Roberts ärgere dich nicht!

Die Geschichte der Weltraum-Simulationen – nun endlich als Brettspiel für die ganze Familie! Einfach unten rechts Raumschiff ausschneiden und abheben! Von Michael Graf

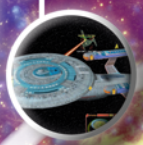
Start! Dein Raumschiff hebt ab, das Spiel beginnt!

Du spielst **Elite**, hast aber noch keinen Docking Computer. Setze zehn Runden aus und fluche wie ein Klingone, während du immer wieder daran scheiterst, auf einem Planeten zu landen, indem du dein Raumschiff an dessen Rotation anpasst.

Du spielst **Wing Commander**. Sage 25 Mal »Autopilot«, um endlich zu einem Navigationspunkt zu springen, an dem etwas passiert. Setze derweil drei Runden aus.

Du spielst **Freelancer**, drei Jahre nachdem Chris Roberts es erst an- und dann seinen Job gekündigt hat. Dennoch spielst du jahrelang nichts anderes mehr, weil's nichts anderes mehr gibt. Setze zwölf Runden aus.

Du spielst **Bridge Commander** und hast sehr viel Zeit, weil du eh nur hin und wieder einen Befehl geben musst, alles andere läuft automatisch. Setze fünf Runden aus und nippe an einem Earl Grey.



Du spielst **Starlancer**. Beziehungsweise würdest es gerne spielen, wenn du angesichts der dämlichen Länderakzent-Synchro nicht ständig vor Lachen auf dem Boden lägst. Setze zwei Runden aus, um nach Luft zu schnappen.

Du spielst **X-Wing Alliance** und versagst 127 Mal in der finalen Schlacht gegen den Todesstern. Setze acht Runden aus.

Du spielst **Freespace 2** und glaubst, dass dieses Superspiel bestimmt erfolgreich wird. Setze angesichts von 27.000 weltweit verkauften Exemplaren binnen eines halben Jahres sechs Runden aus, um zu weinen.

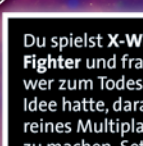
Du spielst **Wing Commander: Prophecy** und fragst dich, worüber du dich mehr ärgern solltest: das Ende einer großen Serie oder die gesichtslosen Alien-Gegner. Setze drei Runden aus.

Du spielst **Independence War**, kommst mit der realistischen Flugphysik nicht klar und parkst deinen Zerstörer zielsicher im nächsten Freund/Gegner/Asteroiden. Setze drei Runden aus, um nachzuschlagen, was »Trägheit« bedeutet.

Du spielst **Battlecruiser 3000 AD**, wie konntest du nur?! Dieses »Spiel« hat mehr Bugs als Starship Troopers, und was macht der Entwickler Derek Smart? Er stempelt im Internet alle (!) Kritiker als ahnungslose Vollfratzen ab und verteidigt sein Machwerk bis zum letzten Blutstropfen. Du bist voller Bewunderung für diesen Mann. Ein Feld vor.

Du spielst **Privateer 2: The Darkening** und rätselst, warum sich John Hurt, Clive Owen, Christopher Walken und Jürgen Prochnow als Zwischenfilm-Darsteller für ein Spiel hergeben, in dem man schon im allerersten Sonnensystem von unbesiegbaren Piraten über den Haufen geschossen wird! Schleudere deinen Joystick aus dem nächstbesten Fenster und setze acht Runden aus.

Du spielst **Wing Commander 3** und bist entsetzt, wie alt und unblond Mark »Luke Skywalker« Hamill geworden ist. Dann merkst du, dass auch die ehemalige Porno-Aktrice Ginger Lynn mitspielt, und bist wieder versöhnt. Setze vier Runden aus, um dir einen interaktiven Film in ihrem Ex-Metier vorzustellen.



Du spielst **X-Wing vs. Tie Fighter** und fragst dich, wer zum Todesstern die Idee hatte, darauf ein reines Multiplayer-Spiel zu machen. Setze fünf Runden aus, während du auf das Kampagnen-Addon Balance of Power wartest.

Herzlichen Glückwunsch, du bist am **Ziel**, es gibt keine Weltraum-Simulationen mehr. Setze sechs Jahre aus, um für Eve Online ein Studium zu absolvieren, oder investiere dein Erspartes in Kickstarter, um das Genre wiederzubeleben.

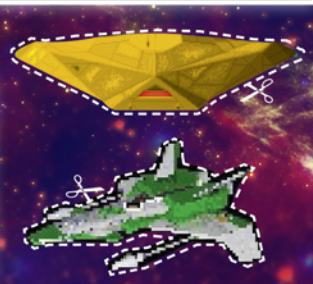
Du spielst **Privateer**, bist erstaunt, dass es Elite auch mit Grafik gibt und unterhältst dich begeistert mit allen Barkeepern auf allen Planeten, bevor du feststellst, dass die Typen gar nichts zu sagen haben. Danach versuchst du dich als Händler (schnarch!) und benutzt andere Waffen als Tachyon-Kanonen (übermächtig). Setze zur Strafe sechs Runden aus.

Du spielst **Frontier: Elite 2**, erkundest 100 Milliarden (ja, Milliarden!) Planeten – und genauso viele Bugs. Du denkst, das sei ja quasi »Gothic 3 im Weltraum«, hast aber noch gar nichts gesehen. Springe 13 Felder vor.

Du spielst **Wing Commander 2** und fragst dich, wie die Stimme des Helden wohl klingen mag. Das überteuerte »Speech Accessory Pack« – das erste Sprachausgabe-Addon der Historie – kannst du dir aber nicht leisten. Setze fünf Runden aus, während du übst, wie man »The Kilrathi Thrakkath threatens the three free thiefs!« ausspricht.

Du spielst **Tie Fighter** und fragst nicht, warum überhaupt noch jemand bei den doofen Star-Wars-Rebellen mitmacht, wo die Bösen doch soooo viel cooler sind. Außerdem ist das Spiel viel einfacher als X-Wing, du musst Missionen nun noch bis zu sechs Mal neu starten. Setze vier Runden aus.

Du spielst **X-Wing**, weil du denkst, es sei »so ähnlich wie Wing Commander«. Haha! Starte jede Mission siebenmal neu, um sie auswendig zu lernen und genau zu wissen, wann wo welches Shuttle aus dem/in den Hyperraum springt, um auch nur den Hauch einer Chance zu haben. Setze acht Runden aus.



Danke für die Brettspiel-Idee an unseren freien Autor und Weltraum-Nerd Martin Deppe.