

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Videospiele als Brettspiel: Pole Position – Vollgas im Rennspielzirkus

Michael Braun am Samstag, dem 26. Oktober 2013

Wem klingt nicht mehr der Satz „Prepare to qualify“ des Arcade-Automaten in den Ohren und denkt nicht gleichzeitig an den vorbeifliegenden, den kurz bevorstehenden Start ankündigenden, Zeppelin?!

Schweiß an den am Lenkrad festgekrallten Handflächen... gleich geht es los! 3... 2... 1... Kein Zweifel: Pole Position zählt sicher zu den bekanntesten und besten Autorennspielen der Videospiegelgeschichte. 1982 war es, als Namco diesen Knaller in die Spielhallen brachte. In den USA wurde die Lizenz von Atari eingekauft und ein Jahr später, also 1983, für diverse Videospielkonsolen auf den Markt gebracht.

Start Your Engines!

So entstanden im Laufe der Zeit Versionen für Atari VCS 2600, 5200, 7800, Atari XE, Intellivision, Vectrex, TI-99/4a, Game Boy, Nintendo 64, SNES, C64, VC 20 usw.



Die Automatenversion von Pole Position war sehr farbenfroh. (Bild: Namco)



Steig ein: der Arcadeautomat von 1982. (Bild: Namco)

Ziel des Spiels ist es, nach bestandener Qualifikation (eine Runde in vorgegebener Zeit zu absolvieren), Unfälle zu vermeiden (die mit herrlicher Pixel-Grafik-Explosion dargestellt werden), um rechtzeitig ins Ziel zu gelangen und weitere Runden fahren zu dürfen.

Die Grafik, der Sound und vor allem der Aufbau des Automaten selber – in der Variante zum Sitzen – brachten Millionen von Videospielefans dazu, mindestens ebenso viele Geldstücke eben dort hineinzuworfen. Die Sitzvariante des Automaten verfügte übrigens über ein Gas- und ein Bremspedal. Hier fühlte man sich, dank der realistischen Ausstattung der Maschine, fast wie auf der echten Rennstrecke und mochte gar nicht mehr aussteigen.



Schreibfehler auf dem VCS 2600 Modul. (Bild: Namco)

Kleine Raritäten am Rande: bei einer kleinen Neuauflage der sehr erfolgreich verkauften VCS 2600 Version, wurde das Modul mit einem Rechtschreibfehler (!) ausgeliefert. „Pole Positn“ – es fehlten gleich zwei Buchstaben! Außerdem erhielt Pole Position 1983 den

Arcade Award Coin-Op Game of the Year. Laut Wikipedia gilt Pole Position als eines der wichtigsten Videorennspiele, die jemals entwickelt wurden.

Rennspaß auf dem Brett

Das Brettspiel, konzipiert für 2-4 Spieler, hat zwar nicht mehr viel gemeinsam mit dem Videospiel-Vorbild. Wie könnte es auch die quietschenden Reifen in einer engen Kurve oder den Crash mit einem Kontrahenten umsetzen?! Geht nicht! Der Originalitätsfaktor gegenüber des Arcade-Klassikers ist entsprechend gering, was nicht bedeutet, dass es diesem Brettspiel am Spaßfaktor mangelt...



Verpackung des Pole Position Brettspiels. (Bild: Parker Brothers)

Auf einem in Setzfelder aufgeteilten Kurs mit drei engen und zwei weiten Kurven gilt es, wie könnte es auch anders sein, als erster vom Start ins Ziel zu gelangen. Bis zu vier verschiedenfarbige Boliden können an dem Rennen teilnehmen. Mindestens zwei sollten es aber schon sein. Das Qualifying erfolgt hier, anders als im echten Formel-Eins Zirkus, recht unspektakulär durch Ziehen einer der Teilnehmer-Chips. Nachdem klar ist, wer welche Startnummer (und Farbe) hat, bekommt jeder Spieler 6 Spielkarten, die er in den nächsten 6 Spielzügen ausspielen kann. Einen Würfel sucht man in diesem Spiel vergebens!



Das Brettspiel zu Pole Position. (Bild: Michael Braun)

Die Karten erlauben dem Spieler, unterschiedliche Spielzüge durchzuführen. Es gibt drei Karten die ausschließlich der Vorwärtsbewegung dienen. Eine Karte erlaubt es dem Spieler einen anonymen Mitfahrer (Rookie) frei auf dem Spielfeld zu positionieren und anschließend zwei Felder vorwärts zu ziehen. Zwei Karten dienen dazu, eine der beweglichen (!) Fahrbahnen zu verschieben und vorher/nachher zwei Felder vorzurücken.



Typische Spielkarten. (Bild: Parker Brothers)

Durch das Positionieren des Rookies und dem Verschieben der Fahrbahnen (wie gesagt: der Originalitätsfaktor lässt hier sehr zu wünschen übrig) kann man dem Gegner so manch ein Schnippchen schlagen und sich selbst gleichermaßen einen schönen Vorteil verschaffen. Mal müssen die Gegner aufgrund des Rookies einen Umweg fahren oder müssen gar auf ihrer Position verharren. Mal verschafft einem das Verschieben der Fahrbahn den Vorteil, eine Kurve enger, also mit weniger Spielfeldern, nehmen zu können. Dem Gegenspieler bleibt dann keine Wahl: er muss die Kurve mit mehr Spielfeldern nehmen.

Den ganze Reiz des Spiels macht aber aus, dass jeder Spieler vorab festlegen muss, wie er seine Karten ausspielen möchte. Erst nachdem alle Spiele jede einzelne Karte des eigenen Stapels nach und nach reihum umgedreht haben, kann jeder wieder seine Karten unter strategischen Gesichtspunkten neu sortieren und auf mehr Glück in der nächsten Runde hoffen.

Dies führt natürlich dazu, nicht nur nach seiner eigenen aktuellen Position die Karten für die nächste Runde zu sortieren, sondern auch dazu, zu spekulieren, was wohl die Gegenspieler als nächstes vorhaben und was eben diese erwarten, wie man selbst seine

eigenen Karten angeordnet hat... ganz schön knifflig. Je mehr Spieler an dem Rennen teilnehmen, desto mehr Spekulationen und Abwägungen winden sich durch das Brettspiel-Gehirn das macht Spaß und fordert jedes Mal wieder zu einer neuen Partie heraus.

Fazit



Ein Brettspiel-Bolide. (Bild: Parker Brothers)

Im Grunde haben alle Mitspieler die gleichen Chancen. Egal von welcher Position sie starten. Spieler mit niedriger Startposition haben den Vorteil, auf den drei Karten für die ausschließliche Vorwärtsbewegung insgesamt mehr Felder vorrücken zu können, was den, auf den ersten Blick, ungerecht wirkenden Vorteil der vorplatzierten Spieler absolut ausgleicht.

Insgesamt ist Pole Position ein interessantes Brettspiel, welches auch nach mehreren Partien nicht schnell an Reiz verliert. Auch wenn das Spiel leider nur außerhalb Deutschlands erschienen ist, empfehle ich den Kauf. Wird allerdings versandtechnisch recht teuer.

Überarbeitete Originalfassung aus dem April 2004.

Herzlichen Dank an René Achter von 3DPeek für das Aufmacherbild zum Beitrag!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 26. Oktober 2013 um 20:11 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>