



EnDOSkopie – Space Quest I – The Sarien Encounter

Description

Der Weltraum, unendliche Weiten. Zahlreiche Romane, Filme und Spiele erzählten heldenhafte Geschichten aus naher und ferner Zukunft. Hier werden Helden geboren, die sich wagemutig in ein großes Abenteuer stürzen. So auch in der Space Quest Serie von Sierra On-Line, doch die traditionsreiche Firma wählte 1986 einen etwas anderen Weg. Der Spieler startet als Hausmeister und stolpert eher zufällig in das große Abenteuer.

Der unfreiwillige Held ist Roger Wilco, wobei man in Space Quest I seinen eigenen Namen eingeben darf. Er arbeitet als Hausmeister / Reinigungskraft auf der Raumstation Arcada. Hier befindet sich eine neue Erfindung: ein Sternengenerator. Er erzeugt Sterne, indem er Planeten konvertiert. Er wurde gebaut, um die Bewohner des Systems Earnon vor dem Untergang zu retten. Hausmeister Wilco macht gerade ein Schläfchen in einer Abstellkammer, als die Sariener, hauptberuflich Weltraumpiraten, das Schiff entern und den Sternengenerator stehlen. Es wird höchste Zeit, dass sich die Reinigungskraft vom Dienst in Sicherheit bringt und aus dem Staub macht.

Gameplay und Steuerung

Es existiert zwar eine Maussteuerung, doch bedient wird es, wie zu dieser Zeit üblich, per Tastatur. Wie man es bereits von anderen Sierra-Spielen kennt, werden Aktionen im Adventure per Textbefehle eingetippt. Feste Verben, wie man sie bei Lucas Games kennt, gibt es hier nicht. Um eine Beschreibung des Raums zu erhalten, tippt man *look around*. Man geht bspw. zu einem toten Körper, tippt *search body* und erfährt, dass sich beim Mann eine Keycard befindet. Diese nimmt man sich, indem man *take keycard* eingibt.

Das Prinzip ist bereits durch [King's Quest](#), der [Larry](#) und [Police Quest](#) bestens bekannt. Man untersucht Räume und Objekte, nimmt sie, kombiniert sie mit anderen, redet mit Personen und hangelt sich von Rätsel zu Rätsel. Und wie immer bei Sierras Abenteuer dieser Zeit ist das Speichern die wichtigste Funktion des Spiels.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/01/Space-Quest-I-Part-I-Cut.mp4>

Die Flucht von der Arcada im Schnelldurchlauf

Wir werden alle sterben

Wer Abenteuerspiele von Sierra dieser Zeit spielt, muss frustresistent sein. Zwar wird man mit einer tollen EGA-Grafik, lustigen Texten und einfallsreichen Ideen belohnt, doch auf der anderen Seite der Medaille stehen Tod und Sackgassen. Besonders bei den Arten zu sterben haben sich die Entwickler von Space Quest I viel einfallen lassen und das Ableben ereilt einen schneller, als man „Sternschnuppe“ sagen kann.

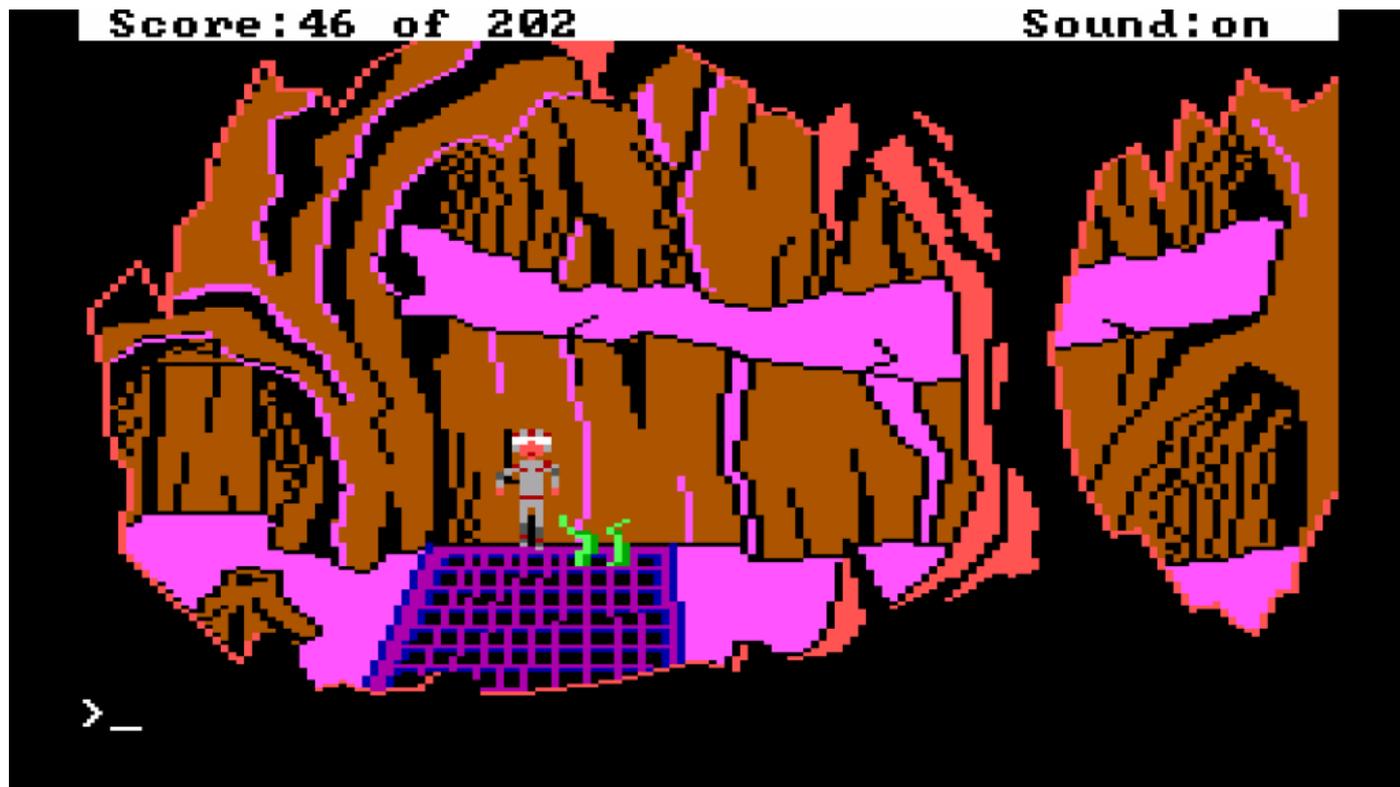


Tod der Spinne! Wir warten, bis die Roboterspinne unter dem Stein steht

Bereits in den ersten Minuten kann es passieren, dass man einer Wache der Piraten begegnet. Versteckt man sich nicht schnell genug, wird man augenblicklich erschossen, sobald die Wache einen sieht.

Wir nehmen ein Rettungsschiff um uns aus dem Staub zu machen. Nicht angeschnallt? Tod bei der Bruchlandung. Auf dem Planeten in die falsche Richtung gelaufen: Tod durch Sandwürmer. Trödeln wir herum, kommt ein Spinnenroboter und will uns ebenfalls an den Kragen. In die falsche Höhle ahnungslos hineingelaufen... na ja, man kann es sich denken.

Auch wenn es kein Autosave gibt, ist das i. d. R. kein großes Problem. Man lernt aus Fehlern und weiß nun, dass Roger Wilco vor einer Klippe nicht automatisch anhält, sondern unbeirrt in den Tod marschiert. Es gibt insbesondere eine Passage, bei der man viel Geschick und Geduld braucht und dabei laufend stirbt, aber wer zur richtigen Zeit speichert, kommt ganz gut durch.



Im Höhlensystem erwarten uns unzählige Tode. Zu allem Überfluss müssen wir auch mindestens zweimal durch

Ein wesentlich größeres Problem sind die Sackgassen. Diese bestehen vor allem daraus, dass man vergisst oder übersieht, bestimmte Objekte einzusammeln. Nur ein Beispiel: Man erhält einen Skimmer, um in die nächste Stadt zu gelangen. Während man sich umsieht, kommt ein Außerirdischer und will den Skimmer kaufen. Da wir ohnehin Geld brauchen, verkaufen wir und gehen unseres Weges. Ein bis mehrere Spielstunden später kommen wir an einer Stelle nicht mehr weiter. Warum? Wir müssen das erste Angebot ablehnen. Beim zweiten Mal bekommen wir ein Jetpack für den Skimmer, welches wir viel später dringend benötigen.

Die kleine große Reise

Die Anzahl der Schauplätze lässt sich grob gesagt auf vier unterteilen. Wir beginnen auf der Raumstation Arcada, von wo wir schnell flüchten müssen. Sobald dies gelungen ist, erleiden wir auf dem kargen Planeten Kerona eine Bruchlandung, die wir hoffentlich überleben. Eine kleine Wüstenwanderung später finden wir uns zwischen kleineren Bergen, Schluchten und Höhlen wieder. Die Piraten schicken die bereits erwähnte Roboterspinnweb, die auf lebende Objekte reagiert, um uns zu töten. Doch mit List und Geschick beseitigen wir dieses Problem, sehen uns weiter um und landen in einem kleinen Höhlensystem voller Fallen.



Wir treffen auf eine fremde Rasse. Sie gibt uns den Auftrag, einen „Orat“ zu töten

Wenn wir auf der Arcade nicht vergessen haben einen Translator mitzunehmen und ihn rechtzeitig einschalten, können wir die Außerirdischen verstehen, auf die wir in der Höhle stoßen. Diese haben ein kleines Problem mit einem Monster in einer Höhle. Wenn wir es lösen, helfen sie uns bei unserer Weiterreise. So erhalten wir den Skimmer, der uns in die Stadt „Uvence Flats“ bringt. Bis dahin bekamen wir schon viele Anspielungen auf Star Trek und Star Wars serviert, doch die Stadt, deren Name an Flatulenzen erinnert, wirkt auch verdächtig wie die Berberstadt Tataouine.

Hier ist es unsere Aufgabe, ein Raumschiff zu ergattern, wofür uns Geld fehlt. Zum Glück gibt es eine zwielichtige Bar mit einem Glücksspielautomaten. Der einarmige Bandit hat allerdings die Angewohnheit, die Spieler zu pulverisieren, sobald drei Totenköpfe auf dem Bildschirm erscheinen. Also wieder speichern, laden usw. bis wir genug Geld haben. Das Prinzip mit den Glücksspielen ist uns ja bereits aus **Larry I** und **Police Quest I** bestens vertraut.

18 of 202

Sou



at, always in the mood for
snack, snatches the can out
the air with his spacious
oral cavity, chews and
swallows it. He notices a
gobbling deep within his
tomb.



18 of 202

Sou



18 of 202

Sou



18 of 202

Sou



13 of 202

Sou

at's eyes prove to be
igger than his stomach for
ice. Incapable of becoming
story's first living
ervoir, his body succumb
the intense internal
pressure created by nearly
en gallons of instantly
onstituted water. As a
pecial bonus, you have
eceived a much needed
ower!



15 of 202

Sou

You are in the slimiest of
aves. The odor in here is
less than desirable.



Wenn wir aus der Bar kommen, kann es passieren, dass wir ausgeraubt werden. Wenn das geschieht, geht es zurück an den Automaten und die Tortur beginnt erneut. Sobald wir die Bar verlassen, ohne ausgeraubt zu werden, kaufen wir uns ein Raumschiff. Wir müssen uns richtig entscheiden. Nehmen wir das falsche Raumschiff, geschieht ein Unfall, eine Garantie gibt es nicht und wir müssen erneut Geld durch Glücksspiel verdienen. Bei der richtigen Wahl brauchen wir noch einen Droiden. Also kaufen wir uns einen R2D2-Verschnitt (auch hier muss die richtige Wahl getroffen werden) und schon können wir den Planeten verlassen. Beim Abflug erfahren wir noch, dass wir ein geklautes Raumschiff gekauft haben.

Kaum sind wir im Weltraum, bewegen wir uns wie an der Schnur gezogen auf ein riesiges Raumschiff der Sariener, Deltaur, zu. Hier muss der Sternengenerator sein. Dank Jetpack können wir unser Raumschiff verlassen und uns den Sarienern nähern. Sobald wir an Bord sind, steigt unsere Sterberate in astronomische Höhen. Wir verstecken uns in einer Kiste, landen im Waschraum,

verstecken uns in der Waschmaschine, werden gewaschen, geschleudert, getrocknet und erhalten eine Uniform der Sariener. Damit können wir uns vorerst frei bewegen. Wir besorgen uns eine Handfeuerwaffe, eine Granate und entdecken den Sternengenerator, den wir zerstören wollen.



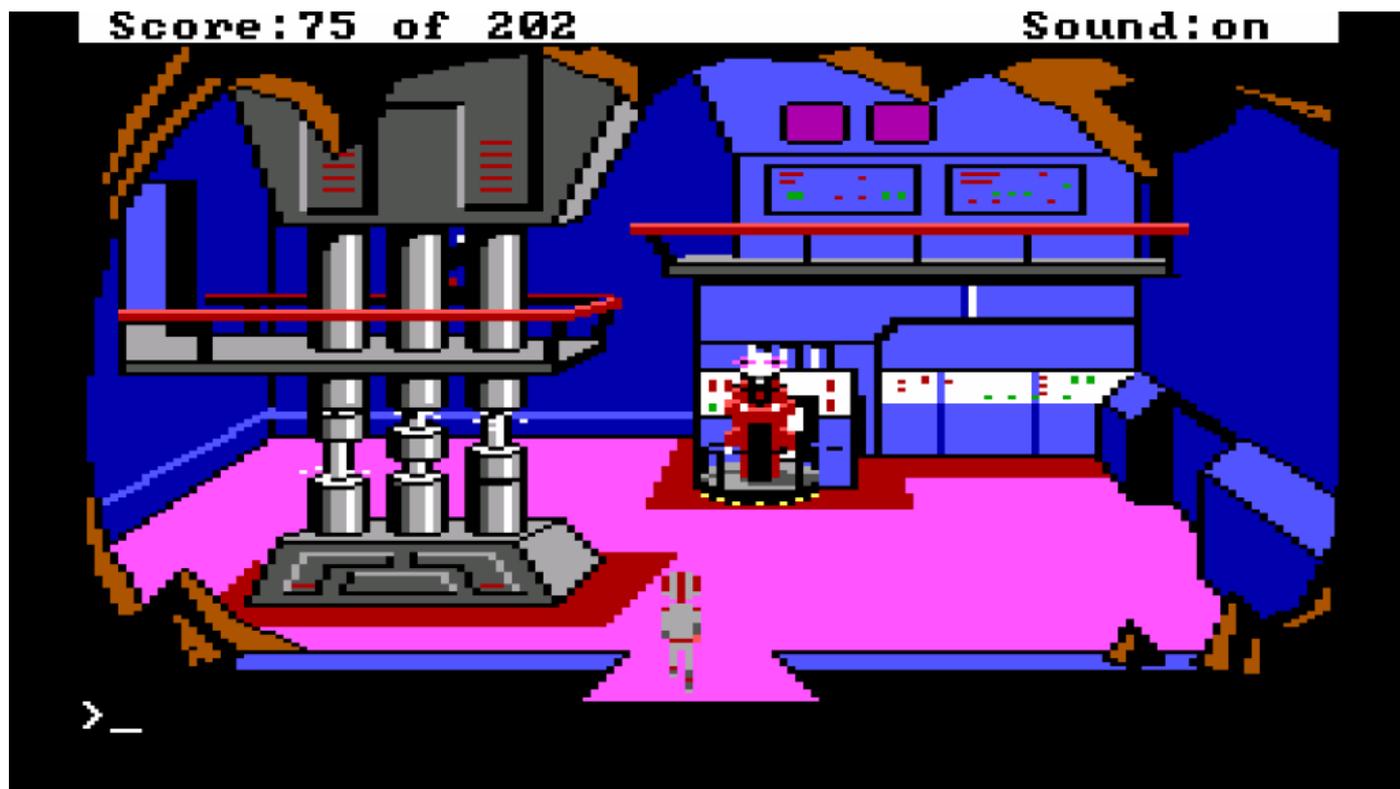
Laufen wir zu oft über die Brücke, stürzt sie irgendwann ein

Doch wir sind ungeschickt, verlieren unseren Helm, wodurch uns das Wachpersonal sofort als Eindringling identifiziert. Nun müssen wir zum Sternengenerator gelangen, dessen Selbstzerstörung aktivieren und vom Schiff fliehen, bevor uns alles um die Ohren fliegt.

Am Ende wurde aus dem Hausmeister ein galaktischer Held und wir erhalten den Goldenen Mopp als Belohnung.

Grafik, Sound und der ganze Rest

Für Liebhaber von Pixelgrafik ist Space Quest I ein Fest. Trotz Minimalismus wirken die Räume dreidimensional, alle Charaktere sind einfach, aber liebevoll gepixelt und animiert. Besonders die größer gezeichneten Objekte schmeicheln dem Retro-Auge. Als Betrachter erfreut man sich immer wieder an lustigen Szenen und Animationen. Bei der digitalen Zeitreise ist es immer wieder erstaunlich, wie viel die Entwickler aus den limitierten Möglichkeiten herausholten.



Wir haben den Orat getötet und erhalten nun den Skimmer

Der Sound hingegen ist kaum der Rede wert. Die Intro-Musik ist toll, doch die meiste Zeit herrscht Stille, welche durch gelegentliche Soundeffekte unterbrochen wird. Einzig in der Bar in Ulence Flats bekommt man einiges auf die Ohren. Wenn man immer wieder rein und raus geht, wechseln sich neben den „Blues Brothers“ auch „ZZ Top“ und eine Alien-Band auf der Bühne ab.

Die Länge des Abenteuers hält sich in Grenzen und die meisten Rätsel sind sogar relativ einfach. Trotz einiger Tode ist es in drei bis vier Stunden zu schaffen, wenn man nicht in irgendeiner Sackgasse hängen bleibt. In dieser Zeit wird man zwar mit einigen nervigen Stellen konfrontiert, doch die vielen Reminiszenzen und der grandiose Humor entschädigen den Spieler. Wenn man den Humor mag, gehört Space Quest I sogar ohne Übertreibung zu den lustigsten Abenteuern der 1980er und 1990er Jahre.

Auftakt einer großen Reise

Sierra typisch gab es auch von Space Quest mehrere Ableger, genauer gesagt sechs Stück, wobei der letzte Teil 1995 erschien. Nicht alle diese Teile hatten eine gleich hohe Qualität, auch wenn sich Grafik, Sound und Steuerung stets verbesserten. Eine VGA-Version des ersten Teils gab es schon 1991. Auch das kannte man bereits von **Larry 1** und der **Police Quest** Serie.



Die Reise nach Ulence Flats gehört zu den nervigsten Stellen im Spiel

Die Pressestimmen waren schon beim Original sehr unterschiedlich. „Commodore User“ gab für die Amiga-Version nur zwei von zehn Punkten, „Tilt“, ebenfalls für den Amiga, 17/20.

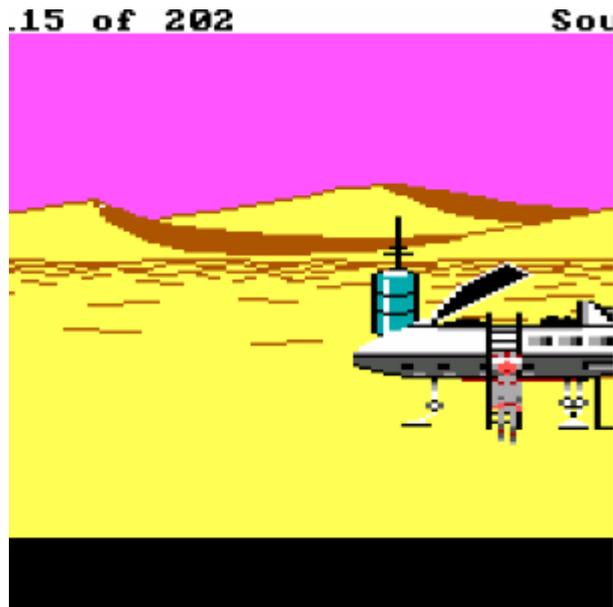
<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/01/SQ1-VGA-Intro-extended-cut.mp4>

Intro der VGA-Version von 1991

Die „Computer and Video Games“ fasst es in ihrer Novemberausgabe 1987 folgendermaßen zusammen:

„Space Quest ist ein Abenteuer, das Arcade-Adventure-Liebhaber zufriedenstellen dürfte und gleichzeitig eine interessante Herausforderung für Liebhaber des traditionellen Adventure-Formats darstellt.“











Der „Joker-Verlag“ fasste es in einem Rückblick (Sonderheft 1993) so zusammen:

„So geradlinig sich die Handlung in der Zusammenfassung anhört, so verquer und witzig ist sie in der Spiel-Praxis – vor allem, weil Roger eher ein Held wider Willen ist. Ein Witz war nach heutigen Maßstäben auch die Präsentation, weshalb Sierra unlängst eine deutlich aufgemotzte VGA-Version mit der neuen Maus/Icon- Steuerung nachschob. Die Amiga-Hausmeister durften sich kurz darauf ebenfalls über einen frisch herausgeputzten Roger freuen, der ohne Turbokarte allerdings starke Ähnlichkeit mit einem Schlafwandler besitzt. Lediglich die Abenteurer aus dem Atari-Nebel warteten vergeblich auf die Reinigungsbrigade.“

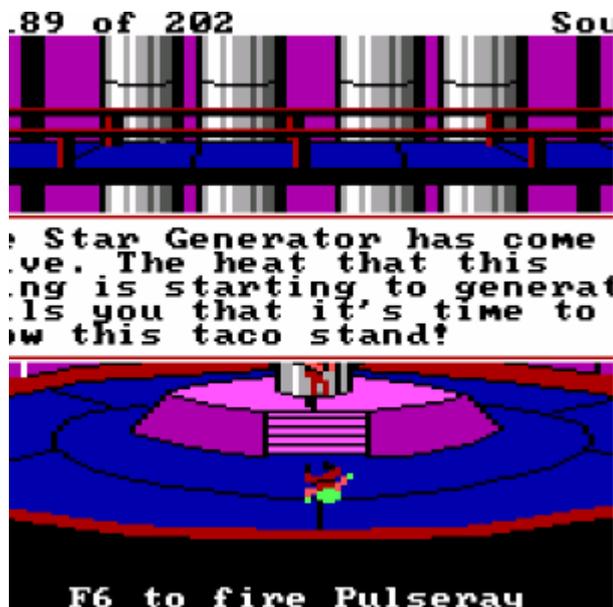
„ST Format“ war 1995 mit nur 30 Punkten weniger milde:

„Natürlich hat Space Quest auch seine guten Seiten, allen voran der Humor, der zwar manchmal ermüdend ist, aber die Stimmung des Spiels auflockert.“

Meiner Meinung nach ist Space Quest I selbst 2023 eine Reise wert, vor allem die Originalversion. Trotz der angesprochenen Schwächen und nervigen Stellen birgt es viele großartige Momente und Spielspaß in sich. Wer sich für Textparser begeistern kann, ihm aber **Police Quest** zu bieder und **Larry** zu sexualisiert ist, findet womöglich in Space Quest I das perfekte Abenteuer.







Weiterführende Links

[EnDOSkopie – Indiana Jones and the Fate of Atlantis](#)

[EnDOSkopie – Sam & Max Hit the Road](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 2 – Der Berg ruft](#)

Externe Links

[Space Quest I auf Wikipedia](#)

[Space Quest I auf Moby Games](#)

Date Created

20. Januar 2023

Author
sven