

↓ Einloggen ↓

Forum

Stöbern

Ausstellungen


Mitmachen


Ultima: Escape from Mount Drash


Sierra 1983
Genre: [Action](#)
Thema:
[Kämpfen](#) / [Sonstige Fantasy](#) / [Schwerter & Magie](#)
Sprache: English
Lizenz: [Kommerziell](#)
System: [VIC-20](#)
Aufrufe: 661

Bitte logge dich ein, um das Spiel zu bearbeiten oder Dateien hochzuladen!

Wertung [?]



Herr M.:  1/6

Gesamt:  1/6

Allgemeine Abstimmung:  1/6

Bitte logge dich ein, um dieses Spiel zu bewerten!

Screenshots



Mehr...

Rezenzion(en)

Bitte logge dich ein, um dieses Spiel zu rezensieren!

Lokale Tests


Mehr...

[Übersicht](#)
[Technische Hilfe](#)
[Kommentare](#)
[Screenshots](#)
[Dokumente](#)
[Downloads](#)


Mitmachen

[Test schreiben](#)
[Vergleiche eintragen](#)
[Video eintragen](#)
[Links eintragen](#)
[Dateien zufügen](#)

Ähnliche Spiele



Zufällige Spiele



Herr M. (06.04.2013) [verstecken]

Ultima: Escape from Mt. Drash ist ein echtes Kuriosum: Um 1983 wurde es von einem Freund Richard Garriotts geschrieben und dann von *Sierra* einfach mit dem Namen *Ultima* versehen, obwohl es im Grunde genommen nichts außer oben erwähnter Freundschaft und ein paar Bezeichnungen mit der Rollenspielserie gemein hat. In sehr geringer Stückzahl für den VC-20, einem System dessen Popularität auch noch am Schwinden war, hergestellt, soll ein Zwischenhändler beinahe alle Spiele irgendwo eine Klippe hinunter geschmissen haben (*E. T.* lässt grüßen...), weswegen es lange Zeit als verschollen galt. Schließlich tauchten dann doch ein paar Kopien in einschlägigen Auktionshäusern auf, wo sie angeblich Preise bis zu 3000\$ (in Worten dreitausend US-Dollar) erzielten. Und damit hat es sich eigentlich schon. Mehr hätte ich nicht darüber zu sagen...

Aber da der eine oder andere vielleicht doch neugierig darauf ist, wie es sich denn so spielt, vielleicht sogar überlegt, ob er sich selbst daran versuchen soll, hier meine in einen Satz gefasste War... ähm... Meinung:

Als namens- und charakterloser (auch nur eines von beiden auszusuchen bleibt einem leider verwehrt) Gefangener, einzig mit einem Rang ausgezeichnet, der von „Qwimby“, einer Bezeichnung deren Bedeutung sich jedem außer dem Autor entziehen dürfte, über die üblichen militärischen Ränge, die wie immer in einer Fantasy-Welt, speziell in Sosaria, in welchem die Geschichte, laut Handbuch, stattfinden soll, deplatziert wirken, bis hin zum „Questor“, eine Bezeichnung an Lächerlichkeit kaum zu überbieten, im Kerker von Mount Drash, sprich 15 Level Langeweile, die alle aus einem kleinen Labyrinth gleichen Ausmaßes bestehen, sich nur wenig voneinander unterscheiden und immer rechts unten betreten und links oben verlassen werden und ab einer gewissen Stufe noch das Einsammeln von zwei gelben Quadraten, so genannten „gems“, erfordern, ehe sich der Ausgang öffnet, hat man das einzige Ziel, durch „Kämpfen“, d.h. man versucht bei einem Zusammenstoß mit einer der Wächterkreaturen, die sich außerhalb des Kampfes nur dann bewegen, wenn man selbst auch einen Schritt macht, genau den richtigen Moment zu erwischen, in welchem die plötzlich frei auf einen zustürmenden Monster sich von ganz allein auf dem Schwert aufspießen, was sich aufgrund der absurden Kampfmechanik, bestehend aus einem Wechsel zwischen einer Grund- und zwei Angriffsstellungen, von welchen eine herzlich unpraktisch ist, und der Tatsache, dass es nur genau eine Distanz gibt, die dafür von Monster zu Monster gleich bleibt, auf der man den Gegner töten kann, ehe man selbst verloren ist, unnötig kompliziert gestaltet, und Zaubern, aus einer Liste von Sage und schreibe drei Sprüchen, nämlich Zufallsteleport, Monster betäuben und Wand einreißen, wobei letzterer von besonderer Bedeutung ist, da man sich damit eigentlich gleich den ganzen Irrgarten hätte sparen können, sich seinen Weg zu einem der absolut unoriginellsten Gratulationsbildschirme zu bahnen, welcher immerhin ohne Rechtschreibfehler, dafür mit misslungener Formatierung aufwarten kann, ehe man wieder zurück am Start landet, wo das selbe Spiel, um keinen Deut spannender oder anspruchsvoller geworden, von vorne beginnt, genau so, wie wenn man seine großzügigen drei Leben bereits früher ausgehaucht hätte oder das Zeitlimit von je 100 Sekunden überschreiten sollte, weil man beispielsweise mit der unlogischen Steuerung, welche für eine Linksdrehung ein Betätigen der Cursor-Runter-Taste und für einen Schritt nach vorne ein Return verlangt, nicht klar kam, und, nach einem knappen „You lose, Cadet“, ebenfalls hier stehen würde.

War das anstrengend zu lesen? Nun, ungefähr so anstrengend ist es, sich durch dieses Spiel zu quälen. Ähnlich erfüllend ist es auch. Wer die Kurzfassung möchte: *Escape from Mt. Trash* ist langweilig. Dieser waschechte *Qwimby* sollte höchstens in 1 von 6 Fällen als kuriose Randnotiz der *Ultima*-Reihe genannt werden.

Denjenigen, die das ganze Review gelesen haben, will ich gratulieren:

You have gained some knowledge and truly earned the title

READOR

Lokale Tests anderer Versionen

- [Rezension](#) von [Pheonix](#) (29.07.2014): [Ultima: Escape from Mount Drash \(PC\)](#)

Andere Versionen

- [Ultima: Escape from Mount Drash \(PC\)](#)

Galerien

- [Seitenthema 2013: Spiele des Jahres 1983](#) von [Mr Creosote](#)

Ähnliche Spiele

Legend of Grimrock

Wiederkehr der Oldschool Dungeon-Crawler, überraschend ähnliche Kulisse und Ziel

- ☐ + Alles
- ☐ - Nichts
- ☐ = So nah und doch so fern

Ultima: First Age of Darkness

Wo Mt. Drash seinen Namen gestohlen hat

- ☐ + Offene Spielwelt, eine Handlung, Charaktergenerierung, herausfordernder, mehr Spieltiefe, länger, das Original
- ☐ - Grafik ist vielleicht ein wenig schlechter
- ☐ = Der einzige Grund, dass sich überhaupt irgendjemand für *Escape from Mt. Drash* interessieren könnte

Videos

If you still wish to know more

Verweise

- [Dino's Ultima Page: extensive Ultima information](#)
- [Peroxide Entertainment, creators of the PC port](#)
- [Some Sierra insider background infos](#)
- [The games history at Ye Olde Infocom Shoppe](#)
- [When did Escape from Mt. Drash take place?](#)

Kommentare (4) [zeigen] [Kommentar schreiben]

Herr M. (30.07.2014):

Cool, someone else suffered through this game too and found it inspiring enough to write a review. 😊 Thanks for you thoughts!

As for the resizing problem: I had that too. But what I find even stranger is how the rest of the screen is filled with green background and the game itself is stuck at the bottom left corner. I guess the best way to fix this would be sifting through the source code and try to resize things manually. This begs the question whether it is worth the trouble though.

Did you finish the DOS port? I think it's a bit harder than the original, because you get only three spells over the whole game, while in the VIC-20 version you had threee spells in every level. The fighting is a bit easier though, since you can hit a lot faster.

Partner: [Abandoned Places](#) • [Abandonware Ring](#) • [Free Games Blog](#) • [Glenn's Guides](#) • [The House of Games](#)
[Just Games Retro](#) • [Macintosh Garden](#) • [A Force For Good](#) • [Robot Ring](#)