles schlagen, was es im PC-Rollenspielbereich bislang gab.«



Interview mit Lord British

# Audienz in Austin

Ultima-Schöpfer Richard Garriott will nie wieder ein Solo-Spiel machen.

Exklusiv mit GameStar sprach der Stardesigner über die Geburtswehen von Ultima 9: Ascension und seine ehrgeizigen Zukunftspläne.

**H**inter der Spielfigur Lord British steckt Richard Garriott, legendärer Schöpfer der **Ultima**-Rollenspiele. Jörg Langer und Heinrich Lenhardt sprachen mit Seiner Lordschaft in Origins texanischem Hauptquartier.

**GameStar** 1994 erschien Ultima 8: Pagan. Wieso läßt U9 so lange auf sich warten?

**Richard Garriott** Wir hatten vor dreieinhalb Jahren gleichzeitig mit der Entwicklung von Ultima 9 und Ultima Online begonnen. Mitten drin mußten wir mit Ascension pausieren, damit das Team bei Ultima Online mithelfen konnte. Es hat sich gelohnt: UO ist der größte Erfolg in der Origin-Geschichte. Derzeit haben wir rund 125.000 aktive Abonnenten; die Ultima-Gemeinde ist quicklebendig.

**GameStar** Wie willst du mit Ascension ein breites Publikum jenseits der alten Ultima-Veteranen erreichen?

**Richard Garriott** Heutzutage liegt die Maßlatte für einen



Ultima-Designer **Richard Garriott** (38) in seinem Element: Wenn er über sein neues Spiel spricht, vergißt der bodenständige Multimillionär Zeit und Raum. Um den Hals trägt er das Schlangensymbol aus Ultima 7.

Tophit bei 500.000 verkauften Stück. Diese Größenordnung erreichen wir nur dann, wenn wir viele neue Spieler dazugewinnen. Mein Hauptanliegen ist es, das Programm abzuliefern, das die alten Fans von mir erwarten. Aber mich beschäftigt auch die Einstiegsfreundlichkeit. In dieser Hinsicht sind wir diesmal viel besser als bei früheren Folgen.

**GameStar** Du meinst damit die spektakuläre 3D-Grafik?

**Richard Garriott** Die Grafik ist ein Aspekt, den jeder Spieler schätzen wird. Endlich sind die Rechner schnell genug, um schöne 3D-Grafik mit der typischen Komplexität eines Ultima vereinen

zu können. Wesentlich ist auch die Einführung im ersten Spielabschnitt: Selbst für die erfahrenen Ultima-Fans eine wichtige Verbesserung, schließlich haben wir bei der Steuerung einiges geändert.

**»Wir glauben nicht, daß dieser Typ ein Ultima hinkriegt.«**

**GameStar** Anfang 1998 wurde C&C-Produzent Ed Castillo Produzent von Ascension. Wieso flog er ein knappes Jahr später wieder raus?

**Richard Garriott** Ed Castillo wollte einiges radikaler ändern, als es dem alten Fan-Kern zumutbar ist. Im Team baute sich soviel Streß auf, daß es für ihn schwierig wur-

de, effektiv zu arbeiten. Ein kleines Beispiel: Ed unterhielt sich online mit Ultima-Fans. Die fragten ihn: »Können wir in Ascension wieder Brot backen wie in früheren Ultimas?« Also Wasser nehmen, Mehl dazugeben, den Teig in den Ofen schieben und am Ende einen Laib Brot herausholen. Ed antwortete, daß es bei Ultima nicht ums



Auf diesem **Apple II** schuf Richard '79 seinen Erstling Akalabeth.

## Historie

Wann	Was gemacht?
1979	Akalabeth, gilt als Vorläufer der Ultima-Serie.
1980	Ultima erscheint für Apple II.
1983	Richard, Bruder Robert und Vater Owen Garriott gründen Origin.
1992	Die Garriotts verkaufen Origin an Electronic Arts.
1994	Das umstrittene Ultima 8: Pagan erscheint.
1997	Startschuß für Ultima Online, das erste kommerziell erfolgreiche Online-Spiel.



Brotbacken ginge, sondern um große Abenteuer. Im Prinzip hatte er recht, das Brotbacken ist kein zentraler Punkt. Aber er verstand nicht, was hinter der ganzen Sache steckt: Die Welt im Spiel ist so sorgfältig simuliert, daß sie solche Dinge erlaubt. Mit seiner Antwort brüskierte er den harten Kern der Ultima-Fans. Sinngemäß sagten die daraufhin: »Wir glauben nicht, daß dieser Typ ein Ultima hinkriegt, das wir kaufen wollen.«

**GameStar** Ist nach Ascension Schluß mit CD-ROM-Titeln für Solo-Spieler?

**Richard Garriott** Ich kann nicht sagen, ob es für immer und ewig so bleiben wird. Aber sobald Ultima 9 veröffentlicht ist, wird Origin eine 100prozentige Online-Spielefirma sein. Wir beginnen dann eine Ära der Multiplayer- und Internet-Spiele.

**»EA war glücklich, Richard war traurig.«**

**GameStar** Wieso diese drastische Kursänderung?

**Richard Garriott** Gebührenpflichtige Spiele-Services sind das Erfolgsmodell der Zukunft. Unsere Einnahmen hängen bislang davon ab, ob ein Spiel schnellstmöglich fertig wird. Wir gehören zu Electronic Arts, einem bör-

sennotierten Unternehmen. Origin glaubt an Qualität, Electronic Arts denkt an das nächste Quartalsergebnis. Diese Auffassungen sind konfliktträchtig: Ultima 8 war eines der wenigen Spiele meiner Serie, die absolut pünktlich ausgeliefert wurden – doch die Qualität litt darunter. EA war glücklich und Richard war traurig. Mit regelmäßigen Einnahmen aus dem Online-Bereich können wir uns die Zeit nehmen, um Spiele in Ruhe zu vollenden.

**GameStar** Was sind eure nächsten Projekte?

**Richard Garriott** Für Wing Commander Online heißt der Status »gestoppt«; das gleiche gilt für einen Online-Ableger der Crusader-Reihe. Allerdings sind dies zwei wichtige Serien, die wir schnell online bekommen wollen. Das nächste Projekt des Ultima-9-Teams wird ebenfalls ein Online-Spiel sein. Wir machen uns bereits Gedanken, wie man in einer riesigen Mehrspieler-Umgebung Geschichten wie in einem Solo-Spiel erzählen kann. Eine Idee von mir ist es, Miniabenteuer für kleine Gruppen in ein großes Spiel einzubetten. So könnten ein paar Leute ein Mondtor entdecken und hindurchgehen. Dort erleben sie ein Abenteuer



Zur Zeit läßt sich Richard eine **Schloßanlage** auf einem über 220.000 Quadratmeter großen Grundstück bauen. Bereits fast fertig ist die mit Wappen geschmückte Bootsanlegestelle.

er und kehren danach in die allgemeine Welt zurück, wo sie die gefundenen Schätze behalten dürfen.

**GameStar** Wann wird Ultima Online 2 fertig sein?

**Richard Garriott** Mitte 2000 könnte der öffentliche Beta-Test beginnen. Der hat bei Ultima Online sechs Monate in Anspruch genommen.

**GameStar** Beeinflußt Everquest euer Ultima Online 2?

**Richard Garriott** Die Stärke von Everquest ist der Kampf. Wir werden dafür sorgen, daß bei UO 2 die Kämpfe ähnlich plastisch und befriedigend sind. Übrigens wird auch Ultima Online 2 in 3D sein – aber das war schon längst geplant, bevor Everquest erschien.

**»Wir denken an 3D-Neuauflagen von Ultima 1 bis 8.«**

**GameStar** Mit Wing Commander: Secret Ops habt ihr das Internet als Vertriebskanal angetestet. Welche Produkte wären für eine reine Online-Distribution geeignet?

**Richard Garriott** Wir denken über Neuauflagen aller acht früheren Ultima-Spiele nach. Diese Remakes hätten die neue 3D-Grafik der Ascension-Engine und könnten sogar inhaltlich verbessert werden. Solche Episoden wären ideal, um über das Internet angeboten zu werden.

**GameStar** Gefällt dir der Gedanke an einen Ultima-Film?

**Richard Garriott** Sehr! Aber ich habe noch nie einen guten Fantasy-Film gesehen. Selbst Big-Budget-Produktionen wie Willow machen einen klassischen Fehler: Die Guten gewinnen nur, weil in letzter Sekunde plötzlich ein übermächtiger Zauberstab auftaucht. Da steckt keine Logik dahinter. Die Magie in Ultima ist hingegen sehr rational. Mantras müssen zusammengefügt werden; auch die Zutaten sind logisch – du brauchst Spinnweben, um jemanden mit einem Zauberspruch zu fesseln. Deshalb ist die Ultima-Welt so glaubwürdig wie ein gutes SF-Szenario. Wenn du dir Fantasy-Bücher ansiehst, findest du diese Nachvollziehbarkeit selten. Eine Ausnahme, von der ich viel gelernt habe, sind die Werke von J.R.R. Tolkien.

**GameStar** Du bist auch für Abenteuer in der realen Welt bekannt, etwa Polarexpeditionen, Titanic-Tauchfahrten und Regenwald-Exkursionen. Was steht als nächstes an?

**Richard Garriott** Im Juni besuche ich ein Wassertank-Trainingsprogramm für Kosmonauten in Rußland. Das ultimative Abenteuer wäre für mich eine Weltraumreise. Ich rede bereits mit den Russen, ob die mich nicht an Bord der Raumstation Mir lassen. **HL**



Richard Garriott im Interview mit Jörg Langer. Im Hintergrund sehen Sie zahlreiche vergrößerte Screenshots aus Ultima 9.



## Report: Die Zukunft der Spieleszene

# Ende der Solo-Ära

Nicht Wing Commander 5 oder Ultima 8 heißt das erfolgreichste Origin-Spiel, sondern Ultima Online. Diese Multiplayer-Goldgrube wird auch bei anderen Spielefirmen ein Umdenken auslösen.

**S**pieleralltag Anno 2002: Die Softwarefirmen überbieten sich gegenseitig mit gebührenpflichtigen Online-Spielwiesen, CD-ROM-Titel für Einzelspieler fristen hingegen ein Nischendasein. Was sich wie eine Wahn-

vorstellung anhört, könnte schnell Wirklichkeit werden. Denn seit dem anhaltenden Erfolg von **Ultima Online** dürfte in den Chefetagen vieler Spielefirmen der blanke Neid ausgebrochen sein. Origin hat ein Erfolgsmodell realisiert, das geradezu nach Nachahmung schreit.

## Steter Gebührenfluß

125.000 aktive Abonnenten blechen jeden Monat 10 Dollar Spielgebühren, um im virtuellen Britannia Monster zu jagen und Häusle zu bauen – das ergibt rund 2,3 Millionen Mark Monatseinnahmen. Davon kann man locker 40 bis 50 Programmierer und Support-Mitarbeiter komfortabel ernähren und immer noch reichlich Restvermögen in der Portokasse behalten. Das junge »Massively Multiplayer«-Genre hat reichlich Wachstumspotential. Schon wenige Wochen nach Release will Konkurrent Sony mit **Everquest** die 50.000-User-Latte übersprungen haben. Im selben Zeitraum stellte Origin zufrieden fest, daß die **UO**-Abos trotzdem überdurchschnittlich zunehmen.

## Fantasy boomt

Spiele wie **Ultima Online** und **Everquest** sahen doppelt ab. Zum einen wird die Software zum Vollpreis über den Einzelhandel verkauft –

von **UO** konnte Origin nach eigenen Angaben bisher 250.000 Einheiten absetzen. Der eigentliche Clou sind die Monatsgebühren, die jeder Spieler direkt an die Software-Firma zahlt – kein Zwischenhändler schmälert den Ertrag. Die lange Lebensdauer ist ein weiteres Argument für Online-Spiele, denn traditionelle CD-Titel wandern nach wenigen Monaten in die Budget-Resteverwertung. Für jeden Spielehersteller ist es deshalb verlockend, Entwicklungsgelder in gebührenpflichtige Online-Titel zu



David Swofford, Pressesprecher von Origin: »Ultima Online hat sich rund 250.000 mal verkauft; wir haben 125.000 aktive Abonnenten.«



**Online-Rollenspiele** boomen – von oben: Ultima Online (Origin), Everquest (Sony), Asheron's Call (Microsoft, demnächst im Beta-Stadium).

## Goldgrube Internet-Spiele

Diese beiden groben Rechenbeispiele verdeutlichen das wirtschaftliche Potential von gebührenpflichtigen Online-Spielen. Trotz höherer Kosten für Service und Technik (Servermiete) sind die Profitaussichten günstiger als bei einem soliden CD-ROM-Hit. Beachten Sie, daß die Einnahmen kein Gewinn sind – Produktions-, Lohn- und sonstige Kosten sind abzuziehen.

### Beispiel A: CD-ROM-Spiel

Verkaufspreis:	80 DM
Abzüglich:	ca. 40 DM an Distributoren und Händler
Absatz:	250.000 Stück weltweit
Einnahmen:	10 Millionen DM
Budget-Einnahmen:	2 Millionen DM (weltweit 100.000 Stück für 40 DM, davon ca. 20 DM an Distributoren)
Gesamteinnahmen:	12 Millionen DM

### Beispiel B: Online-Spiel

Verkaufspreis:	80 DM
Abzüglich:	ca. 40 DM an Distributoren und Händler
Absatz:	150.000 Stück weltweit
Einnahmen:	6 Millionen DM
Gebühren-Einnahmen:	16 Millionen DM (in 1 Jahr bei 75.000 aktiven Abonnenten zu je 18 DM/Monat)
Gesamteinnahmen:	22 Millionen DM





Mögliche Spielezukunft: Die Grafik von **Ultima 9** (Bild) gepaart mit der Internet-Community von Ultima Online und intensiven Kämpfen à la Everquest.

stecken. Und das könnte für eine Ausdünnung konventioneller CD-ROM-Solospiele sorgen. Microsofts 3D-Offerte **Asheron's Call** erreicht in Kürze die Beta-Phase. Angeblich arbeitet Bioware an einem AD&D-Onlinespiel auf Grundlage der Engine von **Baldur's Gate** (mögliche Veröffentlichung: Ende 2000).

### Wing Commander geht online

Vorreiter Origin fokussiert in Zukunft seine gesamte Entwicklung aufs Internet. Ein radikaler Schritt für ein Unternehmen, dem wir so richtungsweisende Spiele wie **Wing Commander** und **System Shock** zu verdanken ha-

ben. Neben **Ultima Online 2** soll auch **Wing Commander** ins Internet starten – Zitat von Origin-Boss Richard Garriott: »Wing Commander Online und Privateer 3 sind für uns ein und dasselbe Projekt. Sobald wir das Team zusammenstellen können, werden wir es angehen.« Weitere Internet-Pläne wer-

den intensiv gewälzt; eine Adaption der **Crusader**-Actionspiele ist ebenso denkbar wie völlig neue Szenarien.

Doch wenn die Auswahl an Abo-Spielen wächst, wird die finanzielle Opferbereitschaft der Kunden an Grenzen stoßen. Das weiß auch Garriott: »Wenn Origin eines Tages fünf Online-Spiele anbie-

## Die unendliche Geschichte

Die Origin-Designer Ralph Koster und Rich Vogel arbeiten an einem Spiel, das niemals fertig wird. Seit dem Debüt von Ultima Online im September 1997 wird die Spielwelt ständig verbessert und ausgebaut. Derzeit ist ein Patch in Arbeit, der die Auflösung der Spielfeldgrafik auf 800 mal 600 Pixel erhöht. Auch über 3Dfx-Unterstützung zwecks schönerer Spezialeffekte sowie eine Entschärfung der langwierigen Lernkurve wird nachgedacht. Die oberste Priorität für Vogel und Koster ist klar:

»Wir würden niemals die Spieltiefe und Komplexität opfern.«

Der durchschnittliche UO-Spieler verbringt 17 Wochenstunden in der Internet-Welt. Derzeit versorgen neun Server in den USA, zwei in Europa und vier in Japan die Fangemeinde. In einigen japanischen Firmen wird UO sogar auf Anordnung vom Chef gespielt, weil es eine gute Teamwork-Übung sei. Ein mühsam aufgebauten Top-Account mit ein paar Millionen Goldstücken ist inzwischen sogar echtes Geld wert:



Rich Vogel (links) und Kollege Ralph Koster kümmern sich permanent um Ultima Online.

Betuchte Fans bieten im Online-Auktionshaus eBay bis zu 5.500 Mark für einen Spitzencharakter.





ten sollte, wollen die Kunden nicht fünf mal zehn Dollar im Monat dafür ausgeben. Denkbar wäre ein Paket, bei dem man für mehrere oder alle Origin-Online-Spiele einen Rabatt bekommt.«

Für die Spielefirmen bedeutet das Businessmodell des gebührenpflichtigen On-

line-Spiels auch ein Umdenken, was Service und Kundenpflege betrifft. Hastig ein fehlerhaftes Produkt rauschlunzen, bei den Verkäufen das Beste hoffen und allenfalls einen lieblosen Patch nachliefern – solche Sitten werden im Online-Spielbusiness nicht überleben.

### Dienst am Kunden

Wenn sich der Kunde geprellt fühlt, kündigt er einfach sein Abo – und das geht ans Geld. Origin-Sprecher David Swofford warnt vorsorglich die Mitbewerber: »Wir haben eine große Support- und Entwicklungsabtei-

lung, die sich nur um **Ultima Online** kümmert – denn das Spiel lebt. Die Leute erwarten Antworten, wenn sie Fragen oder Probleme haben. Der Kundenservice gewinnt so enorm an Bedeutung. Diesen Aspekt sollte jeder berücksichtigen, der in dieses Geschäft einsteigen will.« **HL**

## Alle GameStar-Abonnenten...

... erhalten mit dem nächsten Heft (7/99) kostenlos eine CD mit folgenden Specials:

### Ultima 9 Ascension

Erleben Sie unseren Origin-Besuch, als wären Sie selbst dabei: In einer extralangen Video-Preview zeigen wir alle neuen Features des 3D-Rollenspiel-Hammers.

### Lord British spricht

Ungekürztes Video-Interview: Ultima-Erfinder Richard Garriott spricht (im O-Ton und übersetzt) über Ultima 9, Ultima Online 2 und die Spieleindustrie im allgemeinen.

### GameStar TV: Akte G

Special Edition mit allen drei Folgen am Stück plus Kommentar.

