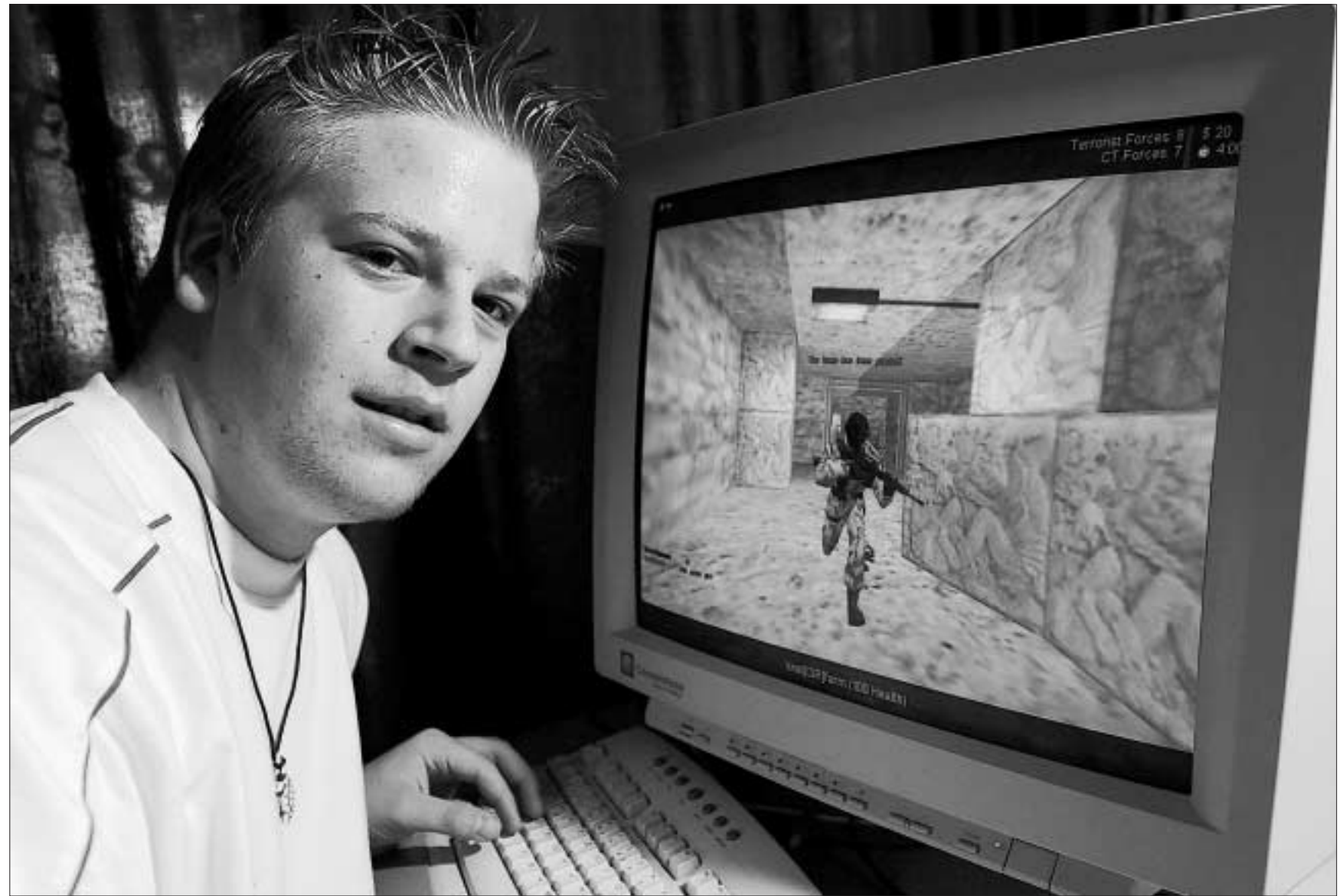


PUNKT
ZEIT

Einige Freunde nennen ihn «Pezzi». Für andere ist er Kill@h oder anYone. Patrik Affentranger (19) lebt bei den Eltern. Und im Internet. Dort lehrt er andere Kämpfer im Computer-Kriegsspiel Counterstrike das Fürchten. Aber jetzt hat er eine Freundin.

Ein Terrorist stürzt unvorsichtig hinter seinem Versteck hervor. Ein Maschinengewehr rattert. Der Terrorist schreit auf, wirft die Arme, sinkt zu Boden. Von der Mauer hinter ihm tropft Blut. Der unsichtbare Schütze rennt weiter, das Gewehr im Anschlag, quer durchs Strassenlabyrinth.

Patrik Affentranger wendet seinen Blick vom Bildschirm ab. «Meine Freunde nennen mich Pezzi», erzählt er und lacht. Er sehe dem Bären aus dem Kinderbuch etwas ähnlich. Der 19-



Patrik Affentranger am Bildschirm: «Früher hatte ich beim Spielen verschwitzte Hände.»

BILD ANDREAS BLATTER

Kill@h. Aus dem ganz normalen Leben eines virtuellen Kämpfers

«Das ist ja nur ein Spiel», sagt Patrik und schießt weiter – von Mathias Born

jährige Patrik hat noch andere Namen – weniger harmlose, die nur Eingeweihte kennen: Kill@h und anYone, die Pseudonyme im Computerspiel Counterstrike.

Ein Terrorist biegt schwer bewaffnet in die enge Gasse ein. Ein Gewehr rattert. Blut spritzt. Der Terrorist schreit auf, wirft die Arme, sinkt zu Boden. Patrik sitzt zurückgelehnt da – fast als langweilt ihn die wilde Hatz auf dem Computerbildschirm. Seine rechte Hand liegt locker am Drücker der Maus, seine linke entspannt auf der Tastatur. Routiniert navigiert er durch die Strassenschluchten. Er feuert schnell und trifft gut, bis er selber hinterrücks erschossen wird. Patrik streckt sich und wartet auf die nächste Runde.

Ego-Shooter im Kreuzfeuer

Counterstrike werde in einer von drei Varianten gespielt, erklärt er. Bei der ersten gelte es, rechtzeitig eine Bombe zu entschärfen, die Terroristen irgendwo in der Stadt gelegt haben. In der zweiten müssten Geiseln befreit und in der dritten eine wichtige Person verteidigt werden.

Neben Patriks Bildschirm liegt ein Stapel CDs mit Computerspielen, darunter Quake und «Return to Castle Wolfenstein» – die bekanntesten Ego-Shooter. In diesem Spielgenre bahnt sich der Gamer aus der Perspektive eines Kämpfers den Weg durch verworrene Gänge, Strassen, Landschaften – und metzelt Gegner nieder. Nach den Massakern in Littleton und Erfurt gerieten die Ego-Shooter ins Kreuzfeuer der Kritik.

Patrik drückt eine Taste. Flugs wechselt die Hand seines Kämpfers die Waffe. Bald hält sie ein

Messer, bald eine Pistole, ein Gewehr oder eine Granate. Jede Waffe habe spezielle Eigenschaften, erklärt Patrik. «Man muss wissen, welche man wie einsetzen muss.» Werfe er etwa eine Blendgranate, sässen die Gegner während kurzer Zeit wie geblendet vor weissen Bildschirmen – und sind dann schutzlos dem Trommelfeuer aus dem Maschinengewehr ausgeliefert. Ein Messer könne nur im Nahkampf eingesetzt werden. Da es aber leichter sei als ein Gewehr, renne man damit schneller.

«Das ist ja nur ein Spiel»

Das Maschinengewehr rattert. Blut spritzt. Der Feind wirft die Arme, sinkt zu Boden. Nein, es mache ihm nichts aus, auf die Figuren zu schiessen, antwortet Patrik – «das ist ja nur ein Spiel». Hast du nie Angst, Spiel und Wirklichkeit nicht mehr auseinander halten zu können? Nein, das Ballern vor der Mattscheibe lasse sich nicht mit dem realen Schiessen vergleichen, sagt Patrik, der einen Jungschiützenkurs besucht hat und kurze Zeit im Schützenverein trainierte. «Am Computer halte ich keine Pistole in der Hand. Ich klicke bloss auf «Computertöggeli». Körperlich ist das weniger anstrengend als richtiges Schiessen – aber interessanter: Man muss mehr überlegen.» Das reale Schiessen war Patrik zu zeitaufwändig.

Er beschaffe sich die Ego-Shooter in der Originalversion – wenn nötig übers Internet, sagt Patrik. Wer die zensierten deutschen Versionen spiele, müsse mit spöttischen Bemerkungen von anderen rechnen. Bei den Herstellern arbeite ein Heer von Programmierern die Original-

spiele so um, dass getroffene Figuren in Deutschland absitzen, statt tot umzufallen. Sie schicken statt «Menschen» Roboter in die virtuellen Schlachten. Und sie sorgen dafür, dass Blut, wenn denn überhaupt welches fliesst, grün ist statt rot. Ob rot oder grün: In Counterstrike habe Blut für ihn eine wichtige Funktion, sagt Patrik. Nur so sehe er sofort, ob er den Gegner getroffen habe.

Patrik hat sein kleines Zimmer im elterlichen Haus schlicht eingerichtet: ein Bett am Boden, ein Gestell dahinter, drei gerahmte Schwarzweissfotos an der Wand. Über dem Bett hängt sein Konfirmationsbild: ein Gemälde mit mehreren übereinander gelegten Gesichtern. Patrik alias anYone hopst auf sein Bett. «Kannst du dieses Gesicht sehen? Und dieses?», fragt er, währenddem er mit dem Finger die Silhouetten nachzeichnet.

In der gegenüberliegenden Ecke steht auf dem Schreibtisch dominant der grosse Bildschirm.

Die Vorhänge vor den Fenstern hat er für die Spieldemonstration halb zugezogen. Patrik sitzt nicht nur in seiner Lehre zum Mediamatiker, einem Computer-Allrounder, viel vor dem Bildschirm. Auch grosse Teile seiner Freizeit verbringt er hier, beim Chatten, Surfen und Spielen. Das Skateboarden habe er nach einem Unfall aufgegeben.

Der Showdown der Clans

Der Gegner geht in Deckung. Auch Patriks Spielfigur bringt sich hinter einer Ecke in Sicherheit. Rasch lässt er sie hervorlugen, schießen, sich wieder zurückziehen. Ähnlich der Gegner tritt er aber auch mit seiner Mannschaft gegen eine andere an. Und von Zeit zu Zeit packen

die Spieler ihre Computer zusammen, schleppen sie in eine Halle und verbinden sie über ein so genanntes Local Area Network (LAN) – meist ein Netzwerk mit Dimensionen, die Firmennetz-Administratoren vor Neid erblassen lässt. Und dann entbrennt der Krieg der Clans. In Turnieren balgen sich die Kämpfer um Anerkennung und Grafikkarten, um Renommee und Software – Tag und Nacht, ein ganzes Wochenende lang.

So auch an diesem Wochenende in Langenthal: An der Lanforce IV versammeln sich 500 Spieler zum grossen Showdown. Für sie ist die Ballerei ein Sport. Der Clan ist ihre Mannschaft. Auf ihren Websites werden die Spiele fein säuberlich dokumentiert – vom «Freundschaftsspiel» bis zum internationalen Turnier.

Ganz so locker wie heute, da sich Patrik auf einem öffentlichen Server tummelt, spielt er bei Mannschaftswettkämpfen nicht. «Bei Clanwars bin ich völlig gebannt. Da kann es vorkommen, dass meine Mutter etwas sagt – und ich nichts mitbekomme.» Früher sei er noch ehrgeiziger gewesen als heute. «Vor Aufregung hatte ich oft eiskalte Hände – oder schweissnasse. Heute ist Counterstrike für mich einfach ein Spiel. Und das muss vor allem Spass machen.»

Die Lehre hatte kaum begonnen, da brachte ein Kollege die erste Counterstrike-Version mit. Fortan wurde im Schulungsraum gespielt – während den Pausen und ab und zu auch während der Arbeitszeit. Um Weihnachten wurde Patrik als Kill@h in der «Swiss Army Special Force» aufgenommen, dem damals grössten Schweizer Clan. Später – er

hatte bereits zweimal den Clan gewechselt – bombadierten Mitglieder von «The Skulls» – die Schädel – im Chat den nun erfolgreich unter dem Namen anYone spielenden Patrik mit der Bitte, ihrem Clan beizutreten. Er liess sich überzeugen.

«Der Clan ist eine Familie»

«Damals ist der Clan für mich zu einer grossen Familie geworden», sagt Patrik. Einige der Kampfgenossen sind seine dicksten Freunde. Er trifft sie nicht mehr nur online, sondern geht auch mit ihnen in den Ausgang.

Doch dann kam die Prüfung: Jetzt sei Schluss mit den Netzwerkpartys, hatten die Eltern befohlen. «Ganz mit dem Spielen aufhören, das schaffte ich nicht. Meine Mutter musste mich oft zurechtweisen.» Plötzlich aussteigen könne man nicht – allein der Freunde wegen. «Es zog mich immer wieder zurück, obschon ich lernen sollte.»

Die Prüfungen sind bestanden. Patrik ist als Spieler wieder aktiver. Leider befindet sich der Clan in einem Tief, sagt er. Der Anführer mache einen Auslandsaufenthalt. Ein Mitglied arbeite viel für die Schule. Ein weiteres sei in der Pfadi engagiert. Und er habe jetzt eine Freundin. Wenn sie zusammen sind, sei das «Gamen» kein Thema. Patrik öffnet den Vorhang. «Wir werden alle älter – und kehren langsam aus der virtuellen in die reale Welt zurück.»

Der Autor: Mathias Born (mathias.born@bernerzeitung.ch) ist BZ-Redaktor im Ressort Leben & Leute.

Hinweis: Bis Sonntag, 14 Uhr, Netzwerkparty Lanforce IV, Markthalle Langenthal. Infos: www.lanforce.ch.



Virtuelle Kampfzone: An Netzwerkpartys wie am Wochenende in Langenthal spielen Teams Kriegssgames.

BILD URS BAUMANN