



Auf den virtuellen Showdown folgt ein reales Nickerchen

FOTO: WALTER

Resozialisierung im Netz: Bildschirm mit Aussicht

Auf „LAN-Parties“ spielen Internet-Jünger um die Welt

VON RÜDIGER THEISELMANN

Bielefeld – Die Luft ist zum Schneiden. Ein Gemisch aus Schweiß, Zigarettenrauch und erhitztem Plastik wabert durch den Raum. Kein Wunder, denn etwa 450 Menschen hocken vor ihren Computern und tragen untereinander Spiel-Wettkämpfe aus. Auf den Bildschirmen, versteht sich. Die größte LAN-Party Europas hat in Bielefeld eine versierte Liga von PC-Spielern zusammengebracht.

„LAN“ ist die Abkürzung des Begriffs „lokales Netzwerk“. Woche für Woche treffen sich in ganz Deutschland Computerspiel-Experten, um gegeneinander anzutreten. Die meisten kennen sich aus dem Internet, wo sie sich schon oft gemessen haben. Bei LAN-Parties kommen sie in einem Raum zusammen – in der Regel zu zehnt. Ihre Kampfgeräte, die Rechner, sind verknüpft – zu einem lokalen Netzwerk. In Kombination mit den entsprechenden Spielen ist dies die Basis für digitale Duelle.

Jens aus Burgdorf hat in der vergangenen Nacht wenig geschlafen, seine Freunde haben sogar durchgespielt. „Das machen wir in kleinerem Rahmen häufig so. Nachmittags anfangen und bis zum nächsten Morgen spielen“, sagt der 36jährige Polizist. Sein Pseudonym – Computerspieler treten im Netz niemals unter bürgerlichem Namen auf – ist „L.A. Killer“. Flink läßt der „L.A. Killer“ seine Finger über die Tastatur huschen und hantiert zugleich mit der Maus. In einer virtuellen Arena, der „Rocket Arena“, steht er seinem Kontrahenten gegenüber. Der sitzt in natura zwei

Tische entfernt. Ohne großes Federlesen kommt es zum Showdown. Ein Klick, ein Schuß – der „L.A. Killer“ hat seinem Namen alle Ehre gemacht.

Untereinander sind die Computerspieler allerdings kaum feindselig. „Die Wettkämpfe verlaufen äußerst fair“, sagt Patrick Herzig, Mitausrichter der LAN-Party. Er spielt seit 15 Jahren und kennt die Szene. Etwa 5000 Deutsche, schätzt Herzig, tragen regelmäßig via Internet Wettkämpfe aus. Durch die verbesserte Technik habe es in den vergangenen Jahren eine enorme Steigerung der Nutzerzahl gegeben. Und der Trend weise nach oben. „Aus der Subkultur des Computerspiels wird eine Massenbewegung, ein Riesemarkt entsteht. In wenigen Jahren gibt es einen Boom“, sagt Herzig vorher, der in Fachkreisen als „Trigger“ bekannt ist.

Der Ruf der Computerspieler hat sich verbessert. Noch vor wenigen Jahren wurde den PC-Experten Eigenbrötlerium nachgesagt. Heute, im Zeitalter digitaler Vernetzung, ist das jedoch passé, dem Internet sei dank. Die Spiele sind mit neuen Kommunikations-Modi ausgestattet, die die Spieler veranlassen, wieder miteinander zu sprechen. Zunächst elektronisch, und nun auf LAN-Parties sogar vis-à-vis. Eine Subkultur resozialisiert sich, so scheint es.

Die beste deutsche Computerspielerin ist Bianca aus Darmstadt. Bravourös kämpft sich die 25jährige Arzthelferin durch ein virtuelles Gebäude. „Ich sehe dieses Hobby als Sport. Allerdings ist es ein teures Vergnügen“, seufzt sie. Denn

das Spielen im Internet schlägt mit 400 Mark Telefonkosten im Monat zu Buche. Zuviel, um abends mal wegzugehen. Mit elf anderen Freunden aus der gesamten Republik hat sie einen „Clan“ gegründet – eine Mannschaft, die dreimal wöchentlich jeweils drei Stunden lang trainiert. „Und da kann man nicht einfach fehlen. Man muß sich ranhalten“, meint sie. Die Früchte ihres Leistungsklickens hat sie geerntet: Nicht nur national, sondern sogar europaweit ist sie unter den Frauen „digitale Spitze“.

An den Tischen wird unentwegt weitergespielt. Zwischendurch ein Stück Pizza, einige nicken müde auf ihren Tastaturen ein. Die meisten aber stehen unter Strom. Plötzlich ein lauter Aufschrei, Gefuchtel, ironischer Applaus. Ein Teil der Bildschirme ist schwarz, Stromausfall! In der letzten Kurve des Autorennens die Poleposition an die elektrische Sicherung zu verlieren, ist bitter. Die Spieler beruhigen sich mit einem Biß in die kalte Pizza.

Der „L.A. Killer“ nutzt die Zeit, um zwei Internet-Bekannte in natura zu treffen. Einige hat er bereits persönlich kennengelernt; Pseudonyme haben an diesem Tag Gesichter bekommen. „Bei manchen mußte ich etwas lächeln. Ich hätte sie für älter gehalten“, grinst Jens.

Der Strom fließt wieder. Das Tastengeklapper nimmt spürbar zu und wird bis zum nächsten Morgen kein Ende mehr nehmen. Erst wenn die digitale Riesenschlacht ein Ende hat, wollen auch die Hartgesottenen schlafen gehen: Bone, Tragger, AMB und wie sie sonst noch heißen.