

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Discworld – Eine Liebeserklärung an mein erstes Adventure

Sven am Samstag, dem 21. Januar 2023

Hast du dir die Nummer des Eselkarrens notiert?

Wer dieses Zitat kennt, hat sicherlich sofort erkannt, um welches Spiel es in den folgenden Zeilen gehen wird. Ich möchte euch mitnehmen in meine Jugend und meine ersten Erfahrungen auf der wundersamen Scheibenwelt von Sir Terry Pratchett, ja genau, ich möchte mit euch über das Videospiel "Discworld" reden.

Für mich gibt es kaum ein Spiel, welches mein Blogger-Debüt mehr verdienen würde als dieser Point and Click Klassiker aus dem Hause Perfect 10 Productions und Teeny Weeny Games von 1995.



Rincewind wusste gar nicht, wie ihm geschah, als er plötzlich von dem Bibliothekar eins auf die Rübe bekam.

Wie alles begann

Ich erinnere mich noch sehr gut an unsere ersten Stunden mit Discworld. Wir schreiben das Jahr 1996, meine Mutter (selbst Gamerin der ersten Stunde), mein drei Jahre älterer Bruder und mein zehnjähriges Ich sitzen gemeinsam vor dem heimischen Fernseher.

Mama hat ein neues Rätselspiel gekauft und wir alle brennen förmlich darauf, gemeinsam diese Geschichte zu erleben. Bei uns gab es diese gemeinsamen Zockerabende ziemlich häufig, ob Alundra, Super Mario World oder Startropics, wenn ein Spiel knifflig wurde, war bei uns Teamwork angesagt. Meistens hat meine Mutter angefangen zu spielen und irgendwann waren wir Zuschauer mit von der Partie und voll involviert. So kam es, dass wir auch gemeinsam Discworld von Terry Pratchett auf der Sony PlayStation gespielt haben.

Wie sehr wir uns hier die Zähne ausbeißen werden, hatten wir zu Beginn noch nicht geahnt, alles nur wegen eines dummen Glases! Aber dazu kommen wir später. Die Welt hat uns sofort mit Ihrem zwar pixeligen, aber durchaus cartoonigen Grafikstil, ihrem Zynismus und kultigem Humor gefesselt.



Hier denkt Rincewind noch, dass ein ganz normaler Tag auf ihn zukommt

Zum Spiel

In Ankh-Morpork, der größten Stadt der Scheibenwelt, bricht das reine Chaos aus. Ein finsterner Geheimbund hat einen Drachen heraufbeschworen, der die Bevölkerung terrorisiert. Um diesem Drachen Einhalt zu gebieten, wird Rincewind, der unfähigste Zauberer an der "Unsichtbaren Universität" entsandt, um die benötigten Bauteile für einen Drachen Detektor zu beschaffen und das Ungeheuer aufzuhalten.

Hierbei müssen wir ganz schön gewieft sein und teilweise ganz schön um die Ecke denken, doch wer gedacht hat, dass Rincewind die Probleme lösen kann, ohne sich selbst neue einzuhandeln, lag leider etwas daneben.

Vom Spielprinzip handelt es sich bei Discworld um ein waschechtes Point and Click Adventure, wie es sie in den 90ern in Hülle und Fülle gab.



Es gehört alles mir, und kein blöder
Zauberer wird's mir wegnehmen!



Gut. Für jemanden mit weicher Haut
bist du gar nicht so übel.





Was macht Discworld so besonders für mich?

Kein Spiel, das ich vorher gespielt hatte, setzte die Rätsel und Geschichte so sehr in den Vordergrund wie dieses. Discworld wollte mich eine Geschichte erleben lassen, als wäre ich Teil eines Filmes, in dem interaktiv alle Entscheidungen beeinflusst werden können.

Da war dieser kleine pixelige Zauberer auf unserem Bildschirm und er brauchte meine Hilfe, in diesem Moment wurde meine abgrundtiefe Liebe zu Adventures geboren, die ich bis zum heutigen Tage nicht verloren habe. Das Herumprobieren mit den einzelnen Gegenständen, immer und immer wieder auf neue Weise um die Ecke denken, um die Geschichte ein Stückchen voranzutreiben. Alle Figuren, die ich treffe, könnten potenziell von Bedeutung sein.

Also lausche ich gewissenhaft all ihren Dialogen und versuche Informationen für mich zu sammeln. Ich kam mir vor wie ein kleiner Detektiv, der versucht ein Verbrechen aufzuklären.

Hinzu kam die absolut abgedrehte Scheibenwelt mit Ihrer Diebesgilde, welche die Erlaubnis zu stehlen hat. Der Tod als Charakter, der immer wieder auf den Plan tritt und so langsam von Rincewind genervt ist, weil dieser immer nur fast stirbt und ihm dafür sarkastische Sprüche an den Kopf wirft. So verpassen wir einer Spielfigur Durchfall, um sie in Ruhe bestehlen zu können, während sie auf dem Ort der Notdurft fest sitzt.

Der Sarkasmus quillt in diesem Spiel regelrecht über. Dieses Feuerwerk von Gags und aberwitzigen Situationen zieht sich durch das gesamte Spiel, was es für mich auch bei meinem Replay vor drei Tagen immer noch an die Spitze aller Adventures stellt, die ich jemals spielen durfte.



Der Tod wusste bereits, dass er Rincewind heute nicht zum letzten Mal trifft

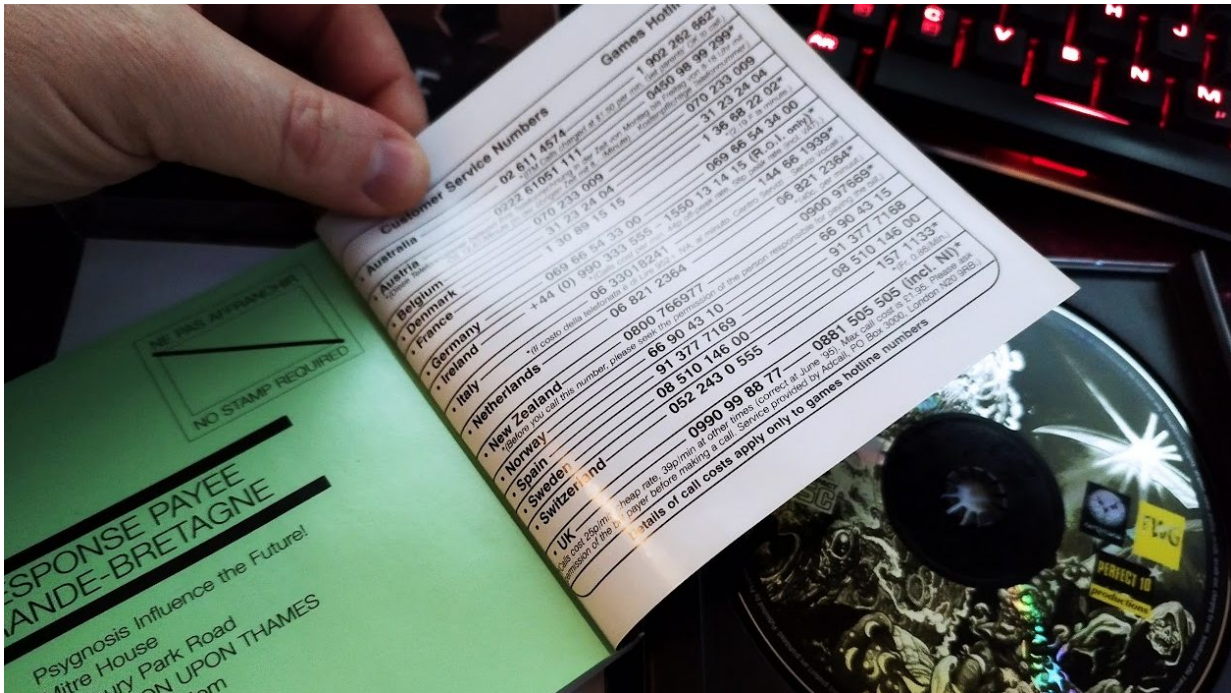
Eine lustige, aber auch ganz schön harte Nuss

Discworld hat durchaus einen passablen Schwierigkeitsgrad in Sachen komplexer Rätsel. Es passierte damals schnell, dass wir immer mal wieder für ein bis zwei Tage an einer Stelle einfach nicht weiterkamen und bei uns allen die grauen Zellen schon stark in Mitleidenschaft gezogen wurden. Ob es daran lag, dass wir alle zu unerfahren mit Adventures waren oder wir einfach nicht die besten „UmDieEckeDenker“ waren, sei mal dahingestellt.

Nun konnten wir im Jahre 1996, wenn überhaupt gedruckte Spielberater, Bekannte oder den einen PcTyp aus der Nachbarschaft zurate ziehen, wenn man so absolut nicht weiterkam. So einfach wie heute mal eben auf YouTube ein Let's Play anwerfen ging leider noch nicht. Aber dann kam der Moment wo selbst der PC-Typ nicht mehr weiter wusste und wir drei Wochen einfach nicht weitergekommen sind, wir saßen inzwischen alle abwechseln mal an dem Spiel und haben alles Mögliche herumprobiert.

Der Weg aus der Verzweiflung

Nachdem wir wirklich alles für uns Erdenkliche versucht hatten, entdeckte ich irgendwann die Telefonnummer einer Game-Hotline auf der letzten Seite der Spielanleitung. Ich weiß noch genau, als ich meiner Mutter davon berichtet habe, drückte sie mir direkt ein Fünf Mark Stück in die Hand und schickte mich umgehend zur nächsten Telefonzelle, um dort anzurufen.



Die Seite mit den Hotlines

An dieses Telefonat erinnere ich mich noch so gut, als wäre es erst gestern gewesen. Ein junger Mann fragte mich, was mein Problem sei, warum ich festhängen würde. Ich erklärte ihm die Situation und dass wir ohne seine Hilfe aufgeschmissen sind. Bereitwillig antwortete mir der Held der Games-Hotline „Du musst das Glas an die Regenrinne halten, um der Parole zu lauschen.“ worauf ich entgegnete „Welches Glas?“ „Das aus der Schenke.“ „Ich habe nur einen Krug.“ „Du musst dir den Wein ansehen, dann gibt dir der Wirt, wenn du ihn ansprichst ein Glas.“

Meine Freude war so überaus groß in diesem Moment, mochte ich doch dieses Spiel so sehr und konnte es nun endlich weiterspielen. Zu Hause angekommen berichtete ich sofort meiner Mutter von dem Telefonat und wir setzten uns sofort wieder alle gemeinsam an die Konsole.

Fazit

Wer jetzt denkt, diese Berg- und Talfahrten haben meine Liebe zu diesem Spiel in irgendeiner Weise negativ beeinflusst, liegt falsch. Ich liebe einfach jede Minute von diesem Spiel. Ob wir durch den LRAum in der Zeit zurückreisen und auf einmal alles in vollkommen anderem Licht betrachten oder einen Drachen als Gewehr zweckentfremden und ihn nachladen, indem wir ihn Kohle fressen lassen. Dieses Spiel ist einfach ein Fest für die Lachmuskeln und eine pure Freude, auch wenn, es durchaus eine Herausforderung ist und bleibt.

Ich empfehle allen die, die Discworld kennen oder einfach witzige Adventures mögen auch heute noch einen Blick zu riskieren, auf dem Computer ist es, Stand heute, Freeware und kann kostenlos mit ScummVM gespielt werden. Auf physischem Medium ist es mittlerweile ein mittelpreisiges und immer seltener werdendes Sammlerstück.

Damit schließe ich meinen ersten Blogartikel ab und hoffe, Ihr fühlt euch nicht wie von einem Eselkarren überfahren.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 21. Januar 2023 um 11:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). 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.videospiegelgeschichten.de>