



2014/44 dschungel

<https://shop.jungle.world/artikel/2014/44/das-wilde-leben>

Das wilde Leben

Von **Elke Wittich**

<none>

Eigentlich war an dieser Stelle die dritte Folge zum Thema »Ausgeraubt« geplant, aber die kann aus aktuellen Gründen nicht erscheinen, wobei die aktuellen Gründe aus der Entdeckung eines unfassbar ereignislosen Facebook-Spiels bestehen, in dem man, wie es dessen Name »Airline Manager« schon vermuten lässt, eine eigene Fluggesellschaft gründen und managen kann. Einfach hinzugehen und vom Anfängern zugeteilten Spielgeld Flugzeuge zu kaufen, um diese dann mit möglichst vielen Passagieren besetzt in die weite Welt hinauszuschicken, gestaltet sich jedoch weit schwieriger als gedacht, denn einfach nur auf »Buy« klicken funktioniert nicht, auch wenn durchaus Kapital genug vorhanden ist. Nein, man muss dem Flieger zuvor erst eine eigene Kennung verpassen, was aber nicht etwa im Kaufmenü erklärt wird, sondern irgendwo im zum Game gehörenden Forum. Aber dann kann der große Airline-Spaß endlich losgehen, der im Großen und Ganzen darin besteht, jedes Mal, wenn ein Flugzeug gelandet ist, auf »Flight« zu klicken, denn sich an den Fahrplan halten können die Dinger nicht von allein. Dafür können sie ganz allein Passagiere einladen, was in einem lediglich aus Statistiken und Tabellen bestehenden Game optisch nicht stattfindet und außerdem absolut vorhersehbar ist, denn bei der Einrichtung einer neuen Flugverbindung kann man sich die Routen anzeigen lassen, die zu 99 Prozent ausgelastet sein werden. Wie viel Geld man verdienen wird, steht also vorher schon fest. Ansonsten kann man noch so spannende Dinge tun wie den Lieferanten für Menüs aussuchen, den man sich leisten kann, Personal einstellen oder feuern und Treibstoff dann kaufen, wenn er am billigsten ist. Und Aktien anderer Linien erwerben, auf dass man viel Geld verdient, um noch mehr Personal, Flugzeuge, Essen ... - So sieht es also aus, das wilde Leben eines Airline-Managers.