

SPILL

Raumschiffmechaniker
Wilbur ist oft mit explosiven
Situationen konfrontiert.



SCREENSHOT: BEARD ENVY GAMES/MADEO GAMES

UNCLE CHOP'S ROCKET SHOP

Um's Leben reparieren

Joël Adami

In „Uncle Chop's Rocket Shop“ muss man als Fuchs-Mensch-Hybrid Wilbur Raumschiffe reparieren – und das möglichst schnell. Ein weiteres Spiel, bei dem sich die Frage stellt, wieso Stress so viel Spaß machen kann.

Wilbur ist Raumschiffsmechaniker. Allerdings kein gewöhnlicher. Nicht nur, dass er einen Fuchskopf (mit vier Augen) auf seinem Menschenkörper trägt, er scheint auch in einer merkwürdigen Zeitschleife gefangen zu sein. Der einzige Weg, um da herauszukommen, scheint es, seinen Job bei „Uncle Chop's“ so gut wie möglich zu machen. Doch entgegen dem, was der Name vermuten lassen könnte, handelt es sich dabei mitnichten um ein freundliches Familienunternehmen. Stattdessen ist „Uncle Chop's“ ein brutales Franchiseunternehmen, das von seinen Mitarbeiter*innen – und somit auch von Wilbur – alle paar Tage „Miete“ einfordert. Bei Nichtbezahlung droht tödliche Vergeltung.

Für Wilbur, den man als Spieler*in steuert, heißt das im schlimmsten Fall „nur“, dass die Zeitschleife von Neuem beginnt und man sich ein weiteres Mal am ersten Arbeitstag wiederfindet. Die zu erledigenden Tätigkeiten sind sehr unterschiedlich: Mal soll ein Raumschiff lediglich aufgetankt werden, mal gilt es umfangreichere Reparaturen vorzunehmen. Wilbur ist zwar Mechaniker, aber die meisten Spieler*innen werden kaum umfangreiches Fachwissen über das Innenleben von Raumschiffen mitbringen. Daher gibt es ein Handbuch, das alle

nötigen Informationen zur Fehlererkennung und -korrektur mitbringt.

Raumschiffreparatur à la Ikea

Diese Dokumentation ist wunderschön gestaltet, jedes Modul der Raumschiffe hat ein eigenes Design. Während viele vom Stil her an den bekannten Ikea-Möbelaufbauanleitungen angelehnt sind, wirken einige wie Hochglanzbroschüren von Luxusmarken. Für andere Module gibt es dagegen keine Dokumentation, sondern lediglich ein paar schnell von Willburs Vorgänger*in handschriftlich festgehaltene Notizen. So erfährt man, wie Fehler zu erkennen sind, welche Flüssigkeiten wo nachgefüllt werden sollen und wie man einen Raumschiffreaktor wechselt, ohne dass dieser dabei explodiert und Wilbur wieder an den Anfang der Zeitschleife befördert.

Die einzelnen Handgriffe sind spielerisch nicht besonders herausfordernd: Ein Knopfdruck hier, ein Drehen des Steuerknüppels dort. Schwierig ist vielmehr, sich einerseits jeden einzelnen Schritt zu merken, der zur Reparatur eines Moduls nötig ist und andererseits dabei nichts zu übersehen. Wilburs Kund*innen und sein Arbeitgeber sind nämlich unbarmherzig: Wird auch nur ein winziger Schritt nicht perfekt ausgeführt, wird er dafür zur Kasse gebeten. In Kombination mit der Tatsache, dass er möglichst ein „Polster“ zur Begleichung seiner Miete anlegen sollte, führt das schnell zu erheblichem Stress.

Spielt man im Modus mit Zeitdruck, erhöht sich dieser um ein Vielfaches. Jedes Nachschlagen im Handbuch führt zum potenziellen Ver-

dienstausfall, was wiederum schnell tödlich endet. Wer die Handgriffe, um beispielsweise Luftfilter, Kamera oder Raumschiffantrieb zu warten, noch nicht perfekt beherrscht, ist besser damit beraten, im „entspannten“ Modus zu spielen. Aber auch wenn die Zeit nicht abläuft, baut sich hier ebenfalls leicht Stress auf. Im Gegenzug kann man an einem Spieltag lediglich drei verschiedene Reparaturaufträge annehmen, was dazu verleitet, möglichst lukrative und damit oft gefährliche Reparaturen durchzuführen – wodurch Wilbur öfters mit explosiven Reaktoren konfrontiert ist.

Stress mit Spaßfaktor

Hinzu kommt, dass die Reparaturen schwieriger werden, je mehr Tage Wilbur hintereinander überlebt. Plötzlich ist eine Tankfüllung überhaupt kein Routinejob mehr, weil sich herausstellt, dass das Tankmodul kaputt ist. Zusätzlich gibt es zwischendurch immer mal wieder spezielle Raumschiffe, die mit besonders schwierigen Modulen ausgestattet sind. Diese werden – wie sollte es auch anders sein – von Kund*innen geflogen, die es ganz eilig haben, sodass Wilbur entweder schnell sein muss oder auf Trinkgeld verzichten muss. Manche Kund*innen geben kein Geld, sondern eine andere Währung, die dazu genutzt werden kann, verschiedene Boni dauerhaft freizuschalten. Diese erleichtern den Spielverlauf, sodass Wilburs „Tod“ schon gar nicht mehr so schlimm ist.

Ohnehin gibt es abseits der Reparaturen genug zu entdecken: Es stellt sich schnell heraus, dass Wilburs Mitarbei-

ter nicht ganz unschuldig daran ist, dass er in einer Zeitschleife feststeckt. Außerdem sind einige Kund*innen in zwielichtige Geschäfte verwickelt, denen sich Wilbur anschließen kann – einem Pyramidensystem, beispielsweise, bei dem sich ein zusätzliches Taschengeld verdienen lässt, oder einer Sekte, die ein tragbares schwarzes Loch anbietet.

Als Spieler*in sitzt man vor der Konsole oder dem Computer und versucht, möglichst schnell die lustig gestalteten Raumschiffmodule zu reparieren und so die Haut des Fuchs-Mensch-Hybriden Wilbur zu retten. Das fühlt sich mitunter ganz schön stressig an und kann auch frustrierend sein, wenn nach einem guten Lauf auf einmal ein Raumschiffsreaktor explodiert und man wieder „von vorne“ anfangen muss. Es besteht durchaus Ähnlichkeit mit hochgradig stressigen Spielen wie „Cook, Serve, Delicious“ und „Wilbours Warehouse“, die – vermutlich nicht zufällig – ebenfalls „echte Berufe“ simulieren. Doch auch wenn Wilbur sich öfters am Anfang der Zeitschleife wiederfindet: Die Spieler*innen vor dem Bildschirm können jederzeit aufstehen und müssen sich dann nicht weiter mit explodierenden Raumschiffen oder verstopften Astroklos beschäftigen. Natürlich macht das nicht jeder*jedem Spaß, aber wer mit dem Genre etwas anfangen kann, findet in „Uncle Chop's Rocket Shop“ ein gut gestaltetes und vor allem humorvolles Spiel.

Für Windows auf Steam und Epic Games, außerdem für die Switch, Xbox und PlayStation, ca. 20 Euro.