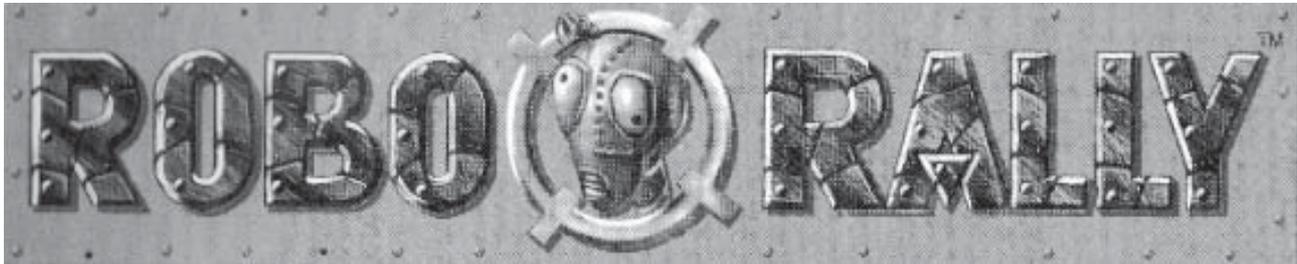


Nach dem Siegeszug von „Magic-The Gathering“ war der Weg geebnet für ein weiteres Spiel von Richard Garfield. Eigentlich war es sogar Garfield's erster Werk, nur scheuten sich die Verlage vorher, ein kostenintensives Brettspiel eines unbekanntenen Spieleautors herauszubringen. Für uns ein Glück, dass es dann doch anders kam....

12



Ein Roboterspiel, bei dem man die einzelnen Bewegungen seines eigenen Roboter für einige Züge im voraus programmieren muss, kennen wir das nicht schon von irgendwoher? Richtig, 1992 erschien bei "Eurogames" ein Spiel für 1 bis 4 Spieler mit derselben Grundidee. "Droids" heißt das Spiel, als Autor ist Dominique Ehrhard genannt.

Das Eurogames-Spiel ist in meinem Bekanntenkreis ziemlich umstritten. Grundsätzlich wird zwar der Mechanismus gutgeheißen, an der Spielbarkeit scheiden sich die Gemüter. Die einen finden das resultierende Chaos einfach köstlich, andere bezeichnen den Spielverlauf doch ziemlich zäh. Ich persönlich finde die Ausführung der interessanten Spielidee als nicht sehr gelungen und war daher sehr skeptisch, als die "Küstenzauberer" ein ähnliches Spiel auf den Markt brachten. Meine Zweifel haben sich mittlerweile nach etlichen Partien gänzlich verflüchtigt, denn "Robo Rally" ist meiner Meinung nach in vielen Punkten

deutlich besser umgesetzt als "Droids".

Doch werfen wir mal einen Blick in die Speicheraufzeichnungen eines an so einer "Robo Rally" teilnehmenden Blechtrotzels, damit der Leser sich ein Bild vom Spielprinzip machen kann:

"Bip, Bip! Mein Programmierer hat aus seinen anfangs 9 Befehlen fünf für die Programmierung meiner Spielrunde ausgesucht und der Reihe nach eingegeben....."

"Bip, Bip! Start geglückt! Ein Feld gerade aus gezogen.... "

"Bip, Bip! Drehung nach links..... dadurch anderen Roboter vor die Linse bekommen

und - peng! peng! - eine Salve verpasst....."

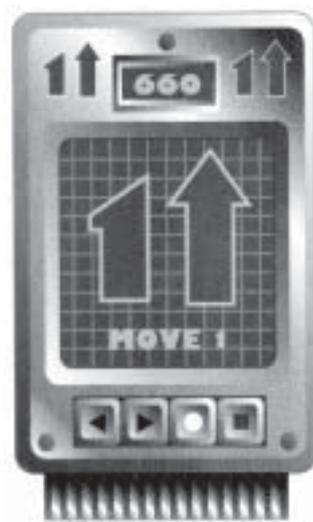
"Bip, Bip! 2 Felder geradeaus gezogen..... Das Fließband, auf dem ich mich nun befinde, transportiert mich - sssst! sssst! - ein Feld nach links....."

"Bip, Bip! Achtung, Feindberührung! Gegnerischer Roboter schiebt mich vor sich her...."

Dadurch werden die Pläne meines Programmierers durchkreuzt.... Wenn das nur gutgeht.... Meine Sensoren nehmen außerdem einen Treffer des anderen Blechheinis wahr.... Somit ein Befehl für die nächste Runde weniger...."

"Bip, Bip! Oje, oje, das mußte ja passieren! Letzter Befehl lautet: Ein Feld zurück! Das bringt mich direkt in den Abgrund... Ich falle, ich faaaaaa....."

Sendepause.....



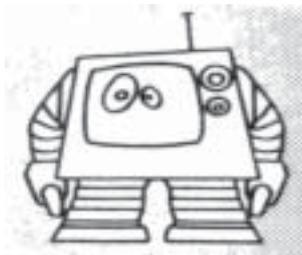
Wie man sieht, bezieht das Spiel seinen Reiz aus dem Auseinanderklaffen von "Soll" (eigene Planung) und "Ist" (tatsächliche Durchführung). Durch die gleiche Thematik muss sich "Robo Rally" einen Vergleich mit "Droids" gefallen lassen. Ein Vergleich, der allerdings zu Gunsten des

"Wizard of the Coast"-Spiels ausfällt. Das liegt vor allem an folgenden Gründen:

Material: Die Roboter sind zwar kleiner, aber aus Zinn. Es liegen insgesamt 6 verschiedene quadratische Pläne bei, die jedesmal neu zusammengesetzt werden können. Die darauf verzeichneten Gegebenheiten, nämlich ein Fabrikgelände mit Mauern, Abgründen, Fließbändern und rotierenden Feldern, sind kniffliger und attraktiver gestaltet. Außerdem ist die Spielregel, wenn auch nur in Englisch vorhanden, genauer und besser geschrieben und bietet zudem noch lustige und geradezu witzige "Hintergrundinformationen". Noch dazu ist "Robo Rally" für bis zu 8 Spieler geeignet.

Ziel: Bei "Droids" bewegt man sich mehr oder weniger planlos auf dem einzigen Plan. Auch wenn vorhandene Szenarien gewisse Ziele setzen, steht das Ausschalten der Gegner hier doch im Vordergrund. Bei "Robo Rally" geht es um ein Wettrennen, bei dem vorgeschriebene Etappen angesteuert werden müssen. Wer den Parcours zuerst bewältigt, hat gewonnen.

Handhabung: Zwar kann man sich bei "Droids" die Befehle genau aussuchen (Plättchen nehmen), aber das Ziehen, ohne dass die Mitspieler dies sehen, ist doch umständlich. Bei "Robo Rally" hingegen erhält man eine bestimmte Anzahl Karten vom gut gemischten Stapel, aus denen man die fünf Befehle programmiert. Dadurch kommt ein kleines Glücksmoment hinzu,



trotzdem ist diese Lösung besser. Denn die einzelnen Befehle gelten für jede Position des Roboters, also nicht wie bei "Droids" nur für die dafür programmierte Reihe. Das vereinfacht das Ganze doch enorm, zumal auch Spezialbefehle (z.B.: Bewegung nur im Wasser) dadurch wegfallen.

Fehler: Durch Feindeinwirkung und Treffer kann man bei "Droids" völlig bewegungsunfähig werden, sodass nur mehr der Einsatz eines Repa-

raturroboters hilft (wieder Extrabefehle!), während sich dies bei "Robo Rally" nur in der Anzahl der Karten niederschlägt, die man für die nächste Programmierung erhält. Außerdem erlaubt der Verlust eines seiner drei Leben den Neustart beim letzten Kontrollpunkt. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, einen "Power Down" anzusagen, das heißt vollkommene Regenerierung während man eine Runde ganz aussetzt.

Abwechslung: Die sechs vorhandenen Pläne* erlauben dem "Roboterrennen" abwechslungsreichere Gestaltung und dadurch auch flexibel wählbare Spieldauer (1 bis 4 Stunden). Sonderfähigkeiten, die man auf bestimmten Feldern erwerben kann, bereichern auch immer wieder das Spielgeschehen.

Alles in allem hat Richard Garfield hiermit ein Spiel geschaffen, was nicht nur schon komplett zu haben ist (kein mühsames Tauschen und Sammeln der einzelnen Spielteile erforderlich...), sondern auch wirklich überzeugen kann. Spätestens, wenn es ihm gelingt, einen Gegner völlig beabsichtigt über den Spielfeldrand zu schieben, ist auch der letzte Skeptiker infiziert.

Info-Box

Titel:	Robo Rally
Art:	Karten-"Programmier"-Wettrennen
Autor:	Richard Garfield
Spieler:	für 2 bis 8 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Wizards of the Coast
Jahr:	1994
Dauer:	60 bis 180 Minuten
Preis:	leider nicht mehr erhältlich
Deutsche Ausg.:	bei Amigo Spiele um ca. Euro 25,-
Erweiterungen:	„Crash & Burn“, „Radio Active“

Game News-Wertung

