

Gloom/Gloom Deluxe – Test

Es war 1995 als der Amiga verdoomifiziert wurde. Aber spulen wir noch mal kurz zurück.

Am 10.12.1993 veröffentlichte ID-Software den Meilenstein im Ego-Shooter Genre. Ziel des Spiels war es mit relativ brutalen Mitteln einen Planeten von Dämonen zu befreien. Das man dabei auf Kettensegen, Schrottplinten und Raketenwerfern zurückgreifen konnte stellte, neben den grafisch beeindruckenden Levels, ein weiteres Highlight dar.

Nun aber zu Gloom.

Gloom (Anm.: wie kamen die Entwickler bloß auf diesen ausgefallenen Namen?) ist also das für den Amiga, was für die PC ler IDs Meisterhit ist. Zwei Jahre nach dem PC Debüt ging es also in Gloom ebenfalls auf Monster-Metzel Jagd. In Gloom werden einem Soldaten, organo Roboter, glatzköpfige Zombies und allerlei andere "Monster" vor den virtuellen Lauf geworfen.

Die Art der Zerkleinerung der jeweiligen Kreaturen ist allerdings lange nicht so einfallsreich wie beim ID Original, denn man benutzt das komplette Spiel über ein und dasselbe Gewehr aus dem nur unterschiedlich Starke "Plasma" Geschosse kommen.

Der Gegner wird beim Aufprall dieser allerdings fein säuberlich in seine Einzelteile (Gedärme etc.) zerlegt. Ob das nun ansprechend ist oder nicht muss jeder selbst entscheiden. Der Amiga Joker vergab seinerzeit keine Wertung da man es zu "abstossend" fand. Die Amiga Games erwähnte in ihrem Test einfach die "Brutalität" nicht und ich persönlich denke, Gloom ist auch nicht brutaler als Dogs of War aus dem Jahre 1989 (Test folgt demnächst) oder heutigen "Standard" Shootern. Und aus heutiger Sicht kann man bei den Tests des Jokers und der Amiga Games eigentlich nur schmunzeln.

Aber weiter zum Spiel.

Ausgerüstet mit einer Waffe metzeln wir uns durch gesciptete Gegnerhorden immer mit dem Finger am Abzug um die heranstürmenden Horden ins Jenseits zu befördern (Anm.: Viele kamen ja auch direkt von dort, also back from where you come).

Das Leveldesign ist auf dem Amiga im Ego-Shooter Bereich eines, welches seinesgleichen sucht denn die Level sind allesamt sehr gut aufgebaut und mit einigen Gimmicks (versteckte Türen, Schalter und Drehtüren) versehen. Den Energiehaushalt frischt man mit "Nucke/Milch"Flaschen wieder auf und extra Leben kann man zb. an Spielautomaten erspielen. Leider gibt es in Gloom keine Levelcodes, Saveplätze oder Continues so das man beim ableben (wenn alle Leben verbraucht wurden) das Spiel komplett neu gestartet werden muss. Sicher hätte man diesen Umstand besser lösen können, aber glaubt mir Gloom macht auch nach dem x-ten Startversuch verdammt viel Spass.

Der Schwierigkeitsgrad ist linear ansteigend, was sich hauptsächlich in der Masse und Widerstandskraft der Gegner ausdrückt. Reichen für einfache Soldaten noch einfache Geschosse, sollte man für die "BigDaddys" schon das passende Werkzeug in den Händen halten.

Auf der technischen Seite kann Gloom glänzen. Es ist nicht der schönste Ego-Shooter am Amiga, aber der am besten spielbare. Die Fenstergrösse lässt sich einzeln regeln und Decken und Bodentexturen können der Hardware angepasst werden. Auch die Pixelqualität ist einstellbar, und so schafft selbst ein nackter A1200 dieses Spiel in annehbarer Geschwindigkeit darzustellen. Nutzer von Turbokarten ab 1230 (68030ér Prozessor) können sich sogar an den Fullscreen herantrauen.

Die Steuerung von Gloom ist für Amiga Gamer ein Traum, denn vom Keyboard bis zum Joystick bis zum CD32 Pad wird alles unterstützt. Und so ist Gloom eines dieser RetroGames welches man genüsslich und unverkrampft auf der Couch gut mit Pad spielen kann. Eine Empfehlung geht natürlich an das

Playstation Pad welches ihr mittels Adapter (siehe Test) am Amiga nutzen könnt.

Das beste kommt ja bekanntlich zum Schluss, und so möchte ich hinzufügen das Gloom einen Coop sowie einen Deat-Match Part liefert. Gespielt wird dabei im Splitscreenverfahren, oder an zwei Amigas per NullModem-Kabel oder Modem.

Unterschiede zu Gloom Deluxe:

Gloom Deluxe erschien ein Jahr später und kann als grosser Patch gesehen werden. Am Spielverlauf wurde nichts verändert. Allerdings wurde nun der ECS Chipsatz (also der A500/A600) mit unterstützt. Weiterhin wurde die Grafik noch mal mächtig aufgebohrt, was allerdings die entsprechende Hardware voraussetzt. Am Sound wurde ebenfalls gefeilt (Anm.: welcher allerdings im Ur-Gloom auch schon sehr gut war).

Fazit:

Für mich war Gloom eine Offenbarung. Ich weiss noch genau wie ich es Wochen und Monate gespielt habe. Die Optik war aus damaliger Sicht einfach fast unglaublich (Anm.: 3D Shooter auf dem Amiga, wer hätte das für möglich gehalten). Und auch auf der technischen Seite ist Gloom einfach umwerfend gewesen. Das 2 x 880 KByte (ca. 1,7 MByte) Disketten solch ein Spiel beherbergen hätte ich bis zu dem Zeitpunkt nie für möglich gehalten.

Gloom ist auf jeden Fall ein Tip für alle die es bisher nicht kennen, Wiedereinsteiger oder auch für uns alte Hasen die einfach und schnell gepflegt 3D AMIGA Shootern wollen.
(30.12.2010)

Maniac Mansion 2 – The Day of the Tentacle – Test

Maniac Mansion 2

The Day of the Tentacle

16 Jahre mussten wir Amigianer auf eine Umsetzung von The Day of the Tentacle (DoT) für den Amiga warten, aber das warten hat nun ein Ende, denn ein paar Tüftler von underground-arcade haben nun das Spiel für den Amiga portiert.

Als erstes Vorweg, eine 030ér Karte ist das Minimum um DoT zu spielen. Auf dieser Karte scrollt das Spiel in einer sehr annehmbaren Geschwindigkeit. Wer eine 040ér oder 060ér CPU sein eigen nennt darf sich auf eine spezielle Version freuen.

Laut Entwickler reichen ca. 4 MB Fast Ram und das entsprechende Turboboard um nun endlich DoT zu starten.

Soviel zum technischen, nun aber los...

Mit Maniac Mansion revolutionierte LucasArts 1986 den Adventure Markt. Mit SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) setzte man erstmals ein System ein welches Verben wie "gehe zu" "gib" oder "öffne" kannte, ohne diese umständlich einzutippen und nur 3 Mausklicks reichten in der Regel um Befehle auszuführen. Zu dem Zeitpunkt war man sich der Revolution wohl noch garnicht bewusst und der anschliessenden Welle an Games die dieses System verwandten.

The Day of Tentacle ist also Maniac Mansion 2 und erzählt die Geschichte sozusagen weiter.

Das Intro von Day of Tentacle allein ist schon ein reinster Augen und Ohrenschaus und lässt dem gewillten Adventure Fan Tränen in die Augen schiessen.

Die Geschichte in Teil 2 ist dabei wieder einmal ebenso witzig

wie originell. Es beginnt alles damit das wir PurPur Tentakel dabei beobachten wie er giftiges Abwasser trinkt. Dabei mutiert er plötzlich zum Tentakel mit Beinen und Armen der sich fühlt die Weltherschaft an sich reißen zu können. Grün Tentakel und Dr. Fred ist das Verhalten nicht Geheuer so das Dr. Fred beschliesst beide Tentakel im Kellerlabor einzusperren. Die zur Hilfe gerufenen Freunde von Grün Tentakel, Bernard, Laverne und Hoagie eilen zur Hilfe, womit das Spiel und der Spass beginnt.

Durch einen Zeitsprung landen die Drei in verschiedenen Zeitepochen, das dadurch der Spass vorprogrammiert ist steht wohl ausser Frage.

Die Rätsel von DoT sind jetzt nicht unbedingt die allerhärtesten Kopfnüsse aber durch die Hintergrundstory und durch die unterschiedlichen Zeitepochen kommen immer wieder spannende und skurile Lösungswege zum Einsatz. So hat Laverne zb. keine Möglichkeit unerkannt in der Tentakelwelt umherzulaufen, aber mit ein paar klitzekleinen Änderungen in der Vergangenheit stellt auch das kein Problem dar.

Grafik und Stil von Day of Tentacle prägen Adventures bis heute und der sehr gute Midi Sound sowie die sehr gute Sprachausgabe der CD Version machen The Day of Tentacle zu einem zeitlosen gutem Adventure.

Fazit:

Was kann man von einem 16 Jahre alten Spiel schon erwarten? Genau einfach alles, denn DoT ist zeitlos gut und überzeugt selbst heute noch alle Adventure Fans. Es geht sogar noch weiter, vergleicht man einige in jüngster Zeit erschienene Adventures mit DoT geht der Sieg oftmals eindeutig an Day of Tentacle.

Jeder Amiga User mit der entsprechenden Hardware muss und sollte dieses Spiel besitzen und spielen denn auch DoT zeigt eindrucksvoll was alles auf dem Amiga möglich ist und war.

(01.01.2011)