

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Gnomattack

Yoda Zhang am Donnerstag, dem 19. März 2015

Wenn man in BASIC auf dem kleinen Atari ein Spiel entwickeln will, dass einigermaßen gut aussieht, ist die Methode der Wahl für die Grafikdarstellung, den Zeichensatz umzudefinieren.

Das heißt eigentlich nur, dass das was vorher z.B. ein „A“ war, danach anders aussieht, z.B. wie ein Monster, eine Mauer oder Obst.

Diese Zeichen bestehen jeweils aus einer 8 x 8 Punkte Matrix. Daraus folgt, dass die Darstellungsmöglichkeiten in einem einzelnen Zeichen recht begrenzt sind, zumal das Zeichen auch immer nur in einer einzelnen Farbe dargestellt werden kann. Der Grafiksreen bietet dann 20 Zeichen in der Breite und 24 in der Höhe, was wiederum bedeutet, dass die einzelnen Zeichen und die Punkte aus denen sie bestehen, recht breit sind, etwa doppelt so breit wie hoch.

Nun versuch' mal, in acht auf acht Pixeln, die auch noch breiter als hoch sind, eine vernünftige Figur, also einen Helden für ein Spiel, darzustellen. Das sieht dann in etwa so aus wie Mario in „Super Mario Brothers“ für das Nintendo NES, nur dass Mario schon mehrfarbig war und auch noch größer. In so einer kleinen Pixelmatrix in einer Farbe kann man eben nur einen kleinen flachen Mann darstellen. Oder ein Strichmännchen.



Naughty Gnom – was ich dann daraus gemacht habe. Oben links der berühmte Gnom. (Bild: Yoda Zhang)

Strichmännchen haben mir noch nie gefallen, also war ich einfach kreativ und so entstanden die Gnome. Das waren seltsame Lebewesen ohne Arme, denn in den 8 Pixeln Höhe war es recht leicht einen Gnom ohne Arme darzustellen, also nur Beine und einen klobigen Körper. Da konnte ich sogar noch Augen oder einen Mund reinbringen und es sah sogar gut aus. So waren die Helden meiner ersten Spiele allesamt immer Gnome.



Gnomattack. Irgendwie erinnert mich der eigene Gnom an viele Leichen in Mexiko. (Bild: Yoda Zhang)

Die Spiele hatten dann natürlich auch die entsprechenden Namen: Meine erste „Donkey Kong“ Variante war „Supergnom“. Dann gab es „Naughty Gnom“, eine Variante von „Naughty Boy“. „Gnom Attack“, als Variante von „Space Panic“. „Gnom Factory“, ausnahmesweise keine Arcade Umsetzung, sondern ein Spiel das es bereits auf dem Atari gab: „Candy Factory“.

„Naughty Gnoms Moon Exploring“, eine Umsetzung von „Moon Patrol“. Hier war nicht mal mehr ein Gnom vorhanden, aber der Titel „Naughty Gnom“ gefiel mir so gut, dass ich unbedingt eine Fortsetzung von dem Spiel machen wollte.

Ich kann mich gar nicht mehr an alle Gnom Titel erinnern, aber die Gnome sahen sich immer recht ähnlich. Und die Spiele waren teilweise sogar richtig spannend und lustig.



Wassergnom. Obwohl, das ist ja eigentlich gar kein Gnom ... (Bild: Yoda Zhang)



Gnom Factory. Totenköpfe einsammeln. Wie logisch. (Bild: Yoda Zhang)



Naughty Gnoms Great Adventure. Starring: Gnom. (Bild: Yoda Zhang)

„Naughty Gnom“ war meine Version des „Naughty Boy“ Spielautomaten, die aber eigentlich gar nichts mit dem Original- Spiel zu tun hatte. Der Bildschirm besteht aus einem Labyrinth, und man muss drei Diamanten einsammeln, die in den Ecken liegen. Man steuert den üblichen kleinen Gnom und kann, um die angreifenden Monster abzuwehren, spucken. Aber nur nach links und rechts. Die Monster tauchen dann in den Ecken wieder neu auf, was natürlich besonders fies ist, da die Diamanten ebenfalls in den Ecken platziert sind. Man muss also die Monster eher weglocken, als sie umzuspucken. Und natürlich sind die Gänge so ausgelegt, dass man nur selten in einem horizontalen Gang auf ein Monster trifft. Das Spielprinzip erinnert eher an „Tutankham“ als an „Naughty Boy“. Aber mir gefiel „Naughty Boy“ so gut. Nur konnte ich die komplizierte Spielmechanik in BASIC unmöglich programmieren. Zumindest mit meinem Wissen zu diesem Zeitpunkt nicht.

Das sollte sich aber bald ändern.

Buch: Level 1 – Gulp, Kapitel 9, Seite 41

GULP SPLAT ZONG – DAS BUCH

Dieser Text ist Yodas Buch „Gulp Splat Zong“ entnommen.

Dank seiner Lektüre werden wir nicht nur in die ersten Sternstunden der Arcade-Automaten in Deutschland zurückversetzt, sondern erinnern uns an Atari VCS Klassiker wie Haunted House und an das schier endlose Abtippen von BASIC-Listings in den goldenen Tagen der Heimcomputer. Bei uns könnt ihr verschiedene Texte von Yoda lesen; sein Buch in gedruckter Form könnt ihr [direkt auf seiner Webseite](#) erwerben.

Wir versprechen: es lohnt sich!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 19. März 2015 um 20:42 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>