

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

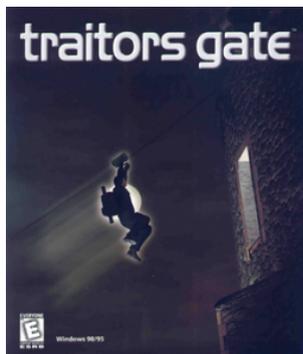
<https://www.videospielgeschichten.de>



## Die Queen bestehlen – Ein Blick zurück auf Traitors Gate

Susanne Wosnitzka am Samstag, dem 24. September 2022

**Die Queen ist tot – lang lebe der König! So hallt es derzeit von den Straßen Londons und spaltet das Land: Trauern oder nicht trauern? Großbritannien darbt nicht erst seit dem Brexit im gesundheitlichen wie sozialen Bereich, aber es wird gefeiert, als wäre nichts gewesen.**



Cover von Traitors Gate. Bildquelle: [North American box art](#) © wikimedia.commons (fair use)

Was man hat, das hat man. Dachten sich vielleicht auch die Macher – [Daydream Software](#) – des Videogames *Traitors Gate*, das 1999/2000 auf den Markt kam und drei

Jahre der Entwicklung bedurft hatte.

Denn es geht darin, die Kronjuwelen der Queen zu stehlen, die am 19. September 2022 so gut sichtbar zur Aufbahrung und für den Trauerzug zu ihrem Begräbnisort auf deren feierlich beflaggtem Sarg lagen.

Ich entdeckte dieses Spiel für mich Anfang 2001 bei einem Schlussverkauf in einer Grabbelkiste. Das Cover sah für mich als alter Bond-Fan vielversprechend aus: Schwarz wie die Vollmondnacht, in der es spielt, dazu Stealth-Action mit einer Person, die sich per Seilrutsche zu altem Gemäuer aufschwingt. Gespannt installierte ich das Game, das mit vier DVDs mitsamt einem Anleitungsbuch daherkam, in meinen allerersten Laptop.

## Mission impossible lässt grüßen

Man startet nach ausführlichem Briefing zu allen Schikanen des Towers als männlicher Charakter (Auswahl gab es keine) in einer Abstellkammer und begibt sich zu einem kurzen Rundgang durch den aus über 5000 Fotografien rekonstruierten Tower of London. Zunächst bewegt man sich harmlos durch eine realistisch gestaltete Waffenkammer mit Rüstungen und kann sich dann recht schnell abseits der Touristenwege absetzen.

Zur Orientierung trägt man ein grün leuchtendes PDA, mit dessen Hilfe man zum Beispiel Wissenswertes über diesen auch blutrünstig-geschichtsträchtigen Ort und andere gefundene Hinweise abrufen kann. Dazu gibt es links und rechts des PDA sich drehende Menüs, mit denen man sich durch verschiedene Werkzeuge und allerlei Einbruchsgewerkschaften scrollen kann (in den Bildern noch nicht befüllt).



Bildquelle: Daydream Software © [steam-games.org](http://steam-games.org)



Bildquelle: Daydream Software © [wikimedia.commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thief_The_Dark_Project_Screenshot.jpg) (fair use)

Erstere braucht man nämlich recht schnell und findet diese in einer Werkzeugkiste, die in einer abgestellten Schubkarre an einem abgesperrten Museumsbereich zum Mitnehmen einladen. Und dann knackt man verschlossene Türen, klagt Code-Karten und fotografiert Ortspläne ab.

Man schleicht sich aber nicht so einfach wie in *Thief* durch die Hallen, sondern hat die Schwierigkeit, dass dieses 3D-Spiel zwar in Ego-Perspektive, aber als Point-and-Click-Adventure ausgerichtet ist. Die Devise ist: Gehe zu Stelle X und schau dich um. Man kann sich nur nicht schnell bewegen.

Das hat den Nachteil, dass man sich teils gefühlt endlos lange zurückbewegen muss, wenn man an einer Stelle nicht weiterkommt oder Werkzeug vergessen oder andere Hinweise übersehen hat – oder aus Ungeschicktheit eine schlafende Wache aufscheucht. Dann ist man geliefert und Flucht in die Schatten unmöglich. Aber es hat den Vorteil, dass man völlig in die Umgebung und das Spiel eintaucht und es dadurch einen gewissen Chill-Faktor hat. In der Ruhe liegt die Kraft.

## Gut geschlichen ist halb gewonnen

Großartig sind Geräusche und Musik umgesetzt: Das Tapp-Tapp-Tapp der eigenen Schritte, sphärisches Knarzen, schnarchende Wachen, das Klickediklick bei manueller Code-Eingabe in Schalträumen – dieses Spiel lebt von der Stille des alten Gemäuers.

Vom Dach bis zum Keller gilt es, alles zu infiltrieren, um über Innenhöfe und die Kanalisation zum Gebäude zu kommen, das den Safe mit den Kronjuwelen der Queen

birgt, die man durch Imitate austauscht. Immer wieder musste ich die Spiel-CD-ROM wechseln, da die einzelnen Tower-Abschnitte aufgeteilt wurden. Stunde um Stunde der Spannung. Irgendwann kam ich nicht mehr weiter und war so genervt, dass ich nach einer Lösung im Internet suchte.

Was heute so easy scheint, war es damals noch nicht: Einen Internetvertrag hatte ich nicht, und so blieb nur der abendliche Blick ins Wochenblatt, wo die günstigsten Tarife täglich neu abgedruckt erschienen. Man musste sich – gefolgt vom typischen Trüdelü des Modems – einwählen, und erst dann kam man ins Netz.

Ich fand sogar etwas und zeichnete die richtigen Lösungswege ab, weil ich noch keinen Drucker hatte. Erst dadurch gelang es mir dann, weiterzukommen. Hatte man die Kronjuwelen eingesackt, war man allerdings noch nicht am Ende, denn dann hieß es noch, zu entkommen.

## Husch-husch ins Bootchen

Hin zum Verrätertor, dem *Traitors Gate*, das es tatsächlich gibt: Ein Tor im [St.-Thomas-Tower](#), das so an die Themse gebaut ist, dass man Verbrecher per Boot ins Gebäude fahren konnte – oder durch das es sich im Spiel zumindest hinausflüchten ließ. Im Original schaut das nicht so einfach aus. Die Flucht durchs Tor bedeutet im Videogame *Traitors Gate* dann auch das Spielende. In Wirklichkeit ist das äußere Tor zur Themse (nicht im Bild zu sehen) seit vielen Jahren vermauert.



Bildquelle: FASTILY © [wikimedia.commons](#) (CC BY-SA 3.0)

Für mich war dieses Spiel ein Anfang, hatte ich außer *Tomb Raider 2* so etwas noch nicht

gespielt. Es fixte mich an für Schleichspiele aller Art: *Thief* (dazu veröffentlichte ich hier bei VSG den Artikel [Königlich ins Herz geschlichen](#), 22.02.2020) mit einem zauberhaften Easteregg zum Märchenkönig Ludwig II. von Bayern), *Deus Ex*, *Splinter Cell*, *Dishonored*, *Hitman* etc. – infiltrieren, manipulieren, bestehlen, und zwar so unauffällig und gewaltfrei wie möglich. Bei Letzterem allerdings nicht ganz so dergleichen \*hust\*

Wenn ihr also solche Spiele mögt, kann ich euch diesen Klassiker ans Herz legen. Aber habt Geduld und Fingerspitzengefühl – das braucht nicht nur euer Char, sondern vor allem ihr selbst fürs gesamte Handling der Geschichte und der heute altertümlich wirkenden Technik. Wer sich nicht selbst in den Tower begeben möchte, kann sich am Ende des Beitrags das gesamte Game auf einer Länge von fast drei Stunden (!) auf YouTube ansehen.

Einen detaillierten Bericht über dieses meilenstein- und meisterhaft kreierte Spiel findet ihr [in der englischsprachigen Wikipedia](#). Wer allerdings wirklich schnell und modern durch ein realistisch-futuristisches London rushen und den Tower ebenfalls digital heimsuchen möchte, dem sei [Watch Dogs: Legion](#) empfohlen – per Drohne kann man sich direkt einfliegen lassen.

**Kennt noch jemand Traitors Gate von euch? Habt ihr es gespielt? Schreibt mir gern in den Kommentaren von euren Eindrücken zu diesem vergessenen Videospieldjuwel.**

---

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 24. September 2022 um 10:45 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



## 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.videospiegelgeschichten.de>

