

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Bridge-It für den Amstrad CPC: Oh No!

Michael Behr am Montag, dem 15. Februar 2016

Said A Abouelhassan. Merkt euch diesen Namen und wenn ihr zufällig auf ein Computerspiel stößt, das von ihm programmiert worden ist, dann überlegt euch lieber zweimal, ob ihr es wirklich starten oder – der Himmel stehe euch bei! – sogar spielen wollt.

Zum Glück ist mir nur ein einziges kommerzielles Spiel bekannt, das dieser Mann entwickelt hat. Es läuft auf dem Amstrad CPC 464 und davon abgesehen fehlen mir eigentlich nach wie vor ein wenig die Worte. Nicht die besten Voraussetzungen, um ein wenig von meinen Erfahrungen zu berichten. Ich versuche es einfach.

Der gute Said zeichnet laut Credits nämlich verantwortlich für ein Werk namens Bridge-It, für das die von mir hoch geschätzte Website www.cpcgamereviews.com Worte gefunden hat im Stil von „das schlechteste Spiel für den CPC“. Ich denke es ist nicht vermessen, den Kollegen zu glauben.



Die Ladebildschirm von Bridge-It. (Bild: Amsoft)

Selbst wenn es nicht auf dem bei Amsoft obligatorischen Titelscreen stehen würde, könnte man dieses Programm sofort als Produkt aus dem Hause Epic (nicht zu verwechseln mit der Spieleschmiede, die Spiele wie die Unreal-Serie hervorgebracht hat) erkennen.

Es ist die prägnante Form des Kopfes der Spielfigur, die man in gleicher Weise auch in unvergesslichen Spielen wie World Cup oder Mutant Monty bewundern konnte. Man nehme ein Dreieck mit Augen und ernenne das zu einem Kopf. Leider ist auch der Rest der Grafik nicht dazu angetan, einen zu Begeisterungstürmen hinzureißen.

Aber fangen wir mal ganz von Anfang an und das ist auch hier das Spielprinzip. Es geht darum, eine Horde Männchen von einem Ende eines Bootsstegs zum anderen zu geleiten. Sozusagen das Prinzip von Lemmings ohne alle Gimmicks, die dieses Spiel ausgezeichnet haben.

Die Männchen beginnen also links oben und laufen in einer mehr schlecht als recht gelösten Animation den Steg entlang. Doch innerhalb dieses Stegs sind vier Luken, durch die die Männchen ins Wasser fallen können, was sofort den Verlust eines Lebens bewirken würde. Also muss man als Spieler immer dafür sorgen, dass die Luken geschlossen sind, wenn die Männchen kommen.



Und so laufen sie immer im Kreise... (Bild: Amsoft)

Das war es, mehr gibt es in diesem Spiel nicht zu erleben.

Man sieht also, wie in unregelmäßigen Abständen die Dreiecksköpfe sich auf den Weg machen und drückt im richtigen Moment den Joystick nach oben, unten, links oder rechts. Wenn mehr als zwei Figuren unterwegs sind kann das durchaus schon mal hektisch werden. Spannend ist es deswegen aber nicht, denn man kann sich ohnehin ausmalen, dass man nicht sehr weit und erfolgreich mit seinen Bemühungen kommen wird, denn die so gut wie nicht vorhandene Spielgeschwindigkeit zwingt das ganze doch arg in die Knie.

Ich weiß zwar inzwischen, dass man bei Amsoft damals händeringend nach Programmierern gesucht hat, aber hier stimmt wirklich gar nichts.

Michael Behr

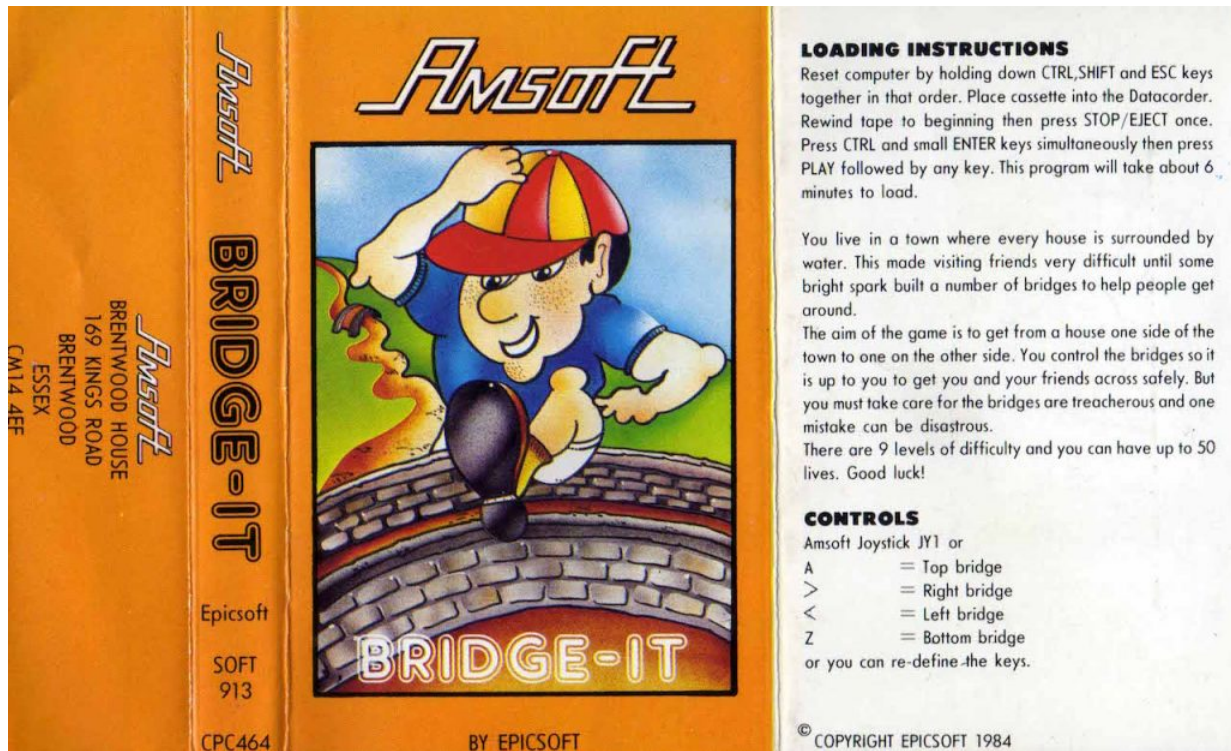
Das Spiel ist erkennbar in der Hauptsache in BASIC geschrieben, womit man zwar die eine oder andere lustige Spielidee umsetzen, aber keine Geschwindigkeitsrekorde aufstellen konnte.

Und so leidet auch hier der gesamte Ablauf unter den Verzögerungen, die sich zwangsweise ergeben, sobald sich mehr als zwei Objekte gleichzeitig bewegen (wobei es egal ist, ob das ein Männchen oder eine Luke ist). Durch diese Verzögerungen wird aber auch die Joystickabfrage stark in Mitleidenschaft gezogen, was dazu führt, dass der eine oder andere der kleinen Kerle schon mal ins Wasser fällt, weil der Computer schlicht und ergreifend nicht schnell genug auf die Eingabe reagiert hat. Man stelle sich vor, dabei hätte es sich um ein generelles Problem des Systems gehandelt, für Spiele wäre der CPC damit wohl ungeeignet gewesen.

Und so laufen sie denn, durch die nur auf den ersten Blick noch recht gutaussehende Hintergrundgrafik, und laufen und laufen, bis sie dann doch zwangsläufig ins Wasser plumpsen. Wie viele Leben man zur Verfügung hat kann man sich zu allem Überfluss auch noch selber aussuchen. Ich kann mir aber nicht vorstellen, dass es da draußen Masochisten gibt, die wirklich mit 50 Leben (!) in dieses Spiel gehen. Musikalisch ist hier auch nicht viel zu holen, man kann den Ton aber zum Glück abstellen.

Ich weiß zwar inzwischen, dass man bei Amsoft damals händeringend nach Programmierern gesucht hat, die schnell genug zum Systemstart den einen oder anderen Titel heraushauen konnten, aber dass die Verzweiflung groß genug war, die schlechte Entschuldigung für ein Spiel wie sie Bridge-It darstellt ins Programm zu nehmen, das gibt dem Gehörten eine ganz neue Dimension.

Hier stimmt wirklich gar nichts. Ich kann mir keine Zielgruppe vorstellen, für die dieses Spiel geeignet wäre.



Das Covertape mit der Spielbeschreibung. (Bild: www.cpcwiki.eu)

Am ehesten könnte man es als Reaktionstest einsetzen, aber was nützt ein solcher Test, wenn das Programm nicht in der Lage ist, die Reaktionen des Spielers in Echtzeit umzusetzen? Und es liegt nicht etwa an einem Fehler meines Systems oder Emulators, denn in letzterem habe ich sogar die Laufgeschwindigkeit auf über 100% hochgesetzt und die Maschine reagierte noch zu langsam.

Ich kann also wirklich niemandem empfehlen, seine Zeit mit diesem Machwerk zu vergeuden. Ob es Said A Abouelhassan nicht besser konnte, oder ob es andere Gründe für das verkorkste Spiel gegeben hat, wird sich wohl nicht mehr feststellen lassen. Hätte es sich bei diesem Programm um ein Listing zum abtippen in irgendeiner Zeitschrift gehandelt, dann hätte ich mich zwar über die vertane Zeit geärgert, aber dass man hierfür Geld genommen hat, ist schon eine kleine Unverschämtheit.

Wer trotz allem auch mal seine Reaktionen testen möchte, kann sich gerne mal einen Emulator und das Spiel besorgen. Aber bitte nicht hiervon auf die technischen Möglichkeiten des Systems schließen. Es wäre ein Vergleich, der den armen Amstrad vollkommen zu Unrecht treffen würde!

...und nun sind mir doch wieder eine ganze Menge Worte zu diesem „Spiel“ eingefallen...

Überarbeitete Originalfassung vom 11. März 2004.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 15. Februar 2016 um 18:04 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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>