

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Seaquest für das Atari VCS: Abtauchen in die Fantasie

Michael Behr · Mittwoch den 13. März 2013

Es sind Spiele wie Seaquest, bei denen ganz deutlich wird, wieso es in den Pioniertagen der Videospiele-Industrie einen ernsthaften Eklat darum geben konnte, dass die Programmierer gern namentlich auf den Cartridges genannt werden wollten.

Atari hatte dies als Marktführer verboten und damit die Abspaltung einer Handvoll äußerst talentierter Spieledesigner in Kauf genommen, die daraufhin ein Unternehmen namens [Activision](#) gründeten und in der Folgezeit viele Referenztitel produzierten.

Meiner Meinung nach kann man in puncto Gestaltung auch Seaquest, für das sich Steve Cartwright verantwortlich zeichnet, mit auf diese Liste von Referenztiteln setzen. Cartwright hat später übrigens auch an einigen der ersten Titel in der *EA Sports-Reihe* von Electronic Arts mitgewirkt.

Man kann dem Spiel nicht absprechen, dass es eine hübsche um nicht zu sagen niedliche Optik hat. Jedenfalls für die Verhältnisse des Atari VCS.

Ziel ist es, mit einem U-Boot Taucher aus dem Wasser zu retten, die dort von gegnerischen Unterseebooten und Raubfischen bedroht werden. Für jeden geretteten Taucher gibt es Punkte. Natürlich wird man auch dafür belohnt, wenn man eines der gegnerischen Objekte mit den eigenen Torpedos ausgeschaltet hat. Die Torpedos gleichen allerdings mehr einem systemüblichen Laserstrahl. Es wäre wohl auch verfehlt, mit Torpedos auf Haie zu feuern.

Mit sechs Tauchern zum Sieg

Man beginnt jeden Level an der Wasseroberfläche und taucht dann ab. Ist man unter Wasser sinkt der Sauerstoffvorrat langsam. Innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits muss man entweder die Zahl von sechs Tauchern aufgenommen haben (um ein Level siegreich abzuschließen) oder man kehrt an die Oberfläche zurück, wo man neuen Sauerstoff aufnehmen kann.

Dabei verliert man allerdings einen der aufgenommenen Taucher. Keine Ahnung, ob die über Bord geschmissen werden, weil sie der Luft den Platz wegnehmen. Sollte man keinen bereit geretteten Taucher an Bord haben ist allerdings eines der eigenen Leben dahin.

Vorausplanen ist angesagt, sonst wird mit der Dauer so hektisch, dass einem der Schweiß ausbrechen kann.

Michael Behr

Unter Wasser geht es in den ersten Levels noch recht geruhsam zu. Das Geschehen spielt sich in vier festgelegten Ebenen ab, zwischen denen das eigene U-Boot frei navigieren kann.

Auf jeder dieser Ebenen erscheinen nach und nach Gegner und irgendwann auch mal ein Taucher (denen die Gegner übrigens nichts antun können, weil sie schneller schwimmen...) den es zu erhaschen gilt. Das ist zu Beginn aufgrund der geringen Geschwindigkeit und vor allen der simplen Muster, in denen die Gegner auftauchen, noch kein großes Problem.

Es wird allerdings in höheren Levels sehr schnell doch zu einem großen Problem, denn mit jeder neuen Spielstufe wird die Geschwindigkeit der Gegner heraufgesetzt. Zunächst kaum merklich, aber ich kann euch sagen, dass es den Puls ganz schön hochtreibt, wenn man erst einmal so in Level 12 oder dergleichen ist. Dann schießen die Gegner nämlich nur so heran.



Farbenfrohes Unterwasser-Spektakel: Seaquest bietet mehr, als man auf den ersten Blick erahnen kann ... (Bild: Activision)



Auf Schleichfahrt begegnen wir gefährlichen Tiefsee-Haien. (Bild: Activision)



Ein Taucher wird angeknabbert: so etwas müssen wir verhindern! (Bild: Activision)

Ab einer bestimmten Spielstufe kommt ein weiteres Problem im oberen Bildschirmbereich hinzu. Dort beginnt nämlich ein Boot zu patrouillieren, immer von rechts nach links über den ganzen Bildschirm hinweg.

Wenn man von diesem Boot erwischt wird, ist ebenfalls ein Leben vergangen. Das Gemeine daran ist, dass dieses Boot sich natürlich auch während des (in späteren Levels unvermeidlichen) „Luftholens“ bewegt. Es kann also durchaus passieren, dass man je nach Ort des Auftauchens ganz unvermittelt und ohne dass man etwas daran machen könnte, von diesem Boot attackiert wird. Da ist Vorausplanen angesagt.

Aber das wird in höheren Spielstufen leichter gesagt als getan. Denn es wird mit der Dauer so hektisch, dass einem schon fast der Schweiß ausbrechen kann. Weil man es beispielsweise gerade noch geschafft hat, zwischen einer Dreierformation U-Booten und einem Haischwarm hindurch zu schlüpfen, um den darunter schwimmenden Taucher zu erwischen, während die Luftanzeige am unteren Limit zu blinken beginnt.



Mit diesem schön illustrierten Pappaufsteller wurde Seaquest von Activision seinerzeit in Nordamerika beworben. (Bild: Activision)

Seaquest ist ein reines Reaktionsspiel, bei dem der Fokus nicht so stark auf Ballerei liegt, wie bei vielen anderen Titeln für das VCS. Die Punkte, die man für den Abschuss erhält, sind natürlich Mittel zum Zweck, vor allem weil man alle 10.000 Punkte ein neues Leben erhält. Diese Leben kann man später gut gebrauchen, wenn die Konzentrationsfähigkeit zwangsläufig abnimmt.

Zu Beginn fand ich das Spiel noch recht einfach, musste meine Meinung dann aber revidieren. Hier kann man durchaus sehr stark gefordert werden.

Die Grafik ist wirklich sehr schön anzusehen. Das fängt schon bei dem mehrfarbigen Horizont an und setzt sich über die gut gestalteten Objekte fort. Die Taucher zum Beispiel sind als solche zu erkennen. Ebenso das eigene U-Boot, das durch sein als Punkt dargestelltes Torpedorohr (das man gut und gerne als „Auge“ interpretieren könnte) fast eine Art Persönlichkeit bekommt.

Die angreifenden Raubfische sind gut als Haie zu erkennen und präsentieren sich recht farbenfroh, wie es vielleicht nicht in Brehms Tierleben stehen mag, wie es aber Abwechslung ins Spiel bringt.

Ein Sonderfall sind die U-Boote des Gegners, die für mich immer latent wie die Köpfe eines weißen Kaninchens aussehen, das blaue Striche verschießt... Aber man muss ihnen zugute halten, dass die Objekte kleiner sind als das eigene Boot, was die Aufgabe für den Grafiker wohl nicht leichter gemacht haben dürfte.

OXYGEN

Für 1 Spieler

Mit einem U-Boot fing ich an, plötzlich übernahm meine Phantasie das Kommando...
Steve Cartwright, Designer

Maschinen an – Befehl zum Tauchen! Na endlich – es wird auch höchste Zeit – schließlich wollen die Kameraden in der Tiefe wieder mal Luft schnappen und ihre Goldschätze bei Tageslicht bewundern. Doch irgendetwas stimmt da anscheinend nicht, denn Ihre Tauchprofis werden verfolgt und müssen erst einmal unversehrt an Bord genommen werden. Habgierige Piraten setzen unbarmerzig die Torpedos ihrer U-Boote ein, und gefräßige Killerhaie sehen in Ihren Tauchern eine willkommene Mahlzeit. Eine Rettungsfahrt auf Leben und Tod beginnt. Vorsicht und Geschick sind mehr als angebracht bei SEAQUEST von ACTIVISION, und oft geht einem im wahrsten Sinne des Wortes die Puste aus. SEAQUEST läßt sich nicht nur hervorragend spielen, auch Ton und Graphik sind faszinierend. Eine abenteuerliche Tauchfahrt durch die Gefahren des Meeres erwartet Sie!

Bestell-Nr.: 711 022-720 im ARIOLA-Vertrieb

Für Ihr ATARI® Video-Computer-System™

ACTIVISION SEAQUEST™
VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR USE WITH THE ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™

Neu!

Typisch Activision: ein Foto und persönlich Zeilen des Entwicklers zum Spiel waren ein Markenzeichen des Spieleherstellers aus Kalifornien. (Bild: Activision)

RETTUNG AUS DER TIEFE

SEAQUEST™
für Ihr Atari® Video-Computer-System™

Die TELE-SPIEL-SENSATION aus den US-Charts!

ACTIVISION SEAQUEST™
VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR USE WITH THE ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™

ACTIVISION™
TELE-SPIELE

ACTIVISION ist die von Atari unabhängige Hersteller von Videospiele, Atari und Video-Computer-Systemen mit Lizenzierung von Atari, Inc.

In ARIOLA-Vertrieb

Ein Seaquest-Poster, mit dem Activision das Spiel damals beworben hatte. (Bild: Michael Braun)

Endlose Nachmittage in der Tiefsee

Das Wichtigste ist auf jeden Fall, dass dieses Spiel wirklich Spaß macht und sich daran bei aller Simplizität auch in den letzten ca. 20 Jahren (seit ich es zum ersten Mal auf dem VCS eines Freundes spielen konnte) für mich nichts geändert hat.

Damals sind endlose Nachmittage unter anderem bei dem Versuch drauf gegangen, diesem Spiel immer höhere Punktzahlen zu entlocken, was damals schon kein Kinderspiel war. Heute schaffte ich es bei meinem ersten Versuch auf über 100.000 Punkte, soviel habe ich damals nur sehr selten geschafft. Das muss wohl an verbesserter Hand-/Augenkoordination im Alter liegen, oder doch an der besseren Handhabbarkeit einer PC-Tastatur im Vergleich zu einem Atari-Joystick?

Falls ihr mal schauen wollt, wie hoch eure Rekorde so werden, dann empfehle ich euch Seaquest in den Emulator zu laden. Oder besser noch: ihr spielt es im Original an einer Atari VCS Konsole.

Überarbeitete Originalfassung vom 28. März 2004.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch den 13. März 2013 um 18:50 in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.