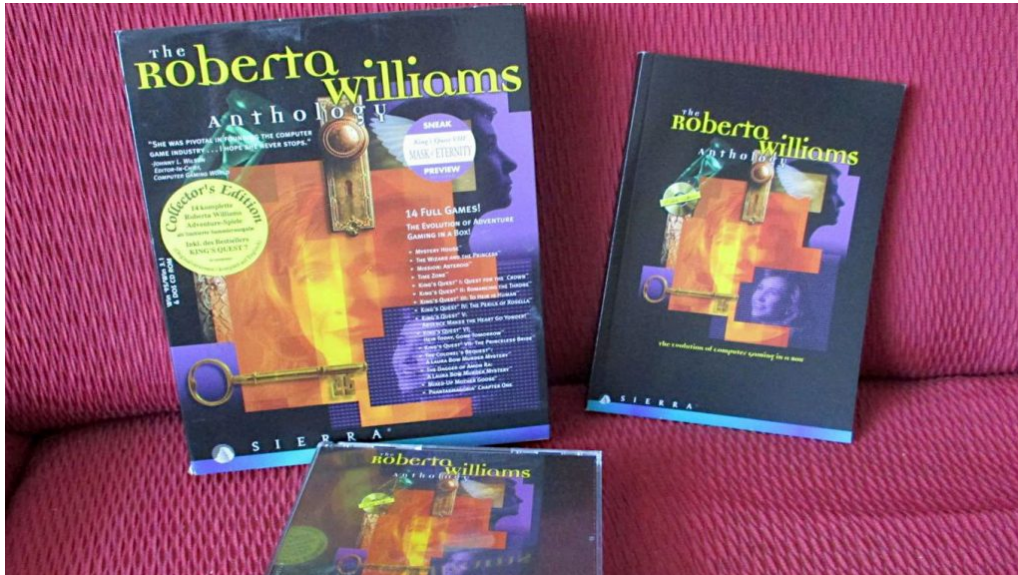


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Aus meiner Schatzkammer #1 – The Roberta Williams Anthology (Spielesammlung)

Christian Wöhler am Samstag, dem 30. Mai 2020

Ich folge ja Videospiegelgeschichten bei Twitter schon eine Weile. Beim Lesen ist dann so eine Idee in mir gereift. Warum soll ich nicht mal aus der Anfangszeit der Computerspiele berichten? Das wäre vielleicht auch für die heutigen Spieler*innen interessant. Und als dann noch der Aufruf für Gastbeiträge kam, war die Zeit reif. Und hier ist jetzt der erste Teil meiner Serie „Aus meiner Schatzkammer“.

Heute möchte ich euch die Collection „The Roberta Williams Anthology“ vorstellen.

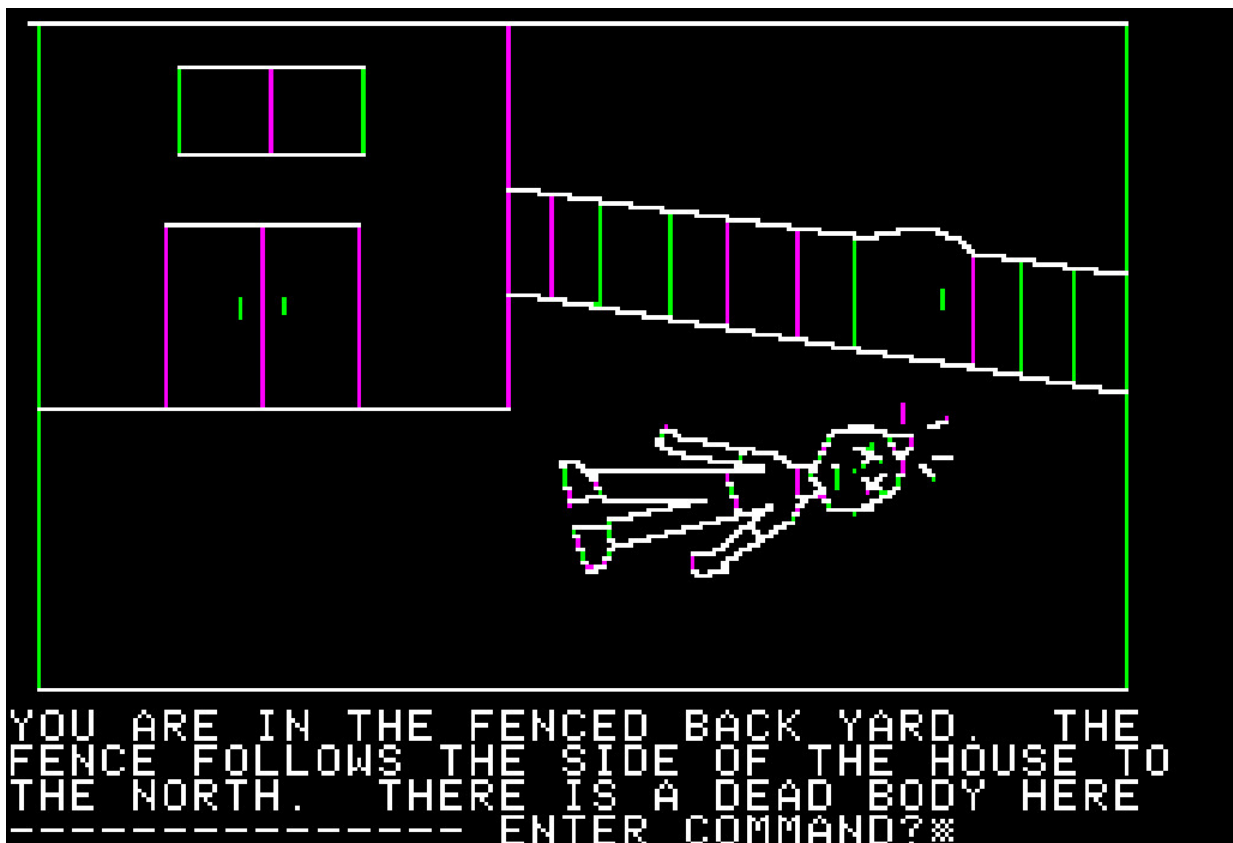
Enthaltene Spiele

- Mystery House
- Mission: Asteroid
- The Wizard and the Princess
- Time Zone
- Mixed up Mother Goose
- King's Quest I – VII
- The Colonel's Bequest
- The Dagger of Amon Ra

- Phantasmagoria – Chapter One

Mystery House

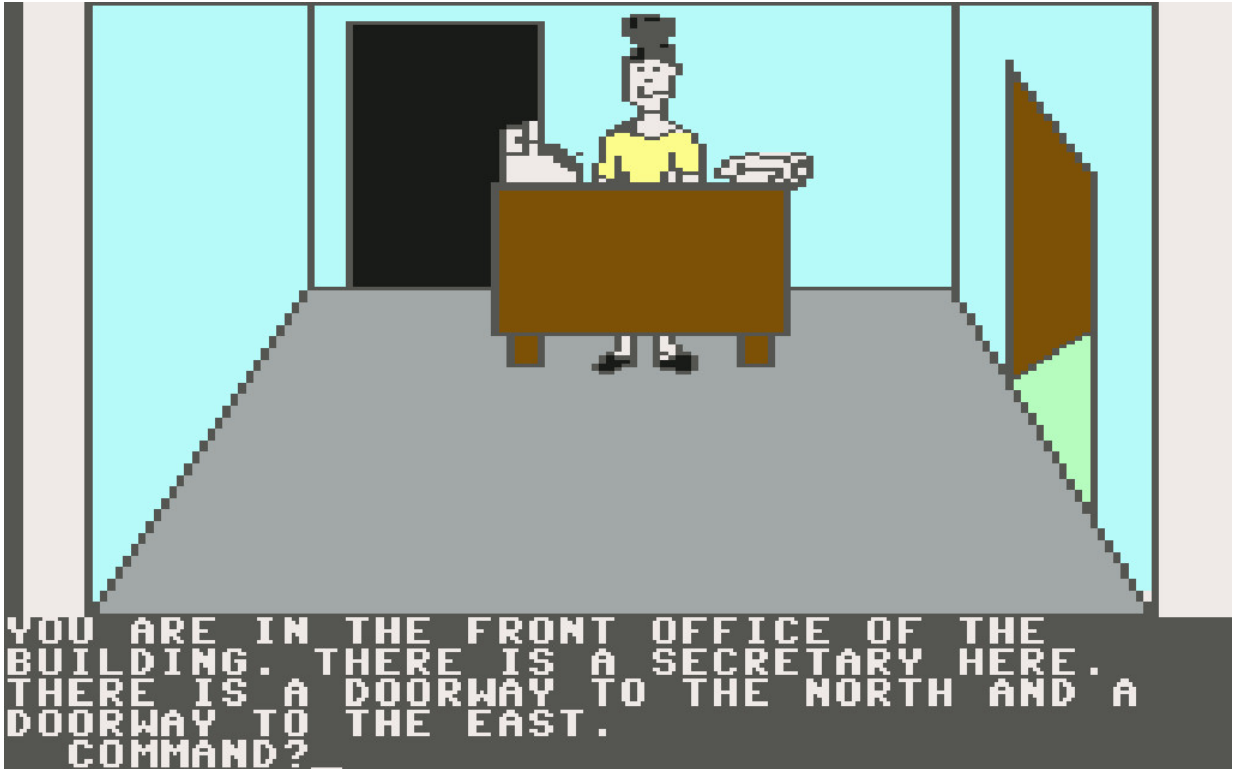
„Mystery House“ ist das erste Adventure von Roberta Williams und ihrem Mann, Ken Williams. Es ist ein Text-Grafik-Abenteuer, erschienen im Jahr 1980. Vorbild war ein Roman von Agatha Christie. Wie in den Romanen muss der Spieler nämlich in einer alten Villa diverse Morde aufklären. Mystery House erinnert an Cluedo: sieben Verdächtige und einer davon ist ein Mörder. Der Phraser ist natürlich noch sehr einfach gehalten und versteht nur Zwei-Wort-Befehle. Das hat das Spiel mit den anderen drei frühen hier aufgeführten Werken gemeinsam. Die Grafiken sind natürlich auch nur einfache Linienzeichnungen.



Mystery House von 1980 auf dem Apple II. (Bild: myabandonware.com)

Mission: Asteroid

Mit „Mission: Asteroid“ kommt das nächste Text-Grafik-Adventure aus dem Jahr 1980 daher. Ein Asteroid ist auf Kollisionskurs mit der Erde. Der Spieler muss sich erst mal durch die Räume der Mission Control schlagen, dann eine Rakete fliegen und den Asteroiden ausschalten.



Mission Asteroid von 1984 auf dem Commodore 64. (Bild: myabandonware.com)

Wizard and the Princess

Das dritte Adventure dieser Art ist das ebenfalls 1980 erschienene „Wizard and the Princess“. Der Zauberer Harlin hat die Prinzessin Priscilla entführt. König George von Serenia bietet dem Helden, der seine Tochter rettet, die Hälfte seines Königreiches an. Klar, wer dieser Held ist: der Spieler.



The Wizard and the Princess von 1982, DOS. (Bild: myabandonware.com)

Time Zone

Mit „Time Zone“ aus dem Jahr 1982 gehen die Williams bis zum Limit. Es ist ebenfalls ein Text-Grafik-Adventure. Das Besondere daran: Es ist riesig. 1.300 Locations und über 30 Lösungswege waren damals gigantisch. Als Zeitreisender muss man diverse Rätsel lösen und lernt so Kleopatra, Julius Cäsar und Benjamin Franklin kennen.



Time Zone von 1982 auf dem Apple II. (Bild: myabandonware.com)

Mixed-Up Mother Goose

„Mixed-Up Mother Goose“ ist ein Spiel für Kinder aus dem Jahr 1987. Im Traum erscheint Mother Goose und bittet den Spieler um Hilfe. Alle Kinderreime des Landes sind durcheinandergeraten und der Spieler muss nun Gegenstände finden und einsetzen, um so den Bewohnern zu helfen. Die Grafik und das Spielprinzip sind ähnlich aufgebaut wie die früheren Quest-Reihen von Sierra.

Score: 1 of 18

Mixed-Up Mother Goose



Mixed-Up Mother Goose von 1991, DOS. (Bild: myabandonware.com)

Kings Quest I-VII

Über die „King’s Quest“-Reihe brauche ich wohl nicht so viel sagen. Ich habe die Adventures geliebt, obwohl sie verdammt schwer waren. Meine Liebe zu „Space Quest“ geht sogar so weit, dass ich mir die Collection erst kürzlich beim Steam zugelegt habe und wieder angefangen habe, sie zu spielen. Wer ist nicht bei diesem gottverdammten schweren Weg durch die Dornenranken zahllose Tode gestorben? Das war ja auch ein „Qualitätsmerkmal“ der Spiele: der hohe Schwierigkeitsgrad. Die Rätsel waren gut lösbar, aber diese Geschicklichkeitseinlagen. Oha.

Score: 13 of 158

King’s Quest I



King's Quest I: Quest for the Crown von 1990, DOS. (Bild: mobygames.com)

The Colonel's Bequest

„The Colonel's Bequest“ ist das erste Adventure um die Heldin Laura Bow. Sie ist eine angehende Journalistin und Tochter eines Kriminalkommissars aus New Orleans. Das Abenteuer spielt im Jahr 1925 auf einer Plantage des Colonel Henri A. Dijon. Dieser hat sein Testament erstellt, was zu Streit unter den zukünftigen Erben führt. Es kommt zu Morden, die der Spieler aufklären muss. Viele Elemente von „Mystery House“ wurden hier von Roberta Williams übernommen und in einen für damalige Verhältnisse großartigen grafischen Rahmen gebracht.



The Colonel's Bequest: A Laura Bow Mystery von 1989, DOS. (Bild: myabandonware.com)

The Dagger of Amon Ra

1992 erschien der Nachfolger „The Dagger of Amon Ra“, in dem Laura Bow eigentlich über den Diebstahl eines Dolches aus dem Museum berichten soll. Schließlich ist sie ja in erster Linie Journalistin. Bei der Eröffnungsfeier der Ausstellung kommt es zu Mordfällen, die Laura aufklären muss. Dabei wird die ganze Gesellschaft bequemerweise gleich im Museum eingeschlossen. Dieses Adventure hat die Besonderheit, dass es mehrere Lösungsenden gibt. Also kann man dieses Spiel ruhig öfters in den PC laden. Wie alle Grafik-Adventures ist natürlich die Darstellung immer weiter gewachsen und hat sich weiterentwickelt. Noch heute überrascht mich deren Qualität.



The Dagger of Amon Ra von 1992, DOS. (Bild: myabandonware.com)

Phantasmagoria – Chapter One

Kommen wir zum letzten Spiel dieser Collection. Es handelt sich dabei um das Horror-Adventure „Phantasmagoria“ von 1995. Als die CD-Rom-Laufwerke für den PC auf den Markt kamen, gab es schnell eine Welle von „interaktiven Abenteuern“, die mit realen Schauspielern gedreht worden sind. Die Welt ist gezeichnet und die Charaktere darin sind digital hinzugefügt. Das war ja damals schwer angesagt. Obwohl die Darstellung doch arg pixelig war, habe ich Angst bekommen. Die Horror-Elemente waren gut platziert. Kein Wunder, dass es damals die USK ab 18 bekommen hat.

Man spielt Adrienne Delaney, die mit ihrem Mann Donald ein altes viktorianisches Haus auf einer Insel in Neu-England erworben hat. Unheimliches geht auf der Insel vor sich und als ein Dämon Besitz von ihrem Mann ergreift, versucht Adrienne alles, um ihn zu retten.



Phantasmagoria von 1995, Windows/DOS. (Bild: wikipedia.org)

Fazit

Mir haben die Spiele von Sierra immer alle sehr gut gefallen. Die Geschichten, die Welten waren einfach toll zum Eintauchen und um die reale Welt zu vergessen. Besonders als Kind und Jugendlicher, der von den Klassenkameraden nicht gut behandelt worden ist und wenige Freunde hatte. Und auch heute noch begeistern sie mich. Auch wenn die Grafik doch schon sehr gewöhnungsbedürftig ist. Trotzdem. Eine gute Story, die mich mitnimmt, ist für mich tausend Mal mehr wert als gigantische Grafik und eine Handlung, die auf ein Blatt Papier passt. Besonders bei Adventures.

Links

Wenn ihr noch mehr wissen möchtet, sind hier ein paar Links für euch:

Die Offizielle Seite von Roberta und Ken Williams

<https://www.sierragamers.com/>

Der englische Wikipedia-Eintrag zu Roberta Williams. Von dort gelangt man auch zu den Beiträgen der einzelnen Spiele.

https://en.wikipedia.org/wiki/Roberta_Williams

Eine wundervolle Seite ist auch die „Adventure Game Site“, wo die Abenteuer von Lucas Arts, Westwood und Sierra aufgeführt werden (Inkl. Boxcover und Ingame Screenshots).

<http://www.adventuregamesite.de/>

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. Mai 2020 um 08:41 Uhr in der

Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [Podcasts](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>