

Transplant – Classic Amiga Spiele Test

Als ich neulich in Bad Bramstedt nach dem Spielen von [RESHOOT](#) gefrustet den Joystick wegpackte, erinnerte ich mich an ein Weltraumspiel welches ich als junger Knabe bis zum Erbrechen spielte.

Leider konnte mir in Bad Bramstedt niemand weiterhelfen und den Titel des Spiels nennen (ich fragte nach einem Weltraumspiel in dem man eine Enterprise steuern konnte ^^).

Der Gedanke an diesen Klassiker ließ mich allerdings nicht los bis ich heute endlich wieder auf das Spiel „[Transplant](#)“ stieß.



Transplant Cover

Also fix die ADF gezogen, auf Diskette geschrieben und in meinen Amiga 1200 gesteckt.

Nach ein wenig laden erblickte ich eine 1.3 Workbenchoberfläche mit einem großem Diskettensymbol „Nordlicht Spiele 2-03“.



Die Nordlicht Reihe

Darin befindet sich neben Transplant auch noch das

Strategiespiel „Mykene“ sowie einem Shanghai Spiel „Dragon Tiles“.



Ein riesiges ICON, kaum zu verfehlen^^

Nun aber zum Spiel!



Das Startmenü mit 2 Spieler Splitscreen als Techdemo

Transplant begrüßt euch mit einem super flüssigem „Techdemo“ im Hintergrund des Titelmanüs und sofort wird klar, das kann nur gut werden.

Im Titelmanü habt ihr per „F1“ die Wahl ob ihr Solo spielen wollt, zusammen im Team oder gegeneinander antreten wollt.

Natürlich wähle ich erst mal „Solo“ aus, denn mir sind momentan die Mitspieler aus Jugendtagen verloren gegangen^^.

Ihr seht einen Bildschirm der euch die Anzahl eurer Credits verrät und den Status eures Schiffes zeigt.

Ihr erfahrt die Anzahl der verbleibenden Leben, die Wendigkeit, Feuerkraft und Schildstärke eures Schiffes.

Hinter dem jeweiligen Status erscheint das Wörtchen „Price“.

Ihr habt also in Transplant die Möglichkeit euch Schiffe nachzukaufen und euer Schiff nach und nach hochzurüsten. Das findet man nicht überall und wertet das Spiel deutlich auf.



Das erste Level beginnt: „Alle Schilde auf Minimum Captain“

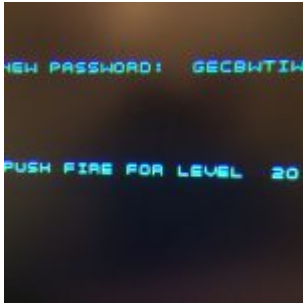
Nun schmeissen wir uns ins Getümmel und betreten das Weltall von Transplant. Auf den ersten Blick sieht es ein wenig wie Asteroids aus, doch dieser Eindruck hält nur kurz an.

Denn im Gegensatz zu Asteroids verlässt euer Schiff den Bildschirm nicht, um dann auf der anderen Seite wieder zu erscheinen.

Nein bei Transplant dreht sich das All butterweich und super flüssig um 360° um euch herum. Bei der Vorwärtsbewegung habt ihr das Schiff immer fest und mittig im Blick.

Die ersten Gegner (ja es sind erst mal rotierende Asteroiden fast wie Asteroids^^) sind schnell vom Himmel gepustet und ihr kommt ins Levelmenü in dem ihr per Druck auf F1- Leben, F2- Wendigkeit, F3-Feuerkraft und F4-Schildstärke dazu kaufen könnt. Mit dem Druck auf F5 erhaltet ihr das aktuelle Levelpasswort.

Auch hier gibt es eine Besonderheit, denn Transplant speichert mit dem Passwort nicht nur schlicht das Level, sondern auch immer euren richtigen Spielstand mit dem aufgepowertem Schiff und euren erkauften Leben. Das motiviert natürlich nochmals zusätzlich.



Jo, ruck zuck Level 20 :)

In den nächsten Leveln nimmt die Anzahl und die Art der Feinde stetig zu. Neben festen Kampfstationen und Raumschiffen gibt es noch wild rotierende Asteroiden, riesen Schlachtschiffe uvm. Auch zielsuchende Raketen machen euch das Leben schwer.

Trotz allem bleibt Transplant immer fair und die Level mit ein wenig Übung auch machbar und schaffbar. Das Aufrüsten und das Nachkaufen von Schiffen hilft dabei ungemein und birgt auch einen Suchtfaktor. Denn wenn am Anfang das aufrüsten noch vergleichsweise günstig ist, werden die PowerUps zunehmend teurer, und schon ist man in der Spirale „Ach noch ein Level dann kann ich mir stärkere Schilde leisten“.

Auch die Abwechslungsreichen Gegner motivieren das Weiterspielen sehr.

Transplant bietet euch über 180 Level mit jeweils einer Spielzeit von mehreren Minuten. Es sind als zig Stunden Spielspass garantiert ☐

Technisch Hui!

Das Spiel ist wirklich butterweich und gerät nie ins Stocken.

Ob nun 10 oder 100 Sprites gleichzeitig auf dem Spielfeld sind, interessiert dabei nicht.



Die etwas grösseren Gegner

Dabei lässt sich Transplant bereits auf einem nacktem Amiga 500 mit lediglich 512 KByte spielen. Es ist schon eine kleine technische Meisterleistung ☐

Auch der zwei Spieler Modus wird butterweich dargestellt. Dort habt ihr die Wahl, zusammen als Team oder gegeneinander anzutreten.

Da die Level recht groß sind, macht das sich „gegenseitig jagen“ natürlich auch viel Spass. (meine Frau musste sich den zweiten „Knüppel“ schnappen und erste Amiga Erfahrungen sammeln, nachdem ich sie dann ein paar mal abgeschossen habe wird sie wohl nie wieder mit mir spielen wollen^^)



Kollisionsabfrage sauber programmiert, ich lebe noch ^^

Ein weitere technische Umsetzung ist das Radar. Um euer Schiff herum seht ihr kleine gelbe Punkte welche euch den Aufenthaltsort und die Bewegung des Gegners zeigt. So müsst ihr nicht sinnlos umherfliegen und suchen, sondern könnt

gezielt auf die Jagd gehen.

Fazit:

Abschließend kann und muss ich jedem dieses Spiel uneingeschränkt empfehlen.



Level 131 und kein Ende in Sicht, das nenn ich mal „Umfang“

Es macht zu jeder Zeit Spass, und motiviert ungemein. Das was aktuell RESHOOT fehlt (Highscore, PowerUps, Leben) ist hier vorhanden und ganz nebenbei noch vieles mehr (Passwortsystem mit Spielerstatus, Multiplayer Coop oder gegeneinander, Splitscreen, Cheats usw.)

Transplant ist seiner Zeit, meines Wissens, als Freeware erschienen (ich glaube auf der Amiga Games für den Computec Verlag und später als Teil der Nordlicht Reihe), aber es hätte auch jederzeit als Vollpreistitel funktioniert.

Von mir gibt's für Transplant 9,5 von 10 Punkten und eine klare Empfehlung: Zocken, Zocken, Zocken ☐

Transplant könnt ihr euch übrigens hier (einzeln)

http://www.amigafuture.de/downloads/GTT/templates/AFclean/dl_mod/GTT/images/downloads.php?view=detail&df_id=722

und hier als Teil der Spielekiste
http://www.amigafuture.de/downloads/GTT/templates/AFclean/dl_mod/GTT/images/downloads.php?view=detail&df_id=988

und als CD32
Version: http://static.cd32-allianz.de/downloads/software/CD32_Transplant.7z