



HALL OF FAME

King's Quest

In der Ursuppe der PC-Spiele war dieses Kult-Adventure ein technischer und grafischer Quantensprung.



Originalversion (1984): Sir Graham bewegt sich frei durchs gezeichnete Königreich Daventry.

DVD-XL
Video-Special

Lange bevor **Die Sims** zur bestverkauften Spieleserie der Welt wurden, trug diesen Titel über mehr als ein Jahrzehnt eine andere Reihe: **King's Quest**. Ihre Geschichte geht zurück bis in die Anfangstage der PC-Spiele. 1983 entwickelte der Computergigant IBM einen Heimcomputer namens PC Jr., der nicht nur als Arbeitsgerät gedacht war, sondern auch als Spielmaschine. Zum Beweis dafür brauchte man ein vorzeigbares Spiel. Nur waren typische PC-Programme zu jener Zeit kaum mehr als Textwüsten, im besten Fall unterlegt von Strichgrafiken. IBM vergab den Entwicklungsauftrag an ein kleines Studio in Oakhurst, Kalifornien, das schon einmal technische Pionierarbeit geleistet hatte: 1980 veröffentlichte Sierra On-Line **Mystery House**, das erste Abenteuerspiel mit Grafiken. Für

den PC Jr. sollte Sierra erneut optische Standards setzen. Das Mega-Projekt beschäftigte sechs Programmierer über 18 Monate und verschlang fast 700.000 Dollar – das ist selbst heute noch eine imposante Summe für ein Adventure, damals unerhört. **King's Quest** erschien im Mai 1984.

Wow, das bewegt sich!

IBM bekam das, was sie sich gewünscht hatten: ein technisches Meisterwerk. Zum ersten Mal konnten Spieler auf dem PC einen Charakter durch eine gezeichnete Landschaft steuern, ihn hinter Objekte laufen lassen und hinein in die Tiefe des Raums. Zum ersten Mal baute ein Spiel eine digitale Bühne auf, in deren Kulissen man herumstöbern konnte, eine brillante Einladung zur Entdeckungstour. Denn zu allem, was da auf einmal zu sehen war, konnte man hinlaufen und damit herumexperimentieren, indem man beliebige Textanweisungen eintippte, »Schau den Baum an«, »Nimm den Eimer«, »Iss den König«. Gut, das meiste brachte nichts. Aber doch hatte das Spiel schon überraschend viele Kommentare auf

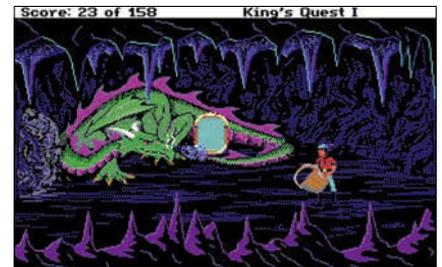
Lager, und noch viel mehr Tode. Die Märchenwelt von Daventry, in der der Ritter Sir Graham drei magische Gegenstände sucht, ist ein gefährlicher Ort, in dem Abgründe klaffen, reißende Ströme fließen, Oger durch die Wälder streifen und die Hexe schon den Kessel heizt. Knapp ein Jahrzehnt bevor das Adventure-Genre den Tod als Spielelement abschaffte, war er in **King's Quest** sensationell faszinierend, denn Sierras Grafiker hatten Grahams Goodbyes mit kleinen Animationen in Szene gesetzt. Und so suchten viele Spieler eher nach neuen Möglichkeiten, ihn ins Jenseits zu schicken, als nach Lösungen für seine Aufgabe.

Erst Flop, dann Top

Unter dem technischen Zuckerguss war **King's Quest** zwar ein ziemlich dürres Stück Spiel, das sich für seine Minimal-Story bei klassischen Märchen bediente und mit Erfahrung in gut 15 Minuten zu lösen ist. Aber es lag trotzdem nicht am Spiel, dass es zunächst floppte, sondern an den mauen Verkaufszahlen des PC Jr. Erst als Sierra **King's Quest** auf normale PCs und den Apple 2 portierte, wurde ein märchenhafter Erfolg daraus. Wie groß, das zeigt allein die Dauerhaftigkeit des Spiels: Im Verlauf der nächsten sechs Jahre wurde es immer wieder neu aufgelegt, 1987 als Remake in EGA-Grafik, 1990 als »verbesserte« Version mit neuem Interface. Und natürlich



EGA-Version (1987): In der ersten Neuauflage werden Sir Grahams Tode ein gutes Stück ansehnlicher.



Sierra-Remake (1990): Neues Interface, runderneuerte Grafik, aber inhaltlich das gleiche Spiel.



Fan-Remake (2001): Eine Gruppe Fans erstellt eine kostenlose Version mit VGA-Grafik und Sprachausgabe.

folgten Fortsetzungen, bis 1998 sieben Stück. Dann war die Ära der Adventures zu Ende, und damit auch die von **King's Quest**. CS

Deswegen legendär

- Urvater aller Grafikadventures
- technisch meisterhaft, freie Bewegung
- buntes Märchen-Potpourri
- Sir Graham stirbt Dutzende Tode

KING'S QUEST

ADVENTURE

PUBLISHER Sierra
ENTWICKLER Sierra
QUELLE www.agdinteractive.com (Fan-Remake)
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1984
CA. PREIS –
USK ab 0 Jahren

HARDWARE MINIMUM 200 MHz, 64 MB RAM
SO LÄUFT Die Originalversion läuft unter Windows Vista und Windows 7 nur mit dem kostenlosen Emulator DOSBox. Das Remake von AGD Interactive läuft problemlos.

FAZIT Der Urahn aller grafischen PC-Spiele – ein Meilenstein.

