



HALL OF FAME

Alter Ego

Ein ganzes Menschenleben simulieren? Harte Sache! Dieser Oldie meistert's mit Bravour.

Deswegen legendär

- erste Simulation eines ganzen Lebens
- zwölf Charakterwerte bestimmen die Persönlichkeit
- Leben wird durch Situationen und Entscheidungen erzählt
- sympathischer Humor, lebenskluge Texte
- zwei Versionen: Mann und Frau



In jeder Lebensphase wählen wir das jeweils nächste Ereignis aus einem **Symbolbaum**. Die Bildchen stehen für die Art der Situation.

Au Backe: Wir knutschen heimlich mit der Freundin, da hören wir den Schlüssel in der Haustür. Die Eltern! **Was nun?**

DVD-XL
Video-Special

Nein, hier geht es nicht um selbstsüchtige Senioren. »Alter Ego« ist lateinisch und bedeutet »Anderes Ich«. Ein treffender Name also für ein Spiel, in dem man ein virtuelles Leben führt, ein Anderes Ich durch eine Reihe von Entscheidungen vom Säugling bis zum Rentenalter lenkt. Eine Lebenssimulation also, lange vor **Die Sims**. Sehr lange. Urgroßvaterlange. Wir sprechen vom Jahr 1986, der Zeit von C64 und Textadventures, von 286er-PCs und CGA-Grafik mit vier Farben. Kein Wunder also, dass auch **Alter Ego** seine Lebensreise überwiegend durch Text präsentiert: als bunte Folge kleiner Geschichten, charmanter Episoden und schmunzeliger Anekdoten, die das harte Brot des Älterwerdens in bittersüßen Häppchen verabreichen.

Liebes Leben

Dass hier kein bierernster Realismus abgespult wird, merken Spieler von **Alter Ego** bereits, wenn sie zu Beginn in 25 Fragen ihre Persönlichkeit definieren sollen: »Ich werde wahrscheinlich versuchen, ehrlich zu antworten«, lautet die erste Aussage, die man mit »Wahr« oder mit »Falsch« quittieren muss, und die letzte postuliert: »Ich halte solche Fragen für dumm und bedeutungslos.« Wahr oder falsch? Gleich zu Beginn ist abzuwägen, ob man friedlich aus dem Bauch

der Mutter flutscht oder lieber verbissen gegen die lästigen Leute ankämpft, die einen da in die kalte, laute Welt zerren wollen. Es sind solche Entscheidungen, Entscheidungen und immer wieder Entscheidungen, in denen sich ein junges Ich über sieben Lebensphasen hinweg zum reifen Menschen formt, denn **Alter Ego** schildert immer neue Situationen und fragt, wie Sie sich darin verhalten. Die nervige Tante ansabern? Ins Football-Team eintreten? In einem Porno mitspielen? Midlife-Crisis bekommen? Wie das Leben selbst ist **Alter Ego** voll von abstrusen Gelegenheiten und Komik, aber auch von dunklen Wolken und traurigen Momenten. Ein Haustier stirbt. Die Eltern streiten. Der Vater verliert seine Arbeit. Ein Freund nimmt Drogen. Und dann ist da natürlich die Liebe: Mit wem soll ich flirten, welche Abenteuer eingehen? Heiraten und Kinder kriegen? Seitensprünge und Affären wagen?

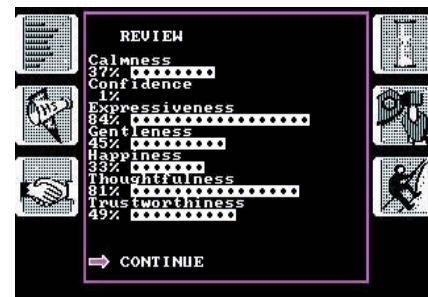
Lebenskunst

Obwohl es selten mehr als drei Auswahlalternativen für eine Situation gibt, spinnt jeder Spieler von **Alter Ego** doch im Laufe vieler Dutzend Erlebnisse eine ganz persönliche Geschichte, auch weil das Auf und Ab von zwölf Charakterwerten die Ergebnisse von Entscheidungen beeinflusst. Das

Kunststück von **Alter Ego** liegt darin, mit welcher Eleganz es zwischen den vertrauten Alltagslichkeiten des Lebens und seinen absurden Schlenkern balanciert, wie es immer einen angemessenen Ton findet, aber doch von augenzwinkerndem Humor getragen wird. Und es kommentiert die Entscheidungen des Spielers mitunter so lebensklug, dass man nicht nur gut unterhalten wird, sondern klammheimlich sogar etwas lernt.

Mann oder Frau?

Hinter **Alter Ego** steckte der junge Psychologe Peter J. Favaro; es sollte sein einziges Spiel bleiben. Ein angedachter Nachfolger, **Child's Play**, wurde vom damals finanziell klammen Publisher Activision gestoppt. So ragt **Alter Ego** als Einzelwerk heraus. Und das, obwohl es ein ziemlich einmaliges Kuriosum aufweisen kann: Das Spiel gibt es doppelt. Es erschien sowohl als männliche als auch als weibliche Version. Die Erlebnisse



Eine Reihe von **Charakterwerten** bestimmt unsere Persönlichkeit, von der körperlichen Verfassung bis zu sozialen Talenten.

der Geschlechter ähneln sich weitgehend, aber manche Episoden weichen ab; wo Jungs zum Beispiel verdrückt Kondome kaufen, shoppen Frauen nach Hygieneartikeln und flirten mit dem Kassierer. Die Frauen-Edition verkaufte sich sehr viel schlechter als die Männerfassung. Schließlich reden wir immer noch vom Jahr 1986: Damals hockten vor den Daddelkisten fast nur Kerle. Da brauchte es dann doch **Die Sims**, um das zu ändern. **CS**

ALTER EGO

LEBENSIMULATION

PUBLISHER	Activision	ORIGINALRELEASE	1986
ENTWICKLER	Peter J. Favaro	CA. PREIS	—
QUELLE	Abandonware-Seiten	USK	—
SPRACHE	Englisch		

HARDWARE MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM (mit DOSBox)
SO LÄUFT'S Alter Ego läuft auf Windows XP ohne Probleme, auf Vista und Windows 7 nur mit einem DOS-Emulator. Wir empfehlen DOSBox (auf der GameStar-DVD).

FAZIT So komisch, tragisch und unterhaltsam wie das Leben.