Fail Britannia

Die Ultima-Historie

Teil 2

Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special, Teil 2

Hätte man 1992 behauptet, dass die **Ultima**-Reihe mit dem neunten Teil einen qualvollen Tod sterben würde, man hätte ebenso gut prophezeien können, dass Microsoft zu einem der größten Konsolenhersteller der Welt wird – oder die damalige Ministerin für Jugend und Familie, eine gewisse Angela Merkel, zur Bundeskanzlerin. Schließlich liefert Richard Garriott in diesem Jahr mit **Ultima 7** sein Meisterwerk ab, ein Rollenspiel, das man mit einiger Berechtigung als **Citizen Kane** des Genres bezeichnen könnte, eine so glaubhaft und liebevoll simulierte Welt, wie sie seitdem nie wieder erschaffen wurde. Bloß spielen kann **Ultima 7** bei Release fast niemand; Es kostet nicht nur unglaubliche 130 D-Mark (was heute einer Kaufkraft von rund 97 Euro entspricht), sondern erfordert auch utopische 50 Megahertz – darunter ruckelt die wunderschöne Engine mitunter so jämmerlich wie ein Daumenkino. Und selbst das tut sie nur ausgesprochen widerwillig, denn **Ultima 7** frisst so viel Speicher, dass es ohne Bootdiskette schlechterdings unmöglich ist, das Spiel überhaupt zum Starten zu bewegen. Falls Sie sich an dieser Stelle übrigens fragen, was zum Teufel eine Bootdiskette ist, dann stellen Sie sich einfach vor, dass Sie zum Spielen von **Skyrim** Ihre Internetverbindung kappen, Skype oder ICQ deinstallieren, den Monitor auf taiwanesische Werkseinstellungen zurücksetzen und das System anschließend vom USB-Stick neu starten müssten. Mit Bootdisketten war das so ähnlich. Bloß umständlicher.

Brutaler noch als sein Vorgänger schließt **Ultima 7** einen erheblichen Teil des Publikums von vorneherein aus. Und anders als **Rebel Assault**, das im folgenden Jahr die notwendigen CD-ROM-Laufwerke quasi gleich mitverkauft, eignet sich ein komplexes Rollenspiel nur bedingt als System-Seller – vor allem, wenn das benötigte System umgerechnet 2.000 Euro und mehr kostet. Zum kommerziellen Flop entwickelt sich **Ultima 7** zwar trotzdem nicht, aber es verkauft sich auch nicht gut genug, um die massiven Verluste zu kompensieren, die Origin zu Beginn der 90er-Jahre aus allen Poren blutet. Während mit dem C64 und den Apple-Heimcomputern zwei für das Unternehmen sehr profitable Vertriebskanäle wegbrechen, explodieren gleichzeitig die Entwicklungs- und Produktionskosten. **Wing Commander** wird von einem fünfköpfigen Team entwickelt und erscheint auf

* Übersetzung aus der Ultima-Runensprache: Wie Ultima seinen Höhepunkt erreicht und von EA ermordet wird.

Huch! Lord British hat keine Ahnung, wie der Avatar nach Britannia gekommen ist? Ob das wohl irgendwas mit der Fellowship-Sekte zu tun hat?

drei Disketten. Bei **Wing Commander 2** sind es nur ein Jahr später 25 Entwickler und sieben Disketten, **Ultima 7** benötigt immerhin sechs Datenträger, auch die längst selbstverständlichen Stoffkarten produzieren sich nicht von selbst – und schon gar nicht umsonst. Alleine die Diskettenkosten werden für Origin zu einem so katastrophalen Problem, dass das **Strike Commander**-Team nur halb im Scherz überlegt, ob es nicht billiger wäre, das Spiel gleich vorinstalliert auf einer Festplatte auszuliefern. Mit den angesprochenen CD-ROM-Laufwerken ist eine Lösung zwar in greifbarer Nähe, aber Origin hat kein Geld mehr, um die nächsten zehn oder zwölf Monate zu überbrücken. Und ein Kredit ist im heimischen Texas nicht zu kriegen, die lokale Finanzindustrie erholt sich gerade von den Folgen einer geplatzten Immobilienblase, niemand will in ein kleines, risikoreiches Unternehmen investieren. Nahezu parallel nimmt EA-Gründer Trip Hawkins seinen Hut, um mit der 3DO-Konsole einen atemberaubenden Bankrott hinzulegen. Es ist das letzte Teil in einem unglücklichen Puzzle, denn ausgerechnet an Trip Hawkins, so sind sich ehemalige Mitarbeiter später sicher, hätte Richard Garriott sein Studio garantiert nicht verkauft. Es ist die Rede von einer gegenstandslosen Klage, die EA in den 80er-Jahren angestrengt habe und die von Origin außergerichtlich beigelegt worden sei, um einen jahrelangen Rechtsstreit zu verhindern. Auf die Frage, warum er diese Klage überhaupt erlaubt habe, antwortete Hawkins demnach: »So läuft eben das Geschäft. So gewinnen wir.« Schon in **Ultima 6** verarbeitet Garriott seine tiefe Verachtung in einer Nebenquest. Sie erzählt von einem außergewöhnlich grausamen Piraten, der schließlich von seiner eigenen Crew umgebracht wird. Sein Piratenschiff heißt »The Empire«. Auf seinem Grabstein stehen die Worte: »Hier liegt Captain Hawkins. Er starb einen langsamen Tod, und er hat ihn verdient«.

Als Richard Garriott Origin im September 1992 an EA verkauft, verbrennt Trip Hawkins zwar schon fleißig 3DO-Millionen, aber überraschend kommt der Deal trotzdem. Schließlich porträtiert das kurz zuvor veröffentlichte **Ultima 7** den Publisher noch als integralen Bestandteil einer menschenverachtenden Sekte. So heißt das mörderische Zwillingspaar der offensichtlich von Scientology inspirierten »Fellowship« nicht umsonst Elizabeth und Abraham – die Initialen sprechen Bände. Und wenn sich im weiteren Spielverlauf herausstellt, dass diese »Fellowship« das Unterbewusstsein der Einwohner mit drei Generatoren manipuliert, um das Land auf die Invasion des weltenzerstörenden Guardian vorzubereiten, dann bilden diese Generatoren auch nicht ganz zufällig das damalige Firmenlogo von EA. Man könnte also argumentieren,

Lord British macht den Abflug.

Lord British im Welltraum

Ursprünglich wollte Richard Garriott als erste Privatperson überhaupt ins Weltall fliegen. Doch sein Traum platzte zusammen mit der Dotcom-Blase: Beim Crash der »New Economy« verlor Garriott einen zweistelligen Millionenbetrag, der US-Unternehmer Dennis Tito wurde zum ersten Weltraumtouristen der Welt. Aber Garriot fiel prompt wieder auf die Füße: Nach seinem Ausscheiden bei EA übernahm er einen lukrativen Posten bei NCSoft und hatte 2008 das Kleingeld (rund 30 Millionen US-Dollar) beisammen, um als sechster Weltraumtourist an Bord einer russischen Soyuz-Mission zur Internationalen Raumstation zu fliegen. Nur wenige Tage nach seiner Rückkehr wurde Garriott von NCSoft entlassen. 2010 erhielt er dafür eine Abfindung von 28 Millionen Dollar.

Bestialische Ritualmorde in Britannia. Das verantwortliche Serienkiller-Duo heißt EA: Elizabeth und Abraham.

Ein Mitglied von Captain Hawkins Crew heißt Old Ybarra: eine Anspielung auf den ehemaligen EA-Produzenten Joe Ybarra.

Serpent Isle ist eines der ersten PC-Rollenspiele mit Inventarpuppen. Der Avatar trägt sogar Strapse.

dass Garriott die Katastrophe kommen sieht – und sich fragen, warum er sein Schiff dennoch so zielsicher in den Eisberg lenkt. Aber der Deal ergibt für beide Seiten durchaus Sinn: EA fehlt ein Standbein im wichtigen PC-Markt, Origin braucht dringend einen potenten Geldgeber für seine teils wahnwitzig ambitionierten Projekte, und im Gegensatz zur landläufigen Meinung greift EA in diesen Anfangsjahren eben nicht massiv in den kreativen Prozess ein, sondern lässt den Entwicklern eine lange Leine. »Jedenfalls genug, um uns daran aufzuhängen«, wie sich Warren Spector erinnert. Dieser Warren Spector beispielsweise darf weitgehend ungestört an **Ultima Underworld 2** arbeiten, auch bei **System Shock** legt ihm niemand Steine in den Weg. Und das von Spector produzierte **Serpent Isle**, das erste **Ultima** unter EA-Führung, erscheint 1993 nicht nur wie geplant, sondern gilt unter Fans bis heute als bester Serienteil überhaupt – auch wenn es mit vielen Tugenden des direkten Vorgängers schlittenfährt. So wird die offene Spielwelt in lineare Story-Abschnitte unterteilt, die Zahl der NPCs signifikant verringert und der Schauplatz vom ehrwürdigen Britannia auf die titelgebende Schlangeninsel verlegt. Wer so viele heilige Kühe schlachtet, wird in dieser Branche normalerweise von seinen eigenen Jüngern zerfleischt (davon werden wir übrigens gleich noch ein Liedchen singen), aber **Serpent Isle** gelingt das Kunststück, trotz der reduzierten Komplexität das bessere **Ultima 7** zu sein. Garriott und Spector erschaffen nicht nur eine absolut glaubhafte Welt mit einer faszinierenden Hintergrundgeschichte, sondern spinnen auch eine so komplexe und spannende Handlung, dass die ungewöhnlich strenge Linearität perfekt harmoniert. Die Serie hat endgültig den Höhepunkt erreicht, und ein tiefer Fall scheint nicht in Sicht. Zwar scherzen langjährige Origin-Mitarbeiter über ihre Fahnenflucht zur dunklen Seite der Macht, aber die Vorteile der Übernahme liegen auf der Hand: Das Studio wächst um 200 Mitarbeiter, die Zahl der Projekte verdoppelt sich, und Origin zahlt plötzlich wettbewerbsfähige Löhne – zuvor lagen die Gehälter teilweise »nur haarscharf über der Armutsgrenze«. In Texas brechen goldene Zeiten an, aber dann passiert die Katastrophe. Es passiert **Ultima 8**.

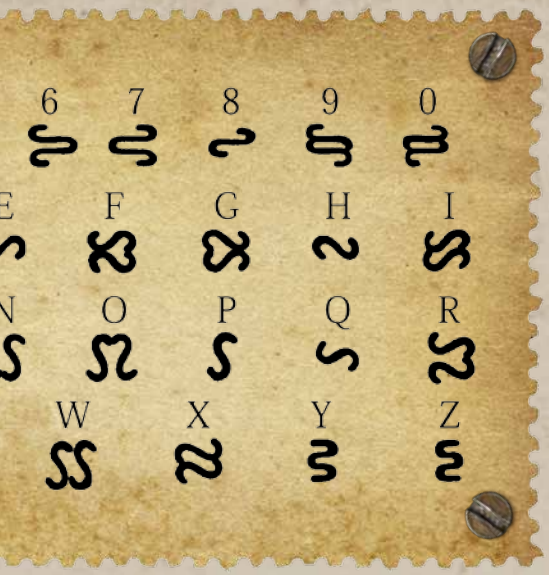
Es gibt nicht viele Spiele, die so konsequent an ihrer Zielgruppe vorbeientwickelt werden wie dieses **Ultima 8**. Garriott streicht die Party-Mechanik und führt ein Action-Kampfsystem sowie Jump&Run-Elemente ein, die neue Welt Pagan ist für **Ultima**-Verhältnisse geradezu winzig, und die wenigen NPCs bleiben ebenso oberflächlich wie gähnend langweilig. Dieses Schicksal erleidet auch die Handlung, denn sie wimmelt nicht nur von scheunentorgroßen Plot-Löchern, sondern dümpelt auf dem Niveau eines Groschenromans. **Ultima 8** ist vieles, man könnte es sogar mit einiger Berechtigung als **Diablo** vor **Diablo** bezeichnen, aber ein **Ultima** ist es nicht. Garriott schlachtet nicht bloß ein paar heilige Kühle; er mäht die Herde nieder und zündet anschließend die Weide an. Die Fans sind entsetzt, und ein Sündenbock ist schnell gefunden: EA. In der Tat spielt der Publisher bei **Ultima 8** keine glückliche Rolle. »Das Sales- und Marketing-Team von EA stand unter dem Eindruck ihrer Konsolen-Sportspiele«, erinnert sich Garriott. »Die glaubten fest daran, dass ihre Sportspiele nur deshalb so erfolgreich waren, weil sie jedes Jahr einen Ableger veröffentlichten. Nehmen wir mal das Beispiel Madden NFL. Die arbeiteten ununterbrochen an ihrer Engine, jeden Monat war die Engine ein bisschen besser als im Monat davor, und einmal im Jahr kam die Football-Saison, und sie machten kurz Pause und verkauften ein Football-Spiel. Und dann wieder zurück an die Engine, im nächsten Jahr musste es ja wieder ein neues Madden

Serpent Isle führt ein eigenwilliges Teleport-System ein: Jeder Zahn im Kiefer steht für ein freigeschaltetes Portal.

Alte Insel, neue Sprache: Die Ureinwohner der Serpent Isle haben nicht etwa die altbekannten Runen benutzt, sondern dieses Alphabet.

geben. Die waren davon überzeugt, dass sie nur auf diese Weise Erfolg haben konnten, dass ihre Kunden zu einem anderen Footballspiel wechseln würden, wenn sie nicht einmal im Jahr ein neues Madden machten. Und als klar wurde, dass Ultima 8 den geplanten Release im Herbst [1993] nicht halten konnte, sagten sie: ›Hör mal zu, Richard, wir denken, dass es wichtiger ist, das Spiel zu Weihnachten im Laden zu haben, als die beiden anderen Kontinente und die restliche Story einzubauen, die du noch haben willst. Wir raten dir wirklich dringend, einen Weg zu finden, egal welchen, um das Spiel zu Weihnachten in den Laden zu kriegen.‹ Die hatten uns gerade gekauft, bezahlten unsere Gehälter und hatten die nötigen Zahlen, um ihre Aussage zu untermauern, und obwohl ich echte Zweifel hatte, habe ich mich darauf eingelassen. Ich hätte nein sagen können, ihr könnt mich mal, ich mache das so, wie ich will, und ich weiß nicht, was dann passiert wäre, vielleicht wäre meine Zeit bei EA vorbeigewesen. Aber der Punkt ist, dass ich mich darauf eingelassen habe, und das war ein grauenhafter Fehler.« **Ultima 8** erscheint zwar erst im März 1994, aber trotzdem streicht Garriott so viele Inhalte, dass die mitgelieferte Stoffkarte mit der tatsächlichen Spielwelt nur noch rudimentär übereinstimmt. Hätte eine längere Entwicklungszeit das Spiel möglicherweise zu »einem der besten Ultimas« gemacht? Garriot ist inzwischen davon überzeugt, aber uns erscheint das fraglich – zu weit entfernt sich seine Vision vom Geist der alten Serienteile, zu kompromisslos will er neue Zielgruppen erschließen, zu brutal reißt er liebgewonnene Features nieder. Unter idealen Bedingungen wäre **Ultima 8** wahrscheinlich ein besseres Spiel geworden, vielleicht sogar tatsächlich das **Diablo** vor **Diablo**, aber als **Ultima** war es von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Diesen Schuh muss sich Richard Garriott alleine anziehen, auch wenn es menschlich zweifellos nachvollziehbar ist, dass er ihn lieber an EA weiterreicht.

Auch kommerziell bleibt **Ultima 8** hinter den Erwartungen zurück, die bereits fertiggestellte Erweiterung **The Lost Vale** wird in buchstäblich letzter Sekunde eingestampft. Zum Teil mag das dem Umstand geschuldet sein, dass sich US-Ketten wie Walmart oder Target zeitweise weigern, das Spiel überhaupt ins Sortiment zu nehmen. Stein des Anstoßes ist freilich nicht die fragwürdige Qualität, sondern das Pentagramm auf dem Cover. »Viele Leute in den USA glauben, dass ein Pentagramm wortwörtlich den Teufel beschwört. Und ich fand den Glauben einfach lächerlich, also habe ich Pentagramme ins Spiel eingebaut, man musste Kerzen an den Ecken der Pentagramme löschen, um bestimmte Magie anzuwenden. Wir haben deshalb sogar ein paar Mitarbeiter verloren: Die kamen zu mir und sagten, hey, wir sind religiös und finden diesen dämonischen Kram so beleidigend, dass wir nicht länger an diesem Spiel arbeiten wollen. Und ich dachte darüber nach und sagte ihnen, wisst ihr was, wenn ich Leuten auf die Füße trete, bloß weil sie an so einen Quatsch glauben, dann ist das halt so. Danach haben wir das Pentagramm aufs Cover genommen.« In den folgenden Jahren zieht EA die Zügel langsam straff, rund die Hälfte der gerade erst begonnenen Origin-Projekte wird wieder eingestellt, sie wurden größtenteils von unerfahrenen Teams entwickelt und schlecht gemanagt, »absolut unser Fehler«, wie Garriott heute sagt, »und wahrscheinlich auch der Grund, warum EA irgendwann dachte, Origin ist doch eine Bande von Schwachköpfen«. 1995 beginnen die Arbeiten an **Ultima 9**, aber Richard Garriott hat mal wieder eine Schnapsidee: Er will ein **Ultima**-MMO machen. Das EA-Management ist einigermaßen konsterniert; damals existiert weder ein echtes Vorbild für ein solches Projekt noch lässt sich der Erfolg auch nur ansatzweise kalkulieren. »Wir gingen zu EA und die sagten nein. Es gab keinerlei Basis für eine Verkaufsprognose und deshalb auch keine Basis für eine Investition. Dreimal gingen wir hin und dreimal sagten sie nein. Nach dem dritten Mal bin ich dann zu Larry Probst [dem damaligen EA-Chef] gegangen und habe gesagt, Larry, lass mich einen Prototypen entwickeln, ich beweise euch, dass dieses Projekt sinnvoll ist, gib mir einfach 250.000 Dollar und lass es mich machen. Und Larry nahm widerwillig einen Zettel und schrieb drauf: Okay, Richard kann sein Budget um 250.000 Dollar überziehen, und jetzt raus hier.« Die erste Demo-Version von **Ultima Online** schlägt ein wie die sprichwörtliche Bombe, es finden sich rund 50.000 Beta-Tester, in Zeiten von AOL und 56k-Modems eine geradezu atemberaubende Zahl. Quasi über Nacht wird **Ultima Online** vom ungeliebten Stiefkind zu einem der wichtigsten Produkte im EA-Portfolio. »Sie sagten, okay, Ultima Online ist jetzt so wichtig, wir wollen, dass du Ultima 9 stilllegst und mit dem ganzen Team an Ultima Online arbeitest. Und ich sagte, wenn ich das mache, dann lasst ihr



Ultima 8 führt unter anderem ein actionbasiertes Kampfsystem ein, das an Hack&Slay-Spiele erinnert. Mit ein bisschen mehr Feinschliff, so Garriott, hätte es das Diablo vor Diablo sein können. Ob's dadurch besser geworden wäre, steht auf einem anderen Blatt.

Für Ultima 8 erschien auch ein Speech-Patch mit Vollvertonung. Das wollte aber fast niemand kaufen.

Die Sprungpassagen von Ultima 8 frustrieren, weil der Avatar in buchstäblich jeder Pfütze sofort ertrinkt.

mich Ultima 9 nie fertigstellen, ich weiß doch inzwischen, wie das läuft, aber sie meinten, nein, Quatsch, wir versprechen dir, wenn Ultima Online fertig ist, dann kannst du an Ultima 9 weiterarbeiten. Ultima Online kam raus, wurde zum bestverkauften PC-Spiel der Origin- und EA-Geschichte, und ich sagte, alles klar, jetzt will ich Ultima 9 fertig machen. Und sie sagten, ach nö, Ultima 9 interessiert uns inzwischen eigentlich gar nicht mehr. Genau das hatte ich ihnen vorausgesagt und genau deshalb hatten wir eine Abmachung, aber sie meinten bloß, dass sie ihre Meinung eben geändert hätten.«

Während Richard Garriott verzweifelt um **Ultima 9** kämpft, wird **Ultima Online** zum ersten Online-Rollenspiel mit mehr als 100.000 Abonnenten, seine Blüte erreicht es 2003 mit 250.000 zahlenden Spielern. Im Vergleich zu **World of Warcraft** sind das Peanuts, und 2003 kommt **Everquest** schon auf über 450.000 Abonnenten, aber ob das Genre ohne **Ultima Online** in seiner heutigen Form überhaupt existieren würde, ist zumindest diskutabel. Es liefert nämlich nicht nur die Blaupause für ein jahrelang erfolgreiches Abo-Modell, sondern dient auch als soziologisches Studienobjekt für unzählige Nachahmer. Was beispielsweise passiert, wenn man es Spielern nahezu uneingeschränkt erlaubt, andere Spieler umzubringen und ihre Leichen restlos zu plündern? Zwei Dinge: Es gibt ziemlich viele reiche Playerkiller, und anschließend traut sich keiner mehr vor die Stadttore. Was passiert, wenn man von Spielern platzierte Teleporter auch für andere Spieler ohne Vorwarnung zugänglich macht? Folgendes: Ein armer Tropf spaziert mit seinem Beutesack zur Bank, erkennt den raffiniert in der Tür versteckten Teleporter eine Sekunde zu spät und wird prompt an den Hintern der Welt teleportiert, wo ihm 50 hocherfreute Playerkiller unter allgemeinem Hallo den Sack abnehmen. Und was passiert, wenn man etliche Stunden in die Realisierung eines virtuellen Ökosystems steckt, bei dem das Gras im Laufe der Zeit ein paar Pflanzenfresser anlockt, die wiederum ein paar Wölfe anlocken, die wiederum die ganzen Pflanzenfresser verputzen und anschließend auf der Suche nach Nahrung notgedrungen zum nächsten Bauernhof wandern? Gar nichts: Die Spieler legen Pflanzenfresser, Wölfe und (sofern man ihnen Gelegenheit dazu gibt) Bauernhofbewohner schneller um, als das Spiel sie spawnen kann. Würde **Ultima Online** heute erscheinen, man würde es frustrierend, ja unfair nennen, angesichts der enormen Einstiegshürde die Hände über dem Kopf zusammenschlagen und das Skill-System verfluchen, weil das Steigern von Fähigkeiten ohne den massiven Einsatz von lange verbotenen Zusatzprogrammen so stumpfsinnig wie Kartoffelschälen ist. Aber trotzdem – oder genau deshalb? – ist **Ultima Online** eine Truhe voller Geschichten, wie man sie in modernen Online-Rollenspielen nie mehr erlebt. Nach dem großen Erfolg (und nach dem noch größeren Erfolg der Nachahmer) kommt EA jetzt auf den Geschmack. Origin arbeitet bereits an **Wing Commander Online**, aber die Marketingabteilung ist skeptisch. Vielleicht hat **Ultima Online** ja nur deshalb funktioniert, weil **Ultima** eine seit 20 Jahren etablierte Marke ist. Also lieber die sichere Variante, lieber **Ultima Online 2**. »Wir sagten ihnen, dass das keine gute Idee ist, Ultima Online war gerade erst erschienen und täglich kamen neue Spielelemente dazu, wenn wir jetzt mit Ultima Online 2 anfingen, dann würden wir bloß den Features von Ultima Online hinterherlaufen, und das Spiel würde nie fertig werden. Wir sagten ihnen, lasst uns fünf Jahre warten und in der Zwischenzeit Wing Commander Online machen.« EA denkt über den Vorschlag nach, stellt **Wing Commander Online** ein und beginnt mit den Arbeiten an **Ultima Online 2**.

Ultima Online begründet nicht nur ein ganzes Genre, sondern auch das lange erfolgreiche Abo-Modell.

Unterdessen befindet sich **Ultima 9** in der Entwicklungshölle. Ursprünglich plant Garriott, das Spiel in der Heimatwelt des Guardian stattfinden zu lassen, aber nach dem verheerenden Echo auf **Ultima 8** landet dieses Konzept im Papierkorb: Dem letzten **Ultima 8**-Patch liegt eine Textdatei bei, die nicht nur eine »dramatische Rückkehr zum klassischen Rollenspiel« ankündigt, sondern auch ein echtes »Britannia-Ultima« verspricht. Dann muss Garriott seine Ressourcen bei

Ultima Online 2 wurde eingestellt, weil es Ultima Online Konkurrenz machen würde. Potzblitz!

Bob-Invasion in Ultima Online: Europäische Bobs stürmen den US-Server, weil der eigene down ist.

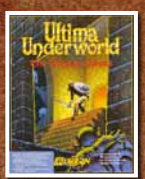
Ultima Online bündeln, und als die Arbeiten an **Ultima 9** weitergehen, ist das zwischen 1995 und 1996 entstandene Technik-Gerüst hoffnungslos veraltet. Ende 1997 heuert EA mit Ed del Castillo (**Command & Conquer**) einen erfahrenen Produzenten an, aber nach einem halben Jahr schmeißt del Castillo das Handtuch, wegen »philosophischer Differenzen«. Nahezu zeitgleich verlassen mehrere Entwickler das Studio, darunter auch Bob White, der Lead-Designer von **Ultima 9**. Das Projekt befindet sich in einem jämmerlichen Zustand, aber Garriott prügelt es durch – wird schon irgendwie schiefgehen. Und genau das tut es dann auch: Beim Release ist **Ultima 9** lediglich auf Voodoo-Grafikkarten halbwegs spielbar, wäre mit »buggy« noch gönnerhaft umschrieben, und die vermeintliche Rückkehr zum klassischen Rollenspiel entpuppt sich in den Augen langjähriger Serienfans als glatte Lüge. **Ultima 9** ist trotz der technischen Probleme kein schlechtes Spiel, aber es kollabiert unter der massiven Erwartungshaltung, ist seinem sieben Jahre alten Quasi-Vorbild in nahezu jeder Hinsicht unterlegen. Zwar gibt's ein Wiedersehen mit alten Bekannten und vertrauten Schauplätzen, aber Britannia ist nur noch ein Schatten seiner selbst, ganze Städte fehlen aus nie erklärten Gründen und bedeutende Ereignisse aus den Vorgängern werden mitunter völlig ignoriert. So ist dem Avatar offensichtlich die Existenz der Isle of the Avatar entfallen – also jenem Ort, an dem er in **Ultima 4** überhaupt erst zum Avatar wurde. Die löchrige Handlung wiederum offenbart immer wieder, dass sie unter Zeitdruck zusammengeschustert und um eigentlich relevante Bestandteile zusammengestrichen wurde. Kurz nach Erscheinen macht der sogenannte »Bob White Plot« im Internet die Runde, die ursprünglich geplante Geschichte ist augenfällig komplexer, nachvollziehbarer und tiefer im Kanon verwurzelt. Obwohl sich **Ultima 9** laut Richard Garriott »prima« verkauft, stellt EA kurz darauf sämtliche Origin-Projekte ein, darunter auch **Ultima Online 2** – das laufe ja schließlich bloß den Features von **Ultima Online** hinterher und würde nie fertig werden. Origin wird vom Entwickler zur Serverfarm, ein Großteil der Mitarbeiter verlässt das Studio, Richard Garriott ist einer von ihnen. Zum Abschied begehen sie eine Totenwache, verbrennen Design-Dokumente im Lagerfeuer, Garriott verteilt T-Shirts. In Anlehnung an das Origin-Firmenmotto steht darauf: »We Created Worlds«. Nur einmal zuckt die **Ultima**-Serie noch: Als EA 2003 **Ultima X** ankündigt, keimt so etwas wie Hoffnung auf. Aber nur ein Jahr später wird das MMO eingedampft, diesmal macht EA auch gleich das Studio dicht. »Ich glaube immer noch nicht, dass EA im wörtlichen Sinne böse ist«, erzählt uns Richard Garriott. Es klingt wie ein Satz, dem noch ein »aber« folgt. Aber es folgt keins. JG

Ultima 9 war zum Release lediglich auf Voodoo-Grafikkarten spielbar. Dann aber wunderschön.

Mit solchen Säulen korrumpiert der Guardian die acht Tugenden. Also macht der Avatar sie wieder kaputt.

Ultima Underworld

Die von Warren Spector (Deus Ex) produzierte Ultima Underworld-Serie hat mit der Hauptreihe zwar nur am Rande zu tun, gehört aber zu den einflussreichsten Rollenspielen überhaupt und legte den Grundstein für Klassiker wie System Shock oder Thief. Ultima Underworld war 1992 eines der ersten PC-Spiele mit einer echten 3D-Engine, auch die Physik-Engine (Gegenstände kullerten etwa einen Abhang hinunter) war revolutionär. Dabei glaubte bei Origin niemand an den Erfolg: Ultima Underworld stand mehrfach vor dem Aus und wurde von den Designern teils selbstfinanziert.



Erscheinungsjahr: 1992
Publisher:
Origin
Produzent:
Warren Spector
Beilagen:
Papierkarte der ersten Dungeon-Ebene, sechs Runensteine, Memoiren von Sir Cabirus

**Ultima Unterworld
The Stygian Abyss**

Erscheinungsjahr: 1993
Publisher:
EA
Produzent:
Richard Garriott
Beilagen:
Papierkarte von Schloss Britannia, Handbuch

**Ultima Unterworld II
Labyrinth of Worlds**

Grund für die Einstellung von Ultima X: Es würde bloß den Features von UO nachlaufen.