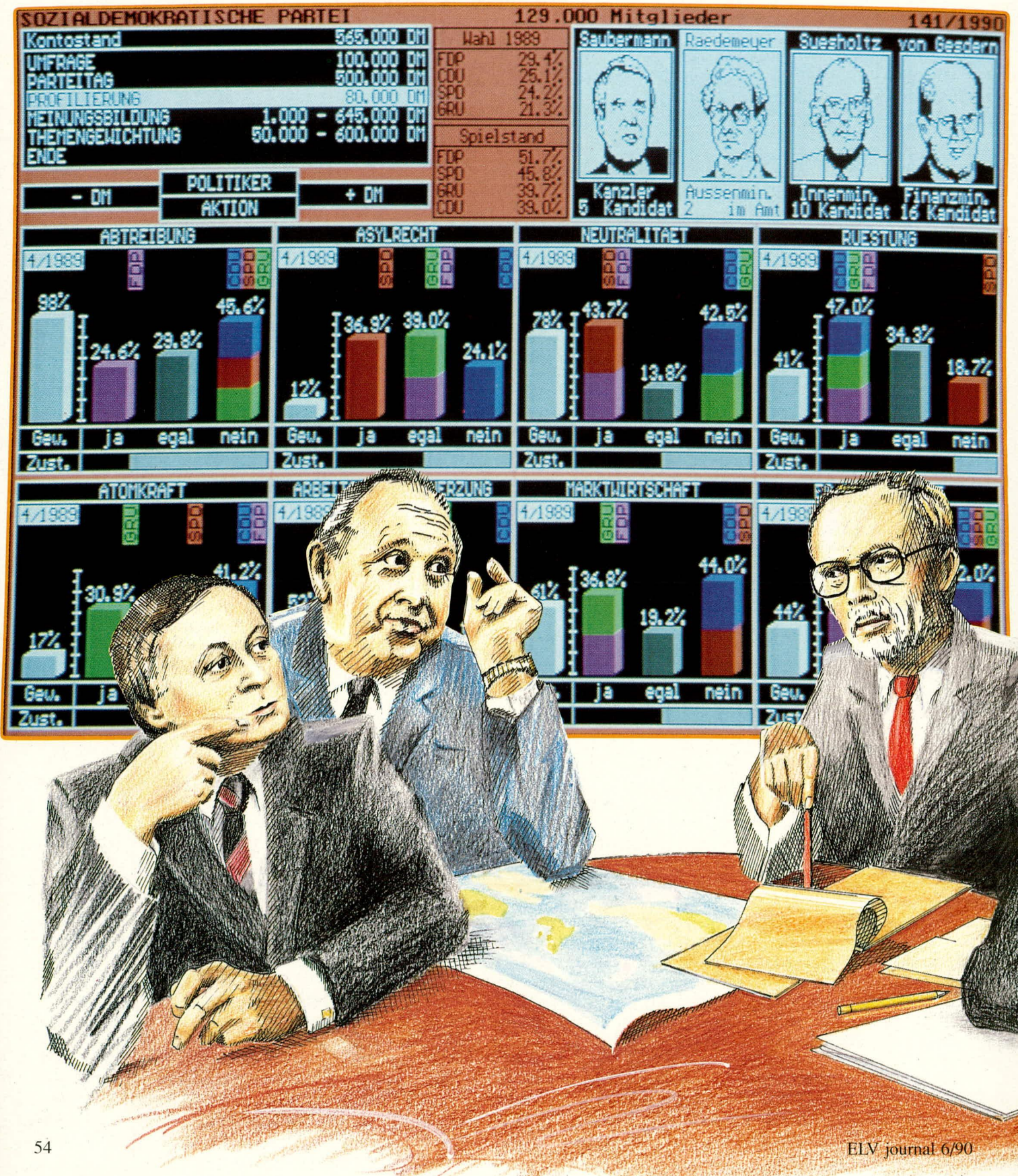


POLIT-POKER: Computer-Spiele einmal anders!



Dieses für PCs ausgelegte Gesellschaftsspiel versetzt Sie in die Welt der Politik. Der Entwurf eines Parteiprogramms sowie dessen Realisation im Wandel der öffentlichen Meinung und der Parteienkonkurrenz, Koalitionsverhandlungen und Gewinn öffentlicher Wertschätzung sind Aufgaben, die es mit strategischem Geschick zu meistern gilt.

Allgemeines

Mit dieser Veröffentlichung setzt sich ELV wieder einmal dem Risiko spontaner Negativ-Assoziationen aus. Computerspiele - das dürfte beim Großteil der kritischen ELV-Leser zunächst einmal den Gedanken an Spielhallen, sinnlose Tastatur-Hakerei und weithin geistarme Freizeitgestaltung wecken. ELV hat jedoch nicht vor, in dieses Horn zu tuten; wir würden wohl kaum die Veröffentlichung eines Spielprogramms der obigen Machart in Angriff nehmen!

Computerspiele, auch die anspruchsvolleren unter ihnen, kranken fast immer an einigen typischen Eigenarten, die nur vor-

dergründig mit dem Spielmedium Computer zu tun haben und die alles in allem zu einem nicht gerade positiven Image führen:

Sie sind erstens meist nur für Einzelspieler gedacht, und wenn doch mehrere Spieler teilnehmen können, so spielt fast immer eigentlich doch jeder für sich (z. B. um einen besonders hohen Punktestand). Letztlich wird daher nicht mit-, sondern gegeneinander gespielt, und die Aktionen verschiedener Spieler haben in der Regel keinerlei Wechselwirkung miteinander.

Zweitens haben viele Computerspiele kein reguläres Ende, sondern man bleibt statt dessen irgendwann „auf der Strecke“ und darf sich dann als Bonus anrechnen, wie lange man letztlich durchgehalten hat. Dazu gibt es einen „High Score“, also eine intern abgespeicherte Besten-Liste, die man nur immer höher schrauben kann. Der Spieler beendet das Spiel fast immer unzufrieden oder frustriert.

Drittens scheinen die Programmierer von Computerspielen weit mehr Aufmerksamkeit auf Grafik- und Lauteffekte zu legen als auf Spielwitz. Gerade dieser Spielwitz, sofern er sich nicht in stets gleichbleibenden Verbal-Kalauern erschöpft, ist aber nahezu „verschleißfrei“, während andererseits auch noch so farbenfroh konzipierte, jedoch „trockene“ Computerszenarien schon nach wenigen Durchläufen langweilen.

Weiterhin wird viertens auf schnelle Reaktionen in aller Regel weitaus größeres Gewicht gelegt als auf geistiges Geschick. Bei zahlreichen Computerspielen ist Geist sogar ausgesprochen hinderlich; sie funktionieren garantiert ohne ihn und laufen auf eine reine Geschicklichkeits-Konditionierung hinaus. Ein amerikanischer Ex-Präsident hat dies einmal ausdrücklich gelobt und darauf hingewiesen, daß geschickte Videospieler das beste Rüstzeug zu erfolgreichen (!) Airforce-Piloten besäßen. Mag dieses Ideal aber den typischen Zielgruppen von Videospielen auch möglicherweise angemessen sein, so führt es doch in den Augen derer, die gern auch einmal ihren Kopf herausgefordert sehen und für die wir dieses Journal letztlich machen, zu dem bekannt schlechten Image der Computerspiele.

Fünftens ist feststellbar, daß während eines Computerspiels die Kommunikation unter den Spielern normalerweise auf ein Minimum absinkt. Gerade sie, weniger das eigentliche „Gewinnen“, ist aber ein wesentlicher Grund für den Spaß, den man bei Gesellschaftsspielen hat. In diesem Sinne ist es erstaunlich, wie wenig die Idee des Gesellschaftsspiels bislang auf Computer umgesetzt wurde, wo doch dieser auch hier Möglichkeiten bietet, die erheblich über die Grenzen etwa eines Brettspiels hinausgehen.

Aus all diesen Überlegungen heraus wurde POLIT-POKER entworfen.

POLIT-POKER: Gesellschafts-Spiel als Gesellschaftsspiel!

POLIT-POKER ist ein Strategiespiel für 1 bis 4 Teilnehmer, bei dem das Miteinander einen mindestens ebenso hohen Stellenwert einnimmt wie das Gegeneinander. Folgende grundlegende Eigenschaften kennzeichnen POLIT-POKER:

- Das Spiel ist selbst-erklärend, d. h. zu jeder Zeit des Spieles kann vom Bildschirm die jeweilige Information über die Spielregeln etc. abgerufen werden.
- Die ungefähre Spieldauer wird von den Spielern vorab festgelegt, anhand der durchzuspielenden Legislaturperioden. Gerade Strategiespiele schrecken durch den für sie typischen Zeitaufwand oft ab, sie überhaupt zu beginnen. Diese Sorge ist bei POLIT-POKER aufgrund der Vorstellbarkeit nicht mehr begründet. Für den Anfang zu empfehlen sind 2 - 4 Legislaturperioden (ca. 2 - 4 Stunden), während man als Profi etwa 10 Wahlperioden (ca. 5 Stunden) zu schätzen wissen wird.
- Die Spieler können ihre Spiel-Tasten frei wählen, am günstigsten in Form eines Kreuzes. Die Tastatur kann daher ohne programm-mäßige Verwechslungsgefahr von allen Spielern gleichzeitig benutzt werden.
- Die Partei- und Politikernamen sind nach Wunsch änderbar (wenn Ihnen also z. B. ein Politiker namens „Müller-Lüdenscheidt“ als idealer Sympathieträger erscheint: kein Problem!).
- Die Spieler können in wichtigen Phasen gleichzeitig agieren, so daß keine Langeweile durch Wartezeiten aufkommt, sondern durchgängig spannende Unterhaltung garantiert ist.
- Diskussionen und Verhandlungen unter den Spielern neben dem eigentlichen Spielablauf sind ausdrücklicher Bestandteil des Spiels.
- Alles, was ein Spieler tut, hat direkte Auswirkungen auf alle anderen Spieler. In POLIT-POKER steckt beachtliches soziologisches Know-How, wodurch sich, zusammen mit der nie ganz abschätzbaren „Gruppendynamik“ der realen Mitspieler, ein erstaunlich differenzierter und z. T. schwierig vorherplanbarer Spielablauf ergibt. (Die tatsächliche Soziologie der menschlichen Gesellschaft ist inzwischen in weiten Bereichen als sogenanntes chaotisches System enttarnt, d. h. beliebig kleine Anfangsursachen schlagen nach einiger Zeit bestimmend auf den gesamten Ablauf durch. Ganz so unbarmherzig ist POLIT-POKER jedoch nicht).
- Verhandlungsgeschick und das Durchschauen komplexen Wählerverhaltens sind



wesentliche Anforderungen, denen sich die Mitspieler stellen müssen. Denken und Taktieren werden also ganz groß geschrieben, ohne daß dabei der Spaß auf der Strecke bleibt.

Der Spielverlauf

Jeder Mitspieler gründet zunächst eine Partei und steckt anhand von 8 markanten, vorgegebenen politischen Themen sein Parteiprogramm ab, wobei er jeweils die Wahl zwischen Befürwortung, Ablehnung oder Indifferenz („egal“) hat. Weiterhin wählt er sich 4 Politiker von insgesamt 16 aus, nämlich seinen Kanzlerkandidaten, Außen-, Innen- und Finanzminister. Sofern weniger als 4 Spieler teilnehmen, besetzt der Rechner die freibleibenden Teilnehmmerplätze.

Ziel des Spiels ist, an die Regierung gewählt zu werden und durch Gesetze eine politische Änderung des Landeszustandes in Richtung auf die Partei-Ideale zu erreichen.

Hierzu ist natürlich große Überzeugungsarbeit, in Form einer großen Vielfalt von Aktionen, zu leisten. Dabei spielt naturgemäß das Parteivermögen eine wesentliche Rolle, periodisch aufgefrischt durch die Parteimitglieder und dazu bestimmt, Parteiaktionen wie Meinungsumfragen, Parteitage, Image-Pflege oder Entfaltung der öffentlichen Diskussion zu finanzieren.

Neben den willkürlichen Parteiaktionen sind es auch aktuelle Ereignisse in der Welt, die die Wählermeinung beeinflussen können und auf die man als „Parteimanager“ reagieren muß. Ganz nach dem Vorbild der Realpolitik kann man also unter Umständen auch als recht mittelmäßiger Politiker durch unverschämt viel Glück an der Macht bleiben. Das Programm streut die Ereignisse des politischen Weltgeschehens unvorhersehbar per Zufallssteuerung ein, wobei das Beeinflussungspotential dieser Geschehnisse insgesamt für jedes der 8 politischen Themen ausgewogen ist. Wie stark ein jeweiliges Ereignis die Wählermeinung beeinflusst, wird innerhalb bestimmter Grenzen ebenfalls zufallsgesteuert.

König Wähler: Ein Volk aus Speicherzellen

„Graue Eminenz“ des Programms, worum sich letztlich alles dreht, ist natürlich die Wählerschaft, denn sie befindet über Wohl und Wehe der einzelnen Parteien. POLIT-POKER verwaltet intern einen Wählerstamm von 6561 Einheiten à 1000 Personen, welche zunächst hinsichtlich der 8 genannten wichtigen Politikthemen eine insgesamt völlig ausgewogene Meinung haben (von den $8^3 = 6561$ Meinungsmöglichkeiten ist jede genau 1000mal vorhanden). Auch wird die Bedeutsamkeit aller

Themen zunächst gleichhoch gewichtet.

Jeder dieser Wähler, der in 6 oder mehr Einzelmeinungen mit einem Parteiprogramm übereinstimmt, tritt in die zugehörige Partei ein (theoretisch denkbare Mehrfach-Eintritte sind durch sinnreiche Programm-Mechanismen ausgeschlossen); dies ergibt zu Anfang des Spiels jeweils etwa 130.000 Mitglieder pro Partei.

Eine zu Anfang ausgeglichene Meinung des Wählervolkes mag unrealistisch erscheinen, bedeutet jedoch bei der Festlegung der ursprünglichen Parteiprogramme zunächst keine gegenseitigen Benachteiligungen und bietet auch keinen Anreiz zum Opportunismus, so daß jeder Parteigründer im Verlaufe des Spiels wirklich seines Glückes eigener Schmied ist. So „gerecht“ ist die reale Politik zwar nie, doch ist Chancengleichheit nun einmal Grundvoraussetzung für ein funktionierendes Gesellschaftsspiel. (Das Programm in diesem Punkte der realen Politik nachzubilden, besäße vergleichsweise wenig Spiel-Attraktivität; dazu ist die Sache viel zu ernst.)

Im Laufe des Spiels kann sich die Gewichtung der einzelnen Themen durch politische Regierungsarbeit nach oben oder unten ändern, so daß sich entsprechendes Profil einer Partei durchaus verwirklichen und damit auszahlen kann.

Die Einzelparteien haben pro Legislaturperiode insgesamt 4x die Gelegenheit, Aktionen durchzuführen, nämlich einmal pro Jahr. Der Computerbildschirm zeigt dann die sogenannte Zeitung, die unter anderem ein aktuelles Landtags-Wahlergebnis ausweist. Hierdurch erhält jede Partei sozusagen ein Stimmungsbarometer für die kommende Bundestagswahl präsentiert, kann erkennen, wie ihr Programm ankommt, und z. B. vorsichtige Korrekturen einleiten (etwa einen Parteitag abhalten, was jeder Partei einmal pro Legislaturperiode zusteht und auf dem sie ihr Parteiprogramm in einem Punkt um maximal eine Position korrigieren darf, also z.B. von „Ablehnung“ auf „Indifferenz“. Es springen dann aber natürlich sofort Parteimitglieder ab!).

Als weitere Mittel stehen Meinungsumfragen, Politiker-Werbung („Profilierung“), Meinungsbildung oder Veränderung der öffentlichen Themen-Gewichtung zur Verfügung. Alle diese Maßnahmen kosten Geld aus der jeweiligen Parteikasse, mit dem sorgsam haushalten werden muß.

Der Computer führt für jede Partei ein Bild „Parteiaktionen“ (Titelfoto), auf dem alle diesbezüglichen Informationen zusammengefaßt sind. Der Spieler ersieht hieraus Spielstand (=Übereinstimmung des Landeszustandes mit dem eigenen Programm), das letzte Bundestagswahlergebnis, Mitgliederzahl, Kontostand, Datum, die eigenen Spitzenpolitiker und deren jeweiligen Beliebtheitsgrad. Weiterhin werden die

Aktionsliste nebst den zugehörigen Kosten und vor allem die Ergebnisse der letzten Meinungsumfragen zu einigen oder allen der 8 Themen hier übersichtlich präsentiert. Anhand dieses Bildes plant der Spieler seine Aktionen, die wie gesagt einmal pro Jahr durchgeführt werden dürfen. Über die Spielreihenfolge entscheidet jeweils der Kontostand der Parteikassen: Wer das meiste Geld hat, fängt an (hierdurch ist eine leichte Bevorzugung der „ärmeren“ Parteien gegeben, was sich ausgleichend auf den Spielverlauf auswirkt. Auch in der Realpolitik ist der Zugzwang der „Großen“ meist höher).

Wahl und Koalitionsverhandlungen

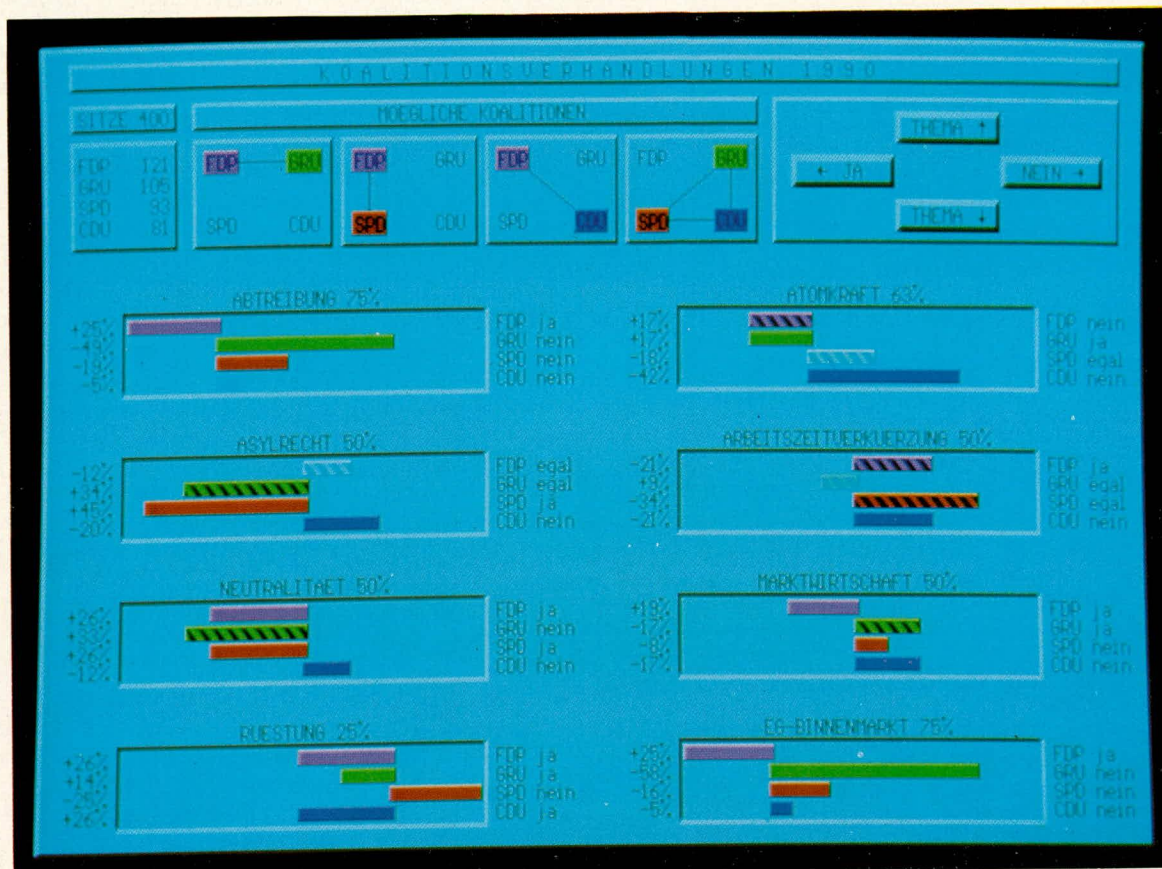
Nach 4 Jahren, d. h. wenn jeder Spieler insgesamt 4x an der Reihe war, kommt der spannende Moment der Wahlauszählung, eindrucksvoll dokumentiert am Bildschirm. Der Auszählungsprozeß dauert etwa 2 Minuten, während denen sich die Balkendiagramme kontinuierlich aufbauen. Eine typische Wahlbeteiligung liegt bei 60 bis 80 %.

Nach der Wahl erfolgt Bekanntgabe der Wahlanalyse mit grafischer Parlaments-Sitzverteilung, Gewinn- und Verlustrechnung sowie den besonders interessanten Wählerwanderungen, wodurch den Perfektionisten unter den Spielern interessante Aufschlüsse über das Wählerverhalten (die man in Zukunft natürlich ansatzweise berücksichtigen kann) möglich sind.

In der sich nun anschließenden Spielphase der Koalitionsverhandlungen (Bild 1) wird von den Beteiligten zweifellos das meiste Geschick gefordert, da es ihnen nur hier letztlich möglich ist, ihren Spielstand zu verbessern. Denn Ziel von POLIT-POKER ist es ja nicht, die meisten Wählerstimmen zu erhalten, sondern man muß möglichst viel vom eigenen Parteiprogramm verwirklichen. Ein günstiges Wahlergebnis liefert lediglich die günstigeren Voraussetzungen für die Koalitionsverhandlungen, doch kann es auch durchaus vorkommen, daß die 3 schwächeren Parteien gegen den Wahlsieger koalieren, wenn dieser sich nicht anstrengt, und er letztlich in die Opposition gehen muß.

Die Koalitionsverhandlungen werden von allen Mitspielern gleichzeitig geführt, da jeder eigene Bedien-Tasten definiert hat. Es ist somit eindeutig derjenige im Vorteil, der schnelle Entscheidungen treffen kann, wobei die Kombination von Überlegung und Schnelligkeit hier den besonderen Reiz ausmacht.

Ziel der Verhandlungen ist es, sich mit einer Partei (oder auch mehreren) auf insgesamt gleiche politische Inhalte zu einigen, so daß eine parlamentarische Mehrheit zustandekommt. Der Computer zeigt die jeweils möglichen Mehrheits-Koalitionen.



nen am oberen Bildrand an.

Die Annäherung der politischen Meinungen erfolgen im „Meinungspool“ des Koalitionsverhandlungsbildes. Für jedes politische Thema ist eine eigene Grafik vorhanden, aus der sowohl der Landes-Ist-Zustand als auch die Änderungsabsicht jeder Partei sehr übersichtlich hervorgehen. Wie in Bild 1 erkennbar, ist jede Partei durch eine typische Farbe gekennzeichnet, und die Balkendiagramme gehen jeweils vom politischen Ist-Zustand des Landes aus: nach links, wenn die Parteimeinung auf größere Zustimmung hinausläuft, nach rechts bei größerer Ablehnung. Die gemeinsame Ausgangslinie der 4 Diagrammbalken eines Sachthemas ist zusätzlich proportional zum Landeszustand nach rechts oder links verschoben.

Die Spieler können nun ihre verschiedenen Kompromißabsichten völlig unabhängig voneinander durch die persönlichen Vergrößerungs- und Verkleinerungstasten sowie durch beliebiges Springen innerhalb der 8 Themenfelder verändern und sich somit der Wunschartei annähern, wobei natürlich entsprechende Verbalverhandlungen parallel laufen. Ein sehr weitgehendes Verlassen der „eigentlichen“ Parteimeinung zugunsten eines Koalitionspartners zeigt

der Computer durch Schraffur des jeweiligen Balkens an, denn dies ist gleichbedeutend mit schlechter Realisation der politischen Ziele, d.h. führt, einzeln betrachtet, zur Verschlechterung des eigenen Spielstandes. Regieren um jeden Preis ist also nicht sinnvoll.

Wenn sich zwei (oder auch drei) Parteien in allen 8 Themen auf dieselbe Gesamtmeinung zusammengerauft haben, blinkt die entsprechende Koalitions-Anzeige im oberen Bildschirmbereich, und nach einer gewissen „Bedenk-Frist“ schaltet der Rechner auf das nächste Bild um.

Der Koalitionsvertrag listet dann nochmals die beschlossenen politischen Gesamtziele auf und gibt an, wieviel diese Veränderungen den Steuerzahler kosten. Je höher die erhobenen Steuern, desto schlechter fällt bei der nächsten Wahl die Wahlbeteiligung zugunsten der Regierungsparteien aus. Dieser realistische Prozeß trägt wesentlich dazu bei, daß sich Parteien, anders als in der Realpolitik, nicht beliebig lange auf ihrem Posten halten können, so daß das Spiel immer spannend bleibt.

Der Koalitionsvertrag wird auf Wunsch durch Tastendruck besiegelt oder aber verworfen (Rückkehr zum Verhandlungs-

Bild 1: Am Spektakel der Koalitionsverhandlungen beteiligen sich alle Spieler gleichzeitig.

Bild); nach Abschluß einer Koalition erscheint der Spielstand als informative Grafik.

Unmittelbar nach der letzten Wahl zeigt der Rechner den Endstand in Form gleichmäßig anwachsender Diagramm-Balken an (weitere Koalitionsverhandlungen erübrigen sich). Auch dieses letzte Wahlergebnis geht noch mit ein, damit kein „Nach uns die Sintflut“-Denken um sich greifen kann. Jeder Spieler erkennt, inwieweit es ihm gelungen ist, seine Parteiziele in die Tat umzusetzen, und erntet damit die Früchte seines diplomatischen und parteitaktischen Geschicks.

Damit sind Möglichkeiten und Funktion von POLIT-POKER weitgehend abgesteckt; bleibt nachzutragen, daß sich das gesamte Programm in vorzüglicher, fundiert durchdachter Grafik präsentiert, auf IBM-PC-XT/AT- oder dazu kompatiblen Computern lauffähig ist und mit allen üblichen Grafikkarten außer CGA arbeitet (z.B. Hercules, EGA, VGA, MCGA, PC 3270). Und nun wünschen wir Ihnen für Ihre erste „Regierungserklärung“ alles Gute! **ELV**