



EnDOSkopie – King's Quest I: Quest for the Crown

Description

King's Quest I ist ohne Zweifel eines der wichtigsten Meilensteine im Adventure-Genre. Das von Roberta Williams entworfene Spiel war zu seiner Zeit revolutionär. Im Gegensatz zu den allermeisten Abenteuerspielen, deren Schwerpunkt auf Rätsel lag, hatte es Grafik, Animationen, Sound und vieles mehr. Es leitete zugleich den Aufstieg von Sierra On-Line ein.

IBM und sein Junior

Der erste Heimcomputer [von IBM war bekanntlich der PC](#), der 1981 auf den Markt kam. Innerhalb von zwei Jahren hatte der PC ein großes neues Ökosystem von Hardware und Software geschaffen und war mit 26 % aller 1983 verkauften Mikrocomputern fast führend auf dem Heimcomputermarkt, an zweiter Stelle nach dem viel preiswerteren Commodore 64.



C64 – Foto: Wikipedia

1982 gab es in der Computerbranche Gerüchte über ein neues IBM-Produkt mit dem Codenamen „Peanut“, das den Erfolg des PC wiederholen sollte. In den Gerüchten wurde Peanut als ein Heimcomputer mit 64 kB Speicher beschrieben, der mit dem IBM PC kompatibel sein, das IBM Servicenetz in Anspruch nehmen und mit 600 bis 1.000 US-Dollar günstiger als der Apple II sein sollte. IBM dementierte diese Gerüchte, aber die Kunden besuchten die Geschäfte und versuchten, das Produkt zu kaufen, und die Umsätze, Produktpläne und Aktienkurse der Konkurrenten reagierten auf den offiziell nicht existierenden Computer mit dem, was die Presse „Erdnusspanik“ oder „The Great Peanut Roast“ nannte.



IBM PC 5150 Wikipedia

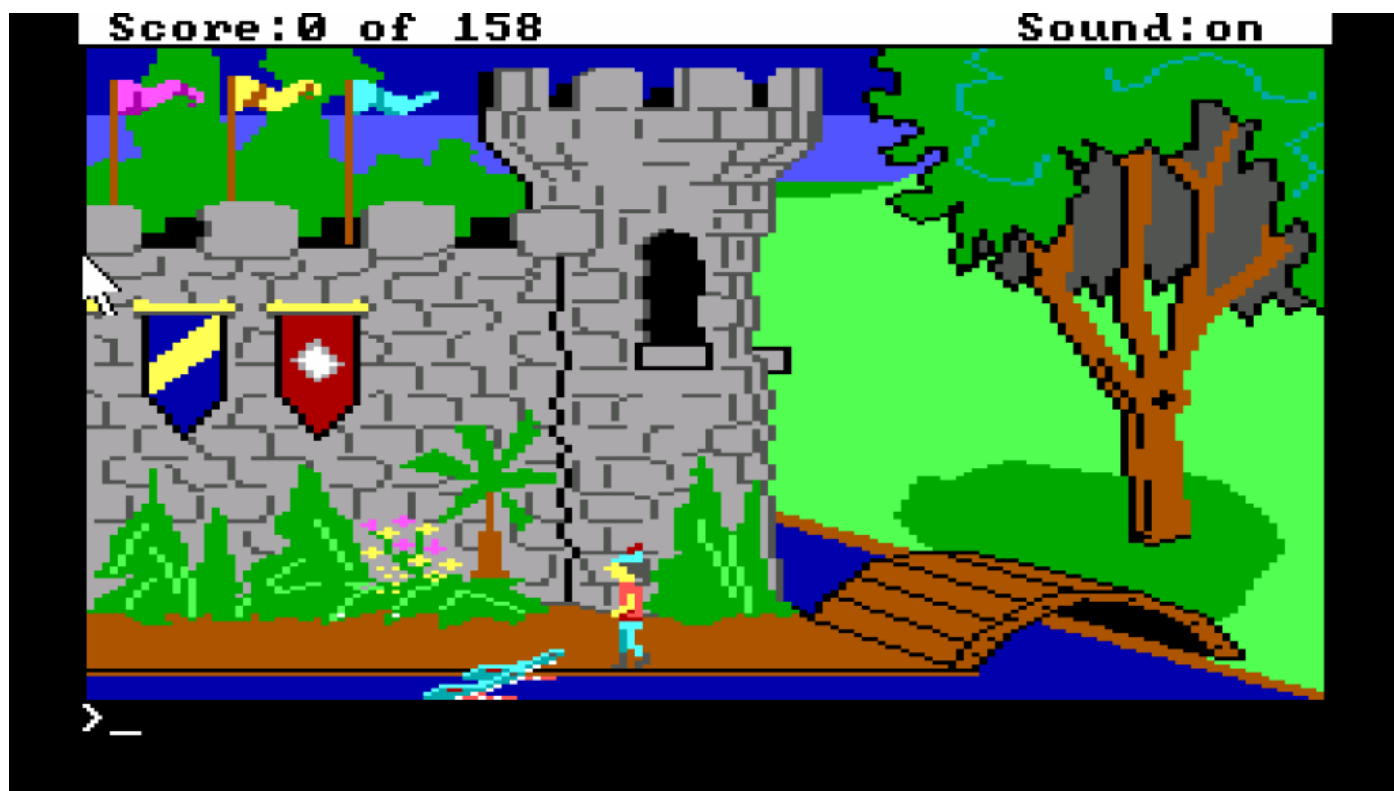
Im September 1983 waren Bücher und Zeitschriftenartikel über Peanut veröffentlichungsreif, und es waren nur noch wenige Änderungen erforderlich, bis der offiziell noch nicht existierende Computer erschien. Softwarefirmen bereiteten sich darauf vor, Produkte als „Peanut-kompatibel“ mit dem Computer zu vermarkten, von dem IBM Gerüchten zufolge im ersten Jahr 500.000 Stück produzieren würde. Die Zeitschrift Smalltalk veröffentlichte im August einen ausführlichen Artikel über den Computer, in dem es hieß, dass er 600 Dollar plus 400 Dollar für ein Diskettenlaufwerk kosten würde, einen Farbfernseher als Bildschirm verwenden und eine Standard-Schreibmaschinentastatur haben

würde.



IBM PCjr (Foto: Wikipedia)

IBM kündigte den PCjr am 1. November 1983 mit einem enormen Werbeaufwand an, der auch eine Live-Berichterstattung umfasste. Experten sagten laut The Washington Post voraus, dass der PCjr „schnell zum Standard werden würde, an dem alle anderen Heimcomputer gemessen werden“ und schätzten die Verkaufszahlen auf eine Million oder mehr im Jahr 1984, in der Erwartung, dass der PCjr den Markt für Heimcomputer in ähnlicher Weise verändern würde, wie der IBM PC den Markt für Business-Mikrocomputer verändert hatte. Sie sagten voraus, dass der PCjr die Vorherrschaft von IBM weiter ausbauen würde, da die Kunden die Computer des Unternehmens sowohl zu Hause als auch im Büro verwenden könnten. Texas Instruments verließ den Markt vier Tage vor der Ankündigung von IBM, nachdem es in neun Monaten 223 Millionen US-Dollar gegen Commodore verloren hatte, indem es seinen 99/4A für nur 99 US-Dollar verkaufte.



Auf dem Weg zum König. Die Krokodile lauern bereits

Die Grafik- und Soundfunktionen des PCjr waren denen des PC überlegen, und das PC Magazine spekulierte, dass „der PCjr die beste Spielmaschine sein könnte, die je entwickelt wurde“. IBM beauftragte mehrere Firmen, darunter auch Sierra, mit der Entwicklung von Spielen, welche die Fähigkeiten des neuen Computers demonstrieren sollten. Beim Budget von King's Quest I kursieren Zahlen zwischen 700.000 und 850.000 Dollar, wobei dies zum Großteil von IBM bezahlt wurde.

Mehr als nur ein Spiel

Sierra war nicht dumm. Mit dem Geld konnten sie nicht nur ein Spiel entwickeln, sondern anfangen, eine Spieleengine zu schreiben, auf der zahlreiche Spiele fußen konnten. Um die interaktiven Animationen zu erstellen, wurde bei der Entwicklung eine Prototypversion der späteren Adventure Game Interpreter (AGI)-Spiel-Engine entwickelt. Diese Prototyp-Engine wurde von Arthur Abraham

programmiert, der mitten in der Entwicklung aus dem King's Quest-Projekt entlassen wurde. Neben der Designerin und Autorin Roberta Williams arbeiteten sechs Vollzeitprogrammierer 18 Monate lang an der Fertigstellung des Spiels.



Wir verneigen uns – und verlieren dabei die Mütze

IBM verlangte ein anspruchsvolles und wiederholbares Abenteuerspiel. Der Großkonzern erklärte in der Werbung, dass King's Quest „auf dem IBM PCjr läuft und einige spezielle PCjr-Fähigkeiten gut nutzt“, mit „ungewöhnlich glatten und realistischen“ Animationen und „einer beeindruckenden Vielfalt von Soundeffekten“. Die Einstellung des Computers im März 1985 verblüffte Sierra. Aufgrund der schlechten Aufnahme des PCjr verkaufte sich King's Quest nicht sehr gut. Mit dem Vorteil des Entwicklungssystems war Sierra in der Lage, schnell Versionen für den Tandy 1000, Standard-PCs und den Apple IIe herauszubringen, was die Verkäufe ankurbelte.

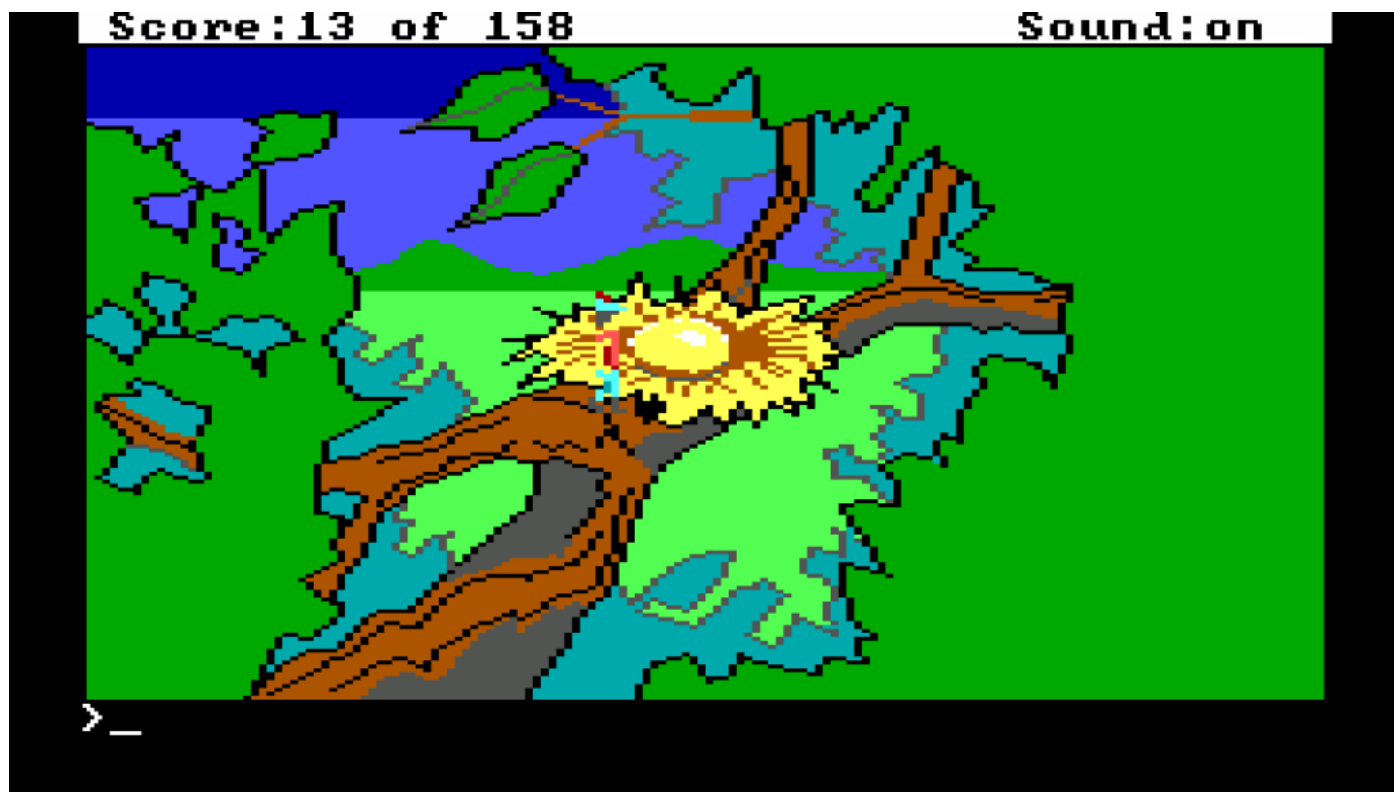
Handlung

Doch worum ging es in dem revolutionären Abenteuer? Zunächst: Die Handlung wurde in den vielen Versionen des Spiels immer wieder erweitert und verbessert. In der Originalversion für den IBM PCjr ist die Geschichte einfach. Das Königreich Daventry leidet unter den jüngsten Katastrophen und Nöten. König Edward ruft seinen tapfersten Ritter, *Sir Grahame*, auf seinen Thron und erzählt ihm, dass er von drei legendären Schätzen gehört hat, die im ganzen Land versteckt sind und die Daventrys Probleme beenden könnten. Wenn Grahame erfolgreich ist, wird er König werden. In späteren Versionen wurde der Name des Ritters in *Graham* geändert.



Um das Abenteuer zu lösen, drehen wir jeden Stein um

Spätestens seit der neu verpackten fünften Veröffentlichung (1987) wurde die Hintergrundgeschichte stark erweitert. Das Königreich Daventry befindet sich in ernsten Schwierigkeiten, nachdem seine wertvollen magischen Gegenstände gestohlen wurden. Eines Tages rettete König Edward der Wohlwollende die schöne junge Prinzessin Dahlia von Cumberland, doch in der Nacht ihrer Hochzeit stellte sich heraus, dass sie in Wirklichkeit eine böse Hexe war, die den Schatz des Königs gestohlen hatte. Da er weiß, dass er das Königreich retten muss, schickt der sterbende König Edward seinen tapfersten Ritter, Sir Graham, nach Cumberland. Seine Aufgabe ist es, das Land von der verräterischen Hexe zu befreien, die anderen Schurken zu überlisten und die drei verlorenen Schätze zu bergen. Da er keinen Erben hat, würde Graham, sollte er erfolgreich sein, der nächste König werden.



Zwischendurch klettern wir auf einen Baum, finden ein goldenes Ei und bewundern die EGA-Aussicht

Sir Graham begab sich auf die Suche nach den Gegenständen durch Daventry, kletterte eine magische Bohnenranke zum Land der Wolken hinauf, wo er die Truhe mit dem Gold fand, kämpfte gegen Kobolde, um den Schild zu holen, und gegen einen Drachen, um den Spiegel zurückzubekommen. Nachdem er alle Gegenstände geborgen hatte, kehrte Graham rechtzeitig in den Thronsaal zurück, um sie dem König zu überreichen, bevor dieser starb. Als der König starb, übergab er die Herrschaft über Daventry wie versprochen an Sir Graham.

Ein großes Märchen und das Gameplay

Wenn man das Veröffentlichungsjahr, die damaligen Systeme und den Umstand bedenkt, dass es das erste Spiel seiner Art war, erscheint King's Quest I riesig. Die Bildschirme waren zwar statisch (es gab kein Scrolling), dennoch bestand das begehbare Reich aus 48 solchen. Hinzu kamen rund 30 Innenräume, Höhlen und die Welt der Riesen in den Wolken.



Die Ziege spielt später eine wichtige Rolle

Frühere typische Abenteuerspiele präsentierten dem Spieler eine vorgezeichnete Szene, begleitet von einer Textbeschreibung. Die Interaktion des Spielers besteht ausschließlich aus der Eingabe von Befehlen in den Parser des Spiels und dem anschließenden Lesen der Antwort des Parsers, da sich die Bildschirmgrafik nur selten ändert, außer wenn der Spieler sich zu einem neuen Ort bewegt.

King's Quest ist das erste Abenteuerspiel, das grafische Animationen in die Sicht des Spielers auf die Spielwelt integriert, wodurch sich der Schwerpunkt von der statischen Landschaft auf die Figur des Spielers verlagert, die auf dem Bildschirm animiert wird. Animationssequenzen sind in den meisten Spielerinteraktionen enthalten, die durch den normalen Verlauf der Erkundung erreichbar sind. Animationssequenzen zeigen zum Beispiel, wie Graham Gegenstände vom Boden aufhebt, Türen öffnet und schwimmt. Die Tiefenperspektive wird simuliert; Graham kann hinter Objekten gehen, so dass seine Figur nicht zu sehen ist, oder vor ihnen gehen, so dass das Objekt verdeckt wird. Diese Aufmerksamkeit für grafische Animationen, die in Actionspielen üblich ist, brachte King's Quest die Auszeichnung als erstes „3D-animiertes“ Abenteuerspiel ein.



Ein Haus zum anbeißen. Wenn das die Hexe wüsste...

Zu den Innovationen von King's Quest gehören 16-Farben-Grafiken für die IBM-PC-Plattform. Das Spiel nutzt das Video Gate Array des PCjr und des Tandy 1000 sowie einen verbesserten Sound, und CGA-Computer (Color Graphics Adapter) können 16-Farben-Grafiken mit Artefaktfarben auf einem Composite-Farbmonitor oder Fernseher anzeigen. Die Auswahl des RGB-Modus auf dem Titelschirm führt stattdessen zu dem üblichen 320×200 CGA-Grafikmodus, der auf 4 Farben beschränkt ist. In diesem Modus simuliert das Dithering zusätzliche Farben. Wie frühere Sierra-Abenteuer mit statischen Bildschirmen verwendet King's Quest Vektorgrafiken anstelle von vorgerenderten Bitmaps, die viel zu viel Speicherplatz benötigen würden. Jeder Bildschirm wird Zeile für Zeile gezeichnet und eingefärbt. Diese Technik findet sich in allen Sierra-Abenteuerspielen bis King's Quest V.

Rätsel

Wie auch in den folgenden Abenteuern, etwa der [Larry-Reihe](#), [Police Quest](#), [Space Quest](#) und viele Weitere, kann man auch im Fantasy-Abenteuer viele Tode erleiden. Das beginnt schon, wenn man zum königlichen Schloss läuft und einen falschen Schritt macht. Dann wird man von den Krokodilen herzlich willkommen geheißen.



Es ist angerichtet. Der Ofen geöffnet, die Hexe ist da und wir warten im Nebenzimmer auf die richtige Gelegenheit

Man kann ertrinken, von einem Riesen getötet, einem Wolf gerissen oder einer Hexe gefressen werden. Teilweise ist dies witzig, teilweise sehr frustrierend. Doch es gibt auch zahlreiche tolle Rätsel. So zum Beispiel, wenn man eine Brücke überqueren will. Diese wird von einem recht aggressiven Troll versperrt. Im Zweikampf haben wir keine Chance. Einige Bildschirme weiter weg ist eine Ziege in einem Gitter, mit der wir zunächst nichts anfangen können. Auf einem Acker finden wir aber eine Karotte. Mit ihr lässt sich die Ziege anlocken, woraufhin sie einen verfolgt. An der Brücke lässt man der Ziege den Vortritt, die das Troll-Problem für uns erledigt. Das wünscht man sich zugleich mit den Trollen im Internet.



Heute wirkt die Landschaft wie eine Kinderzeichnung, aber 1984 galt das als revolutionär

Es gibt auch einfache Rätsel. In den Wolken begegnet uns ein Riese, der uns schnell ans Leder will. Ein paar Bildschirme weiter finden wir eine Steinschleuder, mit deren Hilfe sich der Riese töten lässt. Den Feuerdrachen, welcher den Spiegel bewacht, bekämpfen wir natürlich mit Wasser. Und die Hexe im Lebkuchenhaus können wir optional in den Ofen schubsen, wenn wir es clever anstellen.

Frustmomente

Doch das liebevoll gemachte Abenteuer hat auch seine Schattenseiten. Etwa, wenn wir die Bohnenranke hochklettern müssen. Hier muss pixelgenau gesteuert werden, ohne das klar ist, warum „dieser“ Weg der einzig machbare ist und man zwei Pixel weiter abstürzt. Hier hilft nur ausprobieren, inklusive speichern und laden.



Der Aufstieg des Helden ist mühsamer, als gedacht

Richtig hart ist das Abziehbild eines Rumpelstilzchens. Der Hinweis ist im Lebkuchenhaus der Hexe zu finden. Wir müssen rückwärts denken. Rumpelstilzchen einfach rückwärts einzutippen, funktioniert in der Originalversion nicht, in der Neufassung aber schon. Zur Lösung müssen wir das Alphabet rückwärts aufschreiben, von Z bis A, und die entsprechenden Buchstaben im umgekehrten Alphabet verwenden, um seinen Namen zu finden. Man nimmt also die englische Bezeichnung „rumplestiltskin“ und sucht aufgrund der beiden Alphabete (vorwärts und rückwärts) den Namen raus, der lautet: IFNKOVHGROGHPRM. Darauf muss man erst einmal kommen.

Serientäter

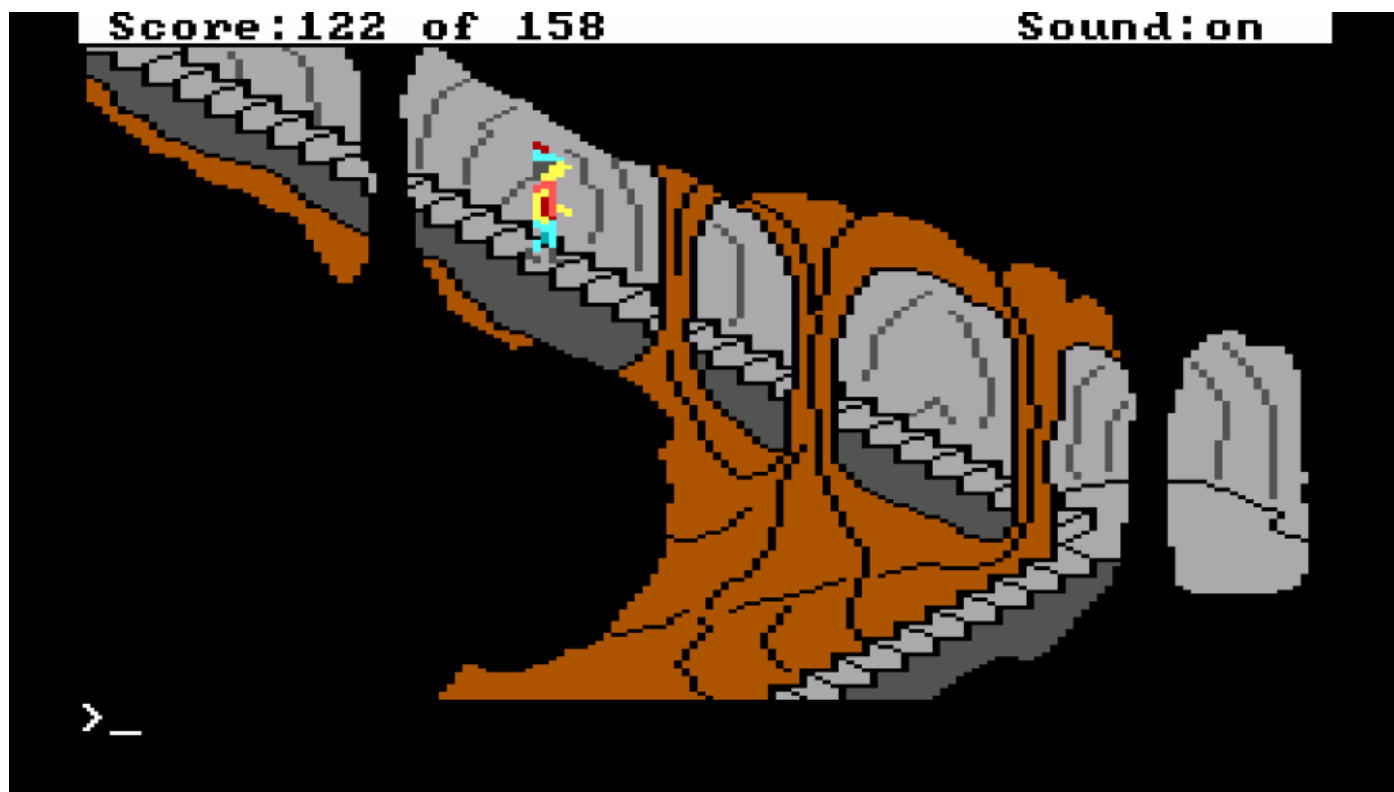
Die Serie erfreute sich großer Beliebtheit. Bis 1998 entstanden acht Teile, wobei die ersten drei bereits zwischen 1984 und 1986 veröffentlicht wurden. Dabei gab es, vor allem vom ersten Teil, mehrere Neuauflagen und Remakes. Ein inoffizielles Remake wurde 2001 von Tierra Entertainment veröffentlicht.



Nachdem wir den Riesen besiegt haben, erhalten wir eine magische Truhe

Auf Basis der Engine entstanden, wie oben erwähnt, weitere Spielserien und deren Ableger. Sierra On-Line wurde damit in den 1980er Jahren das erfolgreichste Studio für Abenteuerspiele und eines der größten Spieleschmieden dieser Zeit.

In **King's Quest II: Romancing the Throne** geht es für König Graham darum, seine Königin zu finden. Durch den magischen Spiegel, den er im ersten Spiel erhalten hat, erfährt er von der schönen Valanice, die von der Hexe Hagatha im Land Kolyma gefangen gehalten wird.



Aus dem Reich der Riesen kommen wir über die Treppen runter, doch auch hier kann uns jeder Fehltritt das Leben kosten

In den Nachfolgespielen **King's Quest III: To Heir Is Human** und **King's Quest IV: The Perils of Rosella** spielt Graham nicht die Hauptrolle, sondern die Protagonisten, die am Ende den König und/oder das Königreich vor Bedrohungen wie einem Drachen und einem vorzeitigen Tod retten. Gwydion beginnt als Bauer von Llewddor und Sklave des Zauberers Manannan. Er entkommt, indem er die Magie des Zauberers gegen ihn einsetzt, und entdeckt schließlich, dass er in Wirklichkeit Alexander ist, der lange verschollene Sohn von König Graham und Königin Valanice sowie Bruder der Prinzessin Rosella. Nachdem Alexander den magischen Spiegel wiederhergestellt und Rosella und das Königreich vor der Verwüstung durch den Drachen gerettet hat, erkrankt Graham tödlich. Um ein Heilmittel für ihren Vater zu erhalten, muss Rosella in das Feenland Tamir reisen (nachdem sie durch den magischen Spiegel davon erfahren hat) und die Hexenkönigin Lolotte besiegen.

King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder! kehrt zum König zurück, der im Land Serenia versucht, sein Königreich und seine Familie vor Mordack zu retten, dem Bruder von Hagatha und Manannan sowie einem bösen Magier, der sich an Alexander für den Sturz Manannans rächen will.



Die Innenräume sahen damals hervorragend aus und haben heute noch ihren Charme

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow folgt Prinz Alexanders Versuch, seine wahre Liebe zu retten, sie zu heiraten und schließlich König des Landes der Grünen Inseln zu werden. Der magische Spiegel wies ihm die richtige Richtung, um das Königreich zu finden.

King's Quest VII: The Princeless Bride ist das einzige Spiel der Serie, in dem es weder um König Graham (er fehlt in der Geschichte völlig), Schloss Daventry oder die Rettung des Königreichs Daventry (nur ein kleiner Teil des Landes wird in der Einleitung kurz gezeigt) noch um den Zauberspiegel geht. Die Handlung dreht sich vielmehr um die beiden Hauptfiguren Königin Valanice und Prinzessin Rosella, die versuchen, das Reich Eldritch vor der bösen Zauberin Malicia zu retten. Rosella findet schließlich ein romantisches Interesse an Prinz Edgar, den sie rettet, mit der Andeutung, dass sie in der Zukunft heiraten könnten.

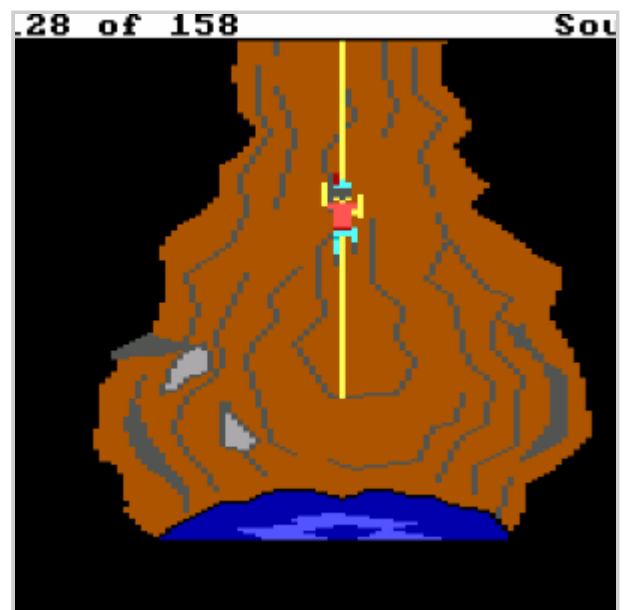


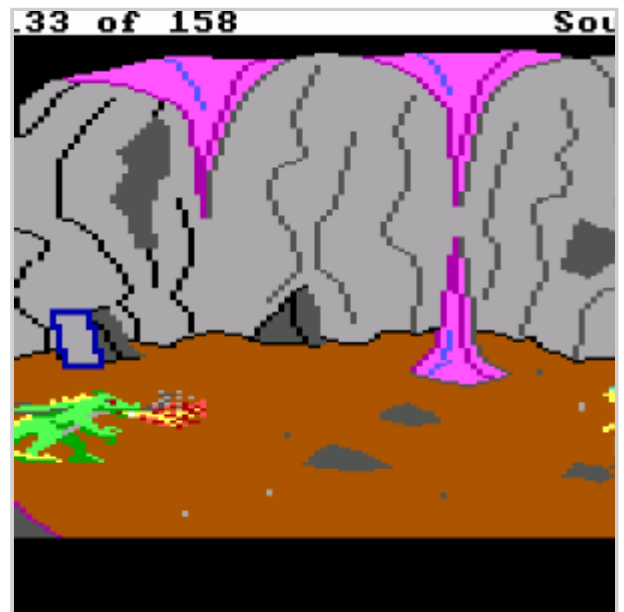
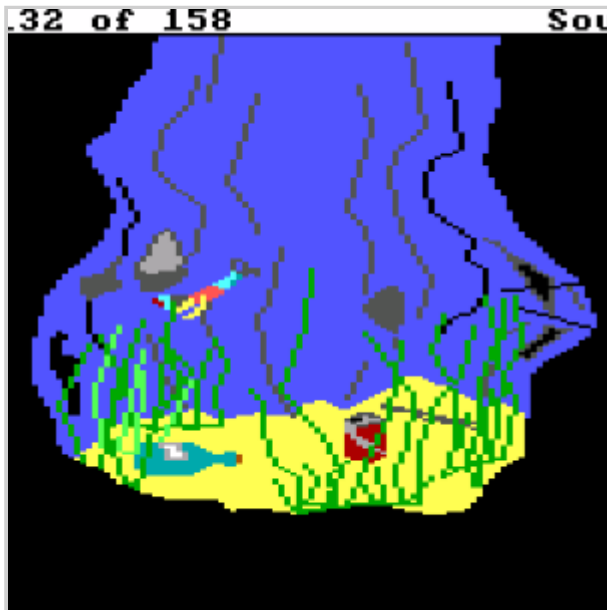
Kobolde lassen sich leicht austricksen, wenn man ihnen was auf die Ohren gibt

King's Quest: Mask of Eternity ähnelt King's Quest I insofern, als es um einen jungen Ritter geht, der versucht, König Graham (der für Edward einspringt), Königin Valance und das Königreich Daventry vor Schaden zu bewahren. Auch hier spielt der magische Spiegel eine wichtige Rolle bei der Erzählung des Unheils, das über das Königreich hereinbricht.

Neue Episoden

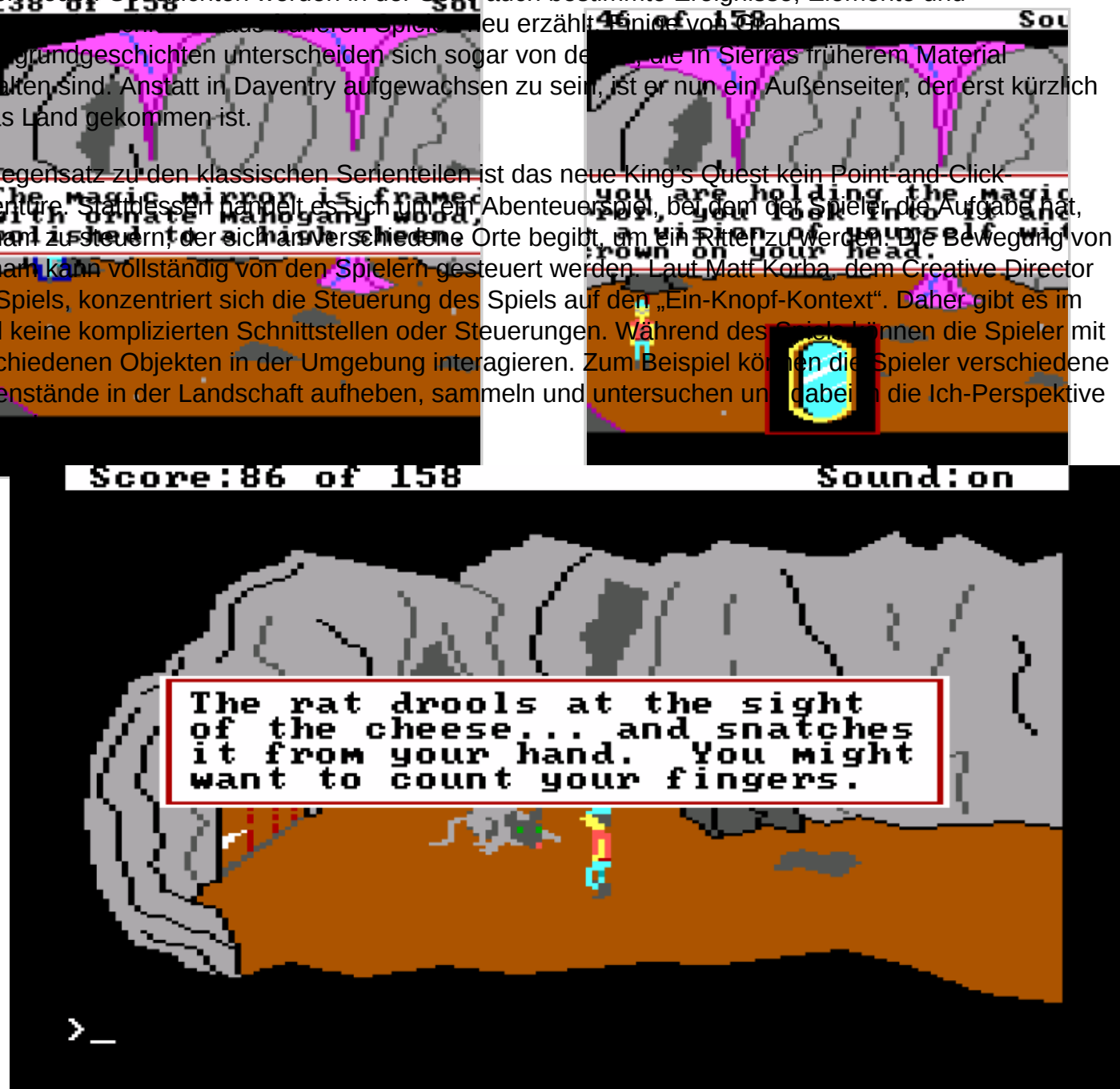
Am 28. Juli 2015 wurde **King's Quest** veröffentlicht. Darin erzählt König Graham seiner Enkelin Gwendolyn von seinen früheren Abenteuern. Durch diese Erzählungen erfährt Gwendolyn mehr über das Leben ihres Großvaters.





Neben neuen Geschichten werden in der Serie auch bestimmte Ereignisse, Elemente und Hintergründe aus früheren Spielen neu erzählt. Graham von Mahogans Hintergrundgeschichten unterscheiden sich sogar von den, die in Sierras früherem Material enthalten sind. Anstatt in Daventry aufgewachsen zu sein, ist er nun ein Außenseiter, der erst kürzlich in das Land gekommen ist.

Im Gegensatz zu den klassischen Serienteilen ist das neue King's Quest kein Point-and-Click-Adventure. Stattdessen handelt es sich um ein Abenteuerspiel, bei dem der Spieler die Aufgabe hat, Graham zu steuern, der sich an verschiedene Orte begibt, um ein Ritter zu werden. Die Bewegung von Graham kann vollständig von den Spielern gesteuert werden. Laut Matt Korba, dem Creative Director des Spiels, konzentriert sich die Steuerung des Spiels auf den „Ein-Knopf-Kontext“. Daher gibt es im Spiel keine komplizierten Schnittstellen oder Steuerungen. Während des Spiels können die Spieler mit verschiedenen Objekten in der Umgebung interagieren. Zum Beispiel können die Spieler verschiedene Gegenstände in der Landschaft aufheben, sammeln und untersuchen und dabei in die Ich-Perspektive wechseln.



Die Stelle mit der riesigen Ratte ist etwas knifflig: Mal frisst sie nur den Käse, mal den ganzen Ritter

Die Aktionen der Spieler im Spiel verändern die Geschichte. Wenn man beispielsweise bestimmte Aktionen ausführt, werden zusätzliche Dialoge freigeschaltet. Wenn Spieler falsche Entscheidungen treffen und sterben, antwortet Graham mit Sätzen wie „Das wäre passiert, wenn ich das getan hätte“, bevor die Spieler wieder auftauchen. Die Spieler treffen im Laufe des Spiels auch Entscheidungen, die in drei verschiedene Ansätze unterteilt sind: Tapferkeit, Weisheit und Mitgefühl. Die von den Spielern durchgeführten Aktionen haben Konsequenzen und wirken sich auf die Geschichte des Spiels aus, was wiederum das Gesamterlebnis des Spiels verändert.

Entwickelt wurde es von The Odd Gentlemen, Publisher ist Activision.

Presse

King's Quest I ist eines der beliebtesten Abenteuerspiele aller Zeiten. Es war der Anfang vieler wunderbarer Abenteuerspiele von Sierra. Roberta Williams war das kreative Talent hinter vielen der Sierra-Spiele und ließ sich von Märchen und Geschichten inspirieren. Doch wie kam es seiner Zeit bei der Fachpresse an?

Das kommt ein bisschen auf das System und dem jeweiligen Veröffentlichungsjahr an. Auf dem *SEGA Master System* war es nicht so beliebt und bekam im Durchschnitt 54 von 100 Punkten.

Electronic Gaming Monthly gab 1989 für die SEGA Master System Portierung 24 von 40 Punkten und meinte:

Ähnlich wie das gleichnamige Computerspiel. 76 verschiedene Bildschirme mit Substantiv- und Verbbefehlen, die aus einer Liste ausgewählt werden. Nicht sehr schwierig für den erfahrenen Spieler, aber eine lustige Aufgabe für den durchschnittlichen Spieler.

Die *DOS-Version* wurde, vor allem in den 1980er Jahren, positiver aufgenommen. *Tilt* gab 1987 15 von 20 Punkten und schrieb:

Ein Abenteuerspiel, das wie ein Märchen beginnt und alle Zutaten eines Märchens enthält. Die Grafik ist ein wenig unter dem, was auf dem PC möglich ist. Sicherlich die am wenigsten gelungene Version eines Titels, der auf dem Apple II und ST existiert. Trotzdem ein hervorragendes Spiel.

Computer Games vergab 1984 sogar eine A+.

Die Landschaft ist mit feinen Details und satten Farben illustriert, und Sir Grahame kann hinter oder vor einigen Bäumen, Felsen, Häusern und anderen Objekten gehen. Dadurch entsteht ein Gefühl von Tiefe, das an Dreidimensionalität grenzt. Viele Szenen werden von Soundeffekten begleitet. Das einzige Problem ist, dass die Spielfigur gelegentlich stecken bleibt, wenn sie zu nahe an einen Felsen oder ein anderes Bildelement gerät und sich nicht mehr befreien kann – das war's dann für diese Sitzung. Glücklicherweise kann das Spiel während des Spielverlaufs gespeichert werden. Selbst mit dieser kleinen Macke ist King's Quest eine bemerkenswerte Leistung. Es ist, als würde man einen Zeichentrickfilm spielen, erfordert aber mehr als die Auge-Hand-Koordination eines Arcade-Spiels wie Space Ace. In der Tat ist dieses Spiel mehr als nur ein Wegweiser für die Grafikabenteuer der Zukunft – es eröffnet ein ganz neues Subgenre.

Anmerken sollte man noch, dass das Ende, im Vergleich zu vielen anderen Sierra-Spielen, etwas frustrierend ist. Während man in sonstigen Spielen von Sierra ein recht üppiges Ende spendiert bekommt, ist der Abspann im Königsspiel nach wenigen Sekunden vorbei. Immerhin: Aufgrund des

Punktesystems und unterschiedlichen Lösungswegen hat man einen Grund, das Abenteuer gleich wieder zu starten.

Weiterführende Links

[EnDOSkopie – Indiana Jones and the Fate of Atlantis](#)

[EnDOSkopie – Sam & Max Hit the Road](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 2 – Der Berg ruft](#)

Date Created

17. März 2023

Author

sven