

Königreich für Internet-Ritter

Ultima Online

Demnächst können Sie per Internet im legendären Märchenland von Origin und Lord British ein Zweitleben führen.



Lord British lautet der Name einer bekannten adeligen Hoheit. Dieser Monarch herrscht seit neun **Ultima**-Rollenspielen (Teil 7 war zweigeteilt) mit gnädiger Hand über sein Volk und seinen ganz speziellen Freund, den Avatar. Diese vom Spieler gesteuerte Essenz nobler Gesinnung und edler Tugenden wandelte bisher nur in KI-Begleitung durch das riesige Königreich Britannia. Demnächst bekommt der Avatar ebenbürtige Gesellschaft: Mehrere zehntausend menschliche Spieler sollen sich gleichzeitig in den liebevoll animierten, riesigen Landstrichen von **Ultima Online** aufhalten können.

Neue Heimat

Das Internet-Ultima spielt in einem Britannia, das parallel zur restlichen Serie existiert. Obwohl die Evolution in beiden Welten größtenteils deckungsgleich verlief, müssen die Entwickler sich deshalb nicht zwanghaft an die bekannte Umgebung halten, sondern passen sie bei Bedarf den anderen Spielbedingungen an.

Auf eine Geschichte im herkömmlichen Sinne verzichtet **Ultima Online**. Auf höchster Ebene tobt zwar ein Konflikt zwischen Ordnung und Chaos, verkörpert durch Lord British und den aus früheren Ultimas bekannten



Auf der Insel lädt der **Shrine of Compassion** ein zur Meditation. Alte Avatare aus **Ultima 4** werden sich wohlfühlen...

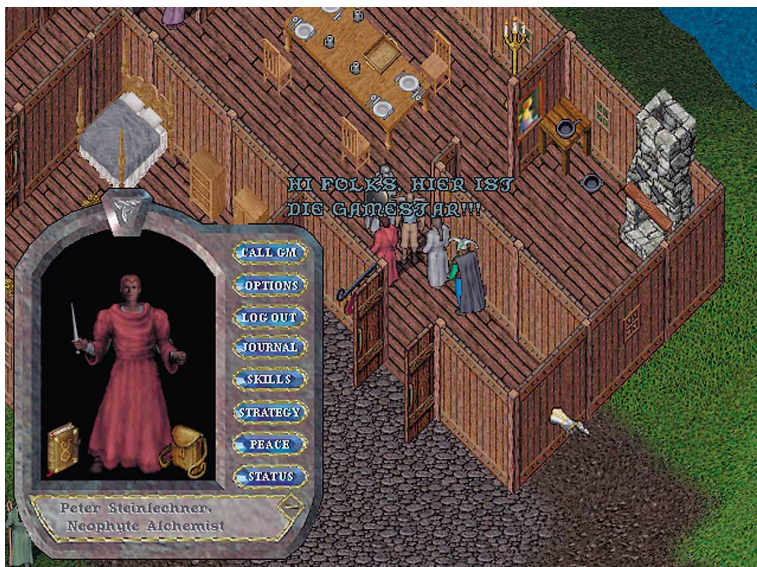
Blackthorne, dessen Rolle Produzent Starr Long übernimmt. Dieser Kampf krepelt allerdings nur in besonderen historischen Situationen die gesellschaftliche Großwetterlage um und hat auf das Alltagsleben der meisten Bürger und Helden kaum Auswirkungen.

Vielfältige Karrieren

Jeder Spieler ist sein eigener Herr. So können Sie sich beispielsweise auf die Herstellung von Rüstungen spezialisieren. Bringen Sie es auf diesem Gebiet zur Meisterschaft, finden Sie rasch ausreichend Kundschaft an Ihrer Ladentheke, um gegen Bares Ihre selbstgehämmerte Panzerkleidung zu verkaufen. Was Sie nicht für Lebensmittel ausgeben, bringen Sie zur Bank. Ist der virtuelle Sparstrumpf voll genug, kaufen Sie beim örtlichen Makler ein kleines Häuschen im Grünen. Wem das bürgerliche Leben dann irgendwann zu langweilig wird, der verbündet sich mit anderen Spielern und plündert in dunklen Wäldern arglose Wanderer

aus. Der schlechte Ruf dieser Gauner spricht sich rasch herum und ist den Spielfiguren anzusehen, was sie quasi zu Freiwild macht. Weilen dann zufällig ein paar Helden in der Nähe, die in die Annalen der dörflichen Tageszeitung eingehen möchten, befreien sie vielleicht die Welt von ebenjenen Räuberbanden – Pech gehabt...

Die Untertanen des Lords sind zumindest in großen Städten wie Britannia, Ma-



Dialoge werden direkt über dem Sprecher als Text eingeblendet.



Flügelmonster greifen die Helden an.



Im Zoo von **Moonglow** vergeht sich ein Eisbär an seinem Gehege.

nter <http://www.owo.com>
nden Sie die
ufwendigen
ltima Online -
Webseiten.



Grafisch kann Ultima Online mit jedem Solo-Rollenspiel mithalten.

gincia oder Moonglow sicher. Dort patrouillieren computer-gesteuerte Wachen die Straßen und stecken jeden ins Kittchen, der sich an fremdem Eigentum vergreift oder anderen an die Gurgel geht. Die Wachen passen sogar auf, daß niemand ohne Hosen durch die Gassen läuft.

Ausgefeiltes Attribute-System

In der freien Natur fehlen solche Aufpasser. Um Einsteiger oder harmlose Bürger vor mordenden Unholden zu schützen, hat Origin das Charaktersystem der bisherigen Ultimas gehörig modifiziert: Jeder Spieler sammelt im Laufe der Zeit nur in bestimmten Bereichen Erfahrungspunkte.

Wer etwa den ganzen Tag kämpft, ist irgendwann ein besonders starker und beweglicher Charakter. Gleichzeitig entwickeln sich andere Fähigkeiten mangels Training zurück – etwa die Kunst, eigene Verletzungen zu heilen oder magische

Sprüche anzuwenden. Kein Spieler kann sich deshalb zum gottgleichen Alleskönner entwickeln. Sollten sich trotz aller Vorsichtsmaßnahmen Probleme ergeben, ist ebenfalls vorgesorgt. Rund um die Uhr passen sechs menschliche »Gamemaster« auf, daß die komplexe Welt mit ihren Helden, Monstern und Rohstoffen nicht aus den Fugen gerät.

Obwohl **Ultima Online** keinen Solo-Modus kennt, will Origin das Programm in einer normalen Packung zum üblichen Preis verkaufen. Für einen Download wäre das Programm mit rund 500 MByte an Animationen, Grafiken und Geräuschen viel zu groß. Die texanische Firmenzentrale ist für den Ansturm tausender Avatare gerüstet: 27 gut ausgestattete 200er Pentium-Pro bieten Platz für je 500 User – mit 3.456 MByte RAM sowie 66 GByte Festplattenspeicher. **md**



Ultima Online

Genre: Rollenspiel
Termin: Ende 97

Hersteller: Origin
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ultima-Fans frohlocken: Britannia als detaillierte und glaubwürdige Online-Welt mit komplexen Regeln. Beinahe schöner als das echte Leben.«

GameStar-Interview

mit **Ultima-Online-Erfinder Richard Garriot**

alias **Lord British**

GameStar: Bist du bei Ultima Online schon als Lord British vor dein Volk getreten?

Richard Garriot: Ich bin fast jeden Tag dort, derzeit allerdings inkognito. Langfristig trete ich natürlich als König von Britannia auf. Diese Figur existiert nur dann, wenn ich online bin. Dann werden die Flaggen gehißt und zeigen, daß Lord British in seinem Amtssitz weilt.

Im Internet werden schon Großangriffe auf dein Schloß geplant...

Wir haben ein ganzes Bataillon computergesteuerter Soldaten, außerdem Zugbrücken sowie Mauern. Mein Schloß ist sehr schwierig zu erstürmen, aber der Versuch wird interessant. Wer weiß, vielleicht schließe ich mich dem Angriff sogar verkleidet an!

Hast du andere Online-Rollenspiele selbst angetestet?

Ja, **Diablo** und **Meridian 59**. Beide sind kampforientiert, man steht mit anderen Spielern im Wettbewerb, besiegt Monster, steigert seine Charakterklasse und besorgt sich bessere Waffen und Schilde. Aber damit hat es sich spielerisch auch schon.

Was bietet UO denn mehr?

Wir bauen eine vollständige, künstliche Welt, in der du genauso leben kannst wie in der echten. **Meridian 59** und **Diablo** nennen sich meiner Meinung nach zu Unrecht Rollenspiel, denn es geht hauptsächlich um Kämpfe und Action. In einem Rollenspi-



spiel spielst du eine Rolle. Du schlüpfst in andere Personen. Genau darum geht es in jedem **Ultima**. Ich glaube, es gibt derzeit kein anderes Programm, das ich als echtes Rollenspiel bezeichnen würde.

Wird es in Deutschland eigene Server geben?

Jeder Internet-Teilnehmer sollte **Ultima Online** spielen

können, überall auf der Welt. Deutschland ist für uns bei manchen Produkten sogar ein größerer Markt als die USA. Deshalb ist es entschei-

dend, daß wir eine Lösung finden, die ausreichend Rechnerkapazitäten vor Ort bereitstellt. Die endgültige Entscheidung ist aber noch nicht gefallen.

Die Telefontarife in Deutschland sind ja wesentlich höher als in den USA...

Wir versuchen, den Zugang zu **UO** soweit wie möglich zu erleichtern. Für Deutschland haben wir aber noch keine fertigen Pläne. Auf jeden Fall unternehmen wir alles nötige, um **Ultima Online** bezahlbar anzubieten. Notfalls verlangen wir erstmal überhaupt keine Online-Gebühren.

»Notfalls verlangen wir überhaupt keine Online-Gebühren.«