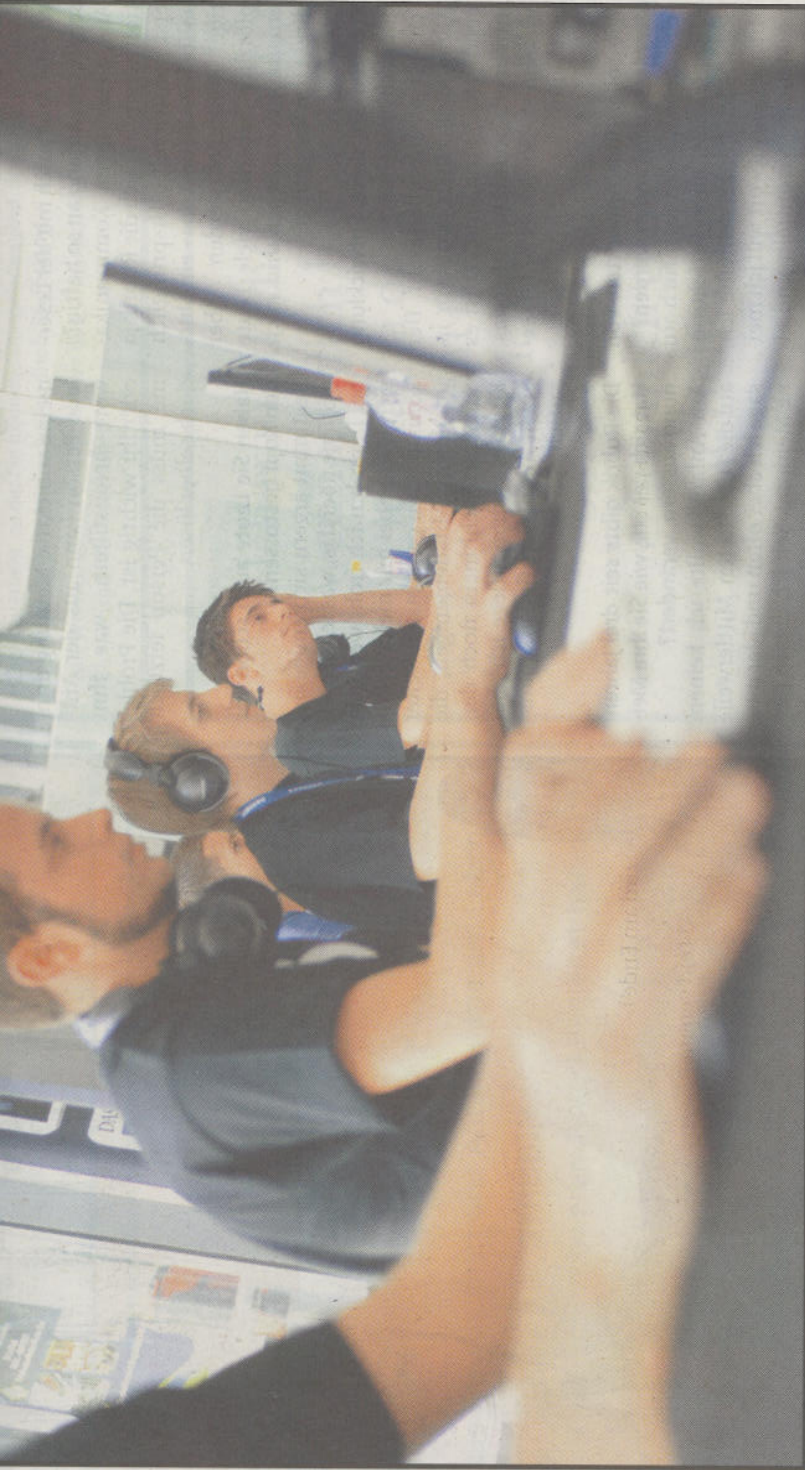


ner geben Tipps.

ezuzüger steht man zu-
ur dumm in der virtuellen
erum: Man irt über die
mmensinsel, klickt auf
e, versucht allenfalls je-
en anzusprechen. Kopf-
elnd lässt man den virtu-
Stellvertreter schliesslich
und kehrt ins erste Leben
... So geht es offenbar vie-
auankömmlingen in «Se-
life». Dies ist wohl einer
uptgründe dafür, dass die
welt mit hohen Einwoh-
den aufwarten kann - und
igentümlich unbelebt ist.
einfacher ist die Immigra-
n «Second Life», wenn ei-
mand zur Seite steht, Orte
Kniffe verrät. Oder wenn
mindest einen Reisefüh-
Hand hat. Mit dem «Se-
life»-Hype in den vergan-
Monaten sind erste Bü-
ir Neueinsteiger erschie-
nige weitere sollen dem-
folgen. «Spiegel»-Redak-
ristian Stöcker etwa hat
«Second Life»-Kolumnen
hform veröffentlicht. In
eines Ratgebers kommt
en das Buch des Journa-
örg Reichertz daher.

stian Stöcker lässt in sei-
aschenbuch die Leser in
oft amüsanten Episoden
en seiner virtuellen Stell-
erin namens Sponto teil-
Er schildert, wie aus ei-
ixeligen Männchen ab
eine eigenwillige Cyber-
in mit trendigen Acces-
geworden ist. Er erklärt,
b virtuelles Fallschirm-
n Spass macht. Und er
ut, wie viele Sätze ein Ma-
ucht, bevor sich die Zu-
kantschaft vom Nackt-
rand direkt ins Bett tele-
en lässt. Ergänzt werden
terhaltssamen Episoden
nigen Kästen, in denen
Bedienungstipps für alle



Adriana Bulla

Aufwärmen für den Kampf: Wer sich im Turnier am besten schlägt, darf an die «Computerspiel-Weltmeisterschaften» nach Seattle.

Bei diesem Spiel geht es um viel: Wer gewinnt, darf an die «World Cyber Games» nach Seattle - auf Kosten der Sponsoren. Entscheidend konzentriert sind die beiden jungen Männer, die am Freitagnachmittag im Einkaufszentrum Wankdorf in Bern gegeneinander antreten: Regungslos sitzen sie vor den Bildschirmen. Die Finger hingegen schalten, drücken, hebeln am Steuergerät. Der eine Wettkämpfer dirigiert die französische Fussball-Nationalmannschaft über den virtuellen Rasen des Spielfelds, der andere steuert Brasilien. Ab und zu

schüttelt der eine den Kopf, der andere jubelt - und einige Zuschauer, die das Spiel auf Fernsehschirmen vor den Wettkämpfern mitverfolgen, jubeln mit.

Final im Einkaufszentrum

68 «E-Sportler» treten während des Wochenends gegeneinander an - zum ersten Mal direkt: Die Vorrunden zum Finale sind im Internet ausgetragen worden. Gespielt wird in 7 Disziplinen von der Fussballsimulation Fifa über das Kampfspiel Counter-Strike bis zum Strategietitel Command & Conquer. Zu gewin-

nen gibts 11 Flugtickets und Hotelvouchers für die Reise an die Weltmeisterschaft im elektronischen Sport, die in gut drei Wochen in Seattle beginnt.

Zwei Knaben kommen herbei gerannt. Gebannt bleiben sie vor dem Bildschirm stehen - selbst als Grossvater vorschlägt, eine Glace kaufen zu gehen. Ab und zu halten auch andere Passanten inne, schauen sich einige Zweikämpfe an, stellen Fragen. David Schneider, der mit dem Verein Lanforce die Ausscheidung mitorganisiert, beobachtet die Szenen jeweils mit Vergnügen. «Wir

wollen mit den Wettkämpfen an die Öffentlichkeit», sagt er. «Hier im Einkaufszentrum können wir den elektronischen Sport vielen Leuten etwas näherbringen.»

Die Chancen der Schweizer

Nach einer Viertelstunde ist der virtuelle Fussballmatch zu Ende. Die beiden Kontrahenten bereiten sich auf das Rückspiel vor. Auf den Zuschauerplätzen wird derweil über die Chancen der Schweizer debattiert. «Bei neuen Strategietiteln, bei denen es Grips braucht, sind unsere Erfolgsaussichten gut», sagt Mit-

Die Ausscheidung war spannend bis zur letzten Minute: Wer als Schweizer Vertreter im Spiel Fifa an die World Cyber Games nach Seattle darf, wurde erst nach der Verlängerung im Penaltyschiessen entschieden - kurz vor Ladenschluss im Einkaufszentrum. Gewonnen hat Miroslav Nikolic. Die weiteren Schweizer Vertreter an den World Cyber Games 2007 sind der Berner Rolf Ueltschi (Project Gotham Racing), Flavio Keller (Dead or Alive), Dominic Hassler (Warcraft), Claudius Albilt (Command & Conquer), der Berner Patrick Perlak (Need for Speed) sowie die Mannschaft aus Yannick Christen, den beiden Bernern Jonathan Steiner und Alain Schoeni sowie Fabien Hegnauer und Matthieu Quiquerez. (Counter-Strike). **mbb**

organisator Yves Kilchenmann. Kaum mithalten könnten die Schweizer aber bei trainingsintensiven Spielen wie Counter-Strike. Denn während Konkurrenten etwa aus asiatischen Ländern quasi beruflich spielen, hätten die Schweizer vergleichsweise wenig Zeit fürs Training.

Die Wettkämpfer hinter dem Computer haben ihre Mannschaften zusammengestellt. Der Spielleiter gibt ein Kommando. Das Rückspiel beginnt.

MATHIAS BORN
Berichte und Videobeiträge zu den Finalespielen gibts auf www.gamersnet.ch.

ACTION-GAME «STRANGLEHOLD»

35 Millionen für ein Videospiel