

Legendär schlecht: King's Quest 5

EIN KÖNIGREICH FÜR ETWAS LOGIK



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. An der King's-Quest-Serie beeindruckten ihn einst die animierten Spielfiguren des ersten Teils, doch mit der eigenwilligen Puzzlelogik wurde er nie so richtig warm. Schließlich zeigte Lucasfilm Games ab 1987, wie fair und spaßig Adventures sein können.

ZEUGNIS

4

»Die gebotenen Puzzles markieren mehr oder weniger den Tiefpunkt der Saga. Die Standard-Iconleiste verführt den Spieler dazu, eher rumzuprobieren, als wirklich rumzurätseln. Ironischerweise ist die völlig umgekrempelte Präsentation mitverantwortlich dafür, dass hier einfach kein rechter Spielspaß aufkommen will. Die VGA-Grafiken sind zwar ein Augenschmaus, aber der Preis dafür ist einfach zu hoch: Am Amiga hat man ohne Turbokarte und Festplatte kaum noch eine Chance, das dritte Bild im Wachzustand zu erleben.«

(Amiga-Joker Sonderheft 4/1993, 48 von 100 Punkten)

»Sierra hat sich an Lucasfilm-Adventures und deren vorbildlichem Benutzersystem orientiert, aber die rechte Stimmung kommt beim Spielen nicht auf. Die Geschichte ist recht bieder. Der zugegebene originellen Puzzles – schade, schade, nicht mein Fall, auch von dem System hatte ich mir mehr erwartet, außerdem ist das Spiel nicht sehr umfangreich.«

(Power Play 2/1991, 66 von 100 Punkten)

»Die liebevolle Aufmachung täuscht nicht darüber hinweg, dass King's Quest 5 weniger komplex ist als andere hauseigene Adventures, z.B. das schwierige neue Trial by Fire. Profis haben die Rätsel innerhalb eines Nachmittags gelöst. Dennoch: Weil's so schön ist und einen unwiderstehlich in die Traumwelt entführt, gibt's noch einen Hitstem!«

(ASM 2/1991, 10 von 12 Punkten)

Moderne Bedienung, schicke Grafik, märchenhafte Verkaufszahlen – doch spielerisch ist King's Quest 5 der blanke Horror. Mit blödsinnigen Puzzles und sadistischen Sackgassen setzt Sierra 1990 dem Adventure-Genre die Krone auf.

Von Heinrich Lenhardt

Die beiden Marktführer im beliebten Adventure-Genre veröffentlichen Ende 1990 zwei mit Spannung erwartete Neuheiten. The Secret of Monkey Island von Lucasfilm Games ist eine Piratenkomödie mit eleganter Bedienung, klugem Wortwitz und fairen Puzzles; es gibt weder Sackgassen noch tödliche Situationen. King's Quest 5 von Sierra entpuppt sich als das genaue Gegenteil. Zwar

lässt Roberta Williams das Textparser-Zeitalter hinter sich und stellt die Erfolgsserie endlich auf die von Fans lang erwartete Icon-Steuerung um, doch diese Maßnahme spornt die Designerin zu neuen Superlativen an: Selbst nach den Maßstäben des nicht gerade mit Spiellogik verwöhnten Königreichs Daventry ist der fünfte Teil bemerkenswert abstrus, unfair und nervtötend.

Mit Tambourin und Sahnetorte

Man könnte ganze Kongresse mit der Frage beschäftigen, welches nun das dümmste Puzzle von King's Quest 5 ist. Zu zahlreich sind die Kandidaten alleine in der Kategorie »Macht null Sinn«. Wie vertreibt man eine giftige Schlange? Logisch: indem man ein Tambourin schwenkt. Was stoppt den wütenden Yeti? Ganz klar: Sahnetorte ins Gesicht. Wie überwindet man einen Felsen, der den Weg versperrt? Total einleuchtend: Wir

spritzen etwas Honig auf den Weg und werfen dann mit Edelsteinen. Wie, euch erschließt sich der Sachverhalt nicht ganz? Na gut, Spoiler: Die Klunker locken einen Elfen an, der beim dritten Klauversuch im Honig steckenbleibt und über seine Befreiung dann so glücklich ist, dass er die Felskreatur zur Fortbewegung animiert. Der Untertitel von King's Quest 5 ist das Wortspiel »Absence makes the heart go yonder*«. Im Hinblick auf die abwesende Logik wäre »WTF?« prägnanter und treffender gewesen.

Klick ins Unglück

Wohl weil das neue User-Interface dazu verleitet, alles mit jedem auszuprobieren, hat Sierra beim Puzzledesign die Waffen gestreckt. King's Quest war schon immer eine Zumutung für den gesunden Menschenverstand, doch Teil 5 ist dermaßen durchgeknallt, dass es fast schon wieder gut ist.



Ein Wurf mit der Sahnetorte ist die einzige Methode, um den Yeti auszuschalten. Dumm nur, wenn man besagte Torte vorher gegessen hat. Sehr lecker, aber (wie so vieles in KQ5) den Fortschritt blockierend.



Oben ist die Icon-Leiste des neuen Point-and-click-Systems zu sehen, unten eine Katze auf Rattenjagd. Wir haben nur eine Chance, um binnen weniger Sekunden mit dem richtigen Gegenstand zu reagieren.

Genre: Adventure**Publisher:** Sierra**Entwickler:** Sierra**Veröffentlichung:** 1990

Legendär, weil: ... King's Quest seinerzeit die erfolgreichste Adventure-Serie in den USA war. Als erstes Spiel der Reihe verwendete Teil 5 farbenprächtige VGA-Grafik und ein modernes Icon-Interface.

Schlecht, weil: ... hinter der betörenden Pracht ein spielerisches Leichtgewicht steckt. Von hanebüchenen Ausprobierpuzzles ohne Sinn und Verstand über frustrierende Labyrinth bis hin zu heimtückische Sackgassen ließ Sierra kaum ein Genre-Fettnäpfchen aus.

Fazit: Ein Point&Click-Märchenbuch voller Todesfallen, das sich redlich bemüht, die Spieler auf den Holzweg zu führen. Selten wurden Adventure-Fans mit so viel Aufwand für dumm verkauft.

Statt durch Nachdenken und Kreativität auf die Lösung zu kommen, klickt man sich im Inventar die Finger wund und versucht verzweifelt, Einsatzgebiete für die gesammelten Objekte zu finden. Warum kann ich nicht die Sahnetorte auf die Schlange werfen und später den Yeti mit dem Tambourin ärgern? Weil die Entwickler das so nicht wollen; der Spielspaß soll darin bestehen, die absonderlichen Wege ihrer Fantasie zu ergründen.

In der Tat beschreiben manche Tester damals die Puzzles von King's Quest 5 als relativ einsteigerfreundlich: Wenn sich die Lösung ohnehin nur durch Ausprobieren rausfinden lässt, sind ahnungslose Einsteiger auch nicht schlechter gestellt als intelligente Genrekenner. Nur wird die Experimentierfreude durch eine stattliche Anzahl Fallen und Sackgassen getrübt, die das Durchspielen unmöglich machen. Beweisstück A: die dusselige Ratte. Vor der Bäckerei werden wir Zeuge, wie sich eine Katze eine vorbeihuschende Ratte schnappt. Um den Nager zu retten, müssen wir ganz fix den alten Schuh aus dem Inventar holen und auf die Katze werfen. Wer das kurze Zeitfenster verpasst

und danach seinen Spielstand überschreibt, ist hoffnungslos verloren. Denn es gibt nur eine Gelegenheit, die Ratte zu befreien, diese Sequenz wird nicht wiederholt. Und nur wenn der Nager überlebt, beißt er später das Seil durch, mit dem unser Held Graham festgebunden wird. Selbst dann, wenn King's Quest 5 halbwegs Sinn ergibt (immerhin wird die Katze nicht mit einem Tambourin verscheucht), findet es solche Wege, um den arglosen Anwender hereinzulegen. Die üblichen tausend Tode, weil man auf etwas geklickt oder zu nahe an einem Abgrund verweilt hat, sind wenigstens auf eine ehrliche Weise unfair. Doch den Spieler nicht mal darauf hinzuweisen, dass er sich gerade den Fortschritt verbaut hat, ist schon fortgeschritten niederträchtig.

Einmal und nie wieder

Diverse Fisimatenten sollen außerdem verhindern, dass das recht schlanke Adventure in Windeseile durchgespielt ist. Da dürfen Labyrinth als ebenso zeit- wie nervenraubende Beschäftigung nicht fehlen. In der Wüste müssen wir durch Ausprobieren den kürzesten Weg von Wasserstelle zu Wasserstelle herausfinden, damit Held Graham nicht verdurstet. An diesem Schauplatz erwartet uns die nächste »Es gibt nur eine Chance«-Situation: Nach Öffnung einer Schatzhöhle bleiben nur wenige Sekunden, um neben der unübersehbaren magischen Lampe auch die pixelgroße Münze aufzusammeln, die daneben unauffällig am Boden liegt. Und weil der zur Öffnung notwendige Zauberstab überflüssigerweise zerbricht, ist es unmöglich, sich ein zweites Mal in der Höhle umzuschauen. Da kommt Freude auf, wenn einem viel später dämmert, dass da vielleicht noch ein weiterer Gegenstand versteckt war – es aber unmöglich ist, noch an ihn ranzukommen.

Erzähl mir keine Märchen

Anlass für König Grahams Abenteuer in King's Quest 5 ist die Missetat des Zauberers Mordack, der Frau und Kinder des Serienmonarchen entführt. Statt nun das Jungesellenleben zu genießen und in Ruhe Monkey Island zu spielen, reist unser Held

durch Wüsten und Wälder, durchquert Gebirge und Gewässer, um seine Sippschaft zu retten. Begleitet wird er von der sprechenden Eule Cedric, die auf der Penetranzskala der anstrengenden Kunstfiguren irgendwo zwischen Jar Jar Binks und Office-Assistent Karl Klammer anzusiedeln ist. Das Federvieh redet klug, aber wenig hilfreich daher und ist eher nervig als niedlich.

Dass dieser Adventure-Totalschaden relativ gnädig besprochen wurde, liegt zum einen an der komfortablen Icon-Steuerung, zum anderen an der Bilderbuch-Präsentation. Bei der VGA-Grafikversion kommen handgemalte Hintergrundbilder und detaillierte Animationen gut zur Geltung. Rund ein Jahr nach der Diskettenveröffentlichung erscheint sogar eine CD-ROM-Version, bei der alle Dialoge gesprochen werden. Dieses Novum hat allerdings einen kleinen Nachteil: Statt Schauspieler für die Sprecherrollen anzuheuern, holte Sierra mehr oder weniger talentierte Mitarbeiter vors Mikrofon. Entsprechend unbeholfen klingt das Resultat: Während unser Held Graham wie eine Einschlafhilfe schwadroniert, möchte man Falsett-Federvieh Cedric (»It's a poiiiisonous snake!«) nur noch den Hals umdrehen.

Die Welt ist ungerecht

Am Ende von King's Quest 5 haben wir Monster mit Erbsen umgeworfen und einen Zauberstab-Apparat mit vermodertem Käse betrieben. Das größte Rätsel bleibt jedoch der kommerzielle Erfolg, den Sierra mit seinem Märchenschwachsinn hat. In den USA wird King's Quest 5 als Spiel für die ganze Familie vermarktet und rund eine halbe Million Mal abgesetzt. Der königliche Krampf kommt auf seinem Heimatmarkt deutlich besser an als Jahrgangsgenosse The Secret of Monkey Island: Das Lucasfilm-Meisterwerk ist rückblickend gesehen das dramatisch bessere Spiel, wird aber erst durch die guten Verkäufe in Europa gerettet. Und weil einem der Erfolg recht gibt, murkst Sierra fröhlich weiter: »Die Designer haben den Sackgassen-Faktor voll ausgekostet«, stöhnt zwei Jahre später PC Player dann über Nachfolger King's Quest 6 – doch der war wenigstens frei von sprechenden Eulen. ★



Dank solcher Meisterleistungen wurden sicher viele Lösungsbücher verkauft: Um einen Felsen zu verrücken, kleistern wir Honig auf den Boden und werfen wiederholt Edelsteine hin.



Damit Spieler nicht zu früh in die Gebirgsregion vordringen können, wurde rechts oben eine Giftschlange platziert. Warum sich die einzig und allein mit einem Tambourin vertreiben lässt, bleibt ein Rätsel.