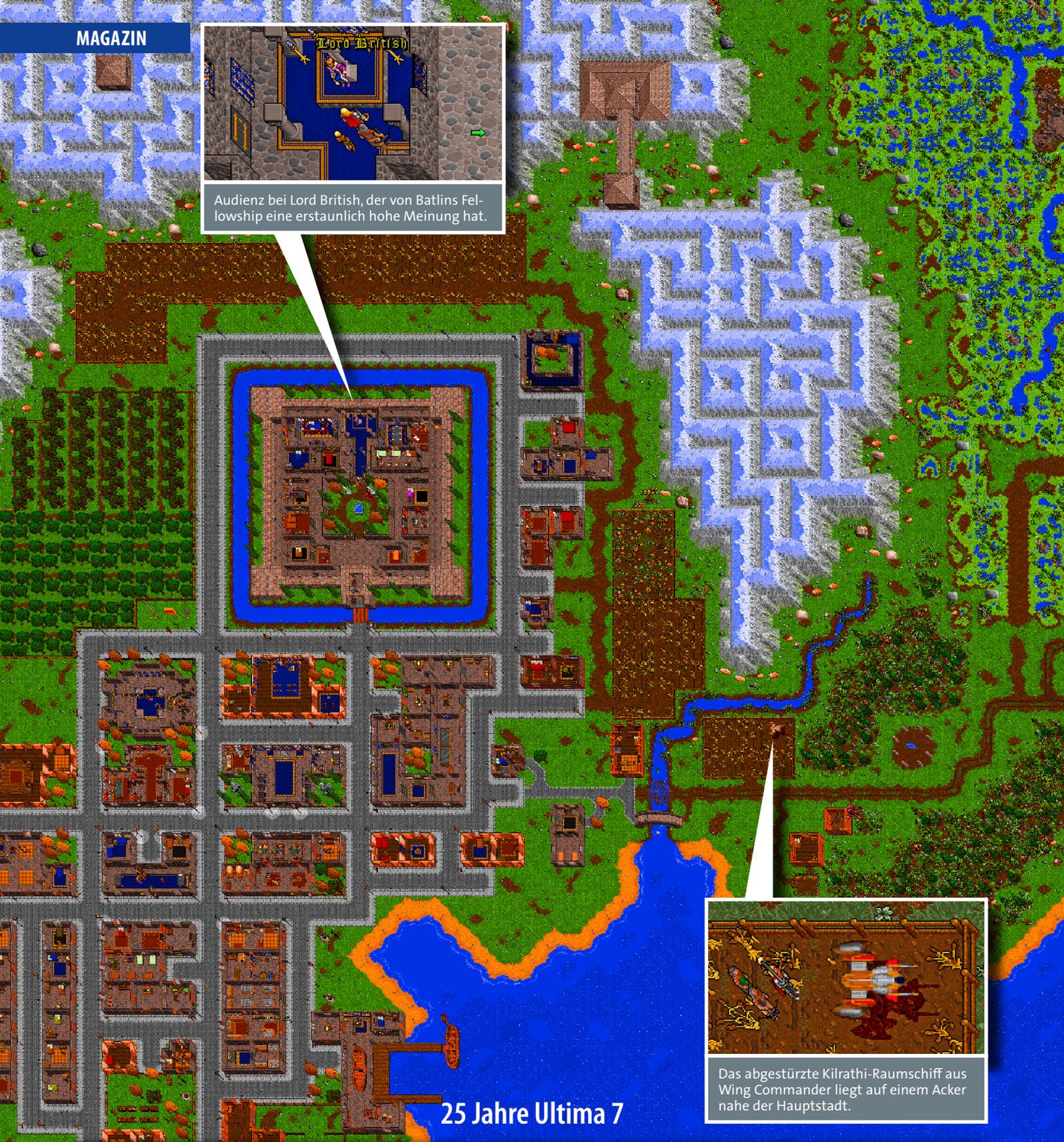




Audienz bei Lord British, der von Batlins Fellowship eine erstaunlich hohe Meinung hat.



Das abgestürzte Kilrathi-Raumschiff aus Wing Commander liegt auf einem Acker nahe der Hauptstadt.

25 Jahre Ultima 7

DIE GLORREICHE SIEBEN

Hinter dem minimalistischen Packungsbild steckt die maximale Fantasy-Sandbox.

Ultima 7: The Black Gate ist der Höhepunkt der Ultima-Serie und zugleich der Vorläufer moderner Open-World-Rollenspiele. Im GameStar-Gespräch geben Richard Garriott und Mike McShaffry Einblicke in die Entwicklung der detailverliebten »Realitätssimulation«. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Video Special

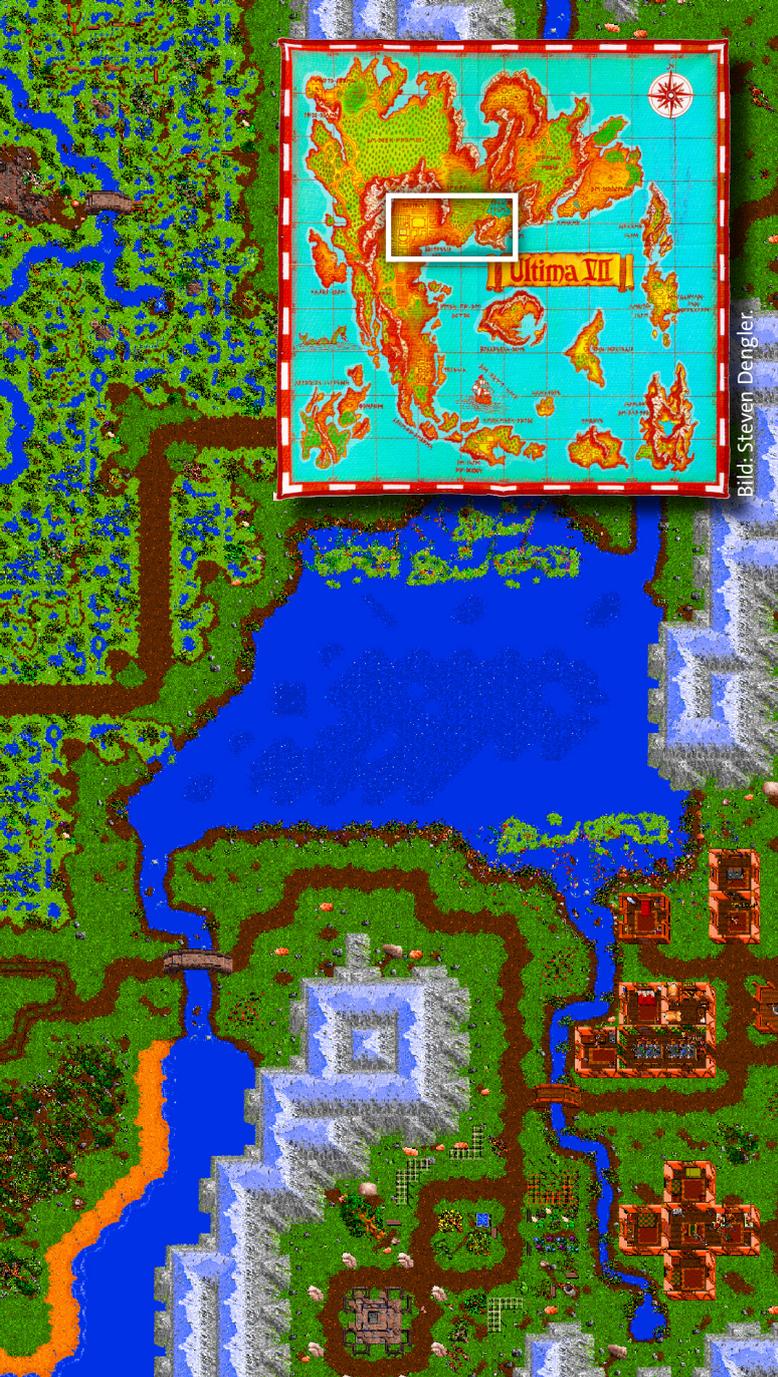


Bild: Steven Dergler

Generalüberholung für eine altherwürdige Rollenspielserie: Ultima 7 hat bildschirmfüllende Echtzeit-Spielwelt, konsequente Mausbedienung und jede Menge »Gumps«, so die Abkürzung für die Fenster-technologie »Graphical User Menu Pop-up«.



Brot backen. Bei diesem Rollenspiel werden nicht die Monsterbekämpfung oder Heldenaufrüstung als Erstes genannt, wenn man seine Freunde beeindrucken möchte. Nein, die Einzigartigkeit von Ultima 7 lässt sich 1992 am besten mit einem Besuch bei Bäcker Willy illustrieren: Mehl auf den Tisch werfen, Wasser draufschütten und zum Nudelholz greifen. Den so erzeugten Teig schieben wir in einen Ofen und erhalten flugs einen Brotlaib. Dieser füllt nicht nur hungrige Heldenmäuler, sondern regt auch unsere Fantasie an. Unser täglich Brot zwingt keinen Drachen in die Knie, ist jedoch exemplarisch für die Detailverliebtheit einer Spielwelt, bei der jedes Objekt eine Bedeutung hat. Jahre bevor wir in The Elder Scrolls Kohlköpfe und anderen Plunder hamstern, lassen wir in Britannia alles mitgehen, was nicht niet- und nagelfest ist. Jeder Krug auf der Tavernentheke, jeder Kerzenständer auf dem Nachttisch, jeder Eimer auf dem Steinboden ist ein bewegliches, liebevoll gepixeltes Objekt. Eine derartige Interaktivität ließ im Jahr 1992 Spielerkinnladen weltweit ins Kellergeschoss klappen. Und dann war da ja auch noch der grandiose Rest: diese Welt, diese Story, diese Freiheit!

In Inventarbeuteln kramen, handwerklich tätig sein und einfach so die weite Welt erkunden – die große Freiheit von Ultima 7 prägt eine ganze Entwicklergeneration. »Ein umfassendes Rollenspiel mit einer für seine Zeit starken Handlung, einem guten Charactersystem und einer gigantischen, offenen Welt«, schwärmt

Origins goldene Ära nähert sich im Sommer 1992 dem Ende. Das Gruppenbild entsteht ein paar Monate nach Vollendung von Ultima 7, kurz vor der Übernahme durch Electronic Arts.



Avatar statt Artus: So entstand Ultima 7, Part 2

Ultima 7 setzte auch mit seiner Fortsetzungsfreudigkeit Maßstäbe. Schon vor der Veröffentlichung von The Black Gate wurde dessen zweiter Teil The Serpent Isle angekündigt. Erst im 1993 veröffentlichten Nachschlag kann der Avatar dem Bösewicht Batlin das Handwerk legen. Ein teurer Spaß, für The Serpent Isle war der 1993 übliche Spiele-Vollpreis von rund 130 Mark fällig. Traditionell schreibt Origin für jedes Ultima eine neue Engine. Um die zunehmend teurere Technologieentwicklung wirtschaftlicher zu machen, werden 1990 Spin-offs der Hauptserie konzipiert. Doch die beiden »Worlds of Ultima«-Rollenspiele Savage Empire und Martian Dreams verkaufen sich nicht toll. Durch den aufwändigen Grafikaustausch ist die Produktion zudem teuer als erhofft, Origin ändert seine Recycling-Strategie.

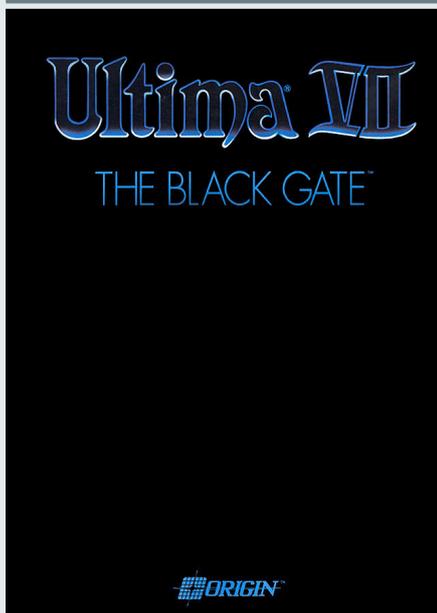
Statt des ursprünglich geplanten Tafelrunde-Rollenspiels Arthurian Legends wird The Serpent Isle in Produktion gegeben, bei dem sich ein Großteil der Ultima-7-Grafiken wiederverwenden lässt. »Ultima 7, Teil 2 war nicht wirklich Teil der Hauptstory. Es sollte uns helfen, die Zeit- und Geldlücke zu überbrücken, bis Ultima 8 soweit war«, meint Richard Garriott. Und Mike McShaffry ergänzt: »Ultima 8 benötigte eine Vorproduktionsphase. Das Team konnte derweil knapp ein Jahr an The Serpent Isle arbeiten und als das fertig war, war Ultima 8 soweit, in Vollproduktion zu gehen.«

etwa Konrad Tomaszkiewicz, der Game Director von The Witcher 3, über sein liebstes PC-Spiel. Ultima 7 als »Realitätssimulation«, auf diesen Aspekt ist der Ultima-Schöpfer Richard Garriott heute noch am meisten stolz. Aber wie so oft bei seinen Ambitionen musste er dafür einiges an Überzeugungsarbeit leisten.

Garriotts »blöde Ideen«

Garriott hält Ultima 4, Ultima 7 und Ultima Online für die besten Serienteile. Sie haben eines gemeinsam: Ihre Entwicklung war von Bedenken geprägt. »Meine Vision für Ultima 4 war, dass es ein Spiel über Tugenden sein sollte. Meine Eltern, mein Bruder, alle anderen Entwickler bei Origin hielten es für eine blöde Idee«, erinnert sich Garriott. »Ich reagierte damit auf Fanbriefe, in denen die Leute schrieben, wie viel Spaß es ihnen gemacht hatte, in Ultima 3 alle NPCs und sogar Lord British umzubringen. Und nun wollte ich just ein Spiel machen, in dem sie das nicht mehr können und sich tugendhaft verhalten müssen!« Später bei Ultima Online glaubt Electronic Arts zunächst nicht an das Potenzial des neuen MMO-Genres: »Das Spiel auf den Weg zu bringen war wie Zähne ziehen«, seufzt Garriott, erst die große Nachfrage nach CDs mit Testversionen überzeugt den Publisher.

Der Look der Packung ist mit »dröge« noch freundlich umschrieben, aber drinnen steckt ein fantastisches Spiel.



Ultima-Schöpfer Richard Garriott griff tief in den Kleiderschrank, um auf Pressefotos sein Alter Ego Lord British zu repräsentieren.



Mit kleinen kosmetischen Verbesserungen und verschärftem Schwierigkeitsgrad geht Ultima 7 in die Verlängerung.



Als die Entwicklung von Ultima 7 1990 beginnt, ist Origin noch unabhängig und Garriott hat das Sagen. Doch seine Vorstellung von einer realistisch durchsimulierten Welt stößt in seinem Team auf Skepsis. »Eine der ersten Ideen für das Spiel lautete: Täuscht den Spieler nicht mit Dingen, die interaktiv aussehen, es aber nicht sind. Macht kein Haus, dessen Tür sich nicht öffnen lässt; kein Klavier, dass man nicht spielen kann. Wenn ihr Objekte ins Spiel einbaut, müssen sie sich so benutzen lassen, wie man es erwartet. Und ihr müsst sie auch für etwas Interessantes verwenden, denn sonst steckt ihr eine Menge Arbeit in etwas, das nicht relevant für die Handlung ist«, erzählt Garriott. »Als ich das ankündigte, hieß es zunächst „Ach, das wird nur unendlich viel Arbeit, das ist es nicht wert. Wen kümmert das schon?“ Aber die Hingabe, all diese Details richtig hinzukriegen, war für mich eine der großen Stärken von Ultima 7.«

Vom Mars nach Britannia

Mike McShaffry erlebt den Projektbeginn als Mitglied des zunächst skeptischen Programmiererteams. Er bewirbt sich nach der Veröffentlichung von Ultima 6 bei Origin und hört zunächst einmal gar nichts. Ein Anruf bringt Klärung: »Die nette Dame am Telefon meinte: Oh, du hast deine Bewerbung an Richard geschickt – das ist das Problem.« Beim Origin-Chef geht solcher Papierkram unter, McShaffry wird gebeten, seine Unterlagen nochmals auf den Postweg zu bringen, aber diesmal zu Händen des Produzenten Dallas Snell. Bald kommt es zu einem Bewerbungsgespräch bei Origin in Austin, Texas. »Da saß ich in einem Raum mit Richard Garriott, Warren Spector, Chris Roberts, Fred Schmidt und Dallas Snell«, erinnert sich McShaffry,



Ultima geht ins Blut: Schaurige Details wie die abgetrennten Pixel-Gliedmaßen hatte man von der Serie nicht erwartet.



Backe, backe einen Klassiker. Die Brotzubereitung ist ein Paradebeispiel für die Fülle an Objekten und realistischen Interaktionen.

»das nenne ich einschüchternd.« Doch der nervöse McShaffry wird schließlich angeheuert und arbeitet zunächst als Programmierer an *Martian Dreams*, einem von Warren Spector geleiteten Sci-Fi-Rollenspiel, das die Engine von *Ultima 6* verwendet. Danach wird er zum neuen *Ultima-7*-Team versetzt und bekommt Garriotts »Jedi-Gedankenkräfte« am eigenen Leib zu spüren.

»Ich erzähle euch mal, wie ein typisches Meeting mit Richard damals ablief«, grinst Mike McShaffry. »Wir wussten die ungefähre Richtung, in die er beim Design wollte, also Dinge wie eine nahtlose Weltkarte oder interaktive Objekte. Und wir stöhnten: Meine Güte, das wird so schwierig, dafür mangelt es an Zeit. Lasst uns Richard davon überzeugen, dass wir es anders machen müssen. Also setzten wir ein Meeting an, bei dem Richard dann als Letzter redete. Er fing an auszumalen, wie cool alles sein würde und was für ein tolles Erlebnis die Spieler dann hätten. Am Ende des Gesprächs waren wir voll von seinen Ausführungen überzeugt, aber sobald wir aus der Tür waren, kehrte die Vernunft langsam wieder zurück: Moment mal, hatten wir dieses Meeting nicht angesetzt, um ihn davon zu überzeugen, dass wir das nicht machen wollten? Mit Richard in einem Raum zu sein, kann eine Person dazu bringen, verrückte Dinge zu tun.« Garriott, der Visionär, wird sich später in seinen Ideen verrennen: Beim actionfokussierten *Ultima 8*, beim unfertigen *Ultima 9*. Doch bei *Ultima 7* dosiert er seine Ambitionen genau richtig.

Glaubhafter Bösewicht gesucht

Diese Weltsimulation dient als Kulisse für eine spannende Geschichte mit interessanten Widersachern. In *Ultima 7* betreten wir erneut das Fantasyreich Britannia und feiern ein Wiedersehen mit vertrauten Städten und Charakteren. Doch seit dem letzten Besuch unseres Avatars sind 200 Jahre vergangen, in denen seine neun Tugenden etwas aus der Mode gekommen sind. Dafür erfreut sich eine Organisation namens »Fellowship« großer Beliebtheit, die Einigkeit, Vertrauen und Würde predigt. Das klingt doch alles ganz vernünftig, selbst der edle Regent Lord British sympathisiert mit der neuen Bewegung und ihrem

Anführer Batlin. Dass da etwas faul ist, ahnen wir jedoch schon bei der Auftaktmission: Unser Avatar fragt Stadtbewohner aus, um Ritualmördern auf die Spur kommen, erst dann (und nach einer Kopierschutzabfrage) darf er die weite Welt erkunden.

Allmählich finden wir heraus, dass die Fellowship ein Instrument des Guardian ist. Nicht der britischen Zeitung, sondern eines ausgesprochen unfreundlichen Wesens aus einer anderen Dimension, das bei nächster astronomischer Konstellationsgelegenheit vorbeischaun will. Der Guardian ist die ominöse Macht im Hintergrund, doch bei *Ultima 7* und dessen zweitem Teil *The Serpent Isle* (das Spiel erscheint in zwei separaten Kapiteln) dient Batlin als konkreter Hauptbösewicht. Die Suche nach einem interessanten Obergegner beschäftigt Garriott ganz zu Beginn der Entwicklung: In der ersten *Ultima*-Trilogie wird der Spieler mit eindimensionalen Superschuftcn konfrontiert, in *Ultima 4* bis *6* steht die tugendhafte Erleuchtung des Helden im Mittelpunkt. Für *Ultima 7* ist nun eine glaubwürdige Inkarnation des Bösen gefragt, wie sie wirklich existieren könnte. Als Garriott in der Tageszeitung *USA Today* eine Werbebeilage der *Scienceology*-Sekte auffällt, hat er seine Inspirationsquelle gefunden.

So verklärt man einen Sektenführer

Anfang der Neunzigerjahre beschäftigen sich auch US-Behörden mit den Praktiken von Scientology. Um ihr Image aufzupolieren, produziert die Glaubensgemeinschaft eine 16-seitige Broschüre, in der ihr Gründer L. Ron Hubbard gefeiert wird: Hubbard der Philosoph, Hubbard der Wohltäter, Hubbard der Seemann, Hubbard der Autor. Garriott nimmt die Propaganda nicht ernst, aber ihm ist klar, dass ihr viele Leute glauben werden. »Da dämmerte es mir, dass dies die Art von Widersacher ist, die ich erschaffen muss«, schreibt er in seiner Autobiographie »*Explore/Create*«. »Niemand von uns weiß, wie historische, charismatische Anführer wirklich waren. Ihr über die Jahre erlangter Kultstatus hindert uns daran, sie als menschliche Wesen wahrzunehmen. Es war faszinierend zu sehen, wie so etwas mit einer zeitgenössischen Figur wie L. Ron Hubbard passiert. Das war das Muster, um einen Gott zu erschaffen – und daraus entstand Batlin, der Hauptschurke von *Ultima 7*. Batlin ist nicht Hubbard. Ich war mehr daran interessiert, wie Hubbard als großer Führer angepriesen wurde, nicht an bestimmten Charakterdetails.«

Nachdem diese Idee geboren ist, denkt sich Garriott einen philosophischen Kodex aus, der von Batlin propagiert wird: »Es scheint eine positive und vernünftig klingende Botschaft zu sein, genauso wie viele Grundsätze von Scientology«. Der Spieler sollte in *Ultima 7* zunächst glauben, dass Batlins Fellowship eigentlich Gutes tun will, doch dann wird die unheilvolle Interpretation ihrer Grundwerte deutlich: Aus Vertrauen wächst blinder Glaube, aus Einigkeit Intoleranz gegenüber Andersdenkenden; und wer der Organisation nicht würdig ist, wird bestraft. Das Betriebsklima im Entwicklerteam ist zum Glück entspannter.



Erfahren wir in den verzweigenden Dialogen neue Schlüsselbegriffe, können diese einfach angeklickt werden. Bei den Vorgängern war noch Tippen auf der Tastatur angesagt.

Wer im versteckten Cheat-Menü herumspielt, riskiert den Zorn von Lord British. Diese Bestrafung wurde ursprünglich als studiointerne Antwort auf einen Entwickler eingebaut, der heimlich einen Geheimraum mit allerlei wertvollen Items einbaute.



Barbecue um Mitternacht

Garriott bezeichnet die Periode der Ultima-7-Entwicklung als den Höhepunkt von Origins Firmengeschichte. Die Ultima-Serie verkauft sich immer besser, mit Wing Commander ist eine zweite Hitzserie etabliert. Der daraus resultierende Ruf als führendes Studio für Highend-PC-Spiele lockt immer mehr talentierte Entwickler nach Austin und Ultima 7 profitierte von diesem Personalsegen: »Das Spiel hatte bis zur letzten Person ein unglaubliches Team. Das ist wahrscheinlich ein Grund, warum es so gut gelungen ist«, betont Garriott. »Wir arbeiteten hart, aber auf eine wirklich freudige Art, nicht wie Sklavenarbeit. Es kam vor, dass wir um Mitternacht Burger auf den Barbecue-Grill warfen, weil noch so viele Leute im Büro waren. Und wenn wir müde wurden, zogen wir uns ins Tonstudio zurück, um Rap-Songs aufzunehmen. Es war ein Happening, eine ganz besondere Zeit.« Mike McShaffry erinnert sich an nächtliche Laser-Tag-Wettkämpfe im Foyer des Origin-Büros: »Wir waren alle ziemlich jung und zu diesem Zeitpunkt hatten sehr wenige Leute im Team eigene Kinder. Origin war für uns wie eine Bleibe, eine Familie.« In diesem Betriebsklima gedeihen spielerische und technische Innovationen, Ultima 7 strotzt vor Aufbruchstimmung und Selbstbewusstsein. Das äußert sich auch in einer Fülle von Gags und Easter Eggs – von denen eines sogar Garriott Rätsel aufgibt.

Ostereier-Detektive

Das Raumschiff aus Wing Commander 2, der versteckte fliegende Teppich, die Wunderwaffe »Hacke der Zerstörung«, schmutzige Windeln, ein Nudistencamp und die Star-Trek-Besatzung – für so ein gewichtiges Rollenspiel bietet Ultima 7 erstaunlich viel Humor und Anspielungen. »Jeder fing damit an, Easter Eggs einzubauen«, erinnert sich Richard Garriott ans grassierende Jux-Fieber, das zunächst keinerlei Regeln folgt. »Aber dann beschlossen gewisse Leute im Team, Easter Eggs zu machen, die

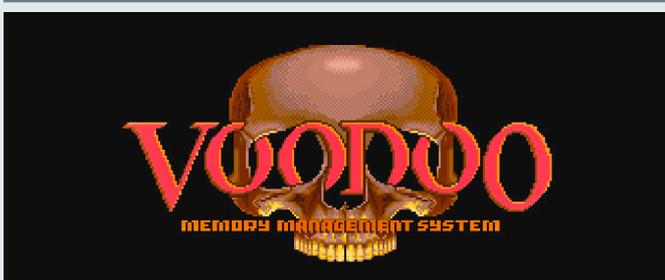
nicht für die Öffentlichkeit geeignet sind. Mit »nicht geeignet« meine ich, dass sie das Gameplay beeinträchtigen.«

Eines Tages kommt ein Mitarbeiter der Qualitätssicherung in Garriotts Büro, beim Herumschauen auf der Karte sei er zufällig auf etwas Merkwürdiges gestoßen: Das Innere eines Bergs ist ausgehöhlt, die beste Ausrüstung und alle Quest-Gegenstände sind hier angehäuft, »eine Art Museum mit allen Artefakten aus dem Spiel«, meint Garriott. »Aber das bedeutete, dass du es sofort lösen konntest, wenn du in diesen Raum gelangtest.« Aber wie? Es gibt keinen sichtlichen Eingang in den Berg, also gehen die Tester auf die Suche nach einem versteckten Portal. Und tatsächlich: Stellt sich der Spieler hinter einem ganz bestimmten Baum auf eine Kiste, wird er in den Geheimraum teleportiert. »Jemand im Team hatte sich also heimlich eine Hintertür gebaut. Wir konnten nun zwei Dinge tun: Ihm sagen, dass wir ihn erwisch hatten und dass er das wieder löschen muss. Oder heimlich die Zielkoordinaten des Teleporters ändern. Wir haben uns natürlich für Letzteres entschieden.« Statt im Schatzberg landet der Avatar nun in einem kleinen Raum, in dem er von Lord British bestraft wird: »Du Schuft wagst es, zu schummeln?« empört sich der Herrscher von Britannia, bevor er den Charakter mit Feuerbällen hinrichtet; die Sequenz ist auch im fertigen Spiel enthalten. Nach diesem Vorfall gilt für alle Designer die Regel, dass Easter Eggs das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen dürfen. Wer will es sich schon mit Lord British verscherzen?

Voodoo, Gumps und Hardware-Hunger

Bei der Umsetzung hochtrabender Spielideen ist Origin traditionell nicht zimperlich, was die Hardware-Anforderungen angeht. Zum »unbeschwertem Spielen« von Ultima 7 empfiehlt der Power-Play-Tester Volker Weitz 1992 eine CPU mit 50 MHz, »Spieler mit einem dicken Bankkonto und der entsprechenden Hardware dürfen sich freuen«. Doch seit dem Erfolg des ressourcenhungrigen Wing Commander vertraut man bei Origin auf die Upgrade-Bereitschaft der PC-Zielgruppe: »Uns wurde schnell klar, dass die Leute ihre Hardware nicht für die neueste Tabellenkalkulation aufrüsten, sondern für das neueste Spiel. Die aktiven Spielekäufer sind auch aktive Hardwarekäufer und umgekehrt. Du liest in einem Testbericht nie Sätze wie: »Das ist das beste Spiel, das noch auf einem 386er läuft!« Wir haben deshalb schon früh beschlossen: Augen zu und durch, volle Kraft voraus, wir machen das bestmögliche Spiel für die Hardware.« Die Engine von Ultima 7 wird von Grund auf neu geschrieben, Maussteuerung und Fenstertechnik sind für ihre Zeit progressive Features. Die Fenster beschenken der Entwicklerszene das schöne Wort »Gump«, eine Abkürzung für »Graphical User Menu Pop-ups«, die sich bis heute gehalten hat: »Mein Team bei Shroud of the

Origins Speichermanager Voodoo wird 1992 noch mit eigenem Logo gefeiert, ist aber zu späteren DOS-Versionen inkompatibel. PC-Starts mit Boot-Diskette sind eine wichtige Avatar-Tugend.



Interview: »Wir hätten Milliarden verdienen können!«

GameStar: 25 Jahre Ultima 7! Habt Ihr solche Jubiläen rot im Kalender markiert oder werden die auch mal vergessen?

Richard Garriott: Ich habe sie zwar nicht im Kalender markiert, aber ich bin ein sehr aktiver Twitter-User und da vergeht kein Jubiläum, ohne dass jemand es erwähnt. Ultima 4, Ultima 7 und Ultima Online erfreuen sich da besonderer Beachtung.

Mike McShaffry: Es gibt eine Community früherer Ultima-Entwickler, die in Kontakt bleiben. Sobald jemand ein Jubiläum erwähnt, ist die Aufregung immer groß: Hey, sind wir schon so alte Säcke? Erinnert sich jemand noch daran, ich habe das meiste vergessen [lacht].

Richard Garriott: Wie das halt so ist, wenn 25 Jahre vergangen sind. Ich kann dir nicht sagen, wie viele Leute schon zu mir gekommen sind und etwas in der Art sagten wie: Hey, was war die Bedeutung von diesem Detail im fünften Raum der achten Höhle? An so etwas soll ich mich nach 25 Jahren noch erinnern?

Mike McShaffry: Ach, dann erfinde doch einfach etwas [lacht].

Wie häufig trifft ihr euch noch persönlich?

Richard Garriott: Manchmal vergehen ein, zwei Jahre, in denen Mike und ich uns nicht treffen. Wir sind beide in der Entwicklerszene von Austin involviert und laufen uns gelegentlich bei Veranstaltungen über den Weg.



Richard Garriott erfand die Ultima-Serie, 1983 gründete er Origin Systems in der Garage seines Elternhauses. Aktuell leitet er bei Portalarium die Entwicklung des Online-Rollenspiels Shroud of the Avatar.



Mike McShaffry: Ich glaube, wir haben uns zuletzt bei »Hearth of Britannia« getroffen, einem Festival für Ultima-Fans?

Richard Garriott: Ja, das stimmt. Joseph To-

schlog ist eines unserer Community-Mitglieder, er organisiert eine Reihe von Events, die er Hearth of Britannia nennt. Jedes Jahr kommt er nach Austin, zusammen mit Dutzenden oder sogar Hunderten von Ultima-Spielern. Wir bringen sie auf unserem Grundstück in Austin unter. Das ist ein langes Wochenende voller Rollenspiel-Spaß, bei dem wir Entwickler uns als die Charaktere verkleiden, die uns in den Ultima-Spielen repräsentieren. Es gibt auch Quests und Prüfungen. Iolo spielt Musik und meistens tritt auch eine Band auf, die Space Bards.

Müsst ihr manchmal an Ultima 7 denken, wenn ihr heute Spiele entwickelt?

Mike McShaffry: Ich arbeite derzeit am On-

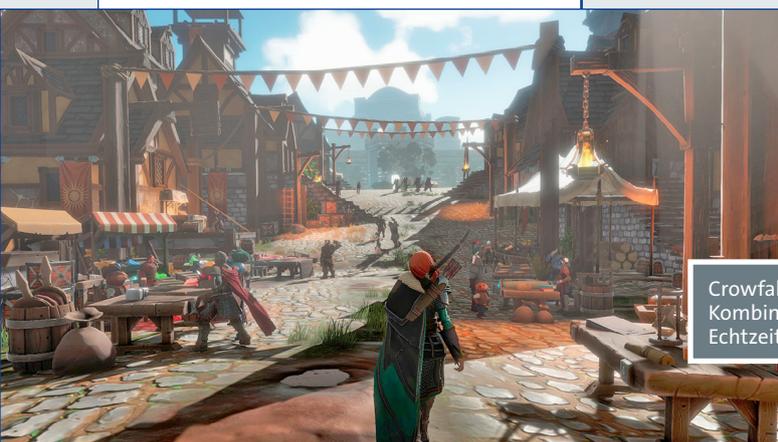
Mike McShaffry fing 1990 bei Origin an. Er war Programmierer im Ultima-7-Team und danach Game Director des Nachfolgers Ultima 8. Derzeit arbeitet er bei Art Craft Entertainment am neuen MMO Crowfall.



Shroud of the Avatar soll an alte Ultima-Tugenden anknüpfen.

line-Rollenspiel Crowfall. Da verwenden wir einige Programmierkonstrukte, die für viele Coder im Team ziemlich neu wirkten, dabei haben wir sie vor über 20 Jahren bei Origin erfunden. Die wurden einige Zeit lang nicht mehr verwendet, und jetzt benutzen wir sie jeden Tag. Ich sagte mit nur: Hm, das kommt mir irgendwie bekannt vor [lacht]. Und dann rollen all die jungen Programmierer mit den Augen, wenn ich mit meinen Geschichten von früher loslege. Wir hatten damals keinen Schimmer, wie cool einige der Sachen waren, die wir geschrieben hatten. Heute denke ich mir manchmal: Verflöxt, wir hätten mit den von uns entwickelten Software-Tools ein eigenes Milliarden-geschäft aufziehen können, wenn wir uns nur darum gekümmert hätten [lacht].

Richard Garriott: An Ultima 7 mag ich am meisten den Aspekt, dass alles, von dem man erwartet, dass es interaktiv sein müsste, es auch ist. Wenn ich mit meinem Team für Shroud of the Avatar rede, sage ich immer noch: Wir werden eine Tugend-Story machen, die mindestens so gut wie Ultima 4 ist. Wir werden eine Realitätssimulation machen, die mindestens so gut wie Ultima 7 ist. Und es ist ein Multiplayer-Spiel, das miteinander verbundene Tätigkeiten erlaubt wie Ultima Online.



Crowfall verspricht eine Kombination aus MMO und Echtzeitstrategie.

Avatar verwendet den Begriff immer noch«, meint Garriott. »Entwickelt für die 386+ Computer von heute mit 2 MB RAM« verkündet ein Sticker auf der deutschen Packung stolz. Für Ultima 7 entwickelt Origin auch den Voodoo-Speichermanager, um RAM jenseits der 640-KByte-Grenze auszunutzen, die das 16-Bit-Betriebssystem MS-DOS auferlegte. Dummerweise ist Voodoo dann später mit der 32-Bit-Version von MS-DOS inkompatibel. Wer weiter Ultima 7 spielen will, muss seinen PC mit einer speziellen Boot-Diskette starten.

Verkauft an den Lieblingsfeind

»Ich finde, man merkt, wie viel Spaß wir an der Entwicklung hatten«, meint McShaffry. »Was ich immer noch an Ultima 7 liebe, ist die Bissigkeit, die wir in verschiedene Aspekte packten. Zum Beispiel, dass wir uns über Electronic Arts lustig machten.« Es ist kein unschuldiger Zufall, dass die Initialen der fiesen Fellowship-Führungskräfte Elizabeth und Abraham »EA« ergeben. Oder dass drei geometrische Figuren zerstört werden müssen, die dem damaligen Logo von Electronic Arts ähneln. Dabei sind diese Anspielungen noch harmlos im Vergleich zu den Boshaflichkeiten von Ultima 6. Da wurde der EA-Gründer Trip Hawkins als toter Piratenkapitän verewigt, dessen meuternde Crew die selben Nachnamen hat wie weitere Mitglieder der Konzernführungsriege. Diese Fehde geht auf das 1987 von Electronic Arts veröffentlichte Rollenspiel Deathlord zurück, das Richard Garriott als allzu dreistes Ultima-Plagiat empfand. Der Groll hindert ihn freilich nicht daran, Origin im September 1992 zu verkaufen – an Electronic Arts. Den Preis für stabilisierte Finanzen und verbesserte Einzelhandelspräsenz muss dann Ultima 8 zahlen.

Wütend, frustriert und deprimiert

Auf einen Serienhöhepunkt folgt ein Tiefpunkt – wie kann das passieren? Ultima 8 ist so ein Thema, bei dem sich die Taktfrequenz erhöht, mit der Garriott auf den Tisch klopft. Vorneweg betont er, dass er die Schuld nicht pauschal Electronic Arts zuschieben will. Das Negativimage der Firma als »Böses Imperium« sei unangebracht, da würden kluge, engagierte Menschen hart daran arbeiten, das zu tun, was sie für richtig halten. »Aber damals praktizierte Electronic Arts einige Dinge, die völlig inkompatibel mit Origins Firmenkultur waren. Sie glaubten zum Beispiel an Einstellungsstopps und Stellenstreichungen. Origin hatte aber vorher nie jemanden rausgeworfen, in unserer Firmengeschichte lag die Fluktuation nahe null. Sobald wir zu Electronic Arts gehörten, kam es zu Quartalskorrekturen, wo es dann hieß: Okay, eure Abteilung muss drei Leute entlassen. Da meinte ich: Moment mal, wieso, warum? Wir hatten doch geplant, sechs Leute mehr anzuheuern! Und die Antwort lautete: Nein, statt sechs Mitarbeitern mehr sind es jetzt drei weniger. Und ihr müsst nach wie vor den Terminplan einhalten. Das er-



Nach dem Serien-Highlight folgt der Absturz: Erheblicher Zeitdruck sorgt bei Ultima 8 Content-Kürzungen und Schlampigkeiten wie der anstrengenden Sprungsteuerung.



gab für uns nicht nur keinen Sinn, es machte uns auch wütend, frustrierte und deprimierte uns.« Den Pünktlichkeitsbestrebungen ist es zu verdanken, dass Ultima 8 als Fragment erscheint.

Diablo vor Diablo

»Ich glaube wirklich, dass das Design, die Vision und die ursprüngliche Intention von Ultima 8 fantastisch waren«, beteuert Richard Garriott, »Hätten wir es so vollendet, wie anfangs geplant, wäre es nicht nur ein Ultima-Höhepunkt geworden, sondern auch ein ›Diablo vor Diablo‹. Es hätte sowohl all die tollen Action-Rollenspiel-Aspekte gehabt als auch die Tiefe, die man von einem Ultima erwartet.« Doch Electronic Arts pocht auf den Erscheinungstermin, schließlich gilt es, langfristige Marketingkampagnen zu planen und Aktionäre mit zuverlässigen Quartalsergebnissen zu erfreuen. »Es war ihr Druck, aber unser Fehler«, bekennt Garriott. Was am 15. März 1994 veröffentlicht wird,

Der versteckte fliegende Teppich ist das Highlight unter den zahlreichen Easter Eggs in Ultima 7.



Die Super-Nintendo-Version von 1994 ist eine Art Ultima 7 light mit abgespeckten Dialogen und Avatar ohne Party-Anhang. 2006 wird sie im Rahmen der Sammlung EA Replay auch für PSP veröffentlicht.

Neues Metaversum der Origin-Altmeister

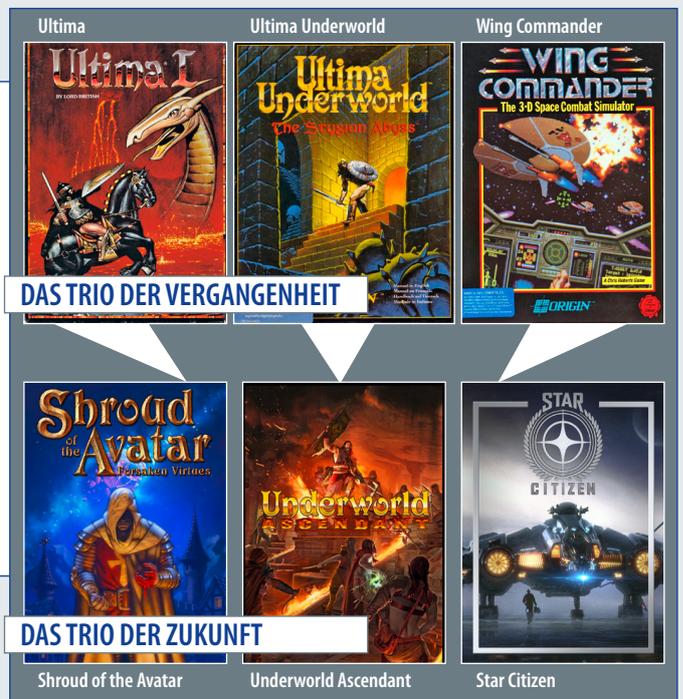
Was haben Star Citizen, Shroud of the Avatar und Underworld Ascendant gemeinsam? Die neuen Projekte von drei Origin-Veteranen sind im selben Multiversum angesiedelt! Bei Ultima 7 liegt das Wrack eines Kilrathi-Raumschiffs im Acker – nur ein Gag oder Andeutung eines gemeinsamen Spielweltraums? Während unseres Gesprächs bestätigt Richard Garriott, dass sich die Ultima-Serie und Weltraumsaga Wing Commander dasselbe Metaversum teilen, »auch wenn die Kontinuität zwischen diesen Spielen immer recht lose war«, wie er lachend einräumt. Dann verrät er, dass das Trio Richard Garriott (Ultima), Chris Roberts (Wing Commander) und Paul Neurath (Ultima Underworld) wieder etwas ausheckt: »Wir machen das heute noch: Shroud of the Avatar, Star Citizen und Underworld Ascendant teilen sich ein Universum. Es gibt also Artefakte von Star Citizen in den beiden anderen Spielen und umgekehrt.« Auch die Hintergrundgeschichten der Spielwelten sollen das gemeinsame Multiversum berücksichtigen.

ist schlichtweg unfertig, aus Zeitgründen entfallen rund zwei Drittel der ursprünglich geplanten Story-Schauplätze. Auch Feinschliff und Bedienung leiden unter der Hetze. Die berühmte Sprungsteuerung wird erst durch einen späteren Patch erträglich. Eine leidvolle Erfahrung, auch für das Entwicklungsteam: »Am Ende war es uns egal, wie schlecht das Spiel war«, seufzt Mike McShaffry über den Produktionsstress.

Nicht nur Termindruck und Kürzungsaxt werden zum Verhängnis, es gibt einen Qualitätsverlust beim Entwicklungsteam. Die tolle Truppe von Ultima 7 wird auf vier verschiedene Projekte verteilt. Zwar stoßen neue Leute hinzu, aber durch die Personalverteilung wird »es schwieriger, die alte Magie wieder zu entfachen«, meint McShaffry, der Ultima 8 als Game Director betreut: »Es war das erste Mal, dass ich irgendetwas gemanagt hatte. Es wurde unglaublich viel Druck gemacht, das Spiel vor Ende März 1994 zu veröffentlichen. Der Crunch war so absurd, dass wir nicht mehr geradeaus denken konnten. Zu dieser Zeit arbeiteten wir 100-Stunden-Wochen. Inzwischen wissen wir, dass das menschliche Gehirn bei zu viel Erschöpfung nicht mehr kreativ sein kann. Als Ultima 8 abgegeben wurde, war jeder fertig und heilfroh, es hinter sich zu haben.« McShaffry lernt eine wichtige Lektion: »Niemanden juckt es, wenn du dein Spiel später veröffentlichst. Hauptsache, die Qualität ist hoch – bescheiße die Spieler nicht.«

Aus heutiger Perspektive

Was würden die beiden Herren bei einem hypothetischen Remake von Ultima 7 heute anders machen? Richard Garriott ist mit dem Spiel an sich immer noch zufrieden. Könnte er den Programmcode komplett neu schreiben, würde er sich vor allem Engine und Entwicklungstools widmen: »Unsere Vehikel und Schiffe waren keine eigenständigen Objekte, die mussten aus



verschiedenen Teilen zusammenschustert werden. Und bei auf Stühlen sitzenden Charakteren war es ein riesiges Gemurkse, die Beine bei allen vier Richtungen hinzukriegen, etwa ob sie von etwas verdeckt werden oder sichtbar sind. Das lag am damaligen Stand der Technologie, und es wäre ein großes Plus, die Tools zu verbessern. Wir hatten das weitgehend für die Spieler gefixt, aber es war ein arges Gefummel für die Entwickler.«

Mike McShaffry hat sich einige Gedanken über die Betrachterkamera gemacht: »Viele Spielefirmen haben bei Fantasy-Rollenspielen die Ego-Ansicht gewählt, aber die hat so einige Nachteile, vor allem wenn du eine ganze Heldengruppe steuerst. Die Perspektive ändert das ganze Gameplay: Wenn du von außen auf deine Charaktere blickst, kann sich keiner hinter dir anschleichen, aber du siehst auch nicht sehr weit. Das wirkt sich darauf aus, welche Geschichte man erzählen, welches Abenteuer man designen kann. Klar, die Grafik sollten wir enorm verbessern, aber die Kamera ist eines der Dinge, die ich nicht ändern würde.« Und wo wir gerade beim Spinnen sind: Wie hätte sich die Ultima-Reihe vielleicht fortentwickelt, wenn Origin weiter an ihr gearbeitet hätte? Da kann sich McShaffry ein Werk von Peter Molyneux als Vorbild vorstellen: »Ultima 10 oder 11 wären vermutlich Fable sehr ähnlich gewesen. Ich mochte dieses Spiel wirklich sehr, weil du alle möglichen Entscheidungen treffen konntest, die sich auf die Welt auswirkten, egal ob gut oder böse. Aber das hätte wohl zu einem weiteren Meeting geführt, in dem mich Richard von etwas ganz anderem überzeugte.« ★



Wiedersehen mit alten Weggefährten macht Freude ... meistens. Nicht nur lolo ist von Chuckles' einsilbigem Rätsel genervt.

Unter der Erde warten in Britannia weitläufige Dungeons. Und ein Drache. Mit einem Schatz. Die Echtzeit-Kämpfe sind allerdings unübersichtlich – am besten automatisiert man den Avatar.

