

Vor-Ort-Bericht: Origins Mega-Rollenspiel

Ultima 9 Ascension

Lord British persönlich kümmert sich seit kurzem wieder um die Serie, die ihn und Origin berühmt machte: Ultima 9 präsentiert sich im 3D-Gewand und bietet neben alten Tugenden neue Ideen wie Figuren-Wechsel.

Welcher Serienveteran trägt mit Vorliebe die Farben Gold und Weiß, kann vor Tugendhaftigkeit kaum laufen und ist in rund 250 Spiel-Jahren weit weniger gealtert als sein Schöpfer Richard Garriott in den letzten 18? Die Rede ist natürlich vom Avatar, dem strahlenden Helden aus sechs der insgesamt neun **Ultima**-Rollenspiele. Der treue Diener des Märchenkönigs Lord British rettete die Parallelwelt so oft, daß sie mittlerweile eigentlich »Avataria« heißen mußte. Nun kehrt der Held von seinem Ausflug nach **Pagan** zurück. Doch Britannia wurde von seinem Erzfeind, dem Guardian, heimgesucht...

Engine völlig umgekrempelt

Obwohl **Ultima 9 – Ascension** schon seit fast drei Jahren in der Mache ist, war es zuletzt still darum: Origin-Chef Garriott stellte das ehrgeizige Internet-Projekt **Ultima Online** in den Vordergrund. Seit einiger Zeit wird aber wieder mit Hochdruck an **Ascension** gearbeitet. Richard hat sich von vielen Geschäftsfüh-



Statt aus der Vogelperspektive sehen Sie in Ultima 9 die **Baumhütten** des malerischen Orts Cove in echtem 3D.

rungspflichten entbinden lassen, um als Executive Designer bei seinem erwachsen gewordenen Software-Baby die Fäden zu ziehen. Augenfällige Änderung ist die Darstellung: Typische Draufsicht-Screenshots, die lange kursierten, haben sich bei unserem Besuch vor Ort als völlig veraltet herausgestellt. Die neue Grafik-Engine gleicht vielmehr der von

Tomb Raider 2. Wichtigste Unterschiede zu dem beliebten 3D-Action-Abenteuer: Die Welt wird »grenzenlos« sein, also nicht in Levels aufgeteilt. Außerdem steht das Rollenspiel klar im Vordergrund, nicht die Geschicklichkeit.

Alte Bekannte übernehmen

Ultima-Fans werden mit Insider-Überraschungen gera-

dezu überhäuft. Sie werden nicht nur auf Charaktere aus früheren Folgen treffen (etwa Dupre oder Shamino), sondern können sogar in deren Rolle schlüpfen! Selbst Lord British persönlich werden Sie kontrollieren können. »Wir haben einige Überraschungen parat«, verrät uns Richard Garriott. »Während des Spiels wird der Avatar gefangen genommen. Darauf-



hin schlüpft der Spieler in die Rolle bekannter **Ultima**-Charaktere. Zum ersten Mal erfährt man, wie mächtig Lord British wirklich ist. Seine Zaubersprüche haben unglaubliche Wirkung, dennoch ist er nicht unüber-



In der **weittläufigen Spielwelt** wandern Sie auf Trampelpfaden durch idyllische Flecken.



Eines der zahlreichen Fortbewegungsmittel sind hochseetüchtige **Segelschiffe**.

windbar.« Und, im Zeitalter von Lara Croft unvermeidlich: Der Avatar hat sein Auge auf eine streitbare Dame namens Raven geworfen.

Der Avatar teilt sich Britannia mit etwa 150 computer-gesteuerten Charakteren, die sich in story-relevante und feindliche Figuren aufteilen. Ein relevanter Charakter verfügt über ein feststehendes Script, er hat nützliche Infor-

mation oder Quests für den Avatar parat. Feindfiguren plappern mehr oder weniger sinnloses Zeug. Ungefähr 80 Prozent der Figuren sollen relevant sein – ein weiteres Indiz für die große Komplexität.

Harte Rückschläge

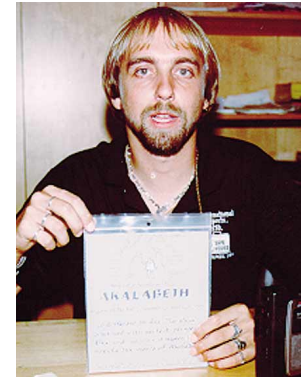
Mit **Ultima 9** sollen die Fehler der Vergangenheit wiedergutmacht werden. Denn **Pagan** (Teil 8) war zwar für 1994er-Verhältnisse wunderschön anzusehen, frustrierte jedoch viele Veteranen mit Actioneinlagen und seichter Spieltiefe. Kurz nach Entwicklungsbeginn des neunten Teils als Abschluß der »Trilogie der Trilogien« begannen neue Probleme. Das Personalkarussell bei Origin drehte sich kräftig, berühmte **Ultima**-Mitentwickler wie Warren Spector und Dennis Loubet verließen die Firma. Vor etwa zwei Jahren wurde das komplette Team von **Ascension** abgezogen, um an **Ultima Online** zu arbeiten. Letztes Jahr stellte sich dann heraus, daß die Engine von **Ultima 9** nicht mehr zeitgemäß war. Ein weiterer Faktor schlich sich in die Gleichung ein: 3D-Beschleunigerkarten. Garriott beschloß, das Spiel von Grund auf neu zu gestalten: »**Ascension** liegt mir sehr am Herzen. Ich arbeite daran ebenso mit wie jeder andere Product Designer. Meine Teamkollegen haben mittlerweile begriffen, daß



ich mit ihnen auf einer Stufe stehe und keine besondere Autorität ausübe.«

Avatara Croft?

Sie sehen dem Avatar in einer echten 3D-Umgebung über die Schulter. Der Serienheld geht, läuft, springt, klettert, schwimmt. Diese Aktionen



Richard Garriott beteiligt sich stark am Design von **Ultima 9**.

wurden eingebaut, weil sie zu einem realistischen 3D-Charakter gehören – sie werden aber nicht spielbestimmend sein. Wechselnde Wetterverhältnisse werden auf einer beeindruckenden Detailebene dargestellt. Baumwipfel wehen im Wind, auf Wasserflächen bilden sich Wellen, das Schild



Der Avatar hat eine Schatzkammer gefunden. Alle herumliegenden **Gegenstände** wie die Waffen und Rüstungen können auf- und mitgenommen werden.



An manchen Stellen erlaubt Ihnen das Programm, den **Blickwinkel** frei zu wählen. Hier zoomen wir zum Beispiel an eine Gesprächspartnerin heran.



einer Herberge schwingt träge hin und her. Zur Zeit denken die Designer über die Implementierung von Regen und Schnee nach. Der Kamerawinkel bleibt in den meisten Szenen konstant. In bestimmten Situationen darf der Spieler die für ihn geeignetste Einstellung wählen. Das physikalische Modell erlaubt Aktionen wie das

Stemmen und Werfen von Stühlen oder Tischen, die alle echte 3D-Objekte sind. Für **Ascension** verspricht Origin ein neues Kampfsystem. Inwiefern man an Kämpfen aktiv teilnimmt, wird durch die Einstellung einiger Parameter bestimmt. Action-Verächter lassen ihren Helden einfach automatisch kämpfen.

Riesige Spielwelt

Britannia hat im neuesten Teil mit ungefähr 150 mal 150 scrollenden Screens riesige Ausmaße. Die weitläufigen Dungeons werden aus mehreren Ebenen bestehen. In einer so großen Spielumgebung müssen natürlich diverse Transportmöglichkei-

ten zur Verfügung stehen. So können Sie auf einem Drachen reiten und per Schiff reisen. Da eine Seefahrt längere Zeit in Anspruch nimmt, kann eine Zeitrafferfunktion aktiviert werden. Falls Sie dabei auf Piraten oder Seemonster treffen, wird in einen Echtzeit-Kampf umgeschaltet.

Zahlreiche Subquests sollen das Geschehen abwechslungsreich halten. Der Handlungsablauf ist nicht linear, Sie suchen Ihrer Spielfigur Aufgaben in Abhängigkeit von deren Stärke und Erfahrung. Garriott machte bei unserem Gespräch ein weiteres Versprechen: »Unsere Spieler freuen sich immer, das eine oder andere Easter Egg zu finden. Und die Designer haben großen Spaß daran, sie einzubauen. Bereitet euch also auf einige kuriose Gags vor.«



»Liebesaffäre mit Ultima«

Interview mit Ed Castillo, dem Producer von Ultima 9 – Ascension.

GameStar: Was brachte Dich zu Origin?

Ed Castillo: Eine aufrichtige Bewunderung für Richard Garriott und eine seit meiner Kindheit andauernde Liebesaffäre mit der Ultima-Serie waren die Gründe. Die Chance, ein Ultima-Spiel zu produzieren, würden sich nur wenige Designer entgehen lassen.

GameStar: Welche Erfahrungen hast du mit Richard gemacht?

Ed Castillo: Der Mann hat eine unglaubliche Phantasie, besonders, wenn es um Ultima geht. Er redet über Dinge, die in den Spielen passieren – und du hast keine Ahnung, wann das alles drin gewesen sein soll. Und wenn Du ihn danach fragst, kriegst du zur Antwort, daß es in dieser und jener Szene durch einen Ruinenstein links unten in der Ecke symbolisiert wurde. Diese Detailverliebtheit hat Ultima groß gemacht!

GameStar: Die Ascension-Engine wurde schon vor deinem Amtsantritt entwickelt. Was hältst du von ihr?

Ed Castillo: Die Engine ermöglicht einen

für Ultima-Spiele unglaublich wichtigen Aspekt, und das ist das Abtauchen in die Spielumgebung. Das ist für Ascension noch wichtiger als die Grafik oder der Sound. Die Engine hat kaum Restriktionen. Sie verfügt über spatialen Sound, produziert 16-Bit-Grafiken, beherrscht Wetter- und Lichteffekte und vieles mehr.

GameStar: Und sie läßt Ascension nicht mehr wie ein Ultima-Spiel aussehen...

Ed Castillo: Nur, weil wir eine 3D-Umgebung haben, heißt das noch lange nicht, daß es kein gutes Ultima werden kann. 3D bietet phantastische Möglichkeiten, zum Beispiel unbegrenzte Bewegungsfreiheit oder frei wählbare Kamerawinkel. Die Zeiten, in denen man ein Spiel mit Standgrafiken oder 2D-Hintergründen entwickeln konnte, sind vorbei.

GameStar: Wieso tauchte bei deiner Vorführung kein Statistik-Screen auf?

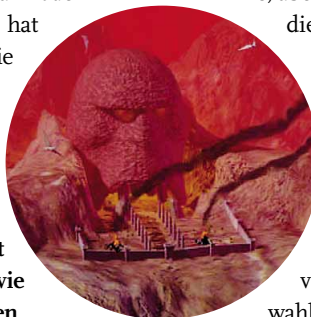
Ed Castillo: Weil wir uns noch nicht sicher sind, ob wir den überhaupt brauchen. Es gibt zwar eine Statistikroutine, aber die dient nur dazu, daß

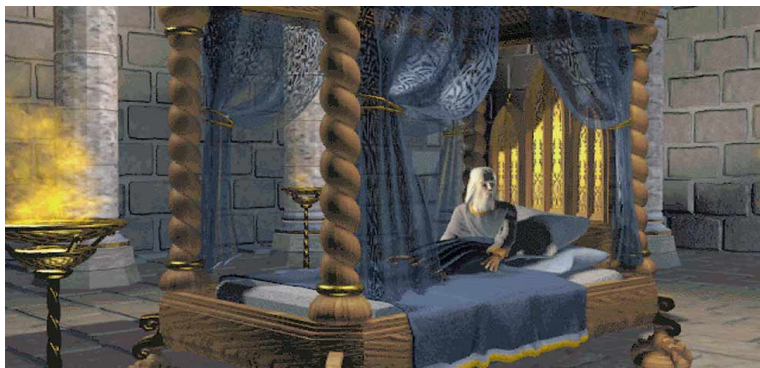
die Programmierer überprüfen können, ob die Charakterentwicklung korrekt stattfindet. Der Avatar wird durch Übung besser und mächtiger, die Zaubersprüche werden effektiver und die Waffenauswahl reichhaltiger. Das merkt man auch ohne Statistik-Screen.

GameStar: Was kommt nach Ultima 9?

Ed Castillo: Die Serie wird mit Sicherheit weitergehen, die »10« lassen wir aber weg. Britannia lebt – doch wenn ich dir noch mehr erzähle, muß ich dich leider anschließend erschießen.

Edward Del Castillo (29) war Produzent von Command&Conquer 1 und 2. Nach einem kurzen Ausflug zu Sid Meiers Firaxis ist er jetzt bei Origin Producer von Ultima 9.





Erstmals bietet ein Ultima-Spiel **aufwendige Zwischensequenzen**. Von oben nach unten: Der Feuertitan Pyros, Lord British im Schlafanzug, ein Drachenfürst auf seinem Reittier.

Trilogie der Trilogien

In **Ascension** geht es darum, den Guardian endgültig zu besiegen, der in den Jahren der Abwesenheit des Avatars Britannia überfallen hat. Unser Held ist seit dem Ende von **Ultima 8** ein Titan des Äthers und besitzt mehr Macht als je

zuvor. Im Laufe seiner Abenteuer wird er zu einer höheren Bewußtseinsstufe aufsteigen und kommenden Helden-Generationen als eine Art Mentor und Berater dienen. Mit **Ultima 9** enden die drei Trilogien, die sich um den Avatar ranken – der Serienstar wird nicht mehr als Spielfigur auf-

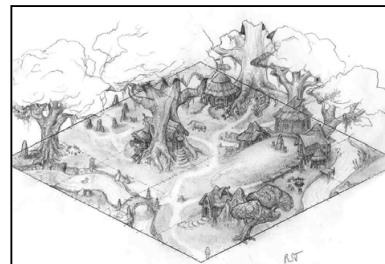
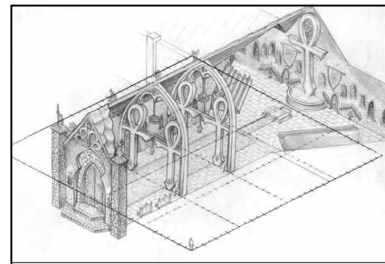
tauchen. Richard Garriott verspricht, daß in **Ascension** alle losen Enden aus sämtlichen Vorgängern zusammengeknüpft werden und zudem der Grundstein für zukünftige Ultimas gelegt wird.

Runen und Riten

Magie ist seit jeher ein integraler Bestandteil der Ultima-Welt. Das aus **Pagan** bekannte Fummel-Interface fiel der Löschtaaste zum Opfer; statt dessen griff man auf das einfach zu handhabende und dennoch effektive Magie-Interface von **Ultima 7** zurück. Aus Ihrem Zauberbuch wählen Sie einfach die passende Formel aus. Heilende und stärkende Tränke werden nach Symbolen und Wirkung geordnet und stehen auf Mausklick zur Verfügung. Origin denkt über ein zusätzliches System nach, das auf einer Serie von Riten basiert. Um das Sprüchewebe zu erleichtern, stehen eine Reihe Macros und Icons zur Verfügung. Diese Vorgaben dürfen Sie durch Festlegen eigener Tasten- oder Maus-kombinationen übergehen.

Monster-Hardware

Zum ersten Mal kann das Ultima-Universum in echten 16-Bit-Grafiken durchwandert werden. Um die Systemanforderungen nicht in völlig astronomische Höhen zu treiben, wurden alle Renderings mit unterschiedlichen Rastern angefertigt. Unter



Detaillierte **Zeichnungen** dienen den Welt-Designern als Vorlage für das Plazieren von Terrain, Höhenstufen und Objekten.

der High-Polygon-Textur, die der Besitzer eines leistungsfähigen Rechners sieht, befindet sich eine weitere Textur mit geringerer Polygonzahl für schwächere Systeme. Die Installationsroutine stellt automatisch fest, wie die Grafiken am besten skaliert werden. Trotzdem werden zur Zeit die gigantische Minimalanforderungen mit einem Pentium 233, 32 MByte RAM sowie einer 3D-Karte angegeben. 3Dfx-Beschleuniger werden speziell, alle anderen über Direct 3D unterstützt.

Ultima 9 – Ascension wird keine Multiplayer-Unterstützung bieten – das bleibt **Ultima Online** vorbehalten. Das vorläufige Erscheinungsdatum wurde auf Herbst '98 festgelegt. Gehen Sie lieber von Weihnachten aus... **LA**



Viele altbekannte Figuren mischen wieder mit, darunter der gealterte **Avatar**, der noch weisere **Lord British** und der geläuterte **Blackthorn**.

Ultima 9 – Ascension

Genre: 3D-Rollenspiel **Hersteller:** Origin
Termin: 4. Quartal '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Jörg Langer: »Als beinhardter Ultima-Fan hat mich die neue 3D-Optik zuerst geschockt. Doch erstens läßt sich Britannia damit tatsächlich realistischer darstellen als je zuvor. Und zweitens vertraue ich Garriotts Versprechen, wieder ein episches Mega-Rollenspiel zu schaffen – schließlich hat er das schon zuvor hingekriegt.«