

TRIUMPH DER KELLERKINDER

Bereits ein Jahr vor Doom erleben PC-Spieler 3D-Bewegungsfreiheit, Ego-Perspektive und Echtzeitkämpfe. Doch Ultima Underworld ist kein simpler Shooter, sondern ein größtenwahnsinnig ambitionierter Dungeon-Simulator.

Von Heinrich Lenhardt

Das wichtigste Dungeon der PC-Spielegeschichte wird passenderweise im Keller eines Bürogebäudes vollendet. Sechs Programmierer drängen sich in dem 20 Quadratmeter großen fensterlosen Raum in Somerville, einem Vorort der US-Metropole Boston. Sie haben mehr Ambitionen als Erfahrung, die Mehrzahl der Teammitglieder kommt frisch von der Universität. In ihrer Unerfahrenheit ignorieren sie die Grenzen des Möglichen, die Computerspielen Anfang der 90er-Jahre gesetzt scheinen. Diese Halbstarke wollen eine 3D-Welt simulieren, mit Texture-Mapping, realistischen Lichteffekten und Physiksimulation; dazu ein flexibles Rollenspiel-system, das dem Helden viele Freiheiten

lässt. Bis zu 15 Stunden am Tag arbeiten die Entwickler auf roten Segeltuchsesseln an Klapptischen, weil sie sich keine ordentlichen Büromöbel leisten können. »Es ist ein Wunder, dass wir alle noch laufen können«, erinnert sich Programmierer Dan Schmidt Jahrzehnte später.

Als kleines Wunder darf man auch das PC-Spiel bezeichnen, das im März 1992 veröffentlicht wird. Es inspiriert zahllose Entwickler, spornt John Carmack bei seiner Arbeit an der Doom-Engine an und demonstriert den Schöpfern von The Elder Scrolls, wie ein Rollenspiel mit Ego-Ansicht und Echtzeitkämpfen funktionieren kann. Es ist der Vorgänger von System Shock und Thief, der geistige

Großvater des modernen Sandbox-Gameplays. Sein Name ist Ultima Underworld

Nicht nur ein Spiel, eine Welt

Underworld hat mit Richard Gariotts Ultima-Serie ursprünglich gar nichts zu tun. Die Adaption der bekannten Marke war eine verkaufsfördernde Maßnahme, angeregt von Garriott persönlich, als dessen Firma Origin die Burschen aus Boston unter Vertrag nahm. »Unser Spiel ist nur sehr locker mit der Ultima-Handlung verbunden«, erklärt Paul Neurath, der Game Director von Ultima Underworld. »Wir wählten als Schauplatz einen inaktiven Vulkan auf einer Insel am Rande der Weltkarte, die niemand mehr besuchte – da mussten wir keine Überscheidungen damit befürchten, was Richard als Nächstes mit Ultima vorhatte.« Neurath hatte die ursprüngliche Idee für den Dungeon-Simulator und gründete dafür ein Entwicklungsstudio namens Blue Sky Technologies – später umbenannt in Looking Glass.

Weltbewegende Technologie

Ultima Underworld repräsentiert einen großen Schritt auf dem Weg vom abstrakten Spielgeschehen hin zu einer glaubhaft simulierten Welt. Ausgerechnet im von Regeln und Restriktionen geprägten Rollenspielgenre lässt es den Spieler von der Leine, statt linearer Levels präsentiert es eine Spielwiese mit bemerkenswerten Bewegungs- und Entscheidungsfreiheiten. Echtzeitablauf und Ego-Perspektive demonstrierte Dungeon Master bereits 1987 auf dem Atari ST. Doch dessen 3D-Welt ist nicht echt, erst bei Ultima Underworld können wir frei rennen, schwimmen,



Avatar, du bist der Größte: Ultima Underworld rettete schöne Töchter, ganz Britannia und nicht zuletzt den Glauben an die Innovationsfreude der Spielebranche.

Aktionen à la »Sprechen« und »auf sammeln« lösen wir per Icon-Klick aus. Wie in einem Adventure.

Heldeninventar und -ausrüstung sind immer sichtbar.

Die 3D-Grafik beschränkt sich auf dieses Fenster, umschauchen geht nur per Tastendruck. Mausblick? Science-Fiction!

»Dein Streitkolben ist kaputt« – Underworld listete wichtige Ereignisse noch als Text auf.



Grafikwunder anno 1992: Das Texture-Mapping von Ultima Underworld beeindruckte sogar John Carmack von id Software.

springen, schweben und die Umgebung mit 360-Grad-Freiheit erkunden. Eine zeitgenössische 20-MHz-CPU ohne 3D-Grafikkartenbeistand war da schwer gefordert: »Auch mit super-cleverem Programmcode in optimierter Maschinensprache konnten wir gerade so eine spielbare Framerate erzielen«, beschreibt Paul Neurath den technischen Kraftakt. Auf einem 386-Minimum-System ließ sich Ultima Underworld nur mit reduzierten Details spielen, es war ein prima Vorwand, um sich einen neuen 486-PC zu gönnen.

Basteln, schlafen, Popcorn machen

Was hinter der Kulisse steckt, wirkt nicht minder erstaunlich. Umgebung, Objekte und NPCs verhalten sich vergleichsweise realistisch und laden zum Experimentieren ein. Verschiedene Wege führen durch die acht Etagen der Stygian Abyss, in der unser Ava-

tar landet, nachdem er der Entführung einer adeligen Tochter verdächtig wird. Diese Unterwelt entpuppt sich als gescheitertes Multikulti-Utopia eines Idealisten namens Sir Cabirus. Wir lernen verschiedene Fraktionen kennen, sammeln Aufgaben und nützliche Informationen. Gängige Monsterklischees sollten Besucher der Stygian Abyss vergessen, auch Ghule und Trolle lassen mit sich reden, wenn man höflich fragt. Der eigentliche Star ist die Welt an sich: Türen werden mit einem passenden Schlüssel, Dietrich oder Zauberspruch geöffnet. Wenn alles versagt, haut man auf sie ein – da dies eine rapide Abnutzung der verwendeten Waffe zur Folge hat, am besten mit bloßen Fäusten. Unser Held muss essen und schlafen, sollte vor der Nachtruhe aber die Laterne löschen, damit die Lichtquelle nicht aufgebraucht wird. Gegenstände rutschen Abhänge hin-

unter, prallen von Wänden ab und lassen sich kreativ einsetzen. Wir ziehen mit einer Angel Fische aus dem Wasser, klimpern per Tastatur Melodien auf Musikinstrumenten oder basteln mit Holz und Öl eine Fackel. Kombiniert man einen Maiskolben mit deren Feuer, gibt's frisch geröstetes Popcorn.

Inspiration über den Wolken

Die Dungeon-Spuren führen in die 80er-Jahre zurück. Als der Rollenspiel-Fan und Hobby-Programmierer Paul Neurath im Ultima-3-Handbuch die Adresse von Origin Systems sieht, beschließt er, der Firma einen Besuch abzustatten. Der Origin-Firmensitz liegt zu dem Zeitpunkt in New Hampshire im Nordosten der USA, weil die Frau von Mitgründer Robert Garriott beruflich an die Region gebunden ist. Neurath ergattert einen Job als Tester und programmiert 1986 bei der Um-



Paul Neurath half bei den Chuck-Yeager-Flugsimulationen. Deren offene Missionen inspirierten ihn zu einem Rollenspiel mit Simulationsanteil.



Der Underworld-Vorläufer spielte im Weltraum: Neurath kombinierte 1989 bei Space Rogue Rollenspielelemente mit Action und 3D-Grafik.



Die wunderschöne Automap lässt sich sogar beschriften. Da wichtige Informationen nicht automatisch in einem Quest-Log festgehalten werden, kann man den Platz für Notizen gut gebrauchen.



Hurtig vor und zurück manövrieren, je nach Position des Mauszeigers wird eine von drei Schlagarten ausgeführt. Die Echtzeit-Kämpfe warfen die Rollenspielgepflogenheiten der frühen 90er-Jahre über Bord.

setzung des Strategie-Brettspiels Ogre mit. Seine erste Veröffentlichung als Designer erscheint ein Jahr später bei Sir-Tech Software: Das Weltraum-Actionspiel Deep Space: Operation Copernicus beeindruckt mit seiner ausgefüllter 3D-Grafik, ist aber kein großer kommerzieller Erfolg. Den mit mehr Rollenspiel-Elementen angereicherten Nachfolger Space Rogue veröffentlicht dann Origin 1989: »Bei Space Rogue untersuchte ich, wie du ein Spiel machst, bei dem du dich in einer 3D-Umgebung bewegst, mit Action und Kämpfen. Aber du kannst auch auf Planeten landen und dort herkömmlichere Rollenspiel-Interaktionen erleben«, meint Neurath. Er hilft auch seinem Kumpel Ned Lerner bei der Entwicklung von Chuck Yeager's Flight Trainer, einer von Electronic Arts veröffentlichten Flugsimulation. Obwohl die Weiten von Luft- und Weltraum scheinbar wenig mit der Enge eines Fantasy-Dungeons zu tun haben, waren diese Titel wichtige Etappen in der Entstehungsgeschichte von Ultima Underworld. »Durch die Arbeit an Flugsimulationen lernte ich das Potenzial von offenen interaktiven Welten kennen«, begründet Neurath. »Dort kannst du wählen, welches Flugzeug du steuerst, wo du hinfliegst, auf welchem Weg du da hinkommst und welche Aufträge du annimmst. Es gibt fast immer verschiedene Wege, um eine Mission zu erfüllen. Diese offene Natur erlaubte den Spielern mehr Handlungsfreiheit darin, wie sie



Im Revier der Seer studieren wir unsere wachsende Runensammlung. Zaubersprüche werden etwas umständlich durch das Aneinanderreihen von bis zu drei Symbolen aufgesagt.

mit dem Spiel umgehen. Im Gegensatz dazu waren Rollenspiele dieser Ära stark geskriptet und größtenteils lineare Erlebnisse.« Im Frühjahr 1990 stellt Paul Neurath ein zunächst vierköpfiges Team zusammen, um seine daraus resultierende Idee zu verwirklichen: einen Dungeon-Simulator.

Die offenen Münder von 1990

»Ich mochte Dungeon-Spiele wie Wizardry, The Bard's Tale und Dungeon Master«, erklärt Neurath. »Sie zeigten die Dungeons in Ego-Perspektive, aber deren Technologie war nicht in der Lage, sie realistisch zu rendern.

Deshalb verwendeten sie Strichzeichnungen und man konnte sich nur im 90-Grad-Winkel drehen, alles sehr abstrakt.« Durch die Kombination der Offenheit von Simulationen mit dem Rollenspiel-Genre will er eine glaubwürdigere, einnehmendere Welt erschaffen. Bei der Technologie-Entwicklung hilft am Anfang Chris Green, der durch seine Arbeit an Flight Simulator 2 und Car & Driver bereits 3D-Erfahrung gesammelt hat. Frisch von der Universität kommt Programmierer Doug Church, der auch zwei Schulfreunde rekrutiert. Somit sind drei 20-Jährige mit null Spielproduktionserfahrung für die weitere Entwicklung der Engine zuständig. »Wir schrieben im Mai 1990 eine Demo, die verwendete etwas Assembler-Code von Car & Driver, Pauls alte Mathematik-Routinen und einen Haufen Code, den wir zusammen gehackt hatten«, erinnert sich Church an den Projektbeginn. »Damit fuhr Paul im Juni 1990 zur CES-Messe und zeigte die Demo Origin.« Neuraths alter Arbeitgeber tat gut daran, sich die Veröffentlichungsrechte an dem Dungeon-Simulator zu sichern, denn die Grafiktechnologie ist dem Rest der Spielebranche um Jahre voraus. »Das hat mich umgehauen. Als ich die Demo sah, dachte ich mir, dass die Welt sich gerade geändert hat«, beschreibt der damalige Origin-Produzent Warren Spector diese erste Begegnung mit der Underworld-Technologie. »Es gab [bei den Vorführungen] vie-

Quelle: Stephan Freundorfer



Looking Glass anno 1998, zwei Jahre vor Schließung des Studios. Ganz links erkennen wir Tim Stellmach. Der Lead Designer von Underworld 2 arbeitet auch am Nachfolger Ascendant mit. Doug Church, Hauptentwickler des Underworld-Renderers, lächelt in der Mitte des Grüppchens.

Lenhardts Lieblingsmomente

Die Ultima-Serie wirkte auf mich etwas zu anstrengend und bedeutungsschwer, doch Underworld war in jeder Hinsicht anderes Spiel. Statt weitläufiger Welterkundung und praktizierter Tugendhaftigkeit gab's hier lediglich einen Dungeon, der dafür stimmig, detailliert und glaubwürdig simuliert wurde. Nicht nur Rollenspiel-Fans ließen sich von der 3D-Grafik verführen, zum richtigen Klassiker wurde Ultima Underworld aber erst durch seine

spielerische Substanz. Aus heutiger Sicht stören das fehlende Quest-Log und kleine Bedienungs-fummeligkeiten wie der Mouselook-Mangel. Gerade im ersten Teil sehen die Charaktermodelle schon arg pixelig aus, was ich aber unter »Retro-Charme« verbuchen würde. Teil 2 hatte einige Verbesserungen, aber das erste Spiel ist dank seiner Innovationsdichte der unerreichte Über-Klassiker. Ultima Underworld ist heute noch spielenswert.



Die Faszination des ersten Mals



So schön kann Dungeon-Atmosphäre sein: ein Held, eine Fackel und eine Karte, »dieses Gefühl, allein und schutzlos zu sein«, um Paul Neurath zu zitieren. Nervös wagen wir den ersten (stufenlosen!) Schritt ins Unbekannte. Obwohl nicht viel passiert, steckt der Underworld-Beginn voller Staun-Momente – auch wenn's damals auf dem 386er noch so ruckelte. Wie, ich kann sogar nach oben und unten sehen? Und was steckt in diesem Beutelchen? Die Automap hat eine Notizfunktion und die Fackel spendet dynamisches Licht? Das hat uns 1992 echt fertiggemacht.

Völlig losgelöst



3D ist nicht nur was fürs Auge, sondern wird auch konsequent bei Puzzles und Fortbewegung genutzt. Das größte Hochgefühl (im wahrsten Sinne des Wortes) beschert der erste Einsatz des Levitationszaubers. Endlich hat man die nötigen

Runen zusammen, betätigt gespannt die E-Taste – und der Avatar erhebt sich in die Luft. Weder sonderlich schnell noch lange (aufpassen beim Schweben über Lava), aber es ist das i-Tüpfelchen für das ganze Spielwelt-Glaubwürdigkeitsgefühl – und regt zu allen möglichen »Was kann ich damit anstellen?«-Überlegungen an.

Pac-Man-Fieber



Underworld enthält so manchen kleinen Gag, diese Anspielung von Jon Maiar ist mein Liebling. Im Südosten von Level 5 gibt es eine Mine, in der wir zahlreiche Zanium-Klumpen aufsammeln und dabei diversen Geistern ausweichen.

Es gibt sogar Teleporter, um schnell von einem Ende des Labyrinths zum anderen zu kommen. Im ersten Moment denkt man sich nicht viel dabei, aber beim Blick auf die Automap wird man doch etwas stutzig: Der ganze Bereich ist ziemlich genau wie ein Pac-Man-Level aufgebaut – fehlen nur noch die Power-Pillen zum Glück.

Panik in der Zwergenmine

Nach ein paar Stunden haben wir uns an die für ein Rollenspiel ungewöhnliche Kampfsteuerung gewöhnt, ans Manövrieren und Hauen bei Ego-Perspektive. Die Zwer..., äh, die Bergmenschen waren vor einem unsäglichen Monster, welches sich in einem Bereich ihrer Minen herumtreibt. Angespannt erkunden wir die Gänge, hauen Geröll mit dem Felshammer weg und plötzlich ... Waaah! Bei der ersten Begegnung mit dem Gazer ist so manche Kaffeetasse umgekippt, der schwebende Beholder-Verschnitt sieht wirklich fies aus (nach den Maßstäben von 1992 zumindest).



Sprachkurs mit Murgo

Dr. Owls Assistent sitzt bei den Lizardmen hinter Gittern, aber Kerkermeister Sseetharee lässt ja mit sich reden. Dummerweise beherrscht er lediglich die Sprache seines Volkes und wir verstehen nur Bahnhof, bis uns der gefangene Murgo Übersetzungsbeistand anbietet. Also pendeln wir zwischen den Charakteren und büffeln fleißig Lizard-Vokabeln: »Isili sstresh tosa, sseth? – Klar doch!«. Ein überraschendes Puzzle, dass aus einem Adventure stammen könnte. Komischer Zufall auch, dass dessen Designer Jonathan Arnold mal bei Infocom gearbeitet hatte.



Grün ist die Hoffnung

Beim Showdown mit dem Slasher of Veils werden wir in eine ebenso merkwürdige wie tödliche Welt versetzt. Welcher der beiden Wege führt zurück nach Britannia? Gab's nicht mal auf Dungeon-Level 1 einen kryptischen Hinweis bezüglich eines grünen Pfads? Jetzt aber hurtig, bevor uns der Dämon die letzten Lebenspunkte raubt. Aber dabei bloß nicht von der Plattform fallen. Noch nie war der Anblick des rettenden Moongates so wertvoll wie jetzt. Beim anschließenden Abspann atmen wir tief durch und genießen die Lobpreisungen auf dem Bildschirm.



le offene Münder«, erinnert sich Neurath. »3D-Texture-Mapping in Echtzeit wurde 1990 nur auf 100.000 Dollar teuren Workstations gemacht. Wir fanden heraus, wie wir die High-End-Algorithmen der Workstations auf einem einfachen PC anwenden konnten.«

Ansporn für id Software

Ein Rollenspiel-Dungeon in stufenlosem Echtzeit-3D zu berechnen, ist für die damalige Zeit so ungewöhnlich, dass Origin Aufklärungsflyer für Messen und Händler druckt. Bildsequenzen sollen die Bewegungsfreiheit in diesem »Virtual-Reality-Epos« verdeutli-

chen: Mit der Versprechung »Du wirst deinen Augen nicht glauben« würde der Leser dazu ermuntert, sich beim Einzelhändler seines Vertrauens eine Demo-Version anzusehen, denn »gewisse Spiele lassen sich nicht mit ein paar Screenshots und Beschreibungstexten präsentieren«. Der PC-Spieler kennt so etwas noch nicht, id Softwares Ego-Shooter Wolfenstein 3D und Doom sollen erst später folgen. Deren 3D-Levels wirken schneller, sind aber simpler gestrickt als die Underworld-Spielwelt, deren kurvigtes Terrain mit Abhängen und verschiedenen Höhenstufen aufwarten kann. 1991 kommt es

sogar zu einer inspirierenden Begegnung der beiden Entwicklungsteams: »Ein Jahr vor der Veröffentlichung hatten wir id Software eine Underworld-Demo gezeigt, und ich erinnere mich, wie John Carmack sagte, dass er einen schnelleren Texture-Mapper schreiben könnte«, gibt Doug Church zu Protokoll.

Hätten wir doch einen Shooter gemacht ...

Wie wäre die Spielegeschichte wohl verlaufen, wenn das Underworld-Team statt einer ambitionierten Simulation ein simples Actionspiel gemacht hätte, bevor id Softwares Shooter herauskamen? »Doom erschien an-

derhalb Jahre später und hatte eine doppelt so schnelle Framerate. Underworld wurde als zäh kritisiert. Das lag daran, dass wir echtes 3D machten. Doom hatte Pseudo-3D, aber keine richtige 3D-Umgebung. Man versuchte sich auch nicht an anderen Dinge wie der Physik oder einem Rollenspiel-System. So konnte man alle Energie in einen schlanken, starken Renderer stecken. Dass Carmack ein brillanter Typ ist, war natürlich auch hilfreich«, meint Paul Neurath. »Statt so viele Innovationen in ein Produkt zu stoppen, hätten wir einen reinrassigen Shooter machen können, der wäre vielleicht ein Jahr früher fertig gewesen und sich womöglich besser verkauft hätte. Aber wir hatten diesen Ehrgeiz, wir wollten die ganze Vision, wir wollten alles – auch wenn das nicht unbedingt die cleverste Entscheidung war.«

Arm, aber sexy

Neuraths hochstrebende Vision ist zudem nicht ganz billig, von der ersten Technik-Demo bis zum fertigen Produkt sollen zwei Jahre vergehen. Paul Neurath erhält von Origin einen Vorschuss in Höhe von 30.000 Dollar – für ein Projekt, dessen Entwicklungskosten am Ende bei rund 400.000 Dollar liegen werden, für damalige Zeiten eine stolze Summe. Neurath investiert Einnahmen aus den Space-Rogue-Verkäufen und holt auch seinen alten Weggefährten Ned Lerner an Bord, um das Team während der zweijährigen Entwicklungszeit zu finanzieren. »Wir sind damit hingekommen, auch weil wir knausrig waren. Ich erinnere mich noch, wie ich bei [US-Discounter] K-Mart fürs Büro einkaufen ging, da kostete eine Vinyl-Jalousie nur 8,95 Dollar«, rechnet Paul Neurath nach.

Aufwendige Experimentierfreude

Das Underworld-Team besteht überwiegend aus jungen Burschen ohne vorige Entwicklungserfahrung – mit allen Vor- und Nachteilen. Da sie noch nicht so recht wissen, was möglich ist und was (eigentlich) nicht, erreichen die Neulinge mehr, als seine erfahrene Gruppe versucht hätte, meint Neurath: »Es war enorm befriedigend zu sehen, wie das Team lernte, wuchs und letztendlich ein brillantes Spiel produzierte.« Kreativ ist die Arbeitsweise, aber nicht besonders effizient. Vieles wird angedacht und zumindest teilweise programmiert, was nicht im fertigen Spiel enthalten ist. »Wir sagten uns einfach ›Lasst uns dieses wirklich coole Dungeon-Spiel in 3D machen!‹«, erinnert sich Doug Church. »Für Underworld schrieben wir vier Bewegungssysteme und drei Kampfsysteme,

Rekord-Absteiger: Hinter den Kulissen der Unterwelt

Paul Neurath gründete 1990 für die Entwicklung eines Dungeon-Simulators Blue Sky Productions, später bekannt als Looking Glass. Zwei Jahrzehnte versuchte er vergeblich, Ultima Underworld fortzusetzen. Nun arbeitet er mit seinem neuen Team OtherSide Entertainment an Underworld Ascendant. Im Gespräch mit GameStar verrät der Spielmacher, warum es so lange gedauert hat und wie Ascendant im heutigen Rollenspiel-Markt bestehen soll.

GameStar: Ihr habt Ultima Underworld 2 in nur zehn Monaten produziert. Was hättet ihr mit mehr Zeit anders gemacht?

Paul Neurath: Ein Großteil unserer Technologie stammte noch aus den ersten Monaten der Entwicklung von Ultima Underworld im Frühjahr und Sommer 1990. Zu dem Zeitpunkt, als das Spiel veröffentlicht wurde, hatten wir viel gelernt, wie man die Engine hätte weiter verbessern können. Einiges von der System-Shock-Technologie hatten wir bereits für Underworld 2 im Kopf. Wir überlegten, wie wir die Welt noch einnehmender machen und das Gameplay weiter verbessern könnten. Aber in einem 10-Monate-Entwicklungszyklus hatten wir nicht die Zeit dafür. Deshalb verwendeten wir größtenteils die vorhandene Engine, die aus unserer Sicht aber bereits um ein Jahr veraltet war. Ich denke, dass wir so einiges von unserem technischen Vorsprung verloren hatten. Spiele wie Doom kamen raus, und auch andere begannen uns zu überholen.

Nach System Shock war eine Rückkehr zu Underworld unmöglich?

Wir hatten über die Jahre immer wieder ein Ultima Underworld 3 bei Origin und Electronic Arts gepitcht. Das Thema war nie komplett abgeschrieben, es hieß »lasst uns drüber nachdenken und in einem Jahr nochmal reden«, aber es passte nie in die Pläne. Dann lief es bei Origin auch nicht mehr so gut und gleichzeitig hatten wir bei Looking Glass andere Pläne, wir erhielten Kapital und begannen mit Flight Unlimited selber zu publizieren.

1997 entstand wieder ein Design-Dokument für Ultima Underworld 3 bei Origin, stammte das von dir?

Ich hatte im Nachhinein herausgefunden, dass ein kleines Team bei Origin mal darüber nachgedacht hatte, ein Underworld 3 zu machen. Es kam nie über die Konzeptphase hinaus. Das war schon komisch, weil ich die Franchise-Rechte an Underworld besitze und Origin die exklusiven Publishing-Rechte hatte – ohne sie konnte ich nichts veröffentlichen, aber ohne mich konnten sie nichts entwickeln. Vielleicht dachten sie, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt deshalb auf mich zukommen könnten, aber ich hatte damit nichts zu tun.

Wie ist es doch noch dazu gekommen, dass du jetzt ein neues Underworld-Spiel entwickelst?

EA hat sich über die Jahre sehr geändert. Früher war man unwillig, einem anderen Studio zu erlauben, etwas auf eigene Faust zu machen. Die Begründung, die ich einige Jahre zuvor noch gehört

hatte, war: »Wenn wir das erlauben und dann macht jemand aus diesem Spiel einen Hit, und wir sehen töricht aus, weil wir diese Serie haben sausen lassen.« Aber zugleich konnte man sich nicht ausreichend dafür begeistern, um etwas Neues zu finanzieren, also blieb man auf der Marke sitzen. Dass hat sich geändert, weil man eingesehen hat, dass [wegen dieser Einstellung] zwei Jahrzehnte lang nichts passiert war. Man muss EA Anerkennung zollen, dass sie es jetzt zulassen, dass es mit diesen klassischen Serien wieder vorangeht.

Wie besteht ihr mit Underworld Ascendant gegen die modernen teuren Protzgrafik-Produktionen?

Es macht keinen Sinn für uns, direkt mit 50-Millionen-Dollar-Spielen zu konkurrieren. Die letzten Jahre haben gezeigt, dass es ein gar nicht kleines Publikum für andere Spiele gibt, aber du musst etwas bieten, das die AAA-Titel nicht haben. Wenn du viel Geld in ein Spiel steckst, ist es schwierig, innovativ zu sein und neue Gameplay-Arten auszuprobieren, weil es ein ziemliches Risiko ist. Die großen Titel müssen zig Millionen Stück verkaufen. Um ein riesiges Publikum zu erreichen, gerät das Spieldesign oft konservativ und man verlässt sich sehr auf die Aufmachung. Die Gelegenheit für unabhängige Studios wie OtherSide besteht darin, innovativ zu sein, zu experimentieren und eine Alternative zu den traditionellen AAA-Titeln zu bieten. Die original Underworlds waren im Grunde Indie-Titel, die mit sehr bescheidenen Budgets entwickelt wurden. Diese Spiele sind für ihre Innovationen bekannt und diese Tugend wollen wir fortsetzen. Und heute ist es viel leichter als früher, solche Spiele zu vermarkten, weil du die Fans mit Crowdfunding erreichen kannst.

Was ist ein besonders wichtiger Aspekt des Originals, den ihr bei Ascendant ausbauen wollt?

Wir wollen dem Spieler Entscheidungsfreiheit geben. Ultima Underworld hatte das schon ansatzweise. Nicht in gewaltigem Ausmaß, aber damals war es ziemlich neu, dem Spieler die Fähigkeit zu geben, eine Aufgabe auf verschiedene Wege zu lösen, abhängig von seiner Kreativität. Ich denke, wir werden das mit unserer Improvisation Engine weiterbringen. Underworld Ascendant soll die größte Menge an Spielerentscheidungen und -konsequenzen für Spiele dieser Art haben.

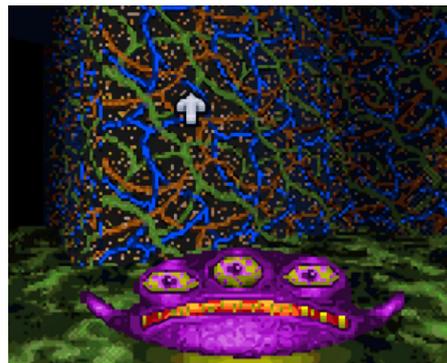
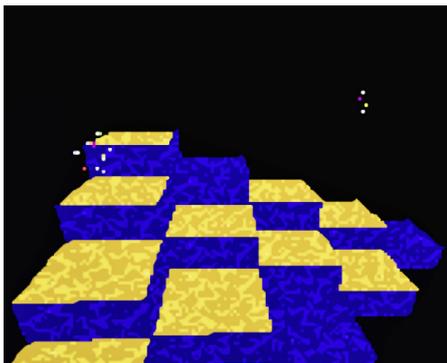




Kleine Viecher, großer Ärger: Im Kampf mit Spinnen wird der Held leicht vergiftet. Ein Zustand, in dem er kein Erholungsschlafchen wagen sollte.



Die Echsenmenschen haben ihre eigene Sprache, die wir sogar lernen können. »Bica Yeshor'click« bedeutet etwa »Hallo, mein Freund«.



Ausgefippte Ideen in Underworld 2: das Hüpfpuzzle in Q*Bert-Manier, ein Strichgrafik-Labyrinth wie in den frühen Ultimas – und Aliens. Ja, Aliens.

denn unser Motto war: »Die Idee klingt cool, lass uns mal loslegen.« Wir bekamen sie halb fertig und sagten dann »Hä? Das funktioniert nicht«. Das war in gewisser Weise nett; so konnten wir viele Dinge ausprobieren, die wir sonst nicht gemacht hätten. Aber es bedeutete auch, dass wir viel arbeiteten – quasi ständig, für eine lange Zeit.«

Jeder Entwickler sitzt dabei an mehreren Aufgaben, alle Programmierer kümmern sich auch ums Design. Studiochef Paul Neurath

hat am meisten Erfahrung als Spieldesigner und gestaltet deshalb die ersten beiden Etappen des Dungeons selber, für die weiteren Levels sind unterschiedliche Kollegen zuständig. Nach einigen Entwicklungsmonaten sorgt nicht nur der chronisch klemme Kontostand für Kopfschmerzen, es klemmt auch bei der Kommunikation mit dem Publisher, der inzwischen komplett nach Austin umgezogen ist. Niemand bei Origin scheint sich so recht für die Betreuung von Ultima Under-

world zuständig zu fühlen. Ein erster Produzent wird rasch ersetzt, dessen Nachfolger ist verdächtig ruhig. Erst als Paul Neurath in Texas anruft, weil man lange nichts mehr gehört hat, erfährt er, dass dieser Mitarbeiter schon im Vormonat aufgehört hatte: »Es war klar, dass Ultima Underworld nicht viel Aufmerksamkeit von Origin erhielt. Wenn man berücksichtigt, dass Origin 2.000 Meilen entfernt und mit seinen intern entwickelten Spielen beschäftigt war, hätte man vielleicht damit rechnen sollen. Wir waren an einem Tiefpunkt und hörten sogar, dass Origin das ganze Projekt abblasen würde. Ich bin mir sicher, dass Ultima Underworld niemals veröffentlicht worden wäre, hätte nicht Warren Spector die Producer-Rolle übernommen.«



Aller guten Dungeons sind drei: Underworld Ascendant

Underworld Ascendant ist der dritte offizielle Teil der Serie und soll Ende 2016 erscheinen. Paul Neurath leitet das Entwicklungsstudio OtherSide Entertainment, zu dem auch weitere Veteranen von Looking Glass und dem Bioshock-Studio Irrational Games gehören. Sogar Warren Spector ist in einer Beraterfunktion wieder mit an Bord. Bei der Rückkehr in die Stygian Abyss steht spielerische Flexibilität im Mittelpunkt, wie der Technologie-Name »Improvisation Engine« verdeutlicht. Unter Ausnutzung der Umgebung soll es zahlreiche Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen geben. Statt zum Beispiel eine Spinnenhorde zu bekämpfen, könnte man per Zauberspruch eine Pilzbarriere herbeizaubern oder eine Brücke zerstören, um den Monstern den Weg abzuschneiden. Drei Charakterklassen (Krieger, Magier, Dieb) dienen als Helden-Ausgangsbasis, im weiteren Spielverlauf sollen beliebige Skill-Mischungen möglich sein. Der Umgang mit Dungelelfen, Zwergen und Shamblern hat Konfliktpotenzial, erweist man einer Partei einen Gefallen, kann sich dies nachteilig auf unseren Ruf bei einer anderen Fraktion auswirken.

Warren Spector eilt zur Rettung

Spector kennt Neurath noch aus Space-Rogue-Zeiten, seine Stimme hat bei Origin Gewicht – und er ist ein Fan von Underworld. Schon nach der denkwürdigen CES-Vorführung wollte er das Spiel betreuen, wurde aber zunächst anderen Aufgaben zugeteilt. Als er das verwaiste Projekt schließlich übernimmt, profitiert das ganze Team von seiner Erfahrung, wie Doug Church betont: »Wir hatten das Glück, Paul und Warren als unsere erfahrenen Veteranen zu haben. Warren war nicht nur in kreativer Hinsicht großartig und half uns beim Feinschliff. Er wusste auch, wie man Projekte fertigstellt, er motivierte das Team und hielt uns auf dem richtigen Weg.« Spector stattet dem Blue-Sky-Team im zweiten Entwicklungsjahr regelmäßig Besuche ab und verteidigt Ultima Underworld auch intern: Schließlich werden innovative Spie-



Ultima Underworld 2 wurde in lediglich neun Monaten produziert. Der Nachfolger versuchte eine stärkere Anbindung an die Ultima-Spielwelt. Zu Beginn treffen wir sogar Lord British.



Ultima Underworld führt uns in die schwebende Burg Killorn Keep, dessen Ritter dem finsternen Guardian huldigen. Hier können wir kämpferisch oder diplomatisch vorgehen. Oder wir schnetzeln die Gehirnkreaturen, die das Schloss in der Luft halten. Dann stürzt es ab, alle Bewohner sterben.

le, die sich nicht in etablierte Schubladen pressen lassen, von Marketing und Vertrieb schon damals oft argwöhnisch beäugt.

»Wissen die, dass wir keine Profis sind?« Doug Church erinnert sich an seine Gefühle, als er das fertige Spiel erstmals in einem Geschäft erblickt: »Es ist ziemlich seltsam, das eigene Werk eingepackt in Klarsichtfolie zu sehen. Ich dachte mir: »Wissen die nicht, dass wir keine Profis sind? Wenn die Leute das kaufen, werden sie es merken...« Seine Sorge ist unbegründet, das Endprodukt verückt weltweit die Fachpresse und erntet »Rollenspiel des Jahres«-Ehren; in den deutschen Spielmagazinen räumt Ultima Under-

world reihenweise die begehrten 90er-Wertungen ab. Doch die Verkaufszahlen sind in den ersten Monaten enttäuschend und steigen erst allmählich an. Testberichte, Mundpropaganda und Hardware-Upgrades spielen da gleichermaßen eine Rolle, richtig gut läuft das Programm ja erst auf einem 486er-PC. Langfristig verkaufen Underworld und sein Nachfolger über einen Zeitraum von 15 Jahren mehr als eine Million Einheiten, doch die schwachen Zahlen der ersten Monate dämpfen den Enthusiasmus beim Publisher. »Als Folge bekamen die Underworlds nie das Maß an Marketing-Unterstützung, das einige der anderen Top-Origin-Spiele erhielten«, erklärt Neurath. Zwar wird sein inzwischen

Looking Glass getauftes Studio mit einer Fortsetzung beauftragt, doch die muss auf Druck des Publishers in Rekordzeit produziert werden – denn der braucht dringend Umsatz.

Im Akkord entsteht »Underworld 1.5« 18 bis 24 Monate hatte Looking Glass vorgesehen, um Ultima Underworld 2 zu entwickeln, doch das Team muss die Fortsetzung in gerade mal zehn Monaten runterreißen. »Normalerweise lässt man mehr Zeit zwischen zwei Teilen vergehen. Aber Origin hatte finanzielle Probleme und deshalb fragte man uns, ob wir in unter einem Jahr einen Nachfolger hinkriegen könnten«, erklärt Paul Neurath. »Das Gute daran war,

Inspiziert von Underworld: Fünf klassische Enkel



»Alles, was wir aus den beiden Underworld-Spielen gelernt hatten, ließen wir in System Shock fließen. Man kann eine sehr direkte Verbindung zwischen diesen Titeln sehen«, beschreibt Paul Neurath die SF-Symbiose aus Ego-Shooter und Rollenspiel.



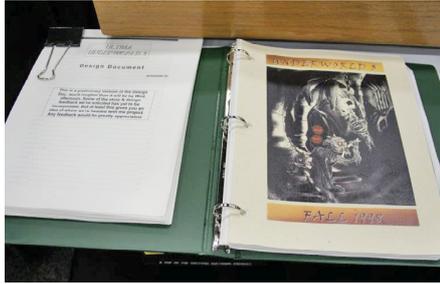
Aus Gladiatoren-Action wurde ein Rollenspiel – nicht zuletzt, weil dessen Hauptentwickler Vijay Lakshman, Ted Peterson und Julian Lefay Fans von Ultima Underworld waren. Die Ähnlichkeiten bei Ego-Ansicht und Echtzeitkämpfen sind offensichtlich.



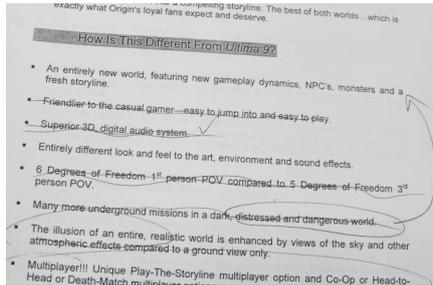
»Hey, erinnert ihr euch an die Stealth-Elemente von Underworld? Ich frage mich, wie wohl ein Spiel aussehen würde, das sich ganz auf Stealth fokussiert ...«. Aus solchen Überlegungen entstand bei Looking Glass dieser Pionier des Schleichaction-Genres.

»Düster, Koop, casual-freundlich«: Die Underworld-Pläne von 1997

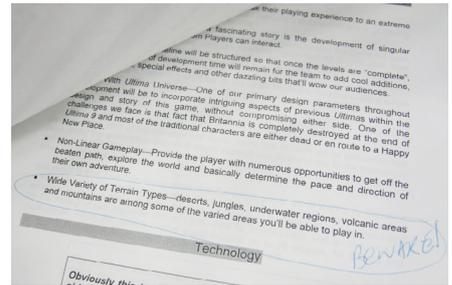
Origin-Gründer Richard Garriott hat seine alten Geschäftsunterlagen glücklicherweise nicht in die Altpapier-Tonne geworfen, sondern der University of Texas in Austin gestiftet. Die »Richard Garriott Papers« umfassen Dokumente, Software und Artworks aus den Jahren 1980 bis 2007. Darunter befindet sich (neben kuriosen Fundstücken wie »sechs Gummi-Fledermäuse«) auch ein Designdokument für Ultima Underworld 3 aus dem Jahr 1997, das Garriotts handschriftliche Notizen enthält. (Bilder von: facebook.com/TheRPGFantic/)



Das Design-Dokument vom August 1997 hoffte auf eine Veröffentlichung von Ultima Underworld 3 im Herbst 1998. Doch wie so viele der Origin-Endzeit (z.B. Wing Commander Online) wurde es nie fertig.



Der banger Frage »Wie unterscheidet es sich von Ultima 9?« widmete man einen eigenen Bereich. Betont wurden die neue, düstere Welt, höhere Einsteigerfreundlichkeit und sogar Multiplayer-Spielvarianten.



»Vorsicht!«, notierte Garriott neben der ambitionierten langen Liste geplanter Geländetypen. Die Handlung von Underworld 3 sollte nach den Ereignissen von Ultima 9 spielen, das sich aber um Jahre verzögerte.

dass wir gleich mit dem nächsten Underworld weitermachen konnten. Alle erhielten eine Woche Urlaub, dann ging es gleich mit Teil zwei weiter. Aber wir hatten dafür nur zehn Kalendermonate und konnten in der Zeit keine vollwertige Fortsetzung machen. Es war mehr wie eine 1.5-Version von Ultima Underworld. Wir konnten die Technologie nicht so stark verbessern, wie wir gerne wollten. Im Nachhinein gesehen war das eine unglückliche Entwicklung, denn wir hätten viel mehr reinstecken und die Serie wachsen lassen können, statt möglichst schnell etwas rauszuhauen.«

So hat Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds lediglich Detailverbesserungen wie ein größeres 3D-Fenster, verfeinerte Grafik und abwechslungsreichere Schauplätze. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Ultima-Spielwelt und -Persönlichkeiten stärker berücksichtigt, was auch gewisse Nachteile mit sich bringt. Irgendwie ist es nett, das Schloss von Lord British in 3D zu erforschen, aber der Auftakt gerät dadurch recht zäh. Sobald der Avatar mit den Besuchen in acht verschiedenen Dimensionen loslegen kann, kommt das Spiel besser in Fahrt. Underworld 2 ist etwa doppelt so umfangreich wie

sein Vorgänger und verschärft den Schwierigkeitsgrad, verkauft aber nur halb so viele Einheiten. Das lag wohl auch daran, dass viele Spieler noch mit Teil eins gut beschäftigt waren, der sich ein Jahr nach Erscheinen besser verkaufte denn je. Der Zahleneinbruch von Ultima Underworld 2 bestätigte jedenfalls die Skeptiker in Origins Verkaufsabteilung. Zudem gibt es kreative Gründe, weshalb ein dritter Teil erst einmal auf Eis gelegt wird.

System Shock kommt dazwischen

Looking Glass kann eine Dungeon-Pause gebrauchen. Drei anstrengende Entwicklungsjahre haben die Mitarbeiter zermürbt, der Underworld-Burnout führt zu einer neuen Spielidee: ein Welten-Simulator, der in einem Science-Fiction-Szenario angesiedelt ist. Beim Publisher Origin diskutiert man die Idee eines Spin-offs der Wing-Commander-Serie mit dem Arbeitstitel Alien Commander. Die Entwickler entscheiden sich letztendlich für eine eigenständige Spielwelt, 1994 wird ihr neues Werk unter dem Namen System Shock veröffentlicht. Ultima Underworld 3 ist deswegen nicht ganz vom Tisch: Richard Garriott meint 1993, dass sich das dritte Spiel in der frühen Planungsphase befinde.

Doch Origin ist im Vorjahr von Electronic Arts übernommen worden und hat seine Unabhängigkeit bei Produktentscheidungen verloren. Das Studio soll sich nun auf weniger Spiele konzentrieren, in die umso mehr investiert wird. Mitte der 2000er-Jahre liegt der Fokus vor allem auf Wing Commander und Ultima Online. Für Ultima Underworld 3 gibt es immer wieder Anläufe, aber kein grünes Licht: »Ich wollte schon immer eine Underworld-Fortsetzung machen, aber zwei Jahrzehnte lang bekam ich nichts genehmigt«, meint Paul Neurath. Das vorhandene Vertragswerk sorgt für einen Stillstand: Die Marke gehört Neurath, aber Electronic Arts besitzt die exklusiven Veröffentlichungsrechte – der eine kann ohne den anderen kein neues Underworld-Spiel machen. Bis es 2014 einen überraschenden Durchbruch gibt.

Ultima nein, Underworld ja

Bei Electronic Arts hat ein Umdenken stattgefunden. Statt auf alten Rechten zu sitzen, erlaubt man unabhängigen Studios, damit etwas Neues zu machen. So kann Brian Fargo Wasteland 2 und ein neues The Bard's Tale entwickeln. Und Paul Neurath kann mit rund 20 Jahren Verspätung endlich sein drittes Underworld-Spiel machen. Eine Kickstarter-Kampagne bringt im Februar 2015 rund 860.000 Dollar Startkapital für Underworld Ascendant ein, das Ende 2016 erscheinen soll. Es knüpft an Ereignisse, Charaktere und Schauplätze der beiden Vorgänger an, nur das Wörtchen Ultima fehlt – diese Marke rückt Electronic Arts nicht heraus. Aber das lässt sich verschmerzen, Underworld war ja einst ohne Ultima-Drumherum konzipiert worden. Ascendant entsteht nun unter Leitung von Neurath in einem Vorort von Boston, gut 20 Autominuten vom zugigen Kellerraum entfernt, in dem Ultima Underworld einst vollendet wurde. Also fast wie in alten Zeiten, nur dass die PCs mehr Rechenkraft haben – und die Programmierer nicht mehr in Segeltuchsesseln lümmeln, sondern jetzt auf ordentlichen Bürostühlen sitzen. ★



Harvey Smith wollte ein Spionagespiel machen, Warren Spector Science Fiction, herausgekommen ist Deus Ex. »Wir redeten darüber, wie wir Underworld und System Shock auf die nächste Stufe heben könnten«, beschreibt Smith den Klassiker der Entscheidungsfreiheit.



Das erste Spiel von Arkane Studios (Dishonored) sollte eigentlich Ultima Underworld 3 heißen. Gründer Raph Colantonio war ein Fan der Serie, doch Electronic Arts rückte die Lizenz nicht heraus. Deshalb erschien Arkanes Unterwelt-Rollenspiel unter dem Namen Arx Fatalis.