

GESELLSCHAFT

COMPUTERGAME-PARTY

Ballern, bis das Koffein versagt

Am Wochenende wurde in Burgdorf gespielt, bis selbst Koffeinwasser nichts mehr half. An der bislang grössten LAN-Party der Schweiz traten 500 zumeist jugendliche Gamer zum grossen Showdown an.



Computer an Computer an Computer: In der Burgdorfer Markthalle tauchten 500 Gamer in eine virtuelle Ballerwelt ab.

BILD URS BAUMANN

Mathias Born

Einige spielten fast pausenlos, Tag und Nacht, ein ganzes Wochenende lang. Neben den Computern standen offene Colaflaschen und lagen Chipsrollen, auf den Rechnern stapelten sich Red-Bull-Dosen. Tags zuvor waren sie angereist, hatten ihren Computer in der Burgdorfer Markthalle aufgebaut und ins Netzwerk eingeklinkt. David Schneider tigert vom einen Computer zum anderen. Er wirft einen Blick auf den Monitor, wechselt zurück auf den ersten Rechner und tippt in rasantem Tempo. Schneider ist einer der Organisatoren der Party, bei der über ein «Local Area Network» (LAN) gegeneinander Games gespielt werden.

500 Spielbegeisterte

Die Lanforce, so der Name der Party, finde nun schon zum dritten Mal statt, erzählt er – heuer erstmals in der ganzen Halle. Aus den privaten Treffen einiger Spielers sind ein Grossanlass geworden. Mit über 500 Teilnehmern sei die Party die bislang grösste in der Schweiz überhaupt. Der Anlass werde in tages- und nächtelanger Freizeitarbeit von den 15 Mitgliedern des Vereins Lanforce organisiert, unterstützt von etlichen Helfern.

Für das ganze Wochenende bezahlen die Gäste 33 Franken pro Computer. Das ist wenig, wenn man sich den riesigen Aufwand vor Augen führt – schon alleine den technischen: Dieses Jahr seien ein Gigabit-Netzwerk und 15 Zentralrechner installiert worden, sagt Schneider. «Mit einer solchen Ausstattung kann man manch eine Firma neidisch machen.» Hier würden die Geräte voll ausgereizt, fügt ein Netzwerktechniker hinzu. Es sei schon etwas anderes, ob man ein Firmennetz betreibe – oder eine LAN-Party veranstalte.

Vor einem der rund 500 Bildschirme sitzt ein feingliedriger

Teenager. Er hat sich einen Kopfhörer über den Kopf gestülpt. Routiniert steuert er seine Computerfigur durch die virtuelle Welt. Im Laufschrift gehts durch die enge Gasse bis zur Kreuzung. Ein rascher Blick auf beide Seiten. Und dann weiter – das Gewehr immer im Anschlag. Plötzlich taucht in einer Seitenstrasse eine dunkle Gestalt auf. Der Finger zuckt. Das Maschinengewehr rattert. Blut spritzt. Der Feind geht zu Boden. Am leblosen Körper vorbei gehts im Laufschrift weiter.

Trotz Gewalt friedlich

An LAN-Partys werden vorab so genannte Ego-Shooter gespielt. Dabei kämpfen sich Spieler alleine oder in Gruppen durch ein Labyrinth aus Gassen und Gängen. Am beliebtesten ist «Counter Strike», bei dem sich mehrere Clans gegenseitig bekämpfen. Trotz der Gewaltexzesse auf dem Bildschirm ist die

Stimmung in der Halle entspannt und friedlich. «Gewalt steht nicht im Vordergrund», erklärt Schneider. Man müsse endlich davon wegkommen, jeden «Counter Strike»-Spieler gleich als potenziellen Amokläufer zu brandmarken. Vielmehr sei das Spiel als Sport zu sehen: Es gehe einfach darum, sich mit anderen zu messen. In Taiwan etwa, erzählt ein Party-Teilnehmer mit leuchtenden Augen, hätten Gamer ihr Hobby zum Beruf machen können. Dort gehöre es für Firmen zum guten Ton, ein Computerspielteam aufzubauen. Für David Schneider ist eine LAN-Party ein soziales Event: «Viele, die sich bislang nur im Internet getroffen haben, lernen sich hier persönlich kennen. Die Gamer kommen aus ihren Stuben heraus. Damit betreiben wir eher Gewaltprävention, als dass wir Gewalt fördern.»

Wer gerade nicht spielt, schlendert durch die Halle, fach-

simpelt über neue Programme und Komponenten – oder schaut sich die Rechner der anderen an: Ein Spieler hat seinen «Boliden» rot-schwarz lackiert. Einer zieht mit einem Gehäuse aus Riffelblech und blinkenden Dioden die Blicke auf sich. Einer hat ein Emblem aus dem Gehäuse gefräst. Der verrückteste Rechner aber steht zuhinterst in der Halle. Ganz cool sei der, loben zwei Jugendliche, die mit Digitalkameras originelle Rechner jagen.

PC ist, was das Töffli war

Bensch Blaser lacht und erklärt, wie er mit Bauschaum ein Gehäuse um Platinen und Laufwerke gespritzt habe, was ihm gar einen Hinweis auf der renommierten Website Slashdot eingebracht hat. «Früher haben Jugendliche ihr Töffli frisiert», erklärt er: «Heute basteln sie am PC herum. Er ist für die Jugendlichen, was früher das Töffli war.» Die Fotosammler ziehen

begeistert weiter «zum PC mit Wasserkühlung dort drüben». Viele der PC-Gehäuse stehen offen – und geben den Blick auf ihre kostbaren Innereien frei.

Einige Gamer sitzen angespannt davor, jagen – den Blick starr auf den Bildschirm gerichtet – durch virtuelle Welten. Andächtig hören andere sich per Kopfhörer die neusten MP3-Files aus seiner stetig wachsenden Sammlung an. 500 Gamer in einem Raum – und fast alles sind junge Männer. Trotzdem herrscht eine erstaunliche Ruhe. Bloss ab und zu ertönt ein verhaltener Freudenschrei. Trotz der Hitze im Raum lullt sich einer auf seinem Stuhl in einen Schlafsack ein, zieht sich die Kapuze über den Kopf und startet einen Film ab DVD. Eine der wenigen Spielerinnen hat es sich unter ihrem Pult bequem gemacht – und schläft. ◆

Party: www.lanforce.ch

Schiessen lernen wie US-Soldaten

Nach Amokläufen in den USA und zuletzt in Erfurt steht Gewalt in Video- und Computer-games im Kreuzfeuer der Kritik. Dies hindert die US-Armee nicht daran, mit einem Ballerspiel für sich zu werben.

Nick Lüthi Giuseppe Wüest

«Ab Juli bieten wir Kids und Erwachsenen Gelegenheit, ein realistisches, interaktives Computerspiel zu spielen, das sie mit auf eine virtuelle Tour durch unsere Armee nimmt.» Die offizielle Mitteilung klingt harmlos. Was Minderjährige in den USA schon bald von der Werbeabteilung der Armee geschenkt kriegen, ist aber nicht irgendein nettes Spielchen auf CD-Rom, sondern ein veritabler Ego-Shooter – ein

Game, bei dem das rasche Töten des Gegners oberstes Ziel ist. Im letzte Woche in Los Angeles vorgestellten «America's Army» schlüpft der Spieler in die Rolle eines Infanterie-Soldaten und macht Jagd auf Terroristen. Im Teamplaymodus stehen sich zwei Einheiten gegenüber, die sich gegenseitig niedermetzeln müssen.

Der Ruf nach Verboten

Ein Killerspiel, das von einem Staatsbetrieb angeboten wird: Spätestens nach dem Drama im deutschen Erfurt, wo im April ein Gymnasiast 17 Menschen tötete, ist dies zumindest denkbar. Da der Amokläufer ein Fan von Ballerspielen gewesen war, folgten rasch Rufe nach Verboten solcher Games. Fördern Gewaltspiele Gewalttaten? Diese Frage wird nicht nur in Europa, sondern durchaus auch in den USA, wo in den letzten Jah-

ren mehrere Amokläufe für Entsetzen sorgten, diskutiert. Der US-Militärpsychologe und Autor Dave Grossman («Stop Teaching our Kids to Kill») etwa sieht einen direkten Zusammenhang zwischen zunehmender Jugendgewalt und Gewaltdarstellungen in Computerspielen. Andere Experten, so der deutsche Sozialpädagoge Jürgen Fritz, halten Schiessgames für weniger aggressionsfördernd und ab-stumpfend: Eine gewisse Aggressionssteigerung lasse sich nur bei Jugendlichen feststellen, die sowieso eine erhöhte Gewaltbereitschaft zeigten.

Wie auch immer: Der amerikanische Jugendschutz jedenfalls hat nichts gegen die Werbeaktion der Armee einzuwenden. Der Hauptgrund: Im Game fliesst kein Blut, die Macher von «America's Army» haben bewusst mit roten Pixeln gespart. Schliesslich sollen mögliche In-

teressenten für eine Armee-karriere nicht schon vor dem Bildschirm abgeschreckt werden. Das Spiel soll ab 1. Juli erhältlich sein. Auf der Homepage americasarmy.com kann es bereits bestellt werden. Insgesamt will die US-Armee eine Million Kopien des Spiels an den Mann bringen.

Kino statt Ballerspiel

Auch die Schweizer Armee setzt für Rekrutierung und Ausbildung auf Multimedia. Bei der Dienststelle Computerunterstützte Ausbildung CUA geht es aber weit friedlicher zu und her als bei ihren amerikanischen Kollegen. Mit den Lernprogrammen, die bei der CUA in Münsingen entwickelt werden, soll vorab die sichere Handhabung und die Vermeidung von Unfällen geübt werden, erklärt Andreas Zbinden, stellvertretender Chef der armeeeigenen Software-schmiede.

Neben quizartig aufgebauten Programmen, mit denen die Funktionsweise von Armeefahrzeugen erklärt wird, gibt es aber auch in der Schweiz virtuelle Schiessanlagen. Dies sind einerseits die Eigenentwicklungen der CUA im Bereich der Artillerie, wo es vorab um die Berechnung von Flugbahnen geht. Andererseits betreibt die Armee so genannte Schiesskinos. Dabei handelt es sich um einen Simulator, bei dem mit Sturmgewehrattrappen auf eine Leinwand geschossen wird. Generell hält man bei der CUA von Ego-Shootern nicht viel. Zbinden: «Das interessiert uns nicht. Solche Spiele schauen wir nur an, um die Benutzerführung zu studieren oder herauszufinden, welche Anforderungen junge Leute bereit sind, zu erfüllen.» ◆

Links: www.americasarmy.com; www.vbs.admin.ch/cua/d/index.htm

IN KÜRZE

Lesung: Briefe an eine chronische Krankheit

Sie heisst Sonja Balmer und ist krank. Unheilbar krank. Die 30-jährige Künstlerin aus Sulingen leidet an Amyotropher Lateralsklerose, einer seltenen Nervenkrankheit, die bei völlig intaktem geistigem Verstand zur vollständigen Lähmung bis hin zur Atemlähmung und zum Tod führt. Statt mit ihrem Schicksal zu hadern, hat Sonja Balmer gelernt, ihre Krankheit als Teil ihres Lebens zu akzeptieren. Ihre philosophischen Briefe an die Krankheit sowie Gedichte, Bilder und Lieder hat sie im Buch «Gedanken sind Früchte» zusammengefasst. Daraus liest sie nun am Montag, 17. Juni, im Schweizer Paraplegiker-Zentrum in Nottwil (Aula, 17.45 Uhr). *mgf*

Infos: www.balmer-gallery.ch

NEUE BÜCHER

Laufbahnplanung für Erwerbstätige ab 40

Wer arbeitet, muss sich heute öfters neu orientieren. Dafür gibt es viele Gründe: Umstrukturierungen im Betrieb, eine Familienpause oder



Sinnfragen im Leben. Das neue Handbuch aus dem Beobachter Verlag «Berufliche Perspektiven ab 40» will die Suche nach etwas Neuem und die Laufplangestaltung erleichtern. Das klar aufgebaute Buch ist leicht lesbar – eignet sich aber nicht zum schnellen Durchblättern. Denn die vielen Fragen, die darin an den Leser und die Leserin gestellt werden, erfordern ein schrittweises Vorgehen und die Bereitschaft zur Selbstbeobachtung. *wü*

«Berufliche Perspektiven ab 40», Regula Zellweger, Beobachter Buchverlag, Fr. 19.80.

Selbstsicherheit für Schüchterne

Schüchternheit und soziale Ängste sind weit verbreitet. Anhand von konkreten Beispielen illustriert die englische Autorin Gillian Butler, welche Formen Schüchternheit annehmen und wie sehr das



Problem die Betroffenen belasten kann. Das Buch, das in allgemein verständlicher Sprache geschrieben ist, besteht aus drei Teilen: Zuerst definiert Gillian Butler, was genau man unter sozialer Angst und Schüchternheit zu verstehen hat. In einem zweiten Teil vermittelt sie einfach zu handhabende Methoden, wie man Schüchternheit überwinden kann. Im dritten Teil schliesslich gibt sie zusätzliche Tipps zur Verbesserung der Selbstsicherheit. *wü*

«Schüchtern – na und?», Gillian Butler, Verlag Hans Huber, Fr. 33.90.