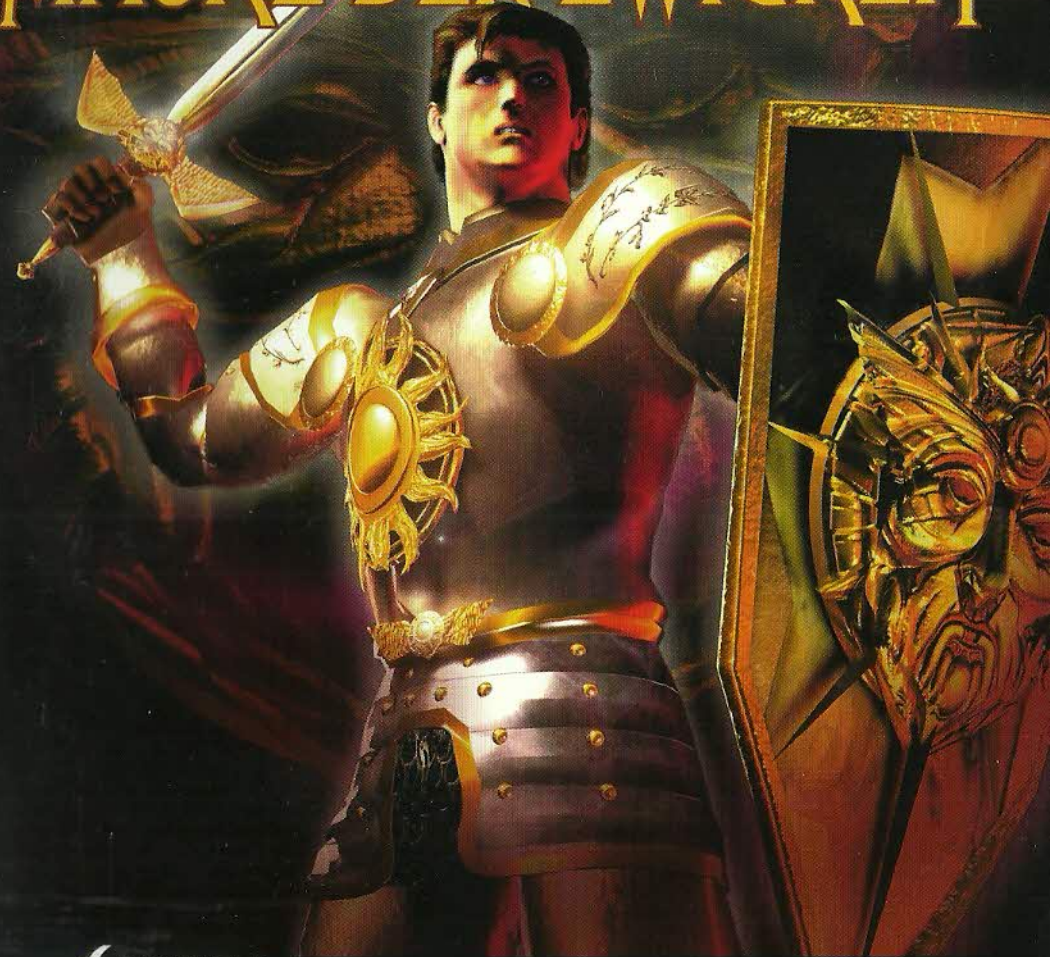


ROBERTA WILLIAMS

KING'S QUEST

8

MASKE DER EWIGKEIT™



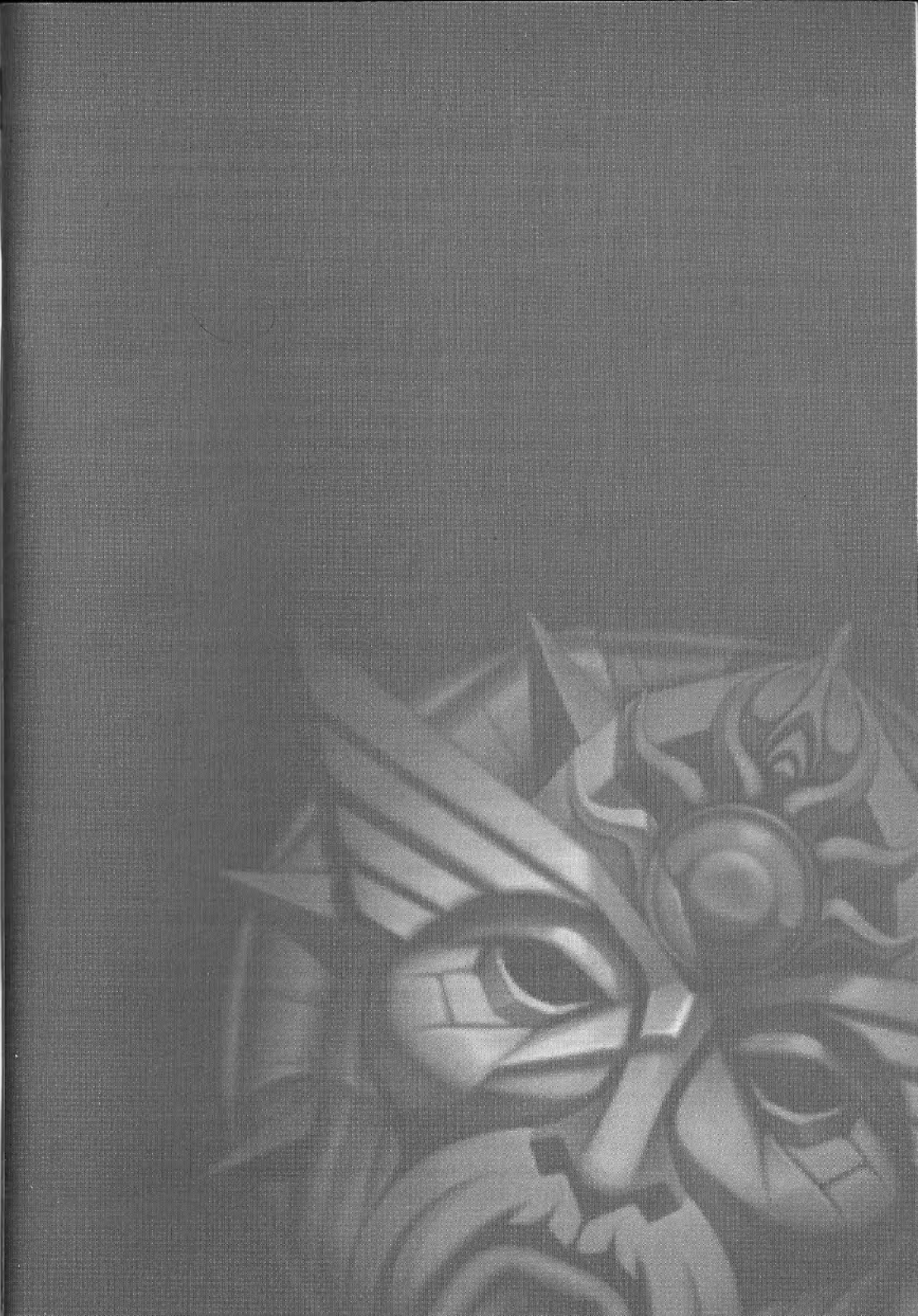
SIERRA™

<http://www.sierra.de>

S0013888 · DEUTSCH

SIERRA™

©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das "S"-Logo, King's Quest und Maske der Ewigkeit (Mask of Eternity) sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Jeder andere Produkt- und/oder Firmenname ist Eigentum des jeweiligen Eigentümers. Sierra On-Line, Inc. ist Teil der CENDANT Software-Gruppe.



King's Quest I: Quest For The Crown (1984)

Ursprünglich wurde dieses Spiel von IBM als Paradestück für den IBM PCjr in Auftrag gegeben, ein Computer, dem wenig Erfolg beschieden sein sollte. Ein Bestseller wurde dieses Roberta Williams-Spiel trotzdem, und zwar bereits ein Jahr später, als es für den IBM PC und die neuen Tandy 1000-Rechner herauskam. King's Quest war das erste Spiel, das die neu eingeführte EGA-Farbgrafikkarte unterstützte und die überlegenen 16-Farben-Eigenschaften der optionalen Grafikkarte (die damals für 400 Dollar verkauft wurde!) deutlich vor Augen führte. Der Spieler steuerte die Spielaktion mittels Textbefehlen in englischer Sprache (z.B. "OPEN DOOR") und die Bewegungen des Helden auf dem Bildschirm über die Pfeiltasten der Tastatur.

Dieses erste King's Quest-Spiel wurde später in einer überarbeiteten Fassung unter dem Titel "King's Quest 1: Quest for the Crown" erneut veröffentlicht. In der neuen Version (die etwa zur gleichen Zeit wie King's Quest IV auf den Markt kam) übernahmen nun Icons die Funktionen der alten Textparser-Steuerung. Auch Grafik und Sound wurden auf den Stand der damaligen Spielentwicklung gebracht.

Zusammenfassung der Geschichte:

Der König von Daventry fühlt sein Ende nahen. Leider besitzt er keinen Nachfolger, der die Linie des Herrscherhauses fortsetzen könnte, und daß der Thron nach seinem Tod verwaist bleiben könnte, erfüllt sein Herz mit Gram. Bereits jetzt ist Daventry nur noch ein Abglanz vergangenen Ruhms, denn die drei Schätze des Königreichs waren im Laufe der Jahre verlorengegangen. Und so ruft der König seinen tapfersten Ritter, Sir Graham, zu sich. Er beauftragt ihn damit, die drei verlorenen Schätze wiederzubringen – dann solle der Thron ihm gehören. Das ist nun wirklich keine leichte Aufgabe, muß Sir Graham doch bei seiner Suche nach dem Spiegel, der Goldtruhe und dem Schild viele geheimnisvolle, magische und gefährliche Abenteuer bestehen und dabei ein neues Königreich auf den Ruinen des alten errichten.

King's Quest II: Romancing The Throne (1985)

Bei diesem Nachfolger des ersten King's Quest-Spiels bekam man nicht nur einen genaueren Einblick in das Leben des Königs Graham (vormals Sir Graham) von Daventry, es bürgerte sich dabei auch ein, daß man King's Quest als Experimentierfeld für junge Designer benutzte. Scott Murphy und Mark Crowe, die späteren Designer der Space Quest-Serie, stießen zum Entwicklungsteam und trugen dazu bei, daß dieses Spiel ein noch größerer Hit als das Original wurde.

Zusammenfassung der Geschichte:

Sir Graham ist nun König Graham, der Erbe des Throns von Daventry. Wie sein Vorgänger ist er ein König ohne Königin, und seine Untertanen befürchten, daß auch er ohne Thronfolger bleiben könnte. Doch es kam der Tag, an dem Graham mit einem Blick in den magischen Spiegel seinem Schicksal begegnet – eine wunderschöne Frau, gefangengehalten in einem geheimnisvollen Turm! Hingerissen schwört der König, sie zu befreien. Seine Suche nach drei magischen Schlüsseln führt ihn in ein verwünschtes Land auf der anderen Seite der Welt. Um seine zukünftige Braut zu befreien, muß Graham unterirdische Höhlen, unheimliche Türme und die Wunderwelt der Meere erforschen. Er vertraut sich fliegenden Teppichen an und macht Bekanntschaft mit so legendären Gestalten wie König Neptun und Graf Dracula!

King's Quest III: To Heir Is Human (1986)

Als das Spiel im Jahre 1986 erschien, beklagten viele Spielefans vehement, daß dieses Spiel kein "echtes" King's Quest-Spiel sei. Da der Held diesmal ein junger, wie ein Sklave gehaltener Diener namens Gwydion war, der sich mühte, seinem bösen Herrn zu entkommen, wurde ihnen erst einige Monate später, als sie das Abenteuer fertiggespielt hatten, klar, welche Verbindung zwischen Gwydion und König Graham von Daventry bestand. (Das war zu einer Zeit, als Sierra noch keine Lösungswege in Form von Büchern und auch noch keine telefonische Hintline anbot.) Es war bei diesem Spiel, daß ein Programmierer

