



Alien Nation: Der Cyberspace öffnet spielerisch den Raum, den das echte Leben verweigert. Oder: Wann sind Sie zuletzt einen interstellaren Einsatz gegen die Kopfgeldjäger von Kitapha geflogen? Eben.

Lost in Space

A-Schicht-Betrieb am größten Abenteuerspielplatz der Welt. Juristen, Ärzte und Finanzhaie gehen online, um zu fliegen, zu fighten und zu flirten.

Sterne, Sterne, überall Sterne. Die Anspannung lässt langsam nach, Tiexen hab ich ohne Probleme passiert. Wenn ich's jetzt noch bis Kitalpha schaffe, dann bin ich erst mal in Sicherheit. Was muss ich mich auch von diesen Vollkoffern vom Empire dabei erwischen lassen, wie ich ihre Datenbank hacke. Nicht mal was rausgefunden, aber dafür eine dicke Bounty am Hals. Hab ich echt nötig gehabt. Mit meinem Anti-Glück flieg ich sicher aus dem Stand in den nächsten Hinterhalt.

Also durch das Ophiuchi/Lahola-Wormhole bin ich mal unbeschadet durch. Ein gutes Zeichen, denn da in den Energy Fields davor cloaken die Kopfgeldjäger normalerweise gern. Na ja, mittlerweile könnte ich den einen oder anderen Ambush eigentlich eh überleben, hab ja doch schon einiges an Combat-Erfahrung hinter mir. Wunderbar, rechts vorn sehe ich schon den Planeten. Nur noch ein kitzliges Manöver durch ein Asteroidenfeld. Nur noch ein paar Sekunden. Das könnte sich ausgehn ... Es geht sich nicht aus. Blaaam!!! Das war's. Eh klar. Wenn's einen erwischt, dann immer erst im letzten Moment. Thornal Malat, einer der berühmtesten Kopfgeldjäger der Welt, wie wir sie kennen. Ein erfahrener Kämpfer mit zwielichtiger Vergangenheit, enormer Bewaffnung und besten Kontakten zum organisierten Verbrechen: Drogenhandel, Alkoholschmuggel, geheime Sklaven-Camps. Hätte ich gewusst, dass er in diesem Sektor unterwegs ist, hätte ich sicher nie den Hangar verlassen.

„**Man kann einfach unheimlich viel Spaß haben.** Online spielen ist vor allem ein genialer Zeitvertreib. Man darf nicht so ernst nehmen, was da passiert. Selbst dann nicht, wenn man wie ich

ziemlich viel Zeit im Weltraum verbringt.“ Thornal Malat ist 33 und Fondsmanager. Im wirklichen Leben. Das ist das, was man im Cyberspace kurz RL nennt, für „Real Life“ – zwei Buchstaben, die für all das stehen, was grad nicht erklärbar ist. Im RL hat Thornal nichts mit dem organisierten Verbrechen zu tun, und auch seine Bewaffnung ist eher unauffällig. Eine Droge jedoch gibt's in seinem Leben: Pardus. Und das täglich, oft auch mehrmals. Pardus (www.pardus.at) ist ein wundervolles kleines Game, das als Liebhaberprojekt zweier Studenten aus Pressbaum entstanden ist und mittlerweile weltweit rund um die Uhr tausende Space-Cowboys als Global Player in einem virtuellen Weltraum versammelt.

Genau wie Thornal Malat – groß, schlank, gut aussehend und erfolgreich – jedes Nerd-Korsett sprengt, entspricht auch das Spiel Pardus keinem der klassischen Online-Multiplayer-Game-Klischees. Außer dem Suchtfaktor vielleicht. Das Zielpublikum besteht hier nicht aus aspirierenden Amokläufern mit Hang zur Psychopathie, für die Sozialleben eine unbekannte Größe ist. Hirnloses Ballern ist was für Blödmänner. Langsam hat sich das herumgesprochen, schließlich heißt es ja nicht umsonst hirnlos. Hier wird zwar auch gekillt, aber nur strategisch, und viel wichtiger als die blutigen Gemetzel (bei denen man sich das Blut außerdem erst dazudenken muss) ist die sorgfältige Planung derselben. Und die des ganzen Drumherums. Enorm viel wichtiger. Berufliche Besprechungen werden verlegt, Wecker zwecks globaler Interaktion auf antichristliche Zeiten gestellt, Familienurlaube nicht mehr danach ausgerichtet, ob der Nachwuchs or- ▶



Die Sucht bucht: Ab einem gewissen Punkt lautet die wichtigste Frage bei der Planung des Familienurlaubs: Gibt's Internet?

dentlich zu spielen hat, sondern der Papa. Gibt's Internet? Dann können wir hinfahren. Und das sind wahrlich keine Einzelfälle. „Mir ist schon wichtig, was um mein Spaceship herum passiert. Und ich kann mich auch wirklich ärgern, wenn ein Online-Manöver nicht so funktioniert, wie ich mir das vorgestellt habe, oder sich einer meiner virtuellen Mitpiloten besonders unsympathisch aufführt.“ Archeron ist 35, angehender Psychiater, liebevoller Familienvater und seit etwas mehr als drei Jahren Raumschiffpilot. Und auch wenn es immer noch eine unüberwindbare Hemmschwelle gibt, sich hier mit richtigem Namen und menschlichem Gesicht als Online-Gamer zu outen, hat die Maus-Manie auch in seinem Fall nichts mehr vom tageslichtscheuen Compu-Olm. Wenn Archeron im Sommer auf seiner schicken Dachterrasse in Naschmarkt-Nähe aus dem mundgeblasenen Cocktailglas selbst gemixten Mojito schlürft, macht sich der Laptop richtig gut als Lifestyle-Accessoire.

Der Cyberraum – ein Männertraum? In den Zigarrenclubs des Internet sind die grünen Jungs nicht gern gesehen. Ideologische Online-Konflikte zwischen Israel, Indonesien und Steinach-Irdning werden in ganzen, gut überlegten Sätzen ausgetragen – die hieroglyphengleiche Kürzelsprache der Hacker-Kids ist verpönt. Was es aber hier sehr wohl gibt, sind Frauen. Kaum zu glauben, aber wider den Popular Belief bin ich keineswegs die einzige Maus auf dem Mars. Killer Queen aus London ist wirklich eine reizende Blondine, Ayanari aus Tokio gerade mit ihrem ersten Kind schwanger und Rosa Bonita aus den USA beweist im Chatroom First-Hand-Knowledge in Sachen Shoe-Shopping. Auch wenn sie immer weniger Zeit hat, die fabriksneuen High Heels auszuführen. Schließlich muss man sich neben der Familie auch um die Starbase kümmern. „Oft halten mich die anderen für einen Mann, der sich als Frau ausgibt – das ist ja oft so im

Internet. Aber ich finde das lustig, so werde ich wenigstens ernst genommen und nicht blöd angemacht.“

Und übrigens: Virtuell ist schon lang nicht mehr das Gegenteil von real. Eher eine Fortsetzung davon. Eine sehr demokratische noch dazu. Jeder kann mitmachen. Egal ob kurzfristig, kleinwüchsig oder schlicht anderweitig kompetent. Um etwa Passagierflugzeuge pilotieren zu können, braucht es nämlich nur mehr einen PC und ein bisschen Software. Der Microsoft-Flugsimulator ist eins der bestverkauften Programme des Weichwarenerzeugers, die Fanbase ist riesig.

„Ich liebe das Fliegen. Es ist vielleicht etwas schrullig, stundenlang in einen Monitor zu starren – aber mich haben streng organisierte Systeme schon immer fasziniert. Außerdem kann ich mich beim Fliegen völlig entspannen. Das echte Leben, der Stress um mich rum ist völlig weg. Andere nennen so was Yoga und lohnen viel Geld dafür.“ Airspeed71 ist 36, Besitzer eines florierenden Kleinunternehmens mit Sitz in der Wiener City. Außerdem ist er Pilot. Am liebsten fliegt er die Boeing 737, meistens zu innereuropäischen Destinationen, hin und wieder darf's aber auch gern ein Übersee-Flug sein. Longhaul. Aber nur, wenn Airspeed71 am nächsten Tag nicht früh raus muss. Der Autopilot ist zwar praktisch, aber ihn unbeaufsichtigt zu lassen wäre zu riskant – schließlich können immer wieder mal Turbulenzen auftauchen. Und die Landung muss ja auch planmäßig durchgeführt werden. Planmäßig heißt hier tatsächlich nach dem Originalflugplan. Von der Lufthansa. Der wird peinlich genau nachgeflogen – von den Piloten der Virtual Lufthansa. Es gibt natürlich auch eine Virtual AUA, eine Virtual Alitalia und die Virtual BA. Ob Nachtflug FRA – LAX oder der Business-Shuttle von Heathrow nach Wien um 20.30 – irgendwo auf der Welt sitzt ein Mensch an seinem Schreibtisch und kümmert sich um einen korrekten Start, eine sanfte Landung und die Steuerung dazwischen. Über dem Ganzen wacht ein virtueller Tower, mit richtigen Usern drin, damit der ganze Online-Verkehr nicht

DER VIRTUELLE FLUGRAUM IST MITTLERWEILE EBENSO STRAFF DURCHORGANISIERT WIE DER REALE.

durcheinandergerät. Der virtuelle Flugraum ist mindestens ebenso straff durchorganisiert wie der reale. Längst kann man hier nicht mehr einfach einloggen und rumfliegen, wie es einem so passt. Mach brauchen Kontrolle.

Zukunft in der Zwischenwelt? Das Faszinierende an der Flight-sim-Szene ist, wie nahe einander die beiden Welten mittlerweile gekommen sind. Der Selfmade-Überflieger an seinem PC sieht auf seinem Monitor fast dasselbe wie der „echte“ Pilot über den Wolken. Der Flugsimulator ist ständig online, Wettersituation, Lichtverhältnisse und natürlich die Landschaft wird teils von denselben Servern, die auch die Profi-Flieger mit Infos versorgen, ins virtuelle Flugerlebnis eingespeist. Flightsim-Communities wie etwa vatsim.com oder ivao.com versorgen Mitglieder mit ▶

Download-Möglichkeiten der Original-Navigationscharts aller angeflogenen Flughäfen. Auf der anderen Seite sind Flight-Simulator-Flüge ein wichtiger Teil der Ausbildung von (echten) Passagierpiloten und viele Fluglinien unterstützen ihre virtuellen Gegenstücke tatkräftigst, hier lassen sich einfach und unaufwändig Image-Punkte und dazu noch wertvolle Logistik-Informationen sammeln. Die Online-Airways sind auch alles andere als ein Minderheitenprogramm. Ganz im Gegenteil: Zehntausende tummeln sich hier täglich, manche steuern ihr Aircraft puristisch mit Maus und Mikro, andere haben sich ihren Computerplatz zur Original-Pilotenkanzel ausgebaut. Dazwischen ist alles möglich. Hier hat die moderne Technik etwas geschaffen, wovon jeder, der sich auch nur irgendwie Modelleisenbahn-affin vorkam, schon immer geträumt hat. Das ganz große Abenteuer.

„Auch wenn ich noch so viele Gegner niederknüpfe – ich kann nach wie vor sehr gut zwischen Game und realer Welt unterscheiden. Das ist leicht. Echte Menschen haben zum Beispiel kein Fell und keine Hörner!“ Deathbringer666 (37) ist Wirt einer hippen Bar im vierten Bezirk. Nach der Sperrstunde mutiert er zum Troll-Krieger und zieht mit einer enormen Keule und respektablem Blutdurst durch die düsteren Pixel-Matten der World of Warcraft. Monster und Mitspieler zu metzeln ist aufregend und entspannend zugleich – vom Amoklauf ist er allerdings so weit entfernt wie der Osterhase. Trotzdem sind die dramatischen Geschichten von den durchdrehenden Dauergamern das Erste, was seinen Freunden einfällt, wenn er sie mit seinem muskulösen Alter Ego konfrontiert. „Online-Games sind was für Spinner“ heißt es landläufig. In Wirklichkeit ist es im Cyberspace nicht anders als beim Skifahren. Oder beim Billard. Die meisten haben einfach Spaß. Ein paar wenige drehen durch. „Das wäre aber sowieso passiert“, meint Mo Madrac, 36, Spitzenpolitiker. In der Polit-Simulation powerofpolitics.com arbeitet er an seiner steilen Karriere in der Wiener Stadtregierung – im wirklichen Leben ist er Lifestyle-Journalist. „Nicht selten fühlt es sich genau umgekehrt an“, sagt er und grinst.

DIE GRENZEN VERSCHWIMMEN: SCHWEDEN HAT AUF „SECOND LIFE“ BEREITS EINE BOTSCHAFT ERÖFFNET.

Vor einer wichtigen Kampagne im Game ist er oft wirklich schlaflos und bastelt lieber an Wahlreden statt an Wuchteln für die nächste Story. Verschoben? Schon. Aber das ist Golf auch. Verrückt? Nein. Nicht wirklich. Und auch nicht unwirklich.

Second Life (www.secondlife.com), die Online-Plattform, die Wert darauf legt, kein Spiel zu sein, bietet Verdienstmöglichkeiten für Wohnzimmer-Entrepreneure, die weit über das hinausgehen, was sich unsere Wirtschaftskammer träumen lässt: Virtuelle Immobiliengeschäfte machten eine unterprivilegierte US-Hausfrau zur Dollarmillionärin. Und das ist erst der Anfang. In Deutschland ist ein Student reich geworden, der andere dafür bezahlt, für ihn in World of Warcraft nach Items zu suchen, die er dann gewinnbringend auf Ebay verkauft. Schweden hat



Virtueller Maskenball: Wer online geht, geht kein Risiko ein. Und auch der Biedermann kann endlich einmal Brandstifter spielen.

auf „Second Life“ eine eigene Botschaft eröffnet, mit richtig bezahlten Angestellten und allem Drum und Dran. Und als auch der französische Rechtsaußen Le Pen seine Ideologie dort verbreiten wollte, wurden umgehend Gegendemos organisiert. Mit echten Botschaften auf virtuellen Transparenten. Die Möglichkeiten sind endlos. Der Stromausfall wird zum Armageddon, ebenso katastrophal wie sagenhaft. Wann ist bei Ihnen das letzte Mal das Licht ausgegangen? Eben.

Flug und Trug. Es ist auch wirklich ein geiles Gefühl, in einem brandneuen Raumschiff durch die Sektoren zu düsen. Der optimierte Drive pflügt durch zähe Energy-Fields wie ein Hai durchs Weltmeer und die harmlosen Neulinge in ihren putzigen Gurkerlbombern können froh sein, wenn sie meine Rücklichter sehen. Denn das heißt, dass ich vorbeigeflogen bin, ohne sie mit meinen 5x120 Megaton Electro-Magnetic Defractors zu pulverisieren. Nach jedem All-Tankstopp krieg ich nette Messages: „Ey, nice ship!“ „Wow, new ride?“ Da schau sie aber, die grünen Jungs in ihren braunen Rostschüsseln. Jetzt bin ich nämlich die Königin des Kosmos. Die Quantensprung-Queen. Genau dieses geile Gefühl kommt mir extrem bekannt vor. Von offline. Das letzte Mal ging es mir so, als ich auf der Süd die Bodenhaftung eines 240-PS-Mercedes antestete. Whoa. Diese Analogie ist ein Blick in eine andere Dimension, schießt es mir durch den Kopf. Witzig. Beim nächsten Usertreffen stelle ich die alles entscheidende Frage in den Raum. „Ein supercooler Fighter mit allen Gadgets in Pardus oder ein wirklich scharfes, aber total überflüssiges Auto im richtigen Leben ... Jetzt mal ehrlich: Gibt's da bei näherer Betrachtung eigentlich einen Unterschied?“ Die Herren Piloten sinnieren kurz. Einer brummt „Hm. Na ja, schon: Das eine gibt's halt nicht wirklich.“ Aber überzeugt klingt das nicht. Nicht wirklich. ●