

Niffi&Co

Mario Nitschke

Copyright © CopyrightÂ©1997 by Mario Nitschke

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Niffi&Co		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Mario Nitschke	October 9, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Niffi&Co	1
1.1	main	1
1.2	at	1
1.3	d	1
1.4	e	4

Chapter 1

Niffi&Co

1.1 main

=====

- M - Y - S - T -

=====

Bitte wähle Deine Sprache

Please choose your language

[Deutsch](#) [English](#)

(c) 1998 by Amiga Times

Written by Mario Nitschke

Translation by Wolfram Riedel

[Contact/Kontakt](#)

1.2 at

Contact "Amiga Times"

=====

email: amigatimes@amigaworld.com

web: <http://www.amigaworld.com/amigatimes/index.htm>

[Zurück / Back](#)

1.3 d

M Y S T

im Test

Wer hätte das gedacht? "MYST" auf dem AMIGA!?! Wahrscheinlich keiner so recht, aber »clickBOOM« hat uns gezeigt, daß der AMIGA noch lange nicht zum alten Eisen gehört und noch zu allerhand fähig ist. 1996 erschien

"Capital Punishment", welches ein voller Erfolg und - in meinen Augen - das beste Debütspiel war, welches je entwickelt wurde. "clickBOOM" verschaffte sich in kürzester Zeit einen Namen bei den AMIGA Usern und es war klar, daß es nicht lange dauern würde, bis ihr nächstes Spiel erscheint.

»clickBOOM« hatte sich in den Kopf gesetzt, das "Meistverkaufte CD-ROM Spiel des Jahres 1996 (PC)" für den AMIGA zu konvertieren. Nun gut, einige User waren nicht minder an dieser Entscheidung beteiligt, und nachdem auch die Lizenzfrage geklärt war, konnte »clickBOOM« mit der Arbeit beginnen.

Der Start

Vor dem ersten Start muß "MYST" installiert werden. Hierzu liegt ein Install-script auf der CD bei. Nach dem anklicken und auswählen des Zielverzeichnis kann man entscheiden, wieviel man installieren möchte. Man hat die Möglichkeit, 5 MB (geringste Installation), 40 MB, 270 MB oder 310 MB zu installieren, wobei selbst bei der größten Installation (310 MB) die CD weiterhin gebraucht wird. Insgesamt enthält die CD 629 MB an Daten, und außer dem Spiel ansich noch einen 14minütigen Film über die Entstehung von "MYST". Dieser Film handelt aber nicht von "clickBOOM"s Konvertierung, sondern von der Entwicklung der PC/Mac-Version. Dieser Film ist in English, mit einer deutschen Vordergrundstimme, wie man das schon von TV-Interviews kennt. Der Film ist nach der Installation sofort ansehbar.

Das Spiel

Nach dem Doppelklick auf das "Myst.aga"-Icon wird das Spiel gestartet. Danach folgt das obligatorische Intro, welches aber kürzer ist als in der PC/Mac-Version. Erzählt wird die Geschichte eines Buches, welches von einer Insel namens "MYST" berichtet. In der Mitte des Buches befindet sich ein Bild, welches der Spieler anklickt und auf wundersame Weise auf die Insel "MYST" "teleportiert" wird. Nach der Ankunft erforscht man diese erstmal und merkt sehr schnell, daß man allein auf der Insel ist. Nicht lange dauert es, und man findet einen Zettel mit einer Nachricht für Katharina. Als Spieler weiß man natürlich nicht, wer Katharina ist und kann somit nichts weiter mit der Nachricht anfangen. Es sollte gesagt werden, daß man als Myst-Spieler in keine Rolle schlüpft, wie es bei anderen Adventures der Fall ist. Man spielt sich selbst, man ist praktisch selbst auf dieser Insel gefangen.

Die Insel "MYST" ist ein Mix zwischen Fortschritt und Vergangenheit. Es gibt ein altes Holzhaus, unterirdische, geheime Gänge, einen versteckten Fahrstuhl, ein Raumschiff und vieles mehr. In der Bibliothek findet man Tagebücher, aus denen man allerhand Informationen bekommt. Wenn man diese Bücher so liest, kommt es einem vor, als hätte man das

alles selber erlebt und aufgeschrieben.

Nicht lange hat es gedauert, bis ich den ersten Geheimgang gefunden habe und das Geheimnis der großen Uhr gelöst hatte. Es macht einfach Spaß, auf der Insel nach immer neuen Informationen zu suchen und die - meist recht kniffligen - Rätsel zu lösen. Doch bis ich in die zweite Welt konnte, mußte ich noch einiges herausfinden. Und dann konnte ich das Buch in Händen halten, welches mich in die zweite Welt... ins "Mechanical" brachte.

Gameplay & Sound

Das Gameplay ist einfach gehalten. Der "Mauszeiger" wird als Hand dargestellt. Mit dieser kann man Hebel in Bewegung setzten, Schalter betätigen und Gegenstände untersuchen. Auf dem Bildschirm klickt man dann an der linken oder rechten Ecke bzw. oben und unten, um zu laufen. Die Steuerung ist einfach, leicht erlernbar und funktioniert gut.

Der Sound beschränkt sich meist auf Meeresrauschen oder dumpfe Klänge in geheimen Räumen. Aber auch Melodien gibt es zu hören. Die Musik nervt nicht und unterstreicht einige "Szenen" des Spieles.

Die Sprachausgabe ist in Ordnung, deutlich und genau zu verstehen. Zwar gibt es kaum Personen, die man trifft, aber wenn... dann ist die Sprachausgabe zu vernehmen.

Anfangs, so erfährt man aus dem "Making of Myst", sollte es keine Musik geben, aber dies wäre sicherlich ein Fehler gewesen, da man ja so schon durch eine (fast) "tote" Welt läuft und dann noch ohne Musik? Nein, das wäre echt Mist gewesen, aber es ist ja positiverweise welche vorhanden.

Grafik & Animation

Die Grafiken sind komplett gerendert worden und bieten auf einem AGA Amiga volle 256 Farben. Stellenweise sieht die Amiga Version besser aus als die PC/Mac Version, obwohl diese auch nur 256 Farben bietet. Eine Grafikkarte wird natürlich unterstützt. Weiterhin ist auch der Screenmode einstellbar, und bei einer Größe von 720x550x256 ist die Grafik traumhaft. Besseres hat es noch nicht gegeben, okay... es sind ja alles Standbilder mit integrierten Animationen, aber trotzdem! Die Animationen laufen - abhängig von CPU und Speicher - flüssig ab und sehen ebenfalls gut aus. Ab und zu fliegt ein Vogel über das Wasser, oder ein Schmetterling kreuzt Deinen Weg. Also Grafik und Animationen sind top! Überflüssiges wurde rausgelassen, das einzige was mir fehlt, sind sich bewegende Baumkronen (Blätter und Äste), und es ist schade, daß das Wasser nicht animiert wurde.

Systemvoraussetzungen

"MYST" läuft auf einem AGA Amiga oder einem Amiga mit Grafikkarte. Dazu werden noch 8 MB Fast RAM und mindestens ein 68020 Prozessor, sowie eine

Festplatte benötigt.

Das Spiel läuft auch mit 6 MB RAM (4 MB Fast Ram und 2 MB Chip Ram), wenn alles aus der WBStartup genommen wird. Jedoch gibt es dann Einschränkungen, wie zum Beispiel: Sounds werden ausgelassen, langsame Spielgeschwindigkeit und "MYST" stürzt ab und zu "ab" (aus Speichermangel). Also 8 MB sollten es schon sein, ein 68060 Rechner mit 16 MB ist natürlich am besten.

Fazit

"MYST" ist ein wirklich sehr gutes Spiel. Die Grafiken sind die Besten seit Jahren, und wenn man einmal in der wundervollen Welt von Myst ist... in diese fantasievolle Insel eintaucht und sie erforscht, kommt man einfach nicht mehr davon los. Dieses Spiel ist der krönende Abschluß eines... sagen wir mal "zufriedenstellenden" Jahres 1997.

"MYST" ist für ca. 100 DM im Handel erhältlich, allerdings erscheint mir der Preis etwas hoch!

Die Wertung

```

=====
-----
|Grafik | 98 % |
|-----|
|Gameplay | 95 % |
|-----|
|Sound | 96 % |
|-----|
|Motivation | 96 % |
|-----|
||
|Gesamt : 97 % |
||
-----

```

Amiga Times sagt:

» "MYST" ist das beste Spiel des Jahres 1997! «

[Zurück](#)

1.4 e

M Y S T

the Test

Who had thought this? "MYST" on the AMIGA!?! Probably quite nobody, but »clickBOOM« has shown us, that the AMIGA is not yet on the scrap heap

and still capable of doing a lot of things. In 1996 "Capital Punishment" was released, it was a great Success and - from my point of view - the best debut game, that has ever been developed. "clickBOOM" obtained for itself reputation among the the AMIGA users after a very short time and it was clear, that it would not take long, until their next game was released. »clickBOOM« had taken it into their heads to konvert the "best-selling CD-ROM game of the year 1996 (PC)" for the AMIGA. Well, some users were not less involved in this decision, and after the licensing agreement had been made, »clickBOOM« could begin working.

The Start

Before the first start, "MYST" has to be installed. There is an installation script for this task on the CD. After starting the script and choosing the destination drawer, you can decide how much you want to install. It is possible to install 5 MB (smallest installation), 40 MB, 270 MB or 310 MB. Even with the biggest installation (310 MB) the CD is still needed. Altogether the CD contains 629 MB of data; apart from the game itself, there is a 14 minute film about the making of "MYST". Though this film deals not with "clickBOOM"'s conversion, but with the development of the PC/Mac version. The film is available for viewing right after the installation.

The Game

A doubleclick on the "Myst.aga"- Icon and the game starts. Then follows the obligatory intro, however it is shorter than the intro of the PC/Mac Version. A story is told about an old book, that reports about an island named "MYST". In the middle of this book is a picture, on which the player clicks, and in a mystical way, he will be "teleported" to the island "MYST". Arrived at the island you explore it first, and you notice very soon, that you are alone on the island. It does not take long to find the note with a message for Katharina. The player naturally does not know who Katharina is, and so he can not do anything about it. It should be said, that the myst player is not put in somebodys else's place like in other adventure games. You play yourself, you are practically caught on this island.

The island "MYST" is a mixture of progress and past. You can find an old wooden house, secret corridors, a hidden lift, a space ship, and a lot more. In the library you can find diaries, from which you can get rather a lot of informatons. If one reads these books, he gets the impression as if he had experienced and written down everything for himself.

It took not long until I found the first hidden corridor and solved the secret of the big clock. It is just fun to search on the island for new informations and to solve the - mostly quite fiddly - mysteries. But until I could get into

the second world, I had to find out quite some things. And then I could hold the book in my hands, that took me into the second world... into the "Mechanical".

Gameplay & Sound

The Gameplay is kept simple. The "mousepointer" is being displayed as a hand, with that you can pull levers, turn on switches and examine objects. On the screen you click onto the left or right respectively upper and lower area to walk into this direction. The game control is simple, easy to learn and functions well.

The sound is often limited to murmur of water or gloomy sounds in hidden rooms. But there are also some melodies you can listen to. The music does not go on the nerves and underlines several "scenes" of the game.

The speech output is all right, clearly and exactly to understand. In fact, there are very few people you can meet, but when... then you can listen to what they say.

Initially, as you get to know from the "Making of Myst", there should have been no music, but this surely had been a mistake, because you already walk through a (nearly) "dead" world and this without music? No, this had been really bad, but positively there is some.

Graphics & Animation

The graphics have been completely rendered and have full 256 colours on an AGA Amiga. Here and there the Amiga version looks better than the PC/Mac version, although the latter also provides 256 colours. Naturally, graphics cards are supported. Furthermore, the screen mode is adjustable, and at a size of 720x550x256 the graphics are fantastic. There has been nothing better, okay... those graphics are stills with integrated animations, but nevertheless!

The animations run - dependent on CPU and memory - smoothly and look good as well. Sometimes a bird flies over the water or a butterfly crosses your path.

So, graphics and anims are top! Unnecessary things have been left out, the only things I miss are treetops (leaves and branches) moving in the wind, and the water is not animated.

System Requirements

"MYST" runs on an AGA Amiga or an Amiga with graphics card. In addition to this 8 MB fast ram and at least a 68020 processor are needed, as well as a hard disk.

The game also runs with 6 MB ram (4 MB fast ram and 2 MB chip ram), if everything is taken out of WBStartup. However you have restrictions then, i.e. sounds are left out, the game runs slowly, and "MYST" "crashes" from time to time (from lack of memory). Well, 8 MB should be, a 68060 computer with 16 MB would be the best.

Conclusion

"MYST" is really a very good game. The graphics are the best since years, and once when you are in the wonderful world of "MYST"... you enter this island full of fantasy and explore it, you'll can not get away from it. This game is the crowning end of a.... let us say "satisfying" year 1997.

"MYST" is available for about 100 DM (55 USD/ 34 GBP) at your AMIGA vendor, though the price seems a bit high to me!

The Rating

```
=====
-----
|Graphics | 98 % |
|-----|
|Gameplay | 95 % |
|-----|
|Sound | 96 % |
|-----|
|Motivation | 96 % |
|-----|
||
|Total : 97 % |
||
-----
```

Amiga Times says:

» "MYST" is the best game of the year 1997! «

[Back](#)
