

Buch des Lebens oder Spiel der Leben.

Bilder sagen mehr als Worte.

Deshalb möchte ich hier aufschreiben, wie „Leben“ in ein Bild eingebunden werden kann, welches jeder für sich auf seine Realität umwandeln möge. Es ist für jeden anwendbar, ob Mann oder Frau. Zur Vereinfachung wurde es in der männlichen Form geschrieben.

Es war einmal ein Autor, der hat nur ein Buch geschrieben. Es handelt von einem Wanderer, der sich in den Bergen auf den Weg macht. Auf dem Weg erlebt er viele Abenteuer und macht Erfahrungen mit allen Dingen, welche er auf seinem Weg erfährt. Es beginnt in einem dunklen Tal, welches von hohen Bergen umschlossen ist. Es kommt nur wenig Licht ins Tal, da die Sonne von den Bergen überschattet ist. Der Aufstieg ist durch einen gekennzeichneten Weg möglich, welcher in Serpentinaen an den Bergwänden verläuft. Dieser Weg hat hier und da auch Abkürzungen, welche natürlich wesentlich beschwerlicher und nicht so gut geebnet sind. Da gibt es auch Abzweigungen, die ohne Verbindung mit dem Hauptweg verlaufen. So kann es schon einmal sein, dass er die vermeintliche Abkürzung zurück gehen muss oder ggf. einen ungesicherten Aufstieg bis zum Hauptweg wagen muss. Das Buch ist aus der Sicht des Autors, also in der Ich-Form geschrieben.

Am frühen Morgen beginnt nun der Aufstieg. Weil es noch recht dunkel ist, verläuft sich der Wanderer hier und da, weil die Kennzeichnung des Weges nicht so gut erkennbar ist. Da der Ausblick fehlt, befasst sich der Wanderer mit den Dingen, welche unmittelbar den Wegrand säumen. Manchmal sind die interessanten Dinge auch seitlich weiter vom Weg entfernt zu sehen, so dass er zum Betrachten den Hauptweg verlassen muss. Er betrachtet die Pflanzen, Steine oder die anderen Dinge, welche ihn interessieren, aus der Nähe. Da erlebt er schon mal die eine oder andere Überraschung, die er von weitem nicht so gut erkannt hat.

An seine Schuhe muss er sich auch noch gewöhnen, weil sie recht neu sind. Da gibt es schon mal Blasen an den Füßen, was ihn am Weitergehen hindert. Wenn er einen Abzweigung sieht, entscheidet er sich, ob er den geebneten sicheren Hauptweg geht, oder die Abkürzung wagt.

Manchmal klettert er auch direkt an den Felswänden empor da er weiß, dass er weiter oben irgend wo auf den Hauptweg zurück gelangt. Das ist natürlich mit entsprechenden Risiken und Entbehrungen verbunden. Da rutscht er schon mal den Abhang herunter und geht dann auf dem geebneten Hauptweg, welcher durch die Serpentinaen erreicht wird, mit zerschundenen Knien weiter. Die Wunden müssen erst wieder ausgeheilt werden, bis er das nächste Risiko eingeht. Manchmal sieht er auch talseitig Dinge, welcher er auf der Wegstrecke unterhalb (also Bergseitig) nicht erkennen konnte. Um diese zu betrachten, muss er schon mal wieder ein Stück absteigen und geht damit zusätzliche Risiken ein.

Zwischendurch macht er an Rastplätzen halt, die hier und da auch mal eine bequeme Bank haben. Bei einigen Rastplätzen gibt es auch die Möglichkeit, eine Bahn zu benutzen, welche bis zum nächsten Rastplatz führt. Er überlegt aber immer wieder gut, ob er diese Bahn benutzt da er weiß, dass diese nur selten fährt. Wenn er am nächsten Haltepunkt angekommen ist muss er sehr lange warten, bis diese weiter fährt. In der Zeit kann er auch den Weg nehmen und

hat die Möglichkeit, neue Erkenntnisse zu sammeln. Es ist für ihn zwar immer wieder ein Reiz diese Bahn zu nehmen, letztlich entscheidet er sich aber immer wieder für die Wanderung.

Je höher er hinauf steigt, je mehr wird sein Blick von den einzelnen Dingen am Wegesrand abgelenkt. Da gilt es schon mal, den zunehmend schönen Ausblick zu genießen und mit Stolz den zurück gelegten Weg zu betrachten. Den gekennzeichneten Weg zu gehen fällt ihm aufgrund des zunehmenden Trainings immer leichter, so dass er sich öfter an schwere Stellen wagt. Er hat die Erfahrung gemacht, dass die Nebenwege oft viel interessantere Erlebnisse ermöglichen. Er kommt auch mal auf die Idee, sich zwischendurch eine kleine Hütte zu bauen, da er von dem erreichten Ort fasziniert ist. Von dort macht er dann kleine Tagestouren, um die unmittelbare Umgebung besser kennenlernen zu können. Natürlich erreicht er am Schluss des Buches den Gipfel und genießt den Ausblick rundum. Er ist am Ziel.

Als er das Buch beendet hat kommt er auf die Idee, daraus ein Computerspiel zu machen. Er denkt sich, dass es doch schön wäre, wenn andere die beschriebenen Erlebnisse bildlich nachvollziehen können. Außerdem wäre es schön, wenn viel mehr Möglichkeiten in Angriff genommen werden könnten als in seinem Buch beschrieben. So hätte das den Vorteil, dass diese Erlebnisse in jeder Phase der Wanderung geschehen würden, die in seinem Buch nur an einzelnen Stellen vorkommen.

Da er aber „nur“ ein Autor ist, der alles erdacht und keine Kenntnisse von Computertechnik hat, sucht er sich ein paar Programmierer, die sich mit der Materie auskennen. Die einen kümmern sich um die Erstellung der Grundstrukturen der Umgebung, die anderen entwickeln die Bäume, Pflanzen und weitere Gegenstände. Wieder andere kümmern sich um das Rendering (Oberflächen, Strukturen und Farbe). Weitere Programmierer erstellen zusätzliche Wesen, Geräte und Varianten welche das Spiel spannender machen sollen. Natürlich gibt es da noch Co-Autoren, welche die Spielstruktur und die Regeln erstellen. Die müssen sein, da bei einem Computerspiel nur Dinge passieren können, die der Programmierer vorgesehen hat. Diese sind aber so vielfältig, dass es schon eine lange Zeit benötigt, die verschiedenen Varianten auszuarbeiten. Die Spielstruktur, die Regeln bzw. die Einschränkung der Möglichkeiten werden wie folgt definiert.

Das Spiel wird als Netzwerkspiel konzipiert. Die Spielfigur ist immer die eine, die im Buch durch den Autor definiert ist. Diese hat immer nur eine begrenzte Lebenszeit zur Verfügung. Dann wird diese Figur in ein Pool zurück gegeben. Ausgerüstet ist diese Figur dann mit den Werkzeugen und Erfahrungen, welche im Laufe des Spiels gesammelt wurde. Am Anfang wählt ein Spieler diese Figur aus und beginnt mit dem Spiel. Diese Figur ist in beliebiger Kopie vorhanden, da ja mehrere Spieler gleichzeitig im Netz spielen sollen. Mit der Zeit gibt es neben den „unerfahrenen“ Spieler-Kopien auch welche, die schon eine oder mehrere Erfahrungen gemacht und Werkzeuge bzw. Kenntnisse gesammelt haben. Im Spiel werden diese aber nur zum Teil angezeigt, so dass ein weiterer Spieler nicht genau weiß, was bereits vorhanden ist. Im weiteren Verlauf kann es natürlich sein, dass ein Spieler eine Figur wählt, mit welcher er schon einmal gespielt hat. Möglicherweise haben andere Spieler diese Figur aber auch zwischendurch genutzt.

Im Gegensatz zu dem Buch gibt es nun mehrere „Bergsteiger“ die auch miteinander agieren können. Dass macht das Spiel vielseitiger und interessanter. So kann es sein, dass Spieler

miteinander eine Strecke gehen, sich gegenseitig helfen oder auch behindern.

Bei der Auswahl einer Spielfigur wird die Wegstelle (Berghöhe) angezeigt, an welcher die Spielfigur aus dem Spiel ausgestiegen ist (Tod). Der Spieler hat also die Wahl, neben den angezeigten Eigenschaften eine Stelle zu wählen, bei der er das Spiel beginnen oder weiter spielen will. Dabei sollte er bedenken, dass er viele Ereignisse verpasst, wenn er einen Figur-Kopie wählt, die bereits an höherer Stelle ist als diejenige, bei der er selbst beim letzten Mal ausgestiegen ist. Er hat nur die Möglichkeit, eine!! Stufe (Rastplatz mit Bahnanbindung) höher als beim letzten Mal einzusteigen, da jeder neue Spieler mit einer persönlichen ID (Spieler Kennzeichnung) ausgestattet ist. Es ist auch nicht sinnvoll sich zu überschätzen (zu hoch einzusteigen), da dem Spieler eigene Erfahrungen fehlen und es sein kann, dass er durch Ungeschicklichkeit oder Fehler zwei Stufen herunter rutscht und es dann beim Aufstieg möglicherweise langweilig wird. Natürlich kann er auch freiwillig weiter unten als beim letzten Mal einsteigen, um möglicherweise verschiedene Abkürzungen zu wählen, die er beim letzten Spiel übergangen hat.

Es gibt nur zwei Regeln, deren Auswirkungen in der ID des Spielers gespeichert werden:

1: Der Spieler, welcher mit seiner Spielfigur einer anderen hilft, darf beim nächsten Mal an einer Stufe über der Stelle einsteigen, zu welcher er der Spielfigur verholfen hat. Muss er aber nicht.

2: Der Spieler, welcher mit seiner Spielfigur eine andere Figur derart behindert hat, dass diese abgestürzt ist, kann nur unterhalb der Stelle wieder einsteigen, bis zu welcher die andere Figur den Berg hinabgerutscht ist.

Um das Spiel noch spannender zu machen, wird manchmal eine besondere Funktion freigeschaltet. Die Intervalle dafür sind im Spielprogramm enthalten und werden angezeigt. Diese Funktion bewirkt, dass bei der Bahn, welche parallel zum Weg führt, mehrere Züge eingesetzt werden, diese an mehr Haltepunkten Passagiere aufnehmen können und diese dann auch öfter fährt als sonst. Da muss der Spieler sehr schnell überlegen, ob er nicht einsteigen will. Muss er aber nicht.

Nun fragt sich der eine oder andere, wo man das Computerspiel kaufen kann.
Ich sage Euch: Braucht Ihr nicht, es ist kostenlos und Ihr spielt es bereits.

Paul Eltrop