

## MYSTERY HOUSE

Hersteller: Sierra On-Line

**Mystery House** gilt als Meilenstein des Genres. Und das, obwohl der Titel heute wohl nur noch wenigen Leuten etwas sagt und von noch weniger gespielt wurde. Es war das erste Adventure, das grafische Elemente nutzte. Anno 1980 waren diese natürlich – zumindest für unser heutiges Verständnis – sehr simpel. Einfache, miteinander verbundene Linien zeigen Häuser und sogar Figuren. Mit den Bildern kann aber nicht interagiert werden, **Mystery House** ist trotz der grafischen Elemente ein textbasiertes Adventure.



## SOFTPOORN-ADVENTURE

Hersteller:

Sierra On-Line

Sex sells. Eine vollbusige Protagonistin wie Lara Croft oder die Möglichkeit, sich sexuellen Handlungen hinzugeben, sind – zumindest für viele männliche Spieler – ein einladendes Angebot. Das war vor knapp 30 Jahren nicht anders. Damals musste man aber noch ohne visuellen Input auskommen und die Fantasie arbeiten lassen – so wie beim Genuss des **Softporn Adventure**, einem textbasierten Adventure, das wegen der für heutige Verhältnisse recht zahlen, aber dennoch sehr schlüpfrigen Inhalte zum Kultspiel wurde. Der Titel diente Al Lowe später als Inspiration für die **Larry**-Serie.



## THE HOBBIT

Hersteller: Melbourne House



Das erste Adventure, das offiziell auf einer Lizenz basiert. Jedem Exemplar lag das Buch **Der kleine Hobbit** von Tolkien bei, um die Verkäufe weiter anzukurbeln. **The Hobbit** war aber nicht nur aus Marketing-Gründen revolutionär. Erstmals gab es in einem textbasierten Spiel NPCs, die sich fortbewegten und nicht immer am gleichen Fleck anzutreffen waren. Außerdem waren komplexere Befehle möglich als die bis dato verbreitete „Verb + Nomen“-Kombination. Die grafischen Elemente waren zwar keine Innovation mehr, waren aber detaillierter als je zuvor.

## DER SPRUNG VOM TEXTBASIIERTEN ZUM GRAFIKBASIIERTEN ADVENTURE

Mit SCUMM (kurz für Script Creation Utility for Maniac Mansion) machte Lucas Arts das Adventure-Genre zu dem, wie man es heute weitestgehend in Erinnerung behalten hat – oben die grafische Darstellung der Umgebung mitsamt interaktiven Objekten, unten eine Liste der Befehle, die in Verbindung mit der Spielwelt eingesetzt werden, sowie das Inventar. Aber all das wäre ohne Sierras Errungenschaften erst gar nicht möglich gewesen: Mit **Mystery House** (links) wurden erstmals grafische Elemente in ein Adventure-Spiel eingebunden, in **King's Quest: Quest for the Crown** (unten) war die Spielwelt gar animiert. An beiden Spielen arbeitete eine Dame namens Roberta Williams, die unter eingefleischten Adventure-Fans bis heute als Ikone gilt. Ohne sie hätten Innovationen im Genre noch länger auf sich warten lassen. Und ohne sie hätte es wohl auch Lucas Arts nie gegeben.



Roberta Williams

## DIE KING'S-QUEST-SERIE

Monkey Island mag das beliebteste Adventure sein, unter eingefleischten Fans gilt **King's Quest** als ein nicht minder wichtiger Name im Genre. Nach dem ersten, revolutionären Teil war die Serie zwar nie mehr so innovativ, stand aber immer für qualitativ hochwertige Adventure-Kost mit bezaubernder Präsentation, einer durchdachten Story und knackigen Rätseln. Wenn Sie also Wissenslücken zu füllen haben, sollten Sie sich folgende Titel anschauen:



- King's Quest I: Quest for the Crown (1983)
- King's Quest II: Romancing the Throne (1985)
- King's Quest III: To Heir Is Human (1986)
- King's Quest IV: The Perils of Rosella (1988)
- King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder! (1990)
- King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992)
- King's Quest VII: Die prinzlose Braut (1994)
- King's Quest VIII: Maske der Ewigkeit (1998)

Die ersten sieben Spiele erschienen 2006 gebündelt in der **King's Quest Collection**, einer Wiederveröffentlichung für Windows XP. Die Spiele liegen nicht etwa in überarbeiteter Form, sondern in den Originalfassungen vor und laufen auf einem Emulator.

## KING'S QUEST VGA-REMAKES

Genre-Revolution hin oder her, manchmal will man Klassiker zwar nachholen, aber bitte nicht in einer so spartanischen Optik. Dachten sich auch die Anonymous Game Designers und die Crew von Infamous Games und werkten deshalb an modernen VGA-Remakes klassischer Sierra-Titel. Außerdem nahmen sie sich die Freiheit, zusätzliche Rätsel ein- und den Plot ein wenig auszubauen. Neben den ersten drei **King's Quest**-Titeln gibt es auf den Webseiten der Tüftler auch ein Remake von **Space Quest II**, zu finden unter [www.agdinteractive.com](http://www.agdinteractive.com) und [www.infamous-adventures.com](http://www.infamous-adventures.com).

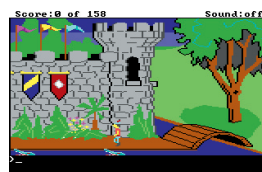


## KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN

Hersteller:

Sierra On-Line

Wieder ist es Sierra, wieder sind es grafische Elemente, die einen Meilenstein des Genres markieren. Nachdem mit **Mystery House** erstmals Bilder in einem Adventure gezeigt wurden, bedeutet **King's Quest: Quest for the Crown** den Sprung weg von textbasierten und hin zu grafikbasierten Spielen. Zwar waren nach wie vor Texteingaben nötig, um den Hauptcharakter durch die Spielwelt zu steuern, allerdings wurde dies erstmals durch Animationen illustriert. Mit gerade mal 16 Farben schien die gesamte Spielwelt bunt, atemberaubend und gigantisch. Der Titel hatte Sierra über 700.000 Dollar und eineinhalb Jahre Entwicklungszeit gekostet und war somit das bis dato teuerste Computer-Spiel.



1980

1981

1982

1983