

06_UKUS



Den Monitor fest im Blick: Fast greifbar ist die Konzentration, die bei der Lan-Party in Gumbweiler herrscht.

FOTO: M. HOFFMANN

Zocker haben doch soziale Kontakte

DIE REPORTAGE: Auf der GLan-Party in Gumbweiler wird beim Computerspielen geflucht, gelacht, aber nicht gebechert

VON JOHANNES FREUNDORFER

In drei Doppelreihen sitzen hochkonzentrierte Spieler mit Kopfhörern und Mikrofonen vor ihren Computern. Durch schnelle Klicks wollen sie sich in verschiedenen Turnieren gegen ihre Mitspieler behaupten. Die Computerlüfter brummen, hier und da hört leise Anweisungen, die sich die Teams untereinander geben. Fast greifbar ist die Konzentration, die gerade herrscht.

Wer bei Computerspiel-Fans an grimme Jungs denkt, die in dunklen Zimmern stundenlang vorm PC brüten, sieht sich bei der „GLan-Party“ an diesem Samstag in Gumbweiler zunächst bestätigt. Die Stille im „Partyraum“, dem Dorfgemeinschaftshaus, passt so gar nicht zu einer Feier. Doch dann findet die kühle Atmosphäre ein jähes Ende: In der dritten Reihe flucht ein junger Mann laut. Sein Charakter, also seine virtuelle Spielfigur, ist soeben bei dem Spiel „Counterstrike“ geschlagen worden.

Hinter anderen Bildschirmen vernimmt man indes lautes Gelächter. Die „Täter“ sitzen ja schließlich im gleichen Raum! Die angespannte Ruhe wandelt sich in laute, ausgelassene Gespräche. Es werden Spieltaktiken besprochen und Fehler analysiert. Eines von hunderten Kurzspielen für diese Nacht ist vorüber.

Einige der über 50 Spieler dieser „GLan-Party“ machen Pause, laufen umher, schauen dem Nachbarn über die Schulter und auf den Monitor. Sie geben Tipps und helfen beim Einrichten der Netzwerke am Computer. Andere präsentieren mit ihren großen Rechnertürmen und allerlei Schnick-Schnack die Leistungsstärke ihrer Computer. „Sicherlich wäre ein Notebook die bequemere Alternative für den schnellen mobilen Transport zur Lan-Party, aber unsere Spieler sehen ihre PC als Prestige-Objekte. Man zeigt gerne was man hat“, erklärt Moritz Albert, einer der Organisatoren. Mit fünf Kameraden, Manuel Graf, Christoph Linn, Tobias Dick, Michael Häfel und Benjamin

Ginkel, organisiert er regelmäßig die Partys. Die Truppe kann mittlerweile entspannt durch die Reihen laufen. Alles läuft glatt, die Stimmung ist gut. In acht Jahren und über 30 Partys sammelt man genug Erfahrung, um den Spielern zwischen 16 und 35 Jahren mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Natürlich macht es sich da gut, dass Graf, Ginkel und Albert auch beruflich aus der Computer-Branche kommen.

Wer die ganzen 20 Stunden durchspielen will, verzichtet auf übermäßigen Konsum von Alkohol – zugunsten von Konzentration und Reaktion.

Besonders stolz sind die Organisatoren, die den derzeit 40 Mitglieder starken Freizeitverein GLan-Party führen, dass auch dieses Mal wieder Mädchen dabei sind – diesmal ganze fünf. Zwei von ihnen wurden über Freunde auf die Party aufmerksam. „Das ist mal eine coole Alternative

zu Musikveranstaltungen in der Region. Außerdem ist es lustiger als alleine daheim zu zocken“, erklären die 18 und 19 Jahre alten Schülerinnen.

Genau aus diesem Grund habe der Verein die Partys ins Leben gerufen, erzählen Graf und Ginkel. Die Tatsache, dass man das gemeinsame Hobby zusammen, also nicht alleine am Computer, genießen könne, sei super. Entgegen der allgemeinen Meinung seien Computerspieler durchaus gesellige Menschen.

Dieser Eindruck bestätigt sich auch an diesem Abend. Die Computereaks lassen es sich am Buffet gutgehen. Schließlich wollen sie bei Kräften bleiben. Sollte man, wie vorgesehen, die ganzen 20 Stunden bis Sonntagmittag spielen wollen, versteht es sich von selbst, dass außerdem auf übermäßigen Alkoholkonsum verzichtet wird. „Wer zu tief ins Glas schaut, verliert an Konzentration und somit an Reaktion“, so Moritz Albert.

Der Spaß an Spielen wie „Counterstrike“, „Warhammer“, „Warcraft 3“,

„Call of Duty 4“ oder dem neuen „Left 4 Dead“, die in dieser Nacht gezockt werden, geht schließlich vor. Dafür nehmen die Spieler auch teilweise erhebliche Anfahrtswege in Kauf: Orte wie Saarlouis, Mayen, Dillingen, Bad Kreuznach, oder Mainz, aus denen Spieler angereist sind, zeigen, dass die Gumbweiler Partys bereits weite Kreise gezogen haben.

„Das gemeinsame Spiel erleben“, das steht auch für Oliver Furtwängler aus Mainz im Vordergrund. Es sei ein tolles Erlebnis mit vielen Spielern gemeinsam zu spielen und neue Kontakte zu knüpfen. Auch der landläufigen Meinung, dass so genannte „Ballerspiele“ sich auf die Mentalität der Spieler auswirkten, kann Organisator Albert nur entgegenhalten, dass diese Spieler gerade aufgrund der Lan-Partys im sozialen Umfeld verwurzelt sind. „Wenn man fest am sozialen Leben teilnimmt, dann kann einen ein Spiel nicht gefährden“, sagt er. Für Spieler wie ihn sind Counterstrike und Co ein sportlicher Wettkampf.

Übersetzt: Zocker-Sprache – von echten Aggros, nervigen Mobs und krassen Wipes

„Dann charged unser Tank mitten in die Mobs rein, ganz ohne Buffs, Flasks, Hots und ohne uns im TS was zu sagen“. Wenn Computerspieler, vornehmliche Online-Rollenspieler, reden, versteht oft keiner mehr was. Egal, ob auf einer Lan-Party oder im Zimmer Deines Bruders. Damit ihr künftig mitreden könnt, hat Xpress die wichtigsten Begriffe der Zocker-Rollen-spiel-Welt für Euch entschlüsselt.

A - Aggro (Bedrohung): Da es meist gilt, computergesteuerte Gegner zu bezwingen, muss man deren Aufmerksamkeit erregen. Ähnlich wie im echten Leben reicht es meist, den Gegner zu verspotten oder ihm eins über die Rübe zu ziehen.

B - Boss (Bossgegner): Besonders fiese Bösewichte, die meist mit hinterhältigen Angriffen den Spielern einheizen. Es ist wie mit Vorgesetzten im wahren Leben: Mit ihnen ist nicht zu spaßen; oft rauben sie einem den letzten Nerv und zahlreiche Stunden, bis sie bezwungen sind.

C - Chargen (Anstürmen): Damit Krieger möglichst schnell vor ihrem Ziel stehen, können sie ihre Gegner anchargen und so in Sekunden-schnelle vor ihrem -> **Mob** sein. Besonders an gerade eröffneten Buffets hat man den Eindruck, dass einige Leute auch solche Fähigkeit besitzen.

D - DPS, Damage per Second (Schaden pro Sekunde): Maßeinheit, mit der gemessen wird, wie viel Schaden ein Spieler anrichtet. Je höher der Wert, desto besser. DPS Angaben dienen, wie Pferdestärken (PS) auch, hauptsächlich zum Angeben vor Gleichgesinnten.

E - Erfahrungspunkte: Mit gelösten Aufgaben und getöteten -> **Mobs** bekommen die Figuren Erfahrungs-

punkte. Sind genügend gesammelt, steigt der Charakter auf, neue Fähigkeiten werden freigeschaltet.

F - For the Horde (Für die Horde): Ausruf von Spielern, die sich im Spiel „World of Warcraft“ für die Fraktion Horde entschieden haben, um ihr Zusammengehörigkeitsgefühl zu stärken. Mit einem solchen Ausruf kann man wie ein Fußballfan seine Mannschaft unterstützen.

G - Grinden: Sich ständig wiederholende Spielabläufe, wie etwa dauerhaftes und stupides Killen von Mobs, um -> **Erfahrungspunkte** zu sammeln und einen Level aufzusteigen. Fließbandarbeiter kennen so etwas: Fleiß wird belohnt.

H - Hots, Heal over Time (Heilung über Zeit): Eine Zaubersart, die über eine bestimmte Zeitspanne Lebensenergie wiederherstellt. Zwar weit hergeholt, aber vergleichbar mit einigen Tassen Milch, nachdem man sich beim Thailänder seines Vertrauens für die Variante „superscharf“ entschieden hat.

I - Instanz: Ein Gebiet, das man nur mit der eigenen Gruppe betreten kann, oft warten hier einige -> **Mobs** und -> **Bosse**. Wie in einer Schule: Mit Freunden begibt man sich Tag für Tag in das Gebiet, das vor Mobs (prügelnden Mitschülern) und Bossen (übellauligen Lehrern) nur so wimmelt.

K - Kiten: Taktik von Fernkämpfern, Nahkämpfer nicht an sich heran zu lassen und mit jeder Menge Fallen und natürlichen Hindernissen Distanz zu wahren. Ähnliche Szenen spielen sich auch ab, wenn knutschfreudige Verwandtschaft zu Besuch ist und die Zielobjekte versuchen, möglichst weit von der Tante weg zu kommen.

L - Lag: Verzögerung zwischen dem Computer des Spielers und den Servern der Spielbetreiber, die sich in heftigen Zeitverschiebungen beim Ausführen von Aktionen äußert. Solche Verzögerungen sind bei manchen Zeitgenossen auch nach dem exzessiven Genuss von Alkohol festzustellen – dann ist etwa die Gehirn-Hand-Koordination gestört.



M - Mob: Computergesteuerte Gegner sind Mobs, was aus dem Englischen kommt und für „mobile object“ steht. Mobs treten häufig in Gruppen auf; schwierige Exemplare müssen sogar getankt werden. Mit Schlägertrupps in Schulen verhält es sich ähnlich: Wenn nicht einer seinen Kopf hinhält, landet plötzlich die ganze Clique kopfüber im Müllimer.

N - Noob: Böse Bezeichnung für Anfänger, wird häufig auch alten Hasen, die grobe Fehler begingen, an den Kopf geworfen. Menschen, die sich besonders doof dranstellen, kann man auch im echten Leben Noob nennen, etwa Mathematiklehrer, die Probleme mit der Gattungsbestimmung des bellenden Tieres in ihrem Vorgarten haben.

P - PvE und PvP (Player versus Environment und Player versus Player): Zwei verschiedene Spielkonzepte. Im PvE geht es darum, -> **Mobs** und -> **Bosse** zu erledigen, die der Computer steuert. Im PvP hingegen wird gegeneinander angetreten: Spieler gegen Spieler. Wie in der Schule, wo es im normalen Unterricht alle gegen die Lehrer heißt, im Sport dann jeder gegen jeden im Völkerball.

Q - Quest (Aufgabe): Freundliche, vom Computer gesteuerte Charaktere, vergeben Quests: „Hol mir die goldene Zahnbürste von Gegner X“ oder „Töte 20 Tümpelratten“. Ist die Arbeit getan, bekommen Spieler oft, je nach Schwierigkeitsgrad, mächtige Belohnungen und Erfahrungspunkte. Ähnlich wie die Aufgaben der Eltern: „Feg die Straße“ oder „Räum dein Zimmer auf“. Hier winkt allerdings nie Belohnung, sondern eher Strafe bei Ungehorsam.

R - Raid (Schlachtzug): Zusammenschluss aus bis zu 40 Spielern, die gemeinsam -> **Bosse** bekämpfen und Herausforderungen meistern wollen. Im echten Leben sind Raids eher selten erfolgsgekrönt: Kaum ein Lehrer lässt sich von 40 Halbstarken einschüchtern.

S - Skill (Fähigkeiten): Meint die Fähigkeiten des Spielers und seines Spielcharakters, die sich oft unabhängig voneinander entwickeln. Wer es geschafft hat, sein virtuelles Ich auf

die höchste Stufe zu bekommen, muss nicht zwangsweise ein guter Spieler sein. Wer durch die Straßen mit einer protzigen Karre braust, muss auch nicht unbedingt ein begnadeter Autofahrer sein.

T - Tank: Der Spieler, der Prügel einsteckt und versucht, bei -> **Mobs** und -> **Bossen** dauerhaft die -> **Aggro** zu halten. Das klappt, je nach Ausrüstung, solange die Heiler gut genug heilen. Fast jede Firma oder Klasse hat ihren Tank, der Mitarbeiter oder Schüler, den Vorgesetzte oder Lehrer am wenigsten leiden können. An ihm entladen sich die Launen; dafür bleiben zahlreiche andere verschont.

U - Unterbrechen: Feind aller Magier und anderer zaubernden Klassen. Mittels verschiedener Fähigkeiten zum Unterbrechen von Zaubern kommen Magier nicht zum Ausführen ihrer Künste. Ähnlich: Die leicht angetrunkene Schwiegermutter, die ihrem Mann bei der Hochzeitsrede immer wieder ins Wort fällt und so verhindert, dass das Buffet endlich eröffnet wird. Die Folge: -> **Aggro**.

W - Wipe: Sind in einer Gruppe oder einem -> **Raid** alle Teilnehmer gestorben, spricht man von einem Wipe, einer kompletten Auslöschung. Nachdem alle Spielfiguren wiederbelebt wurden, kann man sein Glück abermals versuchen. Sitzbleiben könnte man im realen Leben einen Wipe nennen.

Z - Zergen: Der Versuch, einen Gegner durch zahlenmäßige Überlegenheit niederzuringen. So können auch Gegner bezwungen werden, die für Spieler eigentlich zu mächtig sind. Wenn in einem Büro also statt vier Anträgen für einen Ventilator plötzlich 72 eingehen, erweicht das möglicherweise das steinerne Herz des Chefs. (bgi/Foto: Archiv)

NEWS

Zweithöchste Bewerberzahl für „Jugend forscht“

HAMBURG. Für die 44. Runde des Nachwuchswettbewerbs „Jugend forscht“ haben sich 10.061 Teilnehmer angemeldet. Das sei die zweithöchste Bilanz seit der Gründung 1965. Die Teilnehmer präsentieren die insgesamt 5311 Projekte ab Anfang Februar zunächst bei einem der bundesweit 76 Regionalwettbewerbe einer Jury und der Öffentlichkeit. Den Abschluss bildet der Bundeswettbewerb vom 21. bis 24. Mai in Osnabrück. Biologie bleibt wie in den vergangenen Jahren das beliebteste der sieben Fachgebiete bei „Jugend forscht“. (ddp)

GEHECKT

„Need for Speed: Undercover“



Die „Need for Speed“-Serie gilt als einer der wenigen Mehrteiler unter den Computer- und Videospielen, dessen Qualität von Teil zu Teil weitergegeben wird. Bisher. Denn mit „Need for Speed: Undercover“ bröckelt der Glanz der Serie doch erheblich. Der neueste Teil des erfolgreichen Rennspiels besticht vor allem durch seine ausgelassenen Chancen und Möglichkeiten, die andere Games in diesem Jahr umgesetzt haben. Beispiel eins: die Darstellung. Oberflächlich hinterlässt die Grafik einen guten Eindruck, der bei genauerem Hinsehen nicht besteht. Liebslos, langweilig und öde präsentiert sich das Umfeld der Rennen, die das nächste Manko darstellen. Halbwegs geübte Fahrer werden in der Regel so gut wie gar nicht gefordert. Der Spieler fragt sich schnell, wo der Anspruch sein soll. Gleichzeitig agieren die Computer-Gegner teilweise stupide, und ein ordentlicher Stadtverkehr fehlt gänzlich. Es herrscht nahezu kein Leben auf der Straße – ein unrealistisches und nicht forderndes Szenario. Hinzu kommen viele weitere Kleinigkeiten, die negativ auffallen. Positiv hingegen sind die schönen Autos, die üppige Auswahl – und die Rennen sind zumindest manchmal ziemlich cool. Vor allem dann, wenn sich der Spieler Verfolgungsjagden mit der Polizei liefern darf. Warum er das macht, wird anfangs gar nicht klar. Wie auch die Geschichte des Spiels. Diese ist nicht nur schlecht erzählt, sondern vor allem von Beginn an eine nichts sagende Aneinanderreihung von schlechten Videos. Die Konkurrenz hat in diesem Jahr mit Werken wie „Midnight Club: Los Angeles“ oder „Burnout Paradise“ die Messlatte für „Need for Speed“ offenbar zu hoch gelegt. „Undercover“ wirkt wie eine verzweifelte Antwort, die kaum ernst gemeint sein kann. Zu viele tolle Dinge bieten die anderen Spiele, die der neuste „Need for Speed“-Teil nicht erfüllen kann. (jff)

INFO

Mehr zu „Need for Speed: Undercover“ steht am Freitag auf der Computer- und Videospieleseite.

DAS SPIEL

Plattform: PS 3, PS 2, Xbox 360, Wii, PC, DS, PSPS
Freigegeben: ab 12 Jahren
Unsere Wertung: ★★

Sterndeutung:

★★★★ herausragend
★★★ empfehlenswert
★★ akzeptabel
★ enttäuschend

EUER TEAM



In Kusel

Steffi Blinn
Bahnhofstraße 28
66869 Kusel

Tel.: 06381 921224
Email: redkus@rheinpfalz.de

Redaktion Kultur

Fabian Kelly: 06352 70 35-21
Marcus Clauer: 0621 5902-310
Email: xpress@rheinpfalz.de