



# Rule Britannia

## Die Ultima-Historie

### Teil 1

NIM ENH MITMA  
 YKDNKREOMKT  
 XIM XREMYHTM  
 RENNTYKIM-YMRIM ENMR  
 YMITMT NIRM\*

Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special, Teil 1

# W

ahrscheinlich wäre die folgende Geschichte nie passiert, wenn sich Richard Garriott im Sommer 1979 einen anderen

Ferienjob gesucht hätte. Aber der junge Mann, den seine Freunde »Lord British« nennen, weil er in Cambridge geboren wurde und einen englischen Akzent hätte (Letzteres bestreitet Garriott bis heute), findet eine Stelle bei einem Computerladen. Eigentlich will er nur ein paar Dollar verdienen, bevor er im Herbst mit dem Studium an der Universität von Texas beginnt, doch dann macht ihm sein Boss ein schmeichelhaftes Angebot: Garriott darf ein selbst programmiertes Spiel im Laden verkaufen – sofern er die Produktionskosten übernimmt. Begeistert sagt Garriot zu, kopiert zuhause Disketten, bittet seine Mutter, ihm ein Schwarz-Weiß-Motiv zu zeichnen, schreibt das Handbuch und packt den Inhalt in wiederverschließbare Klarsichthüllen. 200

Dollar kostet ihn der Spaß, damals eine hübsche Stange Geld, auch wenn Garriott aus einem betuchten Elternhaus stammt, sein Vater nimmt als Astronaut an zwei NASA-Missionen teil. Der Sohn wird später auch ins Weltall fliegen, aber das ist Schnee von morgen, denn zunächst geht Garriott baden: Sein Spiel bleibt wie Blei im Regal liegen. Die genaue Zahl der verkauften Exemplare hat er inzwischen vergessen, »aber mehr als 12 waren das bestimmt nicht«. Für das, was anschließend folgt, existieren zwei Legenden, beide sind abenteuerlich. Laut der ersten Version schickt sein Chef, ob aus Mitleid oder aufrichtiger Überzeugung ist nicht überliefert, eine Kopie des Spiels an den Publisher California Pacific Software

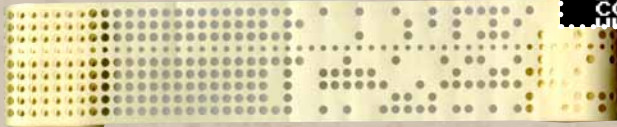
Company. Die zweite Variante behauptet, dass California Pacific selbst auf das Spiel aufmerksam wird, nachdem der Firmeninhaber eine raubkopierte Fassung spielte. Welche Geschichte tatsächlich stimmt, weiß auch Garriott nach 34 Jahren nicht mehr; möglicherweise treffen beide zu. An das Resultat jedenfalls erinnert er sich noch gut, denn es ist ein atemberaubendes Erlebnis für einen achtzehnjährigen Highschool-Absolventen: Der Publisher fliegt Garriott und seine Eltern nach Kalifornien und kauft ihm die Rechte ab. Fünf Dollar pro verkauftem Exemplar lautet der Deal. Es werden rund 30.000 Stück, inflationsbereinigt und gemessen an der heutigen Kaufkraft ist Garriot schon mit 19 Jahren circa 425.000 Dollar schwer.



Erscheinungsjahr: 1979/1980  
 Publisher: Richard Garriott/California Pacific  
 Designer: Richard Garriott  
 Beilagen: 8 Seiten Handbuch

**Akalabeth**

Bevor Garriot mit Akalabeth (rechts) begann, stanzte er seine Spiele am Teleprinter auf Papierrollen.



Würde man **Akalabeth** heute vom Dachboden kramen (oder bei Ebay einen mittleren vierstelligen Euro-Betrag hinblättern), dann müsste man schon eine bemerkenswerte Schmerztoleranz besitzen, um nicht auf den Gedanken zu kommen, dass das ziemlich viel Buhei um ein ziemlich belangloses Rollenspiel ist. Zwar sehen die kruden Höhlensysteme in der Ego-Perspektive für damalige Verhältnisse bahnbrechend aus, im Kern allerdings bleibt **Akalabeth** ein eindimensionaler Dungeon-Crawler mit einer primitiven Geschichte aus der Fantasy-Kreidezeit: Geh raus und töte ein Monster – und dann machst du das noch neunmal. Wenn ein gewisser Lord British nicht seinen ersten virtuellen Auftritt hätte (er sagt: »Geh raus und töte ein Monster – und dann machst du das noch neunmal!«) und erhebliche Teile des Programmcodes später bei **Ultima 1** als Subroutinen im Hintergrund liefen, wenn **Akalabeth** also nicht mit einiger Berechtigung als **Ultima 0** gelten würde, dann könnte man es bei oberflächlicher Be-

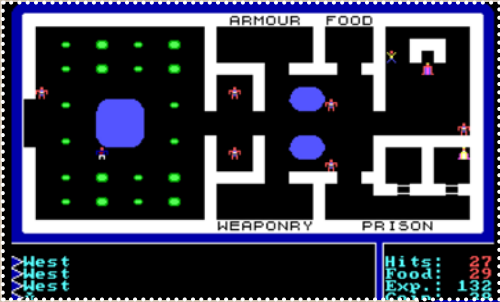
trachtung in die Schublade »Sie waren jung und brauchten das Geld« stecken. Anlässe dafür gäbe es jedenfalls genug, wir zitieren zum Beispiel mal aus dem Intro-Text: »Vor vielen, vielen, vielen Jahren durchquerte der Dunkle Lord Mondain, Erzfeind von British, die Lande von **Akalabeth** und verbreitete Übel und Tod, wo er vorbeizog. Als Mondain von British, dem Träger des Weißen Lichts, aus den Landen vertrieben wurde, hatte er den Landen viel Schaden zugefügt.« Auch wenn diese Zeilen wenigstens den Tatbestand der fahrlässigen Körperverletzung erfüllen – das Geld braucht Richard Garriott nicht, und unbedingt wollen tut er es auch nicht, denn **Akalabeth** ist eigentlich nie zur Veröffentlichung bestimmt. Es ist auch nicht, wie heute oft fälschlicherweise behauptet, das erste Spiel, das Garriott programmiert – es ist das 29. Die anderen 28 entstehen größtenteils auf einem einsamen Teleprinter, den Garriott in seiner Schule entdeckt und zum Werkzeug eines naiv-ambitionierten Vorhabens macht: Er will das »ultimate« Rollenspiel programmieren. Als leidenschaftlicher **Dungeons and Dragons**-Spieler nennt er das erste dieser textbasierten und auf Papierrollen gestanzten Werke **D&D**. Als er den Titel **Akalabeth** klaut (von Tolkien; so heißt das vierte Buch im **Silmarillion**) ist er inzwischen bei **D&D28b** angekommen. Gedacht sind diese Spiele für seine Freunde, mit denen er am Wochenen-



Garriott inszeniert sich gerne selbst als Lord British und lässt sich auf Messen hofieren.

- Name:** Dr. Richard Garriott de Cayeux (geboren als Richard Allen Garriott)  
**Geboren:** 4. Juli 1961 in Cambridge (52 Jahre alt)  
**Familienstand:** verheiratet  
 eine Tochter  
**Wohnort:** Austin, Texas/New York City  
**Ausbildung:** Studium an der University of Texas (abgebrochen); Ehrendokortitel der Queen Mary, University of London (2011)  
**Wissenswertes:**
- ließ sich ein mittelalterliches Anwesen mit Kerker, Theater, Geheimgängen und einer Sternwarte bauen (Britannia Manor)
  - verjagte von dort einen Einbrecher mit einer Uzi (es sei die einzige Waffe gewesen, die er nachladen könne)
  - flog als sechster Weltraumtourist ins All; der Trip kostete rund 30 Millionen US-Dollar
  - veranstaltete eine Titanic-Party auf dem Lake Austin und versenkte das Schiff, 400 Gäste in Abendgarderobe mussten zum Ufer schwimmen.
  - ist ein leidenschaftlicher Hobby-Magier
  - besitzt unter anderem ein Mondfahrzeug, ein authentisches Vampirjäger-Set aus dem 16. Jahrhundert und eine funktionsfähige Kanone

Während die Oberwelt von Ultima 1 (unten) schon ganz ansehnlich aussah, wirkten die Städte spartanisch.

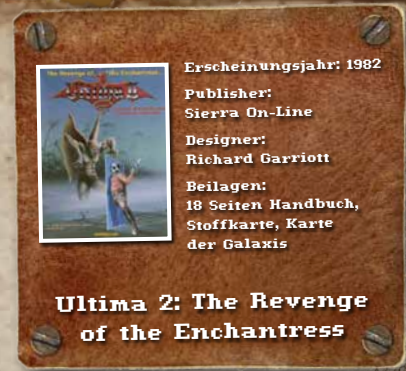
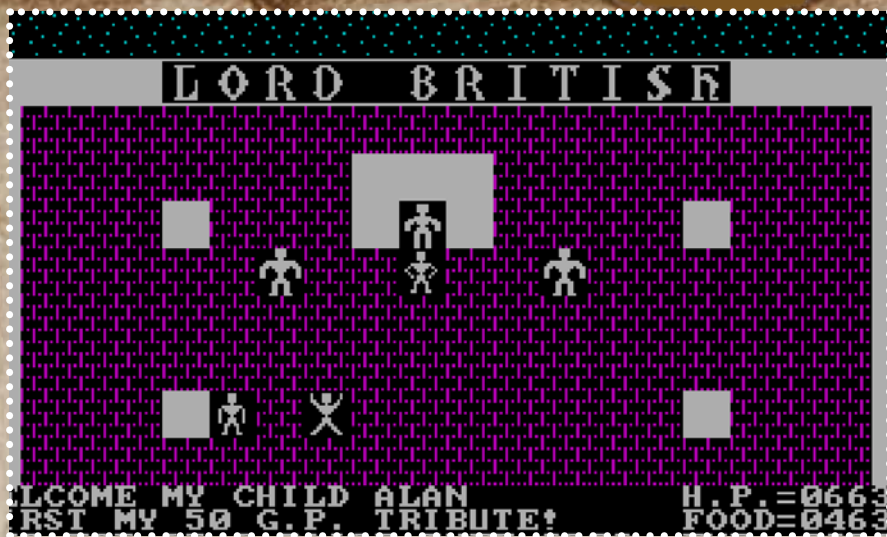


Erscheinungsjahr: 1981  
 Publisher: California Pacific  
 Designer: Richard Garriott  
 Beilagen: 10 Seiten Handbuch, Referenzkarte

**Ultima: The First Age of Darkness**







So kann man die Schatzkammer freilich auch füllen: In Ultima 2 verkauft Lord British Hitpoints gegen Bargeld.

de eine der größten **Dungeons and Dragons**-Runden der 70er-Jahre veranstaltet. Bis zu 100 Spieler, so erzählt Garriott, tummeln sich zeitweise im Haus seiner Eltern; kein Wunder also, dass sein Vater ins Weltall flüchtet. Nebenbei überredet er das Direktorat der Schule, seine mit dem Teleprinter erworbenen Kenntnisse in BASIC als Fremdsprache anzuerkennen.

Nach dem überraschend großen Erfolg von **Akalabeth** will California Pacific natürlich eine Fortsetzung – und Garriott kommt diesem Wunsch nur ein Jahr später nach. **Ultima: The First Age of Darkness** ist eine konsequente Weiterentwicklung der alten Mechanik, ein **Akalabeth 2.0** zusagen. Garriott erweitert nicht nur die Oberwelt, sondern spinnt auch eine komplexere (wenngleich ähnlich klischeehafte) Geschichte. Mussten im Quasi-Vorgänger noch die von Mondain hinterlassenen Monster dran glauben, geht's nun dem bösen Zauberer selbst an den Kragen. Der Haken an der Sache: Mondain hat sich mit dem Kristall der Unsterblichkeit ... nun ja ... unsterblich gemacht, sodass die einzige Möglichkeit zur Rettung der Lande (die inzwischen Sosaria heißen) darin besteht, in die Vergangenheit zu reisen und den Kristall zu zerstören, bevor Mondain damit knuddeln kann. Dazu wiederum braucht's eine Zeitmaschine, und

wo wäre so eine Zeitmaschine besser aufgehoben als im Weltall? Also losgedüst und 20 feindliche Raumschiffe abgeschossen, um zum »Space Ace« zu werden, denn sonst ... okay, langsam wird's ein bisschen albern, aber solche Sci-Fi-Twists gehören in den 80er-Jahren ebenso zum Rollenspiel-Inventar wie Brustbehaarung zum Sex-Appeal, die **Might and Magic**-Reihe schlägt damals eine ähnliche Richtung ein. Diesen Genre-Konventionen folgend gibt's im ersten **Ultima** auch eine klassische Charaktererschaffung, der einsame Held kann entweder Mensch, Elf, Zwerg oder Bobbit sein. Falls Sie sich jetzt fragen, ob es sich bei einem Bobbit tatsächlich um einen absichtlich falsch geschriebenen Hobbit handelt und keiner der sonst so klagewütigen Tolkien-Ebenen auf die Idee kommt, Garriott bis zum Sankt Nimmerleinstag abzumahnern – ja, tut es, und nein, kommt keiner, vermutlich, weil die 1980 immer noch damit beschäftigt sind, die Zeichentrick-Verfilmung von **Herr der Ringe** zum Kotzen zu finden. In vielerlei Hinsicht ist **Ultima** also ein schrulliges Spiel, aber es ist eben auch – anders als **Akalabeth** – ein sehr durchdachtes, ja wegweisendes Projekt. Die Kombination aus Draufsicht-Oberwelt und »dreidimensionalen« Dungeons wird bis in die 90er-Jahre hinein imitiert, das story-getriebene Konzept ebnet langsam den Weg zum modernen Erzähl-Rollenspiel, denn in diesen Jahren funktioniert das junge Genre größtenteils auf einer mechanischen Ebene. Wenn überhaupt eine Erzählung existiert, dann findet

sie entweder im Handbuch statt oder gerät nach dem Intro in Vergessenheit. Andere Entwickler dieser goldenen Rollenspiel-Ära wie Michael Cranford (**The Bard's Tale**) oder Jon van Canegham (**Might and Magic**) sind Programmierer, keine Geschichtenerzähler. Aber Richard Garriott wäre nicht Richard Garriott, wenn er nicht felsenfest davon überzeugt wäre, beides zu können – obwohl er im Englischunterricht reihenweise miese Noten nach Hause bringt. Seine einzige Eins erhält er übrigens mit fünfzehn Jahren für eine Fantasy-Erzählung, den Aufsatz mit dem roten »A« auf der ersten Seite besitzt er immer noch. Er handelt von einem gewissen Mondain und von Lord British.

Während **Ultima** rund 50.000 Exemplare verkauft und sich für California Pacific zu einem sehr einträglichen Produkt entwickelt, kommt der inzwischen 21jährige Garriott auf die nächste Schnapsidee. Inspiriert von den populären Infocom-Adventures, die ehrliche Käufer mit Dreingaben wie Anstecknadeln oder fiktiven Schundmagazinen belohnen, den sogenannten »Feelies«, will er **Ultima 2: The Revenge of the Enchantress** eine Stoffkarte der Spielwelt beilegen. Die Verantwortlichen von California Pacific erleben angesichts der horrenden Kosten und Garriott wechselt zu Sierra On-Line – es soll ein kurzes Gastspiel bleiben, denn **Ultima 2** verkauft sich so blendend (insgesamt werden mehr als 100.000 Exemplare abgesetzt), dass Garriott überhaupt nicht einsehen will, warum er bloß für einen Bruchteil des Gewinns programmieren soll. »Es wurde

Ultima 3 führt nicht nur ein taktisches Kampfsystem (links) ein, sondern auch eine vierköpfige Party.





klar, dass ich meine eigene Firma aufmachen musste, wenn ich das Ganze wirklich maximieren wollte«, erzählt er heute, aber leicht fällt ihm die Entscheidung damals nicht. »Das Programmieren war ziemlich cool, als es mir einen Gebrauchtwagen bezahlte. Und das Programmieren war ziemlich cool, als es meine Studiengebühren bezahlte. Aber nachdem offensichtlich wurde, dass ich nicht gleichzeitig Spiele programmieren und mein Studium abschließen konnte, war das ein ziemlich großes Problem.« Er hat Glück, dass er aus einem verständnisvollen Elternhaus stammt, seine Familie unterstützt die unorthodoxe Karriere vorbehaltlos. Aber er hat auch Glück, dass es gegen diese unorthodoxe Karriere damals noch gar keine richtigen Vorbehalte gibt: »Mein Eltern konnten ja überhaupt nicht denken, oje, was macht unser Kind bloß, verschwendet seine Zeit mit diesen Computerspielen, weil es einfach nicht viele Leute gab, die so etwas taten.«

War **Ultima 2** noch eine polierte und lediglich behutsam erweiterte Version des Vorgängers, schlägt Garriott mit **Ultima 3: Exodus**, das er zusammen mit seinem Bruder aus der elterlichen Garage in Houston vertreibt, eine neue, aber für seine Zeit typische Richtung ein. Zum ersten (und letzten) Mal in der Seriengeschichte gibt's eine klassische Party-Mechanik à la **Wizardry**, sämtliche Mitglieder der vierköpfigen Gruppe



werden zu Spielbeginn individuell erschaffen, zur Auswahl stehen insgesamt elf Klassen und fünf Rassen, darunter übrigens auch wieder die Bobbits. Das Kampfsystem wird ebenfalls massiv überarbeitet; fanden die Kämpfe in den beiden Vorgängern noch direkt auf der Oberwelt-Karte statt, existieren nun eigene Schlachtfelder, durch die vierköpfige Party spielen sich die rundenbasierten Gefechte spürbar taktischer. Die Geschichte ist allerdings schnell erzählt: Nach dem Tod von Mondain und seiner Geliebten Minax (der Gegenspielerin aus **Ultima 2**) geht's dem titelgebenden Exodus an den Kragen, gewissermaßen ein unheiliger Spross von Zauberer und Hexe, halb Mensch, halb Maschine. Das Covermotiv allerdings zeigt diese Kreatur als geflügelten Dämon mit roter Haut und glühenden Au-

gen – und prompt handelt sich Garriott seinen ersten Shitstorm ein, es wird nicht der letzte bleiben. Die frühen 80er-Jahre sind nämlich eine turbulente Zeit für die neuen Nerd-Medien, Gruppen wie BADD (Bothered about Dungeons and Dragons; sinngemäß übersetzt: Abgestoßen von Dungeons and Dragons) gehen massiv gegen die vermeintlich okkulten und satanistischen Pen&Paper-Rollenspiele vor, auch Computerspiele geraten immer wieder in den Schusslinie der christlichen Moralwächter. Sinnbildlich für die Hysterie der damaligen Jahre steht ein Zitat von Patricia Pulling, die BADD ins Leben ruft, nachdem ihr Sohn, ein langjähriger **D&D**-Spieler, im Jahr 1982 Selbstmord begeht: **Dungeons and Dragons**, so Pulling, sei »ein Fantasy-Rollenspiel, das Dämonologie, Hexerei, Voodoo, Mord, Vergewaltigung, Blasphemie, Selbstmord, Attentate, Wahnsinn, sexuelle Perversionen, Homosexualität, Prostitution, satanistische Rituale, Glücksspiel, Barbarei, Kannibalismus, Sadismus, Leichenschändung, Dämonenbeschwörung, Nekromantie, Hellsehen und andere Lehren [möglicherweise gingen ihr an dieser Stelle die Substantive aus; der Autor] propagiert«. Als leidenschaftlicher **D&D**-Fan verfolgt Garriott diese in ihrer Schärfe heute geradezu grotesk wirkende öffentliche Debatte genau, zumal Fundamentalisten auch gegen **Ultima 3** Sturm laufen und er Zuschriften von jüdischen Spielern erhält, weil er im mitgelieferten

## NEUE BLIZZARD-BÜCHER VON PANINI

DER NEUE WORLD OF WARCRAFT ROMAN IST DA!

WORLD WARCRAFT

KRIEG ZIEHT AUF!

Vol'jin lautet der Name des tapferen Anführers des Dunkelspeer-Stammes. Seine Stärke und seine Raffinesse sind selbst unter den mächtigsten Champions der Horde beispiellos. Auf dem legendären Kontinent Pandaria steht der Häuptling der Trolle nun aber seiner bislang größten Herausforderung gegenüber. Eine Prüfung, die seine Rolle völlig neu definieren könnte, im Universum von ...



400 Seiten,  
gebundene Ausgabe  
€ 19,95  
ISBN 978-3-8332-2617-5

BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.  
© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

SPLEKTAKULÄRE KURZGESCHICHTEN AUS DEM DIABLO-UNIVERSUM

DIABLO



TAUCHE EIN  
IN DEN EWIGEN  
KAMPF ZWISCHEN  
GUT UND BÖSE!

DIABLO III: Helden und Höllen  
288 Seiten, € 12,95  
ISBN 978-3-8332-2550-5

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Diablo II, Diablo III, and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

THE ART OF BLIZZARD



The Art of Blizzard  
372 S., Hardcover, 24 x 32,5 cm  
€ 59,- (D)  
ISBN 978-3-8332-2614-4

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

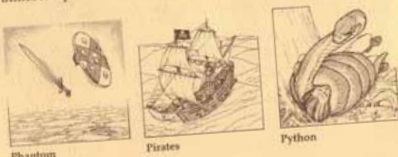




**PHANTOM.** These tragic souls have been captured by evil and forced to reenact their battles throughout all time. They are bodiless, but can be detected because their swords and shields remain visible. Phantoms are tough opponents as dying is meaningless to them.

**PIRATES.** Truly the dregs of Britannia, most of these crews have death warrants hanging over their heads. Remember that the evil Pirates take no prisoners! Their ships are equipped with heavy cannons, and the crews are well-trained to quickly move their large galleons into battle position. It is a rare skipper indeed that can survive a broadside duel with a Pirate vessel. Thy best hope is to "dot the T", or to close with thy enemy. If thou art able to defeat the crew, the ship itself becomes thy prize. For castaways on remote islands, this is the only hope for salvation.

**PYTHON.** The venom of Britannian Python is highly poisonous. These non-evil constrictors can spit their foul venom a full eleven paces, and should be treated with the utmost respect.



26

**RAT.** The common Giant Rat, while not evil by nature, will still enter human camps in search of food. They pose a threat to any dungeon explorers foolish enough to startle them.

**REAPER.** These grim creatures stand upright on trunk-like bodies and wave many tentacles at their prey. The evil Reaper can also reputedly cast different energy fields, and thus is considered a most vicious opponent.

**ROGUE.** The Rogues that are to be found throughout the land are often escaped prisoners who now make their livelihood as highwaymen by attacking travellers. If they get next to thee, they may pick thy pockets.



**SEAHORSE.** These magical creatures appear quite fair and are not evil, but if offended they make devastating enemies. They are possessed of powerful magical abilities which can wreak havoc among thy party.

**SERPENT.** The Sea Serpent is an aquatic relative of the Dragon. The fireball cast by the Serpent can sink a ship long before it has a chance to close with the beast. The best defense against a Sea Serpent is to engage it in close combat as quickly as possible. It is thy only chance, albeit a slim one, to survive the encounter.

**SKELETON.** Animated bones, the Skeletons are the undead incarnations of a variety of creatures. These tools of evil strike fear into ordinary travellers. With the proper enchantment, however, they can be Dispelled.

27

Eine Doppelseite aus dem Handbuch von Ultima 4: Berühmt wurde die Serie auch für ihre liebevollen Goodies.

viel Mühe korrigieren, größere mitunter gar nicht mehr. Bewusst streicht Garriott die gerade erst eingeführte Party-Mechanik (zwar existierten potenzielle Gruppenmitglieder, aber die müssen sich aus freien Stücken anschließen) und die klassische Charaktererschaffung – der Spieler soll erst gar nicht das Gefühl haben, als spiele er eine fiktive Rolle. »Sagen wir, du machst ein Spiel über Conan – dann hast du einen sehr bekannten Fantasy-Charakter mit einem ziemlich amoralischen Wertesystem. Ein gutes Conan-Spiel würde dich also dafür belohnen, dass du dich tatsächlich wie Conan verhältst. Aber ich will über dich urteilen, dich als Menschen. Du sollst nicht das Gefühl haben, dass du irgendeine Rolle spielst; ich will dich und deine persönlichen Taten beurteilen, und wenn du einen Mord begehst, dann gebe ich dir nicht die Ausrede, dass das ein Rollenspiel ist. Du warst das.«

Um diese Philosophie zu unterstreichen, krepelt Garriott seine Spielwelt radikal um: Aus Sosaria wird Britannia, Elfen, Zwerge und Bobbits verschwinden von der Bildfläche. Es bleibt zwar beim mittelalterlichen Fantasy-Setting, aber das Universum wirkt authentischer, gewinnt spürbar an Profil. Die erste große Leistung von **Ultima 4** allerdings besteht darin, dass es die teils hysterische Kritik an Fantasy im Allgemeinen und Computerspielen im Speziellen als scheinheilig entlarvt. In diesem vermeintlich satanistischen Medium entsteht plötzlich ein Spiel, das fundamentale christliche Werte wie Nächstenliebe oder Mitgefühl ernter nimmt und glaubhafter transportiert als viele bibelschwingende Moralapostel. Seine zweite große Leistung könnte man als Mut bezeichnen: den Mut nämlich, die Spielmechanik einem übergeordneten Leitmotiv anzupassen – das hatte sich in dieser Konsequenz davor noch niemand getraut.

Es ist schwer, einen Meilenstein wie **Ultima 4** zu übertreffen, und **Ultima 5** hat das unverschuldete Problem, genau zwischen dem bedeutendsten und dem technisch eindrucksvollsten **Ultima** zu erscheinen. Unter solchen Voraussetzungen ist es zwar ver-



Statt einer klassischen Charaktererschaffung beantwortet man bei **Ultima 4** ethische Dilemmas in Tarot-Form.

Magiebuch den Namen Gottes in Jiddisch ausschreibt, ein Tabu für gläubige Juden. Diese Eindrücke verarbeitet Garriott zwei Jahre später in seinem zweifellos wichtigsten Spiel: **Ultima 4: Quest for the Avatar**. In gewisser Weise gehört **Ultima 4** nicht nur zu den bedeutendsten Computerspielen

überhaupt, sondern auch zu den am häufigsten missverstandenen. Es wird als erstes modernes Rollenspiel gehandelt, als Pubertät eines ganzen Genres, und auch wenn diese Betrachtungsweise grundsätzlich zutrifft, ist **Ultima 4** eben nicht der Keim, aus dem einmal **Mass Effect**, **The Witcher** oder **Dragon Age** wachsen; im Gegenteil, es bildet die Antithese zu solchen Ansätzen. **Ultima 4** ist ein zutiefst religiöses Spiel, die Handlung eine Messias-Geschichte, die Tugenden keine abstrakten Leitmotive, sondern unumstößliche Wahrheiten. Es ist zwingend notwendig, einem kompromisslosen Ideal aus Ehrlichkeit, Mitleid, Tapferkeit, Gerechtigkeit, Aufopferung, Ehre, Spiritualität und Demut zu gehorchen, sonst ist das Spiel nicht zu »gewinnen«, denn das Ziel besteht darin, als Avatar zur personifizierten Verkörperung dieser Tugenden zu werden. Wenn Garriott dem Spieler dabei eine gewisse Leine lässt, also das Stehlen oder Morden prinzipiell erlaubt, dann dient das lediglich dem Zweck, dass man sich mit dieser Leine aufhängt – selbst kleine ethische Fehlritte lassen sich in **Ultima 4** nur mit



Erscheinungsjahr: 1985  
 Publisher: Origin  
 Designer: Richard Garriott  
 Beilagen: 36 Seiten Britannia-Handbuch, 61 Seiten Magiebuch, Stoffkarte, Ankh-Amulett

**Ultima 4:  
 Quest for the Avatar**



Erscheinungsjahr: 1988  
 Publisher: Origin  
 Designer: Richard Garriott  
 Beilagen: 54 Seiten Hintergrundbuch, Logbuch über Lord British Expedition, Kodexmünze, Stoffkarte, Referenzkarte

**Ultima 5:  
 Warriors of Destiny**



Ultima 5 baut das rundenbasierte Kampfsystem aus. Erst mit dem siebten Teil wird in Echtzeit gekämpft.

ständig, dass **Warriors of Destiny** heute weitgehend ignoriert wird, verdient allerdings ist dieses Schicksal nicht, denn Garriott erzählt die im Vorgänger begonnene Geschichte zu ihrem notwendigen Ende: der Tyrannei im Namen der Moral. Nachdem Lord British auf rätselhafte Weise verschwunden ist (später stellt sich heraus, dass er in der Unterwelt gefangen gehalten wird), übernimmt Lord Blackthorn die Amtsgeschäfte – und korrumpiert das Wertesystem durch kaltherzigen Dogmatismus: Wer etwa lügt, wird gehängt. War **Ultima 4** ein Statement über die Relevanz von moralischen Werten, dann ist **Ultima 5** eine Warnung vor dem religiösen Fundamentalismus. »Wenn ich immer gesagt habe, dass Ultima 4 mein Lieblings-Ultima ist, dann liegt das daran, dass es einen so zentralen Punkt in meiner kreativen Arbeit darstellt«, sagt Richard Garriott. »Aber ehrlich gesagt mag ich die Geschichte von Ultima 5 lieber. Wenn du bei Ultima 4 einmal den Bogen raus hattest, also wusstest, dass du dich immer brav verhalten musst, dann war das ganze Spiel nicht mehr besonders geheimnisvoll. Der Geschichte fehlte die Raffinesse – das war sozusagen rohe Gewalt. **Ultima 5** bildet die Realität von Gut und Böse viel



gläubhafter ab, es gibt Figuren, die vorgeben, dir zu helfen, aber in Wahrheit bestehen sie dich oder verraten dich an die bösen Jungs.« Als er diese Story schreibt, ist Garriott fasziniert von den sogenannten »Televangelists«, Fernsehpredigern, die in den USA mitunter ein Millionenpublikum erreichen und Millionen verdienen. »Es gibt so viele davon, und ich glaube, die meisten wollen einfach bloß Kohle machen. Oder nimm die ganzen Leute, die so tun, als könnten sie mit deinen toten Verwandten reden. Ich bin überzeugt, die wissen, dass sie gar keine magischen Kräfte haben, die stehlen

einfach Geld von Menschen, die in einer persönlichen Notlage sind.« Mit **Ultima 7** wird Garriott später ein ähnliches Motiv aufgreifen, und in mancherlei Hinsicht ist **Warriors of Destiny** der eigentliche Urvater dieses als Serienhöhepunkt gehandelten siebten Teils, denn es ebnet den Weg in eine glaubwürdig simulierte Welt. So werden nicht nur fließende Tag- und Nachtwechsel eingeführt, sondern auch ein geskripteter Tagesablauf für die zahlreichen NPCs. Außerdem entlocken die Dialoge den Gesprächspartnern nun keine einsilbigen Antworten mehr, sondern wirken spürbar

# LC-POWER

[www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)

**LG-Power präsentiert Ihnen zwei tragbare, hocheffiziente und universell einsetzbare Powerbanks.**

**Laden Sie Ihre mobilen USB-Geräte, wie z.B. Smartphones, MP3-Player oder Tablet Computer, dank der Powerbanks immer und überall wieder auf!**



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

Find us on Facebook

*Power  
Immer, überall & jederzeit!*







**Kneeling, the hordes sway and chant as a stately winged nightmare steps forward.**

Zu Spielbeginn wirken die Gargoyles noch sehr bedrohlich. Das ändert sich später aber schlagartig.

glaubhafter und dynamischer – jedenfalls für die Verhältnisse des Jahres 1986.

**Ultima 6: The False Prophet** geht dann sozusagen den notwendigen Zwischenschritt: Es ist nicht nur das erste Rollenspiel, das 1990 die technischen Möglichkeiten eines High-End-PCs mit Maus und VGA-Karte vollständig ausreizt, sondern auch eines der ersten echten Open-World-Spiele überhaupt. Die sonst übliche Trennung zwischen Oberwelt und Städten sowie Dungeons fällt weg, Britannia besteht aus einer einzigen Karte mit nahtlosen Übergängen, es gibt keine Ladezeiten mehr – jedenfalls in der PC-Version. Außerdem ist die Spielwelt geradezu absurd detailliert und wimmelt von spannenden, weil detailliert ausgearbeiteten Figuren, die tatsächlich etwas zu erzählen haben; was heute längst zum guten Rollenspiel-Ton gehört, ist 1990 eine Sensation in 256 Farben,

Die VGA-Grafik von Ultima 6 war eine kleine Sensation. Man beachte das grafische Inventar rechts im Bild.



Lord British

What was contained in the Compendium I sent.

"How wert the headlesses produced?"

you say: ♪



Erscheinungsjahr: 1990  
 Publisher: Origin  
 Designer: Richard Garriott/Warren Spector  
 Goodies: 48 Seiten Handbuch, Stoffkarte, Orb of the Moons

**Ultima 6:  
 The False Prophet**

fangen Lord British befreit, löst er dabei versehentlich eine fatale Kettenreaktion in der Unterwelt aus, die Heimat der Gargoyles wird nahezu vollständig zerstört, die wenigen Überlebenden halten den Avatar anschließend für den titelgebenden »falschen Propheten«, von dem ihre Legenden behaupten, er werde die gesamte Gargoyle-Rasse vernichten. **Ultima 6** ist nach **Ultima 4** also der zweite Serienteil ohne echten Bösewicht – und gleichzeitig auch der letzte, denn schon im Nachfolger bekommt es der Avatar mit Scientology, zwei Serienkillern mit den Initialen EA und dem inzwischen berühmten Guardian zu tun. Aber diese Geschichte erzählen wir erst in der nächsten Ausgabe, wenn wir im zweiten Teil der Ultima-Historie einen Blick auf den Höhepunkt dieser großartigen Rollenspiel-Serie werfen – und auf den dramatischen Absturz, der diesem Höhepunkt folgt. **JG**

### Zwei erfolglose Ableger

Die VGA-Engine von **Ultima 6** verschlang so viel Geld, dass Origin zwei Ableger produzierte, um die Kosten wieder einzuspielen. Aber sowohl **Savage Empire (Ultima in der Kreidezeit)** als auch **Martian Dreams (Ultima auf dem Mars)** floppten, ein kurzzeitig geplanter dritter Ableger wurde eingestellt.



Erscheinungsjahr: 1990  
 Publisher: Origin  
 Designer: Steve Beeman  
 Goodies: 46 Seiten Ultimate Adventures Pulp-Magazin, Papierkarte

**The Savage Empire**



Erscheinungsjahr: 1991  
 Publisher: Origin  
 Designer: Warren Spector  
 Goodies: 24 Seiten Zeitreisebuch, 24 Seiten Marsbuch, Papierkarte, Referenzkarte

**Martian Dreams**