

IELLO: **8BIT BOX** von F. Crittin & G. Largey für 3 – 6 Videospiele-Brettspieler

ZURÜCK IN DIE Zukunft

Seit den 1980er-Jahren ist das Teenager-Leben geprägt von Videospiele; zunächst nur in „Spielhöhlen“, später auch zu Hause mit den ersten Konsolen, anzuschließen an den Fernseher – und die ganz „Glücklichen“ waren sogar Besitzer eines Heimcomputers samt Floppy-Disk (immerhin ATS 10.000,00 etwa für einen (zu) frühgekauften Commodore 64). Im Internet-4.0-Zeitalter will jetzt ein Brettspiel das damalige Flair und Spielgefühl wieder aufleben lassen.

Die Aufmachung der Spielschachtel kommt jedenfalls wie die Verpackung für eine Videospiele-Konsole daher und erfreut mit gleich mehreren (ironischen) grafischen Zitaten. Drinnen finden sich u. a. sechs „Controller“ mit jeweils drei Rädern: Das linke dient der Einstellung bzw. „Programmierung“ einer Bewegungsrichtung, das mittlere für eine Zahl und das rechte für eines von vier Symbolen; damit können wir also unsere Pläne und Aktionen in den diversen Spielen steuern.

Eins, Zwei oder Drei

Bereits mit eingepackt sind drei kleinere Schachteln mit weiterem Material für (vorerst) drei Erlebnisse: Eine „Pac Man“-Variante namens *Pixoid*, in welcher der eher „unrunde Held“ – hier nämlich durch einen kleinen Würfel verkörpert – jedoch nicht viel fressen, sondern „nur“ möglichst lange überleben soll. Das Spielgefühl erinnert an *Scotland Yard*, wobei sich die drei Verfolger aber nicht absprechen dürfen, sodass der flüchtige Gejagte immer wieder eine Lücke finden kann; entscheidend ist jedoch weniger Bluff als Glück. *Outspeed* wiederum stellt eine Art von Autorennen dar (mit Raumschiffen in der Wüste – *Anakin, do you remember?*); man muss aber nicht zwingend Erster sein, Aufgabe ist vielmehr das ökonomische Haushalten mit dem eigenen Benzinvorrat. Zu schnelle Teilnehmer können nämlich zu leicht

aufgrund von Treibstoffmangel auf der Strecke liegenbleiben; andererseits bleiben zu bequeme Sonntagsfahrer vielleicht hoffnungslos zurück und müssen aus diesem Grund ausscheiden – etwas Taktik kann hier also nicht schaden, Glück gleichfalls nicht.

Zu guter Letzt erinnert *Stadium* an die „Summer Games“: 16 verschiedene Sportarten können ausprobiert werden, wobei zwei Teams um die meisten bzw. wertvollsten Medaillen wetteifern. Spielmechanisch handelt es sich im Wesentlichen um unterschiedliche Auktionen mit den jeweiligen (verbliebenen) Energievorräten als Zahlungsmittel. Die Sportarten werden erstaunlich gut und stimmig mittels der diversen Versteigerungsvarianten umgesetzt; nachteilig ist jedoch, dass das vorherige Einlesen in die jeweilige Spezialregel länger dauern kann als der nachfolgende Wettbewerb selbst.

Und Achtung: Der Versuch, Computer-verwöhnte Kinder/Jugendliche weg von ihren elektronischen Boxen



FAZIT

6+1*

HARALD SCHATZL

8Bit Box ist eine Sammlung von (derzeit) drei eher glücksbetonten Fun-Spielen mit bloß geringen taktischen Entscheidungsnotwendigkeiten für Familien-/Gelegenheitsspieler. Das Basis-Spielmaterial ist von guter Qualität, der Rest fällt jedoch durch einen eher dünnen Karton auf. Dem Konzept sind jedenfalls noch viele Ergänzungen zu wünschen, auf dass ein vorzeitiges „Game Over“ vermieden wird.

* ironischer Retro-Charme sowie Hoffnung auf Zukünftiges

und Stationen hin zum Brettspiel zu „erziehen“, kann derart kläglich scheitern, dass die Adressaten nach *8Bit Box* vielleicht nie wieder mehr etwas mit Brettspielen überhaupt zu tun haben wollen.

