

Montag, 08.09.2003, Ausgabe-Nr. 208, Ressort Boulevard de Berne

**«Das ist ein sozialer Event»**

Computerspiel-Marathon in der Berner Festhalle

**Die angefressensten Computer-Gamer der Schweiz trafen sich übers Wochenende in der Berner Festhalle zur Lanforce-Party. Gegen 1600 Spieler duellierten sich in verschiedenen Game-Kategorien.**

- MICHAEL SAHLI

Wenn Bojan Skerlak (18) aus Thun ins Training geht, hat er nicht weit. Er startet in seinem Zimmer den Computer, setzt Kopfhörer auf, klickt sich ins Internet ein. Sekunden später trifft er seine Kollegen in der Spielwelt. Übers Head-Set verständigen sie sich das World Wide Web macht's möglich. Der angehende Physikstudent trainiert bis viermal in der Woche. Der Alltag der Cyber-Gamer. Szenenwechsel.

Die Berner Festhalle ist am Wochenende eine Spielhöhle die «Lanforce V», die grösste Lan-Party, die die Schweiz je gesehen hat. Lan heisst Local Area Network: ein hochleistungsfähiges lokales Netzwerk verbindet alle Spieler miteinander. Hier gehts um Turniersiege, um die Gamer-Ehre. Für den reibungslosen Ablauf ist gesorgt: 5 bis 8 Kilometer Stromkabel, 3,7 Kilometer Netzwerk-Leitungen sind ausgelegt. Leistung von bis zu 800 Ampère wird abgesogen. «Das 2,5 Zentimeter dicke Kupferkabel wäre am Freitag beinahe durchgeschmolzen», sagt Lanforce-Mitorganisator Benjamin Blaser. Und Elektrosmog? «Jeder Gamer weiss wohl darüber Bescheid», sagt er.

Leere Getränkedosen und Alcopops, so weit das Auge reicht. Unter den Pulten, neben dem Kabelsalat, liegen leere Pommes-Chips-Tüten oder Wegwerfteller. Sandwiches, Hotdogs, panierte Schnitzel und Pommes frites mit viel Ketchup sind Nahrung für hungrige Spielermägen. Wer wieder satt ist, spielt oder nimmt im Schlafsaal oder unter dem Tisch ein Nickerchen.

Es ist dunkel, stickig und gespenstisch still. 1589 Jugendliche sind angemeldet. Jeder sitzt hinter dem von zuhause mitgebrachten Computer. Maschinengewehrsalven und andere Klänge zieht man sich via Kopfhörer rein. Hände kleben an der Tastatur, umklammern den Joystick, Augen huschen über den Monitor, die Blicke sind auf die virtuellen Kämpfer gerichtet. Egal wer wo gegen wen kämpft: Der schwer bewaffnete Held sieht sich plötzlich dem Gegner gegenüber. Schusswechsel. Blut spritzt, ein zerschossenes Hirn klatscht an die Wand, Körperteile fliegen durch die Luft. Das gibt Scorer-Punkte.

Kein Wunder sind solche Computerspiele ausserhalb der Fangemeinde verpönt: Mitorganisator

Benjamin Blaser verpont. Mitorganisator Benjamin Blaser diktiert dem Journalisten, wie ers gerne lesen möchte: «Hier gehts um die sportlichen Fähigkeiten des Spielers, nicht darum, Gewalt zu zelebrieren.» Der Inhalt der Spiele sei an Lan-Partys irrelevant, sagt er. Blaser schiebt den Schwarzen Peter weiter: «Solange die Hersteller denken, Spiele mit Gewaltinhalt verkaufen sich besser, solange werden solche Spiele gespielt.» Auch Bojan Skerlak abstrahiert: «Spielen heisst, sich in Reaktionsschnelligkeit üben.» Das Blut könne reduziert, das Spiel so eingestellt werden, dass Tote rasch verschwinden.

Bojans Team umfasst vier Mitspieler. Der eine ist ein Kollege aus der Maturklasse, einer stammt aus Aarau, der Vierte aus Zürich. Im Training des «Clans» so heissen die bis zu 20 Mitspieler grossen Spielgemeinschaften im Netz sind sie sich nah und dennoch weit voneinander entfernt. Oft reisen sie gemeinsam zu Lan-Partys oder treffen sich im Ausgang. «Ich war eine Zeit lang süchtig», sagt Bojan. «Ich merkte selber, dass es so nicht weitergehen kann.» Der Freundin sei der Computer zwar nicht fremd, die Art Spiele jedoch schon. «Frauen spielen, weil sie Abwechslung suchen Männer, weil sie sich mit anderen messen wollen.»

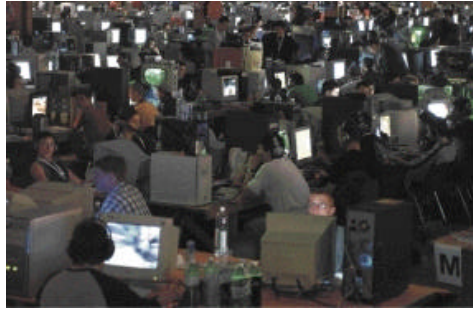
25 verschiedene Turniere werden vom Freitag bis Sonntag gespielt darunter fünf Hauptturniere, bei denen Preissummen bis 2500 Franken winken. Ankommen, Startgeld zahlen, einrichten, das Gerät auf Herz und Nerven prüfen und los gehts. Viele spielen nonstop. Schlaf gönnt sich, wer eine Turnierpause hat. Die meisten Jugendlichen sind zwischen 18 und 20 Jahre alt. Das Alter ist an der Farbe des Zutrittsbatches ablesbar, was das Abschätzen beim Abgeben von Alkohol erleichtert.

Eine Lan-Party bedeutet auch sehen und gesehen werden. Für Lan-Fans ist so eine Veranstaltung eine der seltenen Gelegenheiten, um den Gegnern aus Fleisch und Blut leibhaftig gegenüberzustehen. «Vor dem Match wünsche ich dem Gegner ein schönes Spiel», sagt Skerlak. «Das ist ein sozialer Event», sagt Benjamin Blaser.

Jeder Computer ist auch äusserlich ein Abbild seines Besitzers. Einige sind wahre Kunstwerke. Einer baute Monitor und Hardware in ein Legohäuse ein. Viele Gehäuse sind aus Plexiglas innen leuchtet es in allen Farben. Eine Jury bewertet die Kreativität der Computerhirne. Ein Gamer hat das Foto eines süssen Büsis als Bildschirmschoner installiert wohl ein Ausnahmefall. Viele der jungen Burschen ziehen die Hochglanzstudie einer etwas wilderen «Katze» oder eines schnellen Boliden vor. «90 Prozent der Jugendlichen sind da, um zu spielen», sagt Blaser. Doch immer nur spielen geht nicht. So lässt man sich zwischendurch mehr oder weniger ungeniert auch schon Mal ein Filmchen der harten und nicht jugendfreien Sorte über den Monitor flimmern. Ausserdem

über den Monitor hinweg. Ausserdem dient eine Lan-Party auch als gigantische Tauschbörse von Spielen, MP3-Dateien und anderem. «Lan-Party-Organisatoren sind eher familiäre denn autoritäre Typen», sagt Blaser. Oder anders gesagt: Zu viel Kontrolle wird nicht geschätzt.

### «Das ist ein sozialer Event»



Ein Bild aus einer anderen Welt. Hunderte Computermonitore tauchen an der «Lanforce V» die abgedunkelte Berner Festhalle in ein gespenstisches Licht. (Valérie Chételat)