



HALL OF FAME

Ultima Online

Warum sind Online-Rollenspiele heute so, wie sie sind? Weil 1997 ein vierköpfiges Entwicklerteam die Grundregeln definierte.

Deswegen legendär

- Eines der ersten Online-Rollenspiele
- Setzte zahlreiche Genrestandards
- Große, faszinierende Fantasy-Welt
- Unerreicht viele Freiheiten
- Spieler konnten Häuser bauen

Eine gigantische Online-Welt, in der sich Tausende Spieler austauschen und gemeinsam spielen – für mehr als 9 Millionen **World of Warcraft**-Abonnenten ist das keine Besonderheit, sondern Alltag. Als 1997 die Spieleschmiede Origin Systems das Online-Rollenspiel **Ultima Online** veröffentlichte, war die Idee allerdings mehr als gewagt. Die meisten Nutzer surfen damals mit langsamen Modems, die Server-Technologie war noch unausgereift; so traten häufig Verbindungsstörungen (Lags) auf. Das Spiel feierte trotzdem von vornherein einen erstaunlichen Erfolg. Bereits nach sechs Monaten verzeichnete der Titel über 100.000 registrierte Spieler – weit mehr als zeitgenössische Konkurrenzspiele à la **The Realm Online**.

Der Ursprung

Ultima Online funktioniert im Kern genau wie seine Vorgänger aus der **Ultima**-Reihe. Sie durchstreifen mit einem von Ihnen erstellten Charakter eine Fantasy-Welt und verprügeln unzählige Monster. Je öfter Sie eine Fähigkeit einsetzen, desto schneller verbessern Sie diese. Ein Trainingseffekt also, ähnlich wie in **Oblivion**. So steigern Sie Ihren Schwertkampfwert, indem Sie möglichst oft mit der Klinge kämpfen. Der große Unterschied zu traditionellen Offline-Rollenspielen ist die starke soziale Kom-

ponente. Damals wie heute bilden die Spieler Gilden, treffen sich regelmäßig online und schließen Freundschaften – oft sogar im realen Leben. Besonders wichtig ist auch die Freiheit, die Online-Rollenspiele bieten. Im Gegensatz zu den meisten Solo-Rollenspielen entscheidet der Spieler in **Ultima Online** selbst, was er macht. Ob er den Drachen nebenan tötet, einen anderen Charakter zum Kampf herausfordert oder einen waschechten Gildenkrieg anzettelt, bestimmt nicht das Spiel, sondern der Spieler.

Schnell zeigte sich, dass die absolute Freiheit zu Problemen führt. Die Entwickler mussten immer wieder in den Spielablauf eingreifen, um unfaires Verhalten zu verhindern. So wurden Neulinge regelmäßig von erfahrenen Profis getötet, weil es für das Angreifen von Einsteigern keine Bestrafung gab. Besonders frustrierend: Der siegreiche Spieler konnte seinen Gegner bis auf die Unterhose ausziehen, die gesamte wertvolle Ausrüstung und die Barschaft gingen so flöten. Origin reagierte mit speziellen, klar gekennzeichneten Spieler-gegen-Spieler-Servern (PvP). Im Laufe dieses Prozesses entwickelten sich nach und nach Genrestandards, die bis heute Gültigkeit besitzen. Von der Pionierarbeit, die der Projektleiter Richard Garriot und sein Team vor zehn Jahren geleistet haben, profitieren moderne Genrevertreter wie **World of Warcraft**, **Guild Wars** oder **Everquest 2** heute noch.

Die Langlebigkeit

Insgesamt acht Addons spendierten die Entwickler dem Urvater des modernen Online-Rollenspiels. Ein neuntes sollte noch dieses Jahr erscheinen, wurde al-



Die **Benutzerführung** des Spiels ist nach heutigen Maßstäben äußerst unübersichtlich und umständlich gehalten.



Spieler mit besonders hohem »Zähmen«-Wert können sich sogar einen **Drachen** als Begleiter zulegen.

erdings vom Publisher Electronic Arts auf unbestimmte Zeit verschoben. Solche Erweiterungen vergrößerten die Spielwelt in regelmäßigen Abständen mit zahlreichen neuen Rassen, Fähigkeiten und Spielabschnitten. Ein Nachfolger befand sich schon 1999 in der Entwicklung. **Ultima Worlds Online: Origins** erschien jedoch nie. Auch der zweite Versuch mit **Ultima X: Odyssey** fand kein glückliches Ende – die Entwicklung des Spiels wurde 2004 gestoppt. Dafür wurde im Juli 2007 mit **Kingdom Reborn** ein 3D-Aufsatz für das mittlerweile stark angegraute Rollenspiel ver-



Mit der jüngsten Erweiterung **Kingdom Reborn** bekommt **Ultima Online** eine grafische Generalüberholung.

öffentlicht. Der lieferte nicht nur eine neue Grafikengine, sondern verbesserte gleichzeitig auch die Benutzerführung. **FLO**

ULTIMA ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER ENTWICKLER QUELLE

Electronic Arts
Origin Systems
Der Client gibt's gratis unter
► Quicklink: 4296

SPRACHE Deutsch
ORIGINALRELEASE 1997
CA. PREIS 13 €/Monat
ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S

Pentium 133, 16 MB RAM, 3D-Karte (2D-Client)
Ultima Online läuft problemlos unter Windows XP.



FAZIT Der Urvater der heutigen Online-Rollenspiele.