

Shroud of the Avatar

Fast wie in alten Ultima-Zeiten: Das neue Rollenspiel-Epos von Richard »Lord British« Garriott soll klassische Tugenden mit moderner Technik kombinieren. Von Heinrich Lenhardt

➕ Stärken

- + klassenloses Charaktersystem
- + Spielwelt reagiert auf moralische Entscheidungen
- + Fokus auf Solospieler-Story
- + per Online-Anbindung mit Freunden spielen und handeln
- + optionale PvP-Aufgaben

➖ Schwächen

- Kosten für zusätzliche Spielinhalte noch ungewiss
- Grafik bislang noch auf Prototyp-Niveau
- Gibt das Spiel genug Stoff für fünf große Episoden her?

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Portalarium Entwickler: Portalarium (Richard Garriott: Ultima-Serie)
Termin: 2014 Status: zu 10 % fertig

GameStar.de/Quicklink/8253

Wir wählten Lord British eigentlich verschollen. Einst war er Regent von Britannia, jener Spielwelt, in die uns die glanzvollsten Episoden der **Ultima**-Serie entführten. Doch deren Copyright-Hausherr ist heute Electronic Arts, und Richard Garriott, die irdische Inkarnation von Lord British, beschäftigt sich

zuletzt mit leichter Facebook-Kost. Das Genre, das ihm Ruhm und Reichtum bescherte, hat er jedoch nicht vergessen: Sein mit **Ultima**-Veteranen gespicktes Portalarium-Team arbeitet an einem Rollenspiel-Comeback, das alte Tugenden der **Ultima**-Serie beschwört, aber auf moderne Technologien und Finanzierungsmodelle setzt. **Shroud of the Avatar** nennt sich die neue Fantasy-Welt, die in fünf Etappen erscheinen soll.

Voraussichtlich im Herbst 2014 startet die kostenlose Auftakt-Episode mit dem Untertitel **Forsaken Virtues**, im Jahrestakt sollen die weiteren Kapitel folgen, dann allerdings kostenpflichtig. Es ist kein Facebook-Spiel, sondern ein PC-Download-Titel, der mit der 3D-Engine Unity entwickelt wird. Und im Gegensatz zu Garriotts letzten großen Werken **Ultima Online** und **Tabula Rasa** handelt es sich nicht um ein MMO. Auch wenn's momentan noch so aussieht.



Dungeons (oben) und andere Schauplätze erforschen und durchkämpfen wir in der Schulteransicht, über die stilisierte Weltkarte wandern wir hingegen aus der Draufsicht.

Zwar gibt es eine optionale Online-Anbindung, aber **Shroud of the Avatar** ist »ein von der Story getriebenes, persönliches Erlebnis für Solo-Spieler. Das Spielgefühl wird an die Ultima-Teile 4 bis 7 erinnern«, erklärt Richard Garriott im GameStar-Gespräch. Die Spielwelt ist auf dem heimischen Computer geparkt, nicht auf einem externen Server. Multiplayer gibt es dennoch, wenn auch ohne »Massively«-Ansprüche; voraussichtlich ein paar Dutzend Spieler können sich zusammenfinden. Sind Leute von unserer Freundesliste online, werden wir automatisch mit ihnen zusammengebracht. Ansonsten verkuppelt uns das Matchmaking-System mit anderen Charakteren, deren Fortschritt mit unserem vergleichbar ist.

Shroud of the Avatar hat aber auch ein Herz für Sozial-Muffel. Angesichts der technischen Probleme, die eine zwingende Online-Verbindung bei **Diablo 3** oder dem neuen **SimCity** verursacht hat, wünscht sich wohl so mancher Spieler weniger Abhängigkeit vom Internet. Garriott meint dazu: »Unser derzeitiger Plan sieht vor, dass man alles auch offline spielen kann. Der einzige Grund, warum man sich zumindest ab und zu mal verbinden sollte, sind Weiterentwicklungen der Spielwelt. Es könnte zum Beispiel eine neue Insel entstehen oder eine



Avatar-Tugenden schützen nicht vor Spinnenbekämpfung.



In Städten finden wir auch Läden von Mitspielern.

neue Stadt mitten in der Wüste. Um bei diesen neuen Inhalten auf dem Laufenden zu bleiben, sollte man online gehen.« Auch das Eigenheim muss online sein: Die persönliche Behausung wird man vielleicht im Offline-Modus gestalten können. Aber um ein Grundstück auszuwählen und das Haus für andere Spieler sichtbar in der Welt zu errichten, ist eine Server-Verbindung notwendig.

Auch wenn die Kumpels nicht im Spiel sind, können wir ihre Häuser besuchen oder mit ihnen handeln; menschliche Handwerker bieten ihre Waren in Geschäften zum Verkauf an. Das Spiel erlaubt regelrechte Crafting-Karrieren: Dass die meisten modernen Abenteuer jeden Spieler zum Kämpfen zwingen, ist Garriott ein Dorn im Auge. Deshalb gibt es in **Shroud of the Avatar** auch für die Verarbeitung von Rohstoffen und die Produktion von Gütern Erfahrungspunkte. So erklimmen kampfscheue Gesellen Stufen und verdienen damit Talentpunkte, die sich beliebig investieren lassen. Das ist ein Fortschritt gegenüber dem System von **Ultima Online**, wo man Handwerk-Erfahrung nur für Handwerk-Skills ausgeben durfte und zum Kampftraining dauerprügeln musste. Garriotts Einstellung: »So werden wir den Mühseligkeits-Faktor des Levels los. Jeder darf Erfahrung sammeln, wie es ihm am meisten Spaß bringt«.

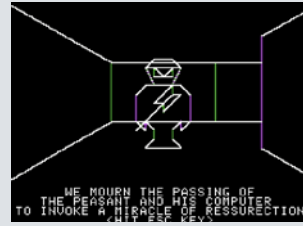
Folgerichtig gibt es in **Shroud of the Avatar** kein Klassensystem, jeder Held kann alles lernen. Das passt ebenso zur Garriott-Philosophie wie die Beschränkung auf einen einzigen Charakter pro Spieler. Schließlich übernehmen wir hier nicht die Rolle irgendwelcher Typen, der Avatar ist vielmehr die Projektion des Spielers in der Welt. Garriott erklärt: »Ich will nicht, dass jemand zwei Charaktere hat und sich zum Beispiel an einem Tag mit dem netten Kämpfer einloggt und am nächsten Tag mit dem bösen Zauberer. Man ist immer für die Taten des einen Helden verantwortlich.« Deshalb soll es auch nicht nötig sein, eine weitere Spielfigur anzulegen, nur damit man andere Talente lernen kann: »Wer seine Schwertkünste verbessern will – nur zu! Will man lieber ein wenig Magie lernen – kein Problem!« Es könnte aber Ausrüstungs-Beschränkungen geben, zum Beispiel darf man beim Hexen keine schweren Rüstungen tragen.

Nur ein Prototyp

Bevor Sie nachschauen, ob sie versehentlich ein Heft von 1998 aufgeschlagen haben: Die Bilder auf diesen Zeiten zeigen einen sehr frühen Prototyp von **Shroud of the Avatar**. Die Grafik soll sich noch deutlich verbessern. Hoffentlich.

Hintergrund Die Garriott-Achterbahn

Richard Garriott alias Lord British ist Entrepreneur, Hobby-Astronaut und Schöpfer einiger der bedeutsamsten Rollenspiele der Computergeschichte. Wir erinnern an Höhe- und Tiefpunkte aus drei Karriere-Jahrzehnten.



1979 ➕: Das Apple-II-Rollenspiel **Akalabeth: World of Doom** programmierte der 18jährige D&D-Fan Richard Garriott eigentlich nur für sich selbst, bis ihn der Besitzer eines Computershops dazu überredete, die Spieldisketten in Plastiktüten zu verkaufen. Vom Erfolg ermutigt veröffentlichte er 1981 das erste Ultima-Rollenspiel.



1985 ➕: Neben dem 1992 veröffentlichten Ultima 7 gilt das 1985 vollendete **Ultima 4** als Höhepunkt der Serie. Tugenden und Moral standen im Mittelpunkt der Abenteuer des Avatar und seiner Gefolgsleute, das taktische Runden-Kampfsystem hatte großen Einfluss aufs ganze Rollenspiel-Genre.



1994 ➖: Ultima als Action-Adventure mit isometrischer Grafikperspektive und Plattform-Puzzles? **Ultima 8: Pagan** irritierte nicht nur mit eigenwilligen kreativen Entscheidungen, es wurde nach Bekenntnis von Garriott auch drei Monate verfrüht veröffentlicht – pünktlich, aber voller Lücken und Bugs.



1997 ➕: Tausende von Spielern gleichzeitig in einer dauerhaften Online-Spielwelt – in Zeiten von Modem-Einwahlverbindungen eine abenteuerliche Vorstellung. **Ultima Online** war das erste kommerziell erfolgreiche Online-Rollenspiel, schon nach ein paar Monaten gab es über 100.000 Gebührensahler.



1999 ➖: Electronic Arts hatte Origin bereits 1992 gekauft. Sieben Jahre später kam es zum Knall: Nachdem **Ultima 9** auf Veröffentlichungsdruck von oben fehlerhaft ausgeliefert wurde, folgte auch noch die Schließung zahlreicher Projekte wie Privateer Online. Richard Garriott verließ in diesem Jahr die Firma.



2007 ➖: **Tabula Rasa** wurde zu einem der teuersten Flops der MMO-Geschichte. Rund sieben Jahre arbeitete Garriotts NCsoft-Team an dem Rollenspiel, dessen Abonnentenzahlen weit unter den Erwartungen blieben. Im November 2008 wurde Garriott geschasst, das Ende von Tabula Rasa folgte im Februar 2009.



2010 ➕: Nach seinem **Weltraumtouristenflug** 2008 war Garriott von NCsoft »gegangen worden«, der aufgedrängte Rücktritt führte zu einer Klage wegen entgangener Einnahmen durch Aktienoptionen. Garriott erstritt 28 Millionen Dollar Schadenersatz und gewann auch das Berufungsverfahren.



2013 ➕: Der Fokus von Garriotts 2009 gegründeter neuer Firma Portalarium lag zunächst auf Social Games wie dem Facebook-Sammelspiel Ultimate Collector. Lord British begann aber auch mit der Konzeptarbeit an einem neuen Rollenspiel mit dem Arbeitstitel »Ultimate RPG«, das am 8. März 2013 als **Shroud of the Avatar** enthüllt wurde.



Interview Richard Garriott

Garriott (51) ist der Schöpfer der Rollenspielserie **Ultima** und der Gründer des legendären Studios **Origin**, von dem auch **Wing Commander** stammt. Nach einem Abstecher zu **NCsoft**, für die er das SciFi-MMO **Tabula Rasa** entwarf, gründete Garriott 2009 sein neues Studio **Portalarium**, das nun an **Shroud of the Avatar** arbeitet.

GameStar Moral und Tugenden hielten bei **Ultima 4** Einzug ins Rollenspiel-Genre. Wie bist du damals darauf gekommen?

Richard Garriott Ich bemerkte, dass die Leute sich in Rollenspielen nicht immer sonderlich heroisch verhalten. Es wird einfach nur geschnetzelt, um schnell zu leveln und dann den Bösewicht zu besiegen, der am Ende wartet. Da sagte ich mir: Ich werde ein Spiel machen, dass dein Verhalten und deine moralischen Aktionen beobachtet.

► Vor Gericht hast du von deinem Ex-Arbeitgeber **NCsoft** eine Nachzahlung in Höhe von 28 Millionen Dollar erstritten. Brauchst du da überhaupt noch Kickstarter-Kohle von den Spielern?

◀ Ein großer Teil des Geldes ging für Anwälte und Steuern drauf. Außerdem habe ich Portalarium und dieses Projekt schon erheblich vorfinanziert. Eine wichtige Entscheidung für uns ist die Frage, ob wir mit einem Publisher zusammenarbeiten wollen. Das habe ich in der Vergangenheit öfter gemacht, aber die Sache hat immer einen Haken. Sobald du Geld von einem Publisher oder externen Investor annimmst, musst du dir anhören, was du nach deren Meinung machen solltest. Electronic Arts sagte damals zu **Ultima 8**, dass die Verkäufe mehr darunter leiden würden, wenn wir das Weihnachtsgeschäft verpassen, als wenn wir nicht alle Features im Spiel hätten, die wir wollten.

Die Entwicklung unseres Charakters beschränkt sich nicht auf Levels und Skills, wie schon bei **Ultima 4** kommt auch Moral ins Spiel. »Wir versetzen die Spieler in Situationen, in denen sie ihre persönlichen moralischen Vorlieben zeigen können«, erzählt Garriott. Ethische Entscheidungen wirken sich darauf aus, wie bestimmte NPCs später auf unseren Avatar reagieren und welche Quests ihm angeboten werden. Ähnlich wie bei **Ultima 4, 5** und **6** registriert das Programm im Hintergrund, wie sich unser Held benimmt und welche Entscheidungen er fällt. Ein Beispiel aus dem Prototyp von **Shroud of the Avatar**: Nachdem wir eine Frau vor Wölfen gerettet haben, bietet sie ihren Ehering als Belohnung an, andere Wertgegenstände besitzt sie nicht. Nehmen wir den verdienten Lohn an oder lehnen wir großzügig ab? Wenn wir dann später eine wichtige Information von der Dame brauchen, erinnert sie sich an uns – und auch andere Figuren reagieren entsprechend. Das Programm versucht anhand solcher Gegebenheiten, Verhaltensmuster zu erkennen. Erwarten Sie aber keine klassische

»gut/böse«-Punkteanzeige à la Bioware. Für den Spieler sind die Moralpunkte in den einzelnen Tugendkategorien nicht sichtbar, denn das würde dazu verführen, dass man rein resultatorientierte Entscheidungen trifft: »Wenn wir immer verraten würden, ob ein bestimmter Tugendwert durch eine Aktion sinkt, würden die meisten Spieler das natürlich vermeiden wollen«, meint Garriott. »Aber so muss man sich bei jeder Entscheidung fragen: War das Entwicklungsteam clever genug, um das zu berücksichtigen?« Hinweise zum Stand der moralischen Verfassung erfahren wir bei einer Tarotkarten-Sitzung im Zigeunerlager – **Ultima** lässt grüßen!

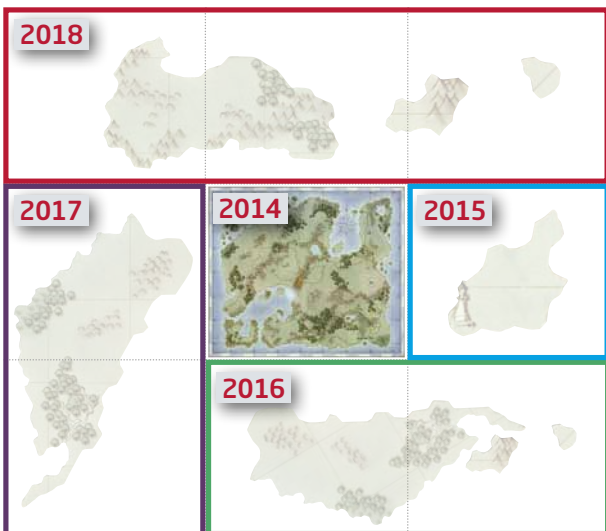
An die **Ultima**-Anfänge erinnert auch die Darstellung der Spielwelt in zwei verschiedenen Maßstäben. Auf Reisen spaziert unser Held über eine Landkarte im großen Maßstab. Schon beim frühen Prototyp, den das Entwicklerteam in nur sechs Monaten mit der Unity-Engine gezimmert hat, wittern wir den Duft von Freiheit: Kriegsnebel verdeckt unerforschte Regionen, beim Flanieren decken wir Felder mit Sehenswür-

digkeiten auf. Wenn wir Schauplätze wie Städte, Zigeunerlager, Dungeons oder Monsterlager betreten, wechselt das Spiel in die Schulterperspektive, die an typische Online-Rollenspiele erinnert. Das Kampfsystem wiederum orientiert sich eher an Offline-Gepflogenheiten, Waffen und Talente werden in Echtzeit eingesetzt. Menschliche Mitstreiter können mit uns zusammen Schauplätze betreten, aber ein explizites Party-System ist derzeit nicht geplant.

PvP soll nicht ganz so wild wie bei **Ultima Online** ablaufen, wo unbedarfte Einsteiger außerhalb der schützenden Städte Freiwild für Mitspieler waren. Das andere Extrem, die Beschränkung von PvP auf spezielle Zonen oder Server, ist Garriott auch nicht recht. Der Mittelweg, der ihm vorschwebt: »Der PvP-Modus ist normalerweise für den eigenen Charakter ausgeschaltet, es kann also nicht jeder daherkommen und ihm einfach eins auf die Rübe hauen. Aber es gibt gewisse Punkte in der Story, an denen man dazu ermutigt wird, sich anderen Spielern zu stellen.« Als Beispiel nennt Garriott eine Schmugglermission, bei der man die Ware

Fünffjahresplan

Die Karte der ersten Episode namens **Forsaken Virtues** (Mitte) deckt nur ein Neuntel der Gesamtspielwelt von **Shroud of the Avatar** ab. Vier weitere Episoden sollen Kontinente anbauen. Richard Garriott verrät uns die Reihenfolge der Addons.



In **Ultima** gab's Moon Gates, diesmal erwarten uns **Lunar Portals** als Schnellreise-Standorte.



Während einer **Belagerung** können Städte nicht betreten werden, zunächst muss man die Invasoren vertreiben.

zu einem bestimmten Ort liefern muss – und damit das ein wenig spannender wird, lässt sich das nur im PvP-Modus erledigen: »Andere Spieler werden den Helden als Ziel sehen und versuchen, ihn abzufangen. Also sollte man eine Route jenseits der Hauptstraßen wählen, zum Beispiel durch die Wälder, in denen NPC-Monster lauern.«

Diverse Fraktionen versorgen uns mit Aufgaben, alleine die Zigeuner bieten mehrere Quest-Serien an. Auch wenn man den Kontinent komplett erforscht hat, sollen dynamische Ereignisse Abwechslung bringen. Zum Beispiel wird eine Stadt belagert werden, was uns den Weg zu Händlern und Eigenheim versperrt. Erst nach dem Sieg über die Angreifer dürfen die Helden wieder rein. Es soll auch Kontrollpunkte geben, die immer wieder mal von Monstern besetzt werden; erst nachdem die vertrieben sind, wird der Durchgang wieder passierbar. Dadurch soll es sich lohnen, Schauplätze öfters aufzusuchen. Den Umfang der Spielwelt vergleicht Richard Garriott mit den Ausmaßen von **Ultima 4**. Aber **Forsaken Virtues** ist ja »nur« der Auftakt von **Shroud of the Avatar**: Vier weitere Episoden sollen im Jahrestakt bis 2018 folgen und neue Landmassen hinzufügen. Garriott plant bereits einen Handlungsbogen über alle fünf Episoden hinweg.



Zwei Freunde bekämpfen die verknocherten Friedhof-Anwohner.

Eine Grundversion von **Shroud of the Avatar** soll sich kostenlos ausprobieren lassen, man zahlt für Content-Beigaben wie zusätzliche Episoden. Genaue Preisstrukturen stehen noch nicht fest, aber Garriott möchte das aus seiner Sicht nervige Mikrotransaktions-Prinzip vermeiden, bei dem man ständig zur Zahlung von Kleinbeträgen gedrängt wird. Apropos Kleingeld: Die Finanzierung erfolgt mit einer Kollekte, eine Million Dollar soll eine Kickstarter-Kampagne einbringen, bis zu unserem Redaktionsschluss hatte Garriott bereits rund 900.000 Dollar beisammen. Für ihn ist es wichtig, nicht von einem Publisher abhängig zu sein, dem ein Quartalsergebnis wichtiger ist als die Qualität des Spiels. Da ist er ein gebranntes Kind und verweist auf

Ultima 8, das 1994 auf Druck von EA zusammengestrichen wurde, um pünktlich zum Weihnachtsgeschäft zu erscheinen.

Kickstarter-Unterstützer sollen Ende 2013 die Möglichkeit haben, eine erste Version auszuprobieren. Schließlich will Garriott nicht nur Geld, sondern auch Feedback. Zum Beispiel grübelt er noch, ob Minispiele beim Handwerken erwünscht sind. Die Vision hinter **Shroud of the Avatar** kennt der Altmeister indes schon genau: »Ich kehre zu dem zurück, was meine Serien groß gemacht hat. Ich greife ihre Merkmale auf und nutze neue Technologien, um sie aufzufrischen – und um den Rollenspiel-Thron zurückzugewinnen.« Heinrich Lenhardt / GR

Das rote Sofa Geld für Garriott?

»Chance vertan«

Bei einem neuen Ultima würde ich zu Richard Garriott sagen: »Shut up and take my money«. Bei diesem Pseudo-Ultima mit seinen MMO-Elementen und dem geplanten Free2Play-Modell hingegen denke ich unwillkürlich an Tabula Rasa – das hatte Garriott nämlich ähnlich hochtrabend angekündigt. Ganz ehrlich? Ich will kein Ultima-MMO. Ich will ein modernes Ultima 7; ein komplexes Solo-Rollenspiel mit einer tollen Geschichte, viel Atmosphäre und einer Welt, in der ich mich wochenlang verlieren kann – alleine. Dass die ersten Bilder von **Shroud of the Avatar** schrecklich aussehen, ist mir dabei ziemlich egal; viel bedenklicher finde ich, dass Garriott gar kein richtiges Ultima machen will, obwohl er das auf Kickstarter problemlos vollfinanziert bekäme. Stattdessen macht er ein Free2Play-MMO-Solo-Quasi-Ultima, das verdächtig nach »wie verdiene ich so viel Geld wie möglich?« klingt. Das ist natürlich sein gutes Recht – aber bezahlen werde ich ihm dieses Vorhaben nicht. Jochen Gebauer

»Chance verdient«

Ja, gefühlt hat Richard Garriott seit den Hugenottenkriegen kein bemerkenswertes Spiel mehr entwickelt. Chris Roberts aber auch nicht, und dessen **Star Citizen** schlägt für mich in dieselbe Kerbe wie nun **Shroud of the Avatar**: Es bereichert alte Singleplayer-Tugenden um Online-Elemente, die ich begrüßen kann, aber nicht muss. Es belebt einen Klassiker der 90er wieder, ohne ihn mit dem MMO-Holzhammer in die Moderne zu kloppen. Denn sowohl **Star Citizen** als auch **Shroud of the Avatar** darf ich weiterhin auch offline spielen – und ich vertraue darauf, dass sowohl Roberts als auch Garriott aus alter Erfahrung wissen, wie ein klassisch-guter Solo-Modus auszusehen hat. Deshalb verdienen beide eine Chance und meine Kickstarter-Groschen. Wobei der Roberts'sche Hochglanz-Prototyp zugegebenermaßen weit mehr hergemacht hat als Garriotts Gammelgrafik, an der Optik von **Shroud of the Avatar** darf sich gerne noch einiges ändern. Oder besser: alles. Michael Graf



»Ultima 7 in modern – mehr will ich doch gar nicht!«

»Star Citizen ist ja auch kein reines Wing Commander!«