Das etwas andere Leben

64'er Test

Derzeit gibt es ein einmaliges Angebot: Für weniger als 100 Mark kann man ein neues Leben führen! Was steckt hinter dieser großartigen Ankündigung?

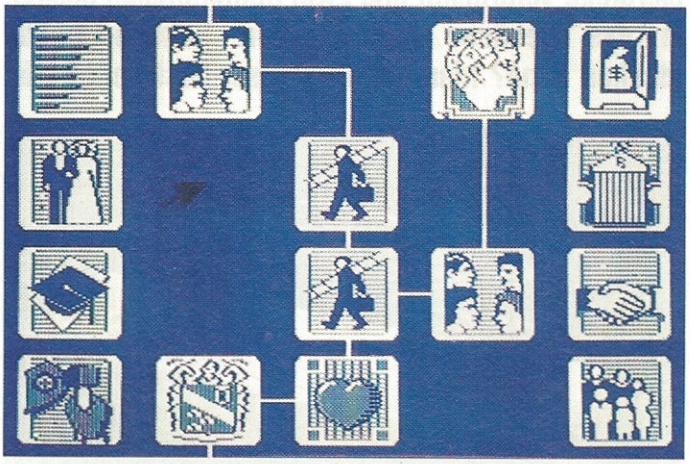
In den letzten Tagen ist einigen Redakteuren sehr Seltsames zugestoßen: Der eine verstarb beispielsweise an einem Herzinfarkt beim Eröffnungsspiel des von ihm ins Leben gerufenen Rentner-Softball-Clubs. Ein anderer probierte an einer der schönen Flaschen in Mamis Küche und wurde mit einer Spülmittel-Vergiftung in die nächste Kinderklinik transportiert. Ein weiterer bekam am Hochzeitstag von seiner Partnerin mitgeteilt, daß sie heute doch lieber auf die Heirat verzichten wolle, es sei so ein schöner Tag zum Grillen und Fernsehen.

Das Rätsel um diese obskuren Ereignisse löst sich schlagartig auf, wenn man weiß, daß bei uns zur Zeit »Alter Ego« von Activision gespielt wird. All diese Ereignisse fanden nur im Computer statt, als Folge von Entscheidungen, die die einzelnen Spieler auf ihrem Lebensweg trafen.

Jeder von uns hat sich sicherlich schon oft gedacht: »Hätte ich nur vorher gewußt, wie das ausgeht, hätte ich mich anders entschieden«. Nach manchen Situationen wollte wohl jeder einmal eine »zweite Chance«, die Möglichkeit, ganz von vorne, bei der Geburt, neu zu beginnen.

Wer weiß mehr von solchen Träumen und Wünschen als die Psychologen? Ein amerikanischer Vertreter dieser Zunft, Peter J. Favaro, wollte diese Träume Wirklichkeit werden lassen und allen Menschen eine zweite Chance geben — ohne jedes Risiko und eher zur Unterhaltung als zur Lebensverbesserung. So entstand in monatelanger Arbeit das Konzept für Alter Ego. Der Name kommt aus dem lateinischen und bedeutet etwa: Das andere Ich.

So wissenschaftlich man doch bei der Erstellung des Konzepts vorgegangen ist, der Unterhaltungs-Aspekt steht bei Alter Ego klar im Vordergrund. Auch der Autor meint: Sie sollten nie vergessen, daß alles nur ein Spiel ist. Das bedeutet nicht, das Alter Ego reine Phantasie ist. Man kann durchaus einige Einsichten über sich selbst und seinen Lebensstil aus dem Spiel heraus ableiten. Man darf Alter Ego jedoch keinesfalls total ernst nehmen und als Lebenshilfe-Kursus ansehen.



Ein Leben, dargestellt durch grafische Symbole: Alter Ego

Das Spielprinzip erinnert an eine Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Adventure. Zum Spielbeginn werden die Grundeigenschaften Ihres Charakters festgelegt. Das kann rein zufällig geschehen, Sie können diese Wahl aber auch durch Beantwortung einiger Fragen beeinflussen.

Der weitere Spielablauf ist in sieben Phasen aufgeteilt. Sie können in jeder der Phasen beginnen, am meisten Spaß macht es jedoch, alle Phasen hintereinander durchzuarbeiten. Ein ganzes Menschenleben läßt sich in einen Tag quetschen. Da man vielleicht nicht immer genug Zeit für eine ganze Runde hat, kann man den Spielstand jederzeit speichern und später »weiterleben«.

Die einzelnen Ereignisse des Lebens werden durch grafische Symbole an einem »Lebensbaum« dargestellt. Um diesen Baum gruppieren sich weitere Symbole, die für bestimmte Bereiche des Lebens wie Schule, Beruf, Partnerschaft oder Heirat stehen. Wählt man ein Symbol per Joystick an, erscheint eine kurze Lebensepisode auf dem Schirm, auf die man Einfluß nehmen kann.

Zum Beispiel bringt Ihre Tochter ihren neuen Freund mit nach Hause. Dieser scheint ganz nett zu sein, sieht aber sehr komisch aus. Insbesondere die Punker-Frisur und seine Ohrringe stören Sie. Was machen Sie nun? Sie könnten nun mit Ihrer Tochter ganz allgemein über den jungen Mann reden und seine Erscheinung akzeptieren, sie bitten, nicht mit diesem Mann auszugehen oder ihn gar vor die Tür setzen und Ihrer Tochter eine Standpredigt über das Thema halten. Ihre Entscheidung wird auf Ihre Charakterwerte aufgerechnet. Ihre Charakterwerte wiederum entscheiden, vor welche Situationen Sie als nächstes gestellt werden. Ihre Entscheidung beeinflußt also Ihr weiteres Leben.

Natürlich sind nicht alle Situationen so drastisch, wie die oben geschilderte. Meistens sind es, wie im echten Leben, kleine, alltägliche Situationen, an denen man sich messen muß.

In einer Lebensphase stehen mehrere hundert verschiedene Situationen zur Verfügung. Viele davon sind schon durch Ihre Charakterwerte ausgeschlossen. Trotzdem können Sie gar nicht alle Situationen einer Lebensphase durchspielen. Somit kann man Alter Ego mehrmals spielen und immer wieder auf neue, unvorhergesehene Situationen stoßen. Dafür sorgt ebenfalls der ungewöhnlich große Umfang von ganzen sechs Diskettenseiten. Dieser rechtfertigt auch den für ein Spiel hohen Preis von 90 Mark.

Doch sechs Diskettenseiten sind noch nicht genug. Alter Ego gibt es in zwei unterschiedlichen Versionen. Im Handel erhältlich ist die männliche Version, mit der sich nur männliche Lebenserfahrungen spielen lassen. Wer sich für die weibliche Version interessiert, sollte sich an den Hersteller Activision wenden, der für diese Bezugsquellen nennen kann.

Alter Ego ist in englischer Sprache programmiert, auch die Anleitung wurde nicht ins Deutsche übersetzt. Man sollte also schon englische Texte verstehen können. Da der Spieler aber keine Tastatureingaben machen muß, sondern seine Antworten per Joystick aus einem Menü auswählt, muß man kein perfekter Englisch-Profi sein, sondern kommt mit durchschnittlichen Kenntnissen aus.

Dadurch, daß Sie entscheiden, welche Situationen Sie »erleben« und wie Sie darauf antworten, haben Sie großen Einfluß auf Ihr Leben. Wie wäre es beispielsweise, ein Verbrecher zu sein? Wie würde es sich als makelloser Heiliger leben, der streng moralisch und gerecht handelt? Wie wäre es mit einem wilden, schnellen Dolce Vita? Bei Alter Ego ist alles möglich. Alter Ego ist ein Spiel mit ungewöhnlich großer Tiefe und Seriosität, das trotzdem sehr unterhaltsam und auch humorvoll ist. Man hat manchmal das Gefühl, daß der Computer dem Spieler schmunzelnd zuzwinkert, um ihm zu sagen: Nimm's leicht, es ist alles nur ein Spiel. (bs)

Activision Deutschland GmbH, Postfach 760680, 2000 Hamburg 76

64'er-online.de 64er-online.net