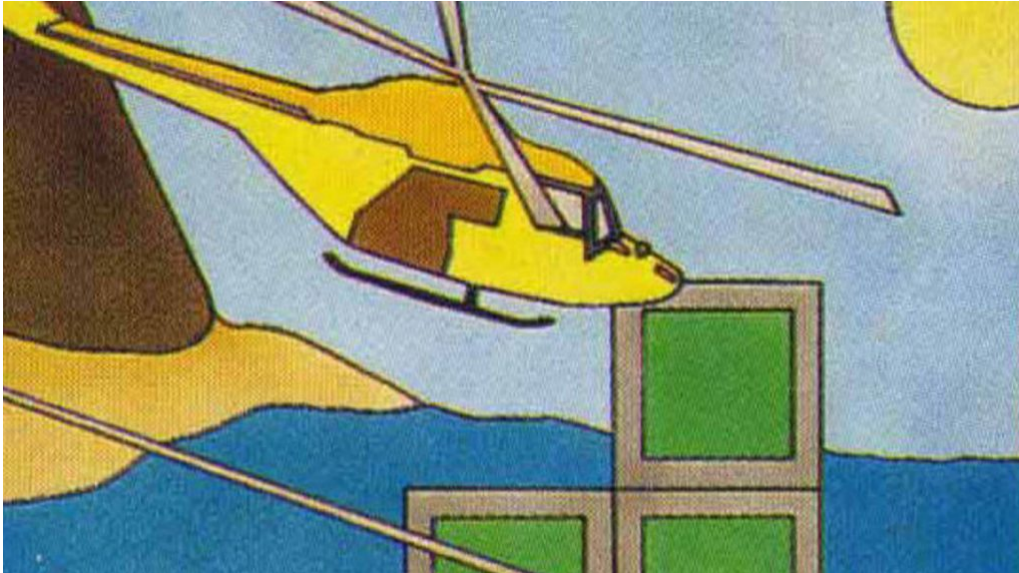


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Catastrophes für den Amstrad CPC: Plattenbau in der Nordsee

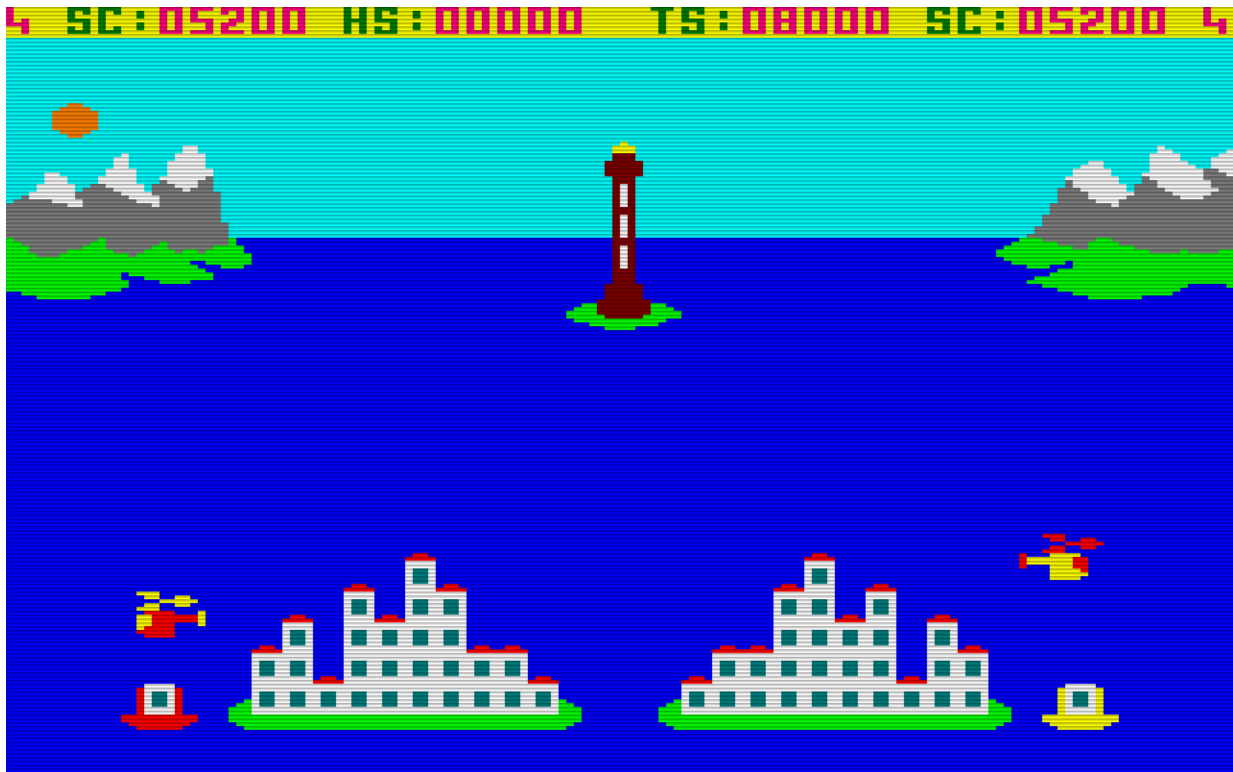
Michael Behr am Mittwoch, dem 12. September 2012

**Es gibt Spielideen die sind so einfach, dass es fast schon unwahrscheinlich ist, dass mal jemand auf sie kommt. Dabei liegen sie so nahe, denn es gibt wohl niemanden auf der Welt, der es nicht schon mal getan hat. Kinder tun es eine ganze Zeit lang sehr gerne und haben daran fast so viel Spaß wie am kaputt machen danach.**

Erraten, wovon ich rede? Es geht um das gute alte „Türmchen bauen“. Und wenn ihr mir nicht glaubt, dass das auch nach dem Erlernen der sicheren Sprache noch Spaß machen kann, dann solltet ihr weiterlesen, um zu sehen, dass es das doch tun kann. Jedenfalls eine Zeit lang.

Das Spiel um das es hier geht ist meines Wissens für sehr viele Computer umgesetzt worden und ich meine mich zu erinnern, dass es sogar auf einen Arcade-Automaten zurückgeht. Das ist in Anbetracht des Spielprinzips und -ziels wirklich verwunderlich, denn es geht im wahrsten Sinne des Wortes um nichts anderes, als einen Turm (oder eher ein Hochhaus) hochzuziehen, was einem vom Computer erschwert wird, der hier die Rolle des Kindes übernimmt, das die Türme der anderen immer wieder kaputt macht.

Jetzt kann man sich darüber streiten, wer wohl auf die Idee kommen würde, ein Hochhaus mitten in der Nordsee zu errichten, allein die Story will es so.



Catastrophes für den Amstrad CPC: so katastrophal sieht es doch gar nicht aus. (Bild: Amsoft)

## Sozialer Wohnungsbau

Ich würde sagen, es handelt sich hierbei um einen Ausweich- und Ruhesitz für den damaligen Oberbefehlshaber der DDR, Erich Honecker. Denn sonst kann ich mir niemanden vorstellen, der sich auf das ebenso praktische wie formschöne Prinzip des Plattenbaus verlegt hätte. Das Gebäude in diesem Spiel wächst gleich einem Legohaus Würfel für Würfel. Die einzelnen Würfel transportiert man mit seinem Hubschrauber von den Barken, die die Steine anbringen (wie im alten Ägypten) an die Stelle, an der man sie haben möchte. Man steuert dabei den rechten der beiden Helis, der linke wird vom Computer übernommen, der seinerseits an einem Gebäude werkelt.

Das Ziel des Spiels ist es, in der jeweiligen Spielstufe eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen. Punkte bekommt man logischerweise für jeden gesetzten Block, ganz besonders aber dann, wenn man eine neue Etage zu bauen beginnt. Nun könnte eine Strategie sein, einfach eine Menge an Klötzchen übereinander zu stapeln, aber Vorsicht: Die Programmierer haben sich die eine oder andere Gemeinheit einfallen lassen, um genau das zu verhindern. Denn hin und wieder kommt es zu Einwirkungen der Natur, die dafür sorgen, dass das Gebäude wieder ein wenig „abgebaut“ wird.

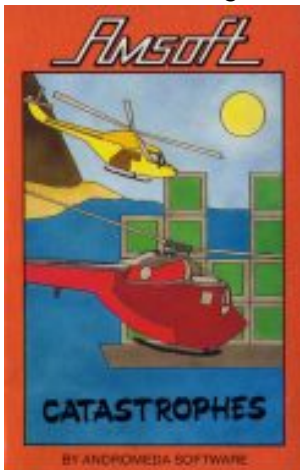
# AMSOFT DAILY

# AMSOFT

## CONTRACTOR'S FAILURE

Because of 01 earthquakes, 01 hurricanes, 00 electric storms and repetitive floods even talented contractors have failed in hard construction. Experts say that the chances of a next trial are encouraging. New tenders are also invited. Those who are ready to undertake, should fire now.

Diese Pressemeldung erschien, nachdem die ein oder andere Programmierer-Gemeinheit den Aufbau zunichte gemacht hatte. (Bild: Amsoft)



Das Cover der Kassette Catastrophes. (Bild: Amsoft)

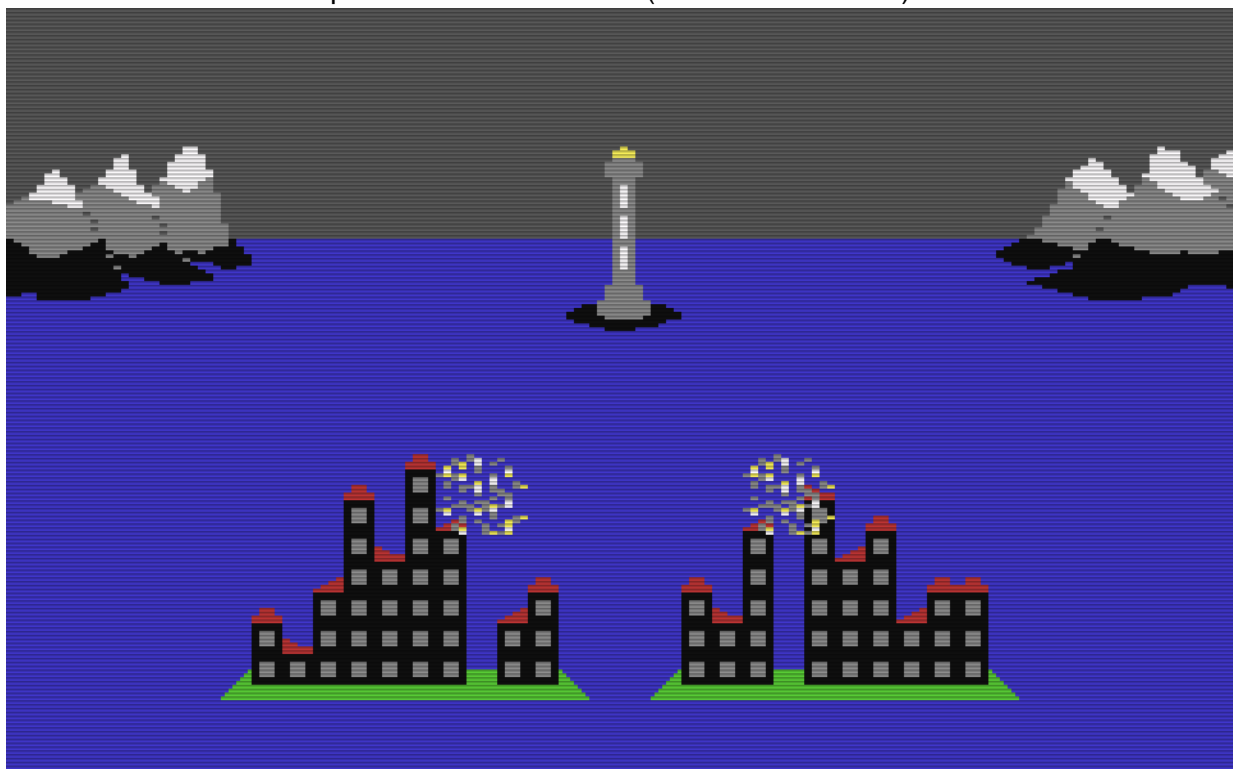
Zum einen gibt es da die Erdbeben (müsste doch eigentlich Seebeben heißen...), bei denen stielecht der ganze Bildschirminhalt wackelt und Bausteine aus dem Gebäude fallen. Starker Sturm sorgt dafür, dass einzelne Bauklötze in exponierter Lage (also die, die ganz alleine in die Höhe gebaut sind) seitlich „weg fliegen“. Eine Flutwelle tilgt mitunter eine gesamte Etage und wenn der Himmel sich dunkel färbt, dann muss man sich darauf gefasst machen, dass ein Blitz einschlagen und eine ganze Klötzchenspalte kaputt machen wird. Wobei ich mich frage, wieso die Fenster bei Dunkelheit erleuchtet sind. Wohnt da schon jemand im Rohbau? Ich wusste, dass Fertighäuser schnell aufgebaut sind, aber das ist grotesk! Für den eigenen Helikopter besteht übrigens kaum Gefahr. Die Naturkatastrophen lassen ihn relativ unbeeindruckt, weil er automatisch beim Aufziehen einer Gefahr durch die CPU in Sicherheit gebracht wird.

Hin und wieder tauchen allerdings Jets von der Seite auf, die aus irgendeinem Grund versuchen, die Helis zum Absturz zu bringen. In Anbetracht meiner gerade erdachten Theorie müssten das ja NATO-Kampfbjts sein, die verhindern wollen, dass Honi die See

kontrolliert. Den Jets ist es übrigens einerlei, ob es sich um den eigenen oder den vom Computer gesteuerten handelt. Wenn man getroffen wird verliert man eines seiner Leben. Irgendwann ist es dann meist soweit, dass der Computer alle seine Leben verloren hat und man alleine weiterspielt. Generell kann man sich über den Sinn des Computerspielers streiten. Ich habe bei der Amstrad-Version keinen Zweispielermodus entdeckt, meine allerdings dass das Original einen hatte. So ist er nichts weiter, als ein bisschen zusätzlicher Anreiz, schneller mit seinem Bau zu sein, bis die Spielstufe zuende ist (wenn die Sonne einmal über den Schirm gewandert ist).



Die Version für den ZX Spectrum erschien 1984. (Bild: Novotrade Rt.)



Die Commodore 64 Fassung wurde ebenfalls 1984 veröffentlicht. (Bild: Mirrorsoft)

## Klötzchen entspannen

Das Spiel lebt in der Hauptsache von seiner recht knuffigen Grafik und dem einfachen Spielprinzip. Denn eigentlich hat es nicht wirklich viel zu bieten. Vor allem der Schwierigkeitsgrad ist selbst auf der „Professional“-Stufe zu gering. Meist startet man in einen Level und hat die Zielpunktzahl bereits im letzten Level erreicht. Man fliegt halt einen Block nach dem anderen ins Haus, alles spielt sich auf einem recht kleinen Stückchen Bildschirm ab. Und trotzdem macht das Spiel irgendwie für eine Weile Spaß. Es ist erfrischend einfach und unkompliziert. Es entspannt, um es auf einen simplen Nenner zu bringen.

Einen tieferen Sinn wird man hier also vergeblich suchen, aber für die kleine Runde zwischendurch ist es zu gebrauchen. Allerdings geht es ihm so wie Space Invaders: irgendwann schalte ich den Rechner einfach ab, weil es mir zu langweilig geworden ist. Wohldosiert kann man in das Spiel aber mal reinspielen. Wenn ihr das tun wollt, dann sucht euch das Spiel und den passenden Emulator doch einfach im Internet.

### **CATASTROPHES (1985)**

#### **Bis zum Sonnenuntergang**

Der Spieler musste sein Werk in einem Tag vollbringen. Mit dem Untergang der Sonne, endete die Spielstufe.

#### **Heimcomputer-Versionen**

Der Titel erschien ursprünglich für den Commodore 64. Es gibt zwei weitere Fassungen des Spiels für Amstrad CPC und ZX Spectrum.

#### **Erscheinungsjahr**

1985 (Amstrad CPC)

#### **Entwickler**

L. Balint, G. Konecsni, A. Pongracz

#### **Publisher**

Amsoft/Andromeda

*Ergänzung von André Eymann: die ungarische Version von Catastrophes für den ZX Spectrum bot einen wesentlich schöneren Startbildschirm, als die CPC-Fassung, den wir euch nicht vorenthalten möchten. Auf diesem Startbildschirm ist ein handgezeichneter Helikopter zu sehen, der über der Nordsee schwebt. In der Zeit der grobpixeligen Heimcomputerspiele, wußten Bilder dieser Art die Fantasie des Spielers durchaus anzuregen.*



Der Startbildschirm von Catastrophes für den ZX Spectrum. (Bild: Novotrade Rt.)

*Überarbeitete Originalfassung vom 5. März 2004.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 12. September 2012 um 20:36 Uhr in der Kategorie: **Spielebesprechungen**. Kommentare können über den **Kommentar (RSS) Feed** verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de>