

King's Quest: Der seinen Ritter stand

ROYAL – MIT GANZ WENIG KÄSE!

Genre: **Adventure** Publisher: **Activision** Entwickler: **The Odd Gentlemen** Termin: **28.7.2015**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Special

Der König ist tot, lang lebe der König: Nach 17-jähriger Pause kehrt die Hit-Serie von Sierra zurück – als erstaunlich frisches, episodisches Abenteuer. Von Thorsten Küchler

Das Finanzamt des Fantasy-Königreichs Davenporty kann sich auf satte Rückzahlungen gefasst machen: Ritter Graham latscht in der zweiten Spielhälfte der ersten Episode des neuen King's Quest derart atemlos umher, dass er in seiner Steuererklärung die maximale Pendlerpauschale gelten machen dürfte. Ja, Entwickler The Odd Gentlemen hat es mit seiner Hommage an die Adventure-Klassiker in dieser Hinsicht dezent übertrieben. Strafferes Rätseldesign und eine klarer strukturierte Spielwelt hätten die erste von fünf geplanten Episoden zum Hit gemacht – so bleibt es beim noch ausbaufähigen, aber bereits verflixt guten und vor allem erstaunlich umfangreichen Start: Zum Durchspielen von King's Quest: Der seinen Ritter stand benötigt man gut und gerne sechs Stunden!



In den recht kurzen Gesprächen suchen wir uns ein Thema aus, über das wir quatschen wollen.

Teurer als die Konkurrenz

Gehen wir zuerst einmal die notwendigen Fakten durch: King's Quest ist, wie die Konkurrenz von Telltale oder Dontnod (Life is Strange), eine in Häppchen zerstückelte Adventure-Miniserie. Wer sich vorab für einen Komplettkauf aller Folgen entscheidet, der

zahlt knapp 40 Euro und erhält zum Dank einen noch nicht näher beschriebenen Story-Epilog gratis mit dazu. Einzeln kosten die Episoden knapp zehn Euro. 40 Euro, zehn Euro? Happig, aber man bekommt auch mehr als bei der Konkurrenz, wenn die folgenden Kapitel so lang sind wie das erste.



Diese Planke müssen wir nur einmal im Schneckentempo überqueren, auf dem Rückweg lässt der Erzähler diese öde Stelle einfach aus.



Erschießen wir den Drachen oder lassen wir ihn frei? Entscheidungen wie diese sind selten.

Wohltuende Wortakrobaten

Wie es sich für ein modernes Adventure gehört, wird auch in King's Quest mächtig viel gesabbelt: Während die deutschen Synchrosprecher ihren Job durchweg gut machen und von piffig lokalisierten Scherzen profitieren, ist die Originalsprachausgabe schlichtweg famos. Vor allem Christopher Lloyd (der verrückte Doc aus den »Zurück in die Zukunft«-Filmen) ragt heraus: Als alternder König übernimmt er die Rolle des Märchenonkels, der die Rahmenhandlung mit herrlich gebrechlichem Timbre und einer guten Portion Selbstironie erzählt. Um die Brücke zu den alten King's-Quest-Teilen zu schlagen, inszeniert Entwickler The Odd Gentlemen seine Story als eine Art Rückschau auf die Ritterkarriere des Helden Graham. Dieser Kniff hat auch spielerische Auswirkungen: Scheitert man an einer der seltenen Action-Passagen, so geht das Abenteuer schnurstracks wieder weiter – schließlich hat den allgegenwärtigen Erzählopa dann eben einfach nur sein Gedächtnis getäuscht oder er hat uns nur mit einer möglichen Alternative zu den wahren Geschehnissen unterhalten. Action-Passagen? Richtig gelesen: King's Quest besteht zwar zu einem Großteil aus typischen Puzzles und Dialogen, streut aber auch immer wieder Flucht-, Renn- oder Kampf-Elemente

ein. Diese sind aber meist so simpel, dass stures Nachdrücken der eingblendeten Tasten genügt, um den nächsten der fair gesetzten Speicherpunkte zu erreichen.

Ich hole, also bring ich!

Nach einem fein inszenierten, aber strikt linearen Auftakt mutiert King's Quest urplötzlich zum Wander-Simulator: Graham spaziert durch eine Welt, die aus knapp zwei Dutzend kleineren Bereichen besteht. Leider ist aufgrund der fest vorgegebenen Kameraperspektiven nicht immer klar, wo denn nun der jeweilige Weg genau hinführt. Zudem steuert sich das Spiel mit der Tastatur etwas hakelig, die Maus kommt obendrein nur selten zum Einsatz. Wir empfehlen ein Gamepad.

Die meisten Aufgaben folgen dem klassischen Botendienst-Schema: Mal will der Bäcker Zutaten für seinen Kuchen, mal fahndet man nach einem Ersatzrad für einen Wagen. Das Interface bleibt entsprechend unaufdringlich: Befindet sich Graham in der Nähe eines untersuch- oder aufsammelbaren Objekts, so wird ein entsprechendes Symbol eingeblendet. Und das Inventar besteht zu meist nur aus wenigen Gegenständen. Wer knackige Rätsel sucht, der wird hier also nicht fündig – auch wenn im späteren Verlauf einige anspruchsvollere Aufgaben wie etwa ein Brettspiel-Duell warten. Ähnlich



Seltsames Duell: Wir können nur gewinnen, wenn wir unseren Gegner zum Stolpern bringen.

Warum keine Wertung?

Wie schon bei den Telltale-Adventures Tales from the Borderlands und Game of Thrones verzichten wir (vorerst) auf eine Wertung. Erst wenn alle fünf Episoden von King's Quest erschienen sind, lässt sich das Gesamtwerk seriös einschätzen.

entschlackt kommen auch die Entscheidungsmöglichkeiten daher: So kann man an einigen Stellen zwar aus mehreren Vorgehensweisen wählen, aufwühlende Dinge wie in Life is Strange sind jedoch nicht dabei.

Achtung, jetzt kommt ein Cartoon!

Grafisch setzt King's Quest zumindest im Genre der Episoden-Adventures neue Maßstäbe. Trotz einiger grobschlächtiger Texturen erinnert die virtuelle Fabel an eine Mischung aus Zeichentrickfilm und dem Spielhallen-Klassiker Dragon's Lair: Sämtliche Charaktere wirken wie von Hand gemalt und sind dabei auch noch herrlich geschmeidig animiert. Und die Hintergründe würden mit ihrer stimmigen Beleuchtung locker als Gemälde in einer Kunstgalerie durchgehen. Der Humor ist indes nicht jedermanns Sache: Irgendwo zwischen Monty Python und »Robin Hood: Helden in Strumpfhosen« kommt der Slapstick zwar sympathisch, machmal aber auch sehr albern rüber. Jedoch kann sich selbst der ernsteste Stoffel ein Lachen nicht verkneifen, wenn die Soldaten von Davenport mit neonbunten Socken aufmarschieren, um die Rückenleiden der protestierenden Brückentrolle zu minimieren. Hoffentlich setzen die Gardisten diese Investition nicht auch noch von der Steuer ab, sonst muss das Finanzamt irgendwann Insolvenz anmelden. ★



Thorsten Kuchler
@GameStar_de



Die Queen mag es vielleicht nicht sein, aber ich bin echt amused: Darüber, dass King's Quest derart frisch und schick aus der Versenkung auftaucht. Darüber, dass die Mischung aus Action und Adventure so reibungslos funktioniert. Und vor allem darüber, dass die humorige Inszenierung bei mir ein Dauerschmunzeln auslöst. Nun gut, das Rumgelatsche im Rahmen einiger Rätsel nervt gewaltig – aber irgendwie kann man diesem charmanten Märchen nicht richtig böse sein. Zumal die englische Sprachausgabe fast schon irrwitzig cool rüberkommt und Held Graham mit seiner tolpatschig-schlitzohrigen Art ein bisschen an Guybrush Threepwood erinnert. Teil 2 kann also gar nicht früh genug kommen und dann gerne auch etwas kürzer sein – künstlich gestreckte Passagen hat ein solcher Adventure-Spaß doch gar nicht nötig.