

Die Schweizermeisterschaft der „World Cyber Games“

Wie läuft die Schweizermeisterschaft im Gamen ab? Wir sind dieser Frage auf den Grund gegangen und sind dafür am Eröffnungstag mit dabei gewesen.



Text: Gabor Tanz und Janick Küffer

Mit der Erwartung, einen Raum voller Menschen, Spielende und Zuschauer anzutreffen, nähern wir uns dem Wankdorfcenter. Eine kühle Brise weht über den grossen Platz vor dem Einkaufszentrum. Mit zügigen Schritten laufen wir auf den Haupteingang zu. Kein Plakat, keine Werbung weist darauf hin, dass zurzeit die Schweizermeisterschaft im Gamen am Laufen ist.

Kaum in die schützende Wärme eingetreten, sehen wir duzende Computer und Aufhänger der „World Cyber Games“, welche alljährlich die Weltmeisterschaften organisieren. Ein bisschen erstaunt darüber, dass im Eingangsbe-

reich gespielt wird und nicht in einem geschlossenen Raum, schauen wir uns interessiert um. Entlang der Brüstung der doppelstöckigen Eingangshalle sind Xbox-Konsolen eingerichtet. Vor dem „Café Walter“ ist eine kleine Tribüne aufgebaut. Darauf sind vier der neusten Computer installiert. Ausserdem sind auf der rechten und der linken Seite dieses

Podests zwei sehr teuer aussehende Flachbildschirme montiert, auf denen wir als Zuschauer das Game aus der Perspektive eines Spielers mitverfolgen können. Die Monitore sind auf die vielen, gemütlich einladenden Sessel des Cafés ausgerichtet. In einer Ecke ist ein Tisch mit weiteren Computern, an denen zum Teil Gamer und Leute vom Organisationsteam spielen und arbeiten.

Wir gehen zu der Tribüne hin und fragen einen Spieler, wer David Schneider sei. Mit ihm hatten wir Kontakt aufgenommen. Er hat sich freundli-

cherweise dazu bereit-klärt, uns am



Der Eingangsbereich des Wankdorf Centers.

Event herumzuführen und unsere Fragen zu beantworten. Der Spieler verweist uns auf einen der Tische, an welchem vier der Organisatoren sitzen und miteinander diskutieren. Wir stellen uns kurz vor und werden von David Schneider herumgeführt. Er erklärt uns, wie die Schweizermeisterschaft, (die „National Finals“) und die Weltmeisterschaften, (die „Grand Final“) genau ablaufen:

Während des laufenden Jahres haben alle Spieler, egal ob PC- oder Konsolenspieler, die Möglichkeit, sich über verschiedene Ligen und Turniere zu qualifizieren. Die besten acht Spieler bzw. Teams dürfen zu den „National Finals“. Hier treten während vier Tagen die Spieler gegeneinander an, so dass das schweizer Nationalteam gebildet werden kann. Diese dürfen dann ihr Land im „Grand Final“ vertreten, welches dieses Jahr in Seattle stattfinden wird. Es ist somit das zweite Mal in der Geschichte der „World Cyber Games“, dass der Austragungsort der Spiele in den USA liegt. In den Jahren zuvor wurden die Weltmeisterschaften in Monza (Italien), Singapur, San Francisco und vier Mal in Seoul (Südkorea) ausgetragen. Nächstes Jahr finden die

„World Cyber Games“ wieder in Europa statt, genauer gesagt in Köln. Die Kosten für Anreise, Hotel und Verpflegung in Seattle werden vom Veranstalter übernommen. Am „Grand Final“ treten über 800 Spieler aus 80 Nationen gegeneinander an. Doch während fünf Tagen wird nicht nur gespielt, sondern es wird auch eine Eröffnungsfeier, Konzerte bekannter Bands und eine Abschlusszeremonie geben. Am Ende werden wie bei jeder Weltmeis-

Lebens von Jugendlichen geworden.

Während des Gesprächs bemerken wir, dass sehr wenig los ist an diesem Spieltag. Das liegt daran, dass an diesem Donnerstag der erste Tag der Schweizermeisterschaft stattfindet. Die Qualifikationsspiele dafür wurden bereits übers Internet durchgeführt. Dadurch schrumpft die Teilnehmerzahl am „National Final“ beträchtlich.

Die Spieler, welche es geschafft haben, sich bis



Ein Fussballkasten um sich vom Gamen ablenken zu können.

terschaft Medaillen vergeben und Preisgelder vergeben. Auf die Sieger fällt ein Preisgeld in der Höhe von 500.000 US Dollar. Die „World Cyber Games“ erfahren seit ihrer Gründung im Jahr 2000 ein starkes Wachstum. Die Zahl der teilnehmenden Länder wächst mehr als die der Olympischen Spiele oder der FIFA Weltmeisterschaften. Computer und Computerspiele sind inzwischen ein fester Bestandteil des täglichen

ins Finale durchzuschlagen, spielen eigentlich ausschliesslich in sogenannten „Clans“. Diese setzen sich aus mehreren Spielern zusammen, welche immer zusammenspielen und aufeinander abgestimmt sind. Die „Clans“ werden in vielen Übungsmatches auf die „World Cyber Games“ oder „Clanwars“ hin trainiert. An „Clanwars“ treten verschiedene „Clans“ gegeneinander an. Einige „Clans“ oder einzelne Spieler haben Trainer engagiert, welche die Technik der

Spieler verfeinern oder ihre Reaktionsgeschwindigkeit verbessern sollen. Solche Trainer gibt es in der Schweiz nur wenige. Fast immer sind diese ehemaligen Spieler. Bis ins Alter von ungefähr 25 bis 30 Jahren kann ein Gamer an der Weltelite mithalten. Danach wird seine Reaktionsgeschwindigkeit zu langsam.

In diesem Moment beginnt gerade ein Wettkampf. Auf den hochauflösenden Flachbildschirmen sehen wir zu, wie zwei Spieler gegeneinander Autorennen fahren. Mit unglaublichem Geschick und Geschwindigkeit rasen die zwei Autos durch die virtuell, aufwändig dargestellte Welt. Dieses Game heisst „Need for Speed Carbon“ und ist eines von sieben Wettkampfspielen. Ein weiteres Game ist „Warcraft 3“, eines der beliebtesten

Strategiespiele. Dazu gehören weiter FIFA 2007, ein Fussballspiel und „Counter Strike“, das wohl berühmteste Ballerspiel überhaupt. Als einziges Spiel wird es fünf gegen fünf Personen gespielt, alle anderen eins gegen eins. Das letzte Computerspiel ist ebenfalls ein Strategiespiel namens „Command and Conquer“. Zwei weitere Games werden an Xbox-Konsolen gespielt: ein Rennspiel namens „Project Gotham Racing“ und „Dead or Alive“, ein Prügelspiel.

Wir fragen nach, ob sich denn die Veranstalter nicht mehr Besucher erhofft hätten. Da am Freitag die Matches im Spiel „Counter Strike“ stattfinden werden, wie uns erklärt wird, werden am nächsten Tag mehr Schaulustige und Interessierte kommen. Natürlich werden auch für die beiden Finaltage am

Samstag und Sonntag deutlich mehr Publikum erwartet.

Während wir uns umschauen und überlegen, was wohl die ganze Ausrüstung mit Computer und Bildschirmen alles Wert ist, denken wir auch darüber nach, wer dies alles finanziert. In unserem Gespräch kommen wir auch auf diese Frage zu sprechen und erfahren, dass die „World Cyber Games“ ausschliesslich von Sponsoren finanziert werden. Zu diesen gehören als Hauptsponsoren Microsoft für die Xbox-Konsolen, Electronic Arts für die Computerspiele, Samsung und ATI. Die Firmen, welche sponsern und Preisgelder zahlen, dürfen übrigens bestimmen, welche Games gespielt werden. Auch wenn so mancher Spieler andere Games bevorzugen würde. Der Standort für die „National Finals“ wird immer so gewählt, dass möglichst viele Leute zufälligerweise am Event vorbeilaufen. Ein

Einkaufszentrum wie das Wankdorf Center, zieht jeden Tag viele Leute an und die Wahrscheinlichkeit, dass die Besucher vom Anlass Notiz nehmen, ist recht gross. Dies liegt natürlich im Interesse der Sponsoren.



Die zur Verfügung stehenden, top modernen Xbox-Konsolen von Microsoft.

Schon nach kurzer Zeit ist uns aufgefallen, dass keine weiblichen Teilnehmerinnen an den Spieltischen anzutreffen sind. Dies liegt daran, dass Frauen andere Spiele bevorzugen als Männer. Diese sind meistens nicht wettbewerbs-tauglich, wie zum Beispiel das Computerspiel „die Sims“, und können an Turnieren schlecht gespielt werden. Nur wenige Frauen spielen Strategiespiele oder Baller-games, sogenannte „Shooter“. Erst vor circa sieben Jahren kamen LAN-Parties im grossen Stil auf. Der Frauenanteil lag damals bei nur gerade einem Prozent. Inzwischen sind 10% der Gamer weiblichen Geschlechts. Ausserdem ist die Anzahl Spieler in der Schweiz um einiges kleiner als in den meisten anderen Nationen. Die Schweiz gehört nicht zu den führenden Nationen im E-Sport, den Weltmeisterschaften. Sie liegt aber in der vorderen Hälfte. Die besten Spieler kommen aus Deutschland, den USA, Russland, den Niederlanden und vor allem aus Südkorea. Schaut man auf den ewigen Medail-lenspiegel der Weltmeis-terschaften, so hat Süd-korea einen klaren Vorsprung von ganzen 13 Medaillen auf das als nächstes folgende Land Deutschland. Die Schweiz hat bis heute an

den „World Cyber Games“ noch keine Medail-len gewonnen. Das beste Ergebnis, ist ein guter, vierter Rang. Hauptsächlich die asiatischen Spieler werden auf die Weltmeisterschaften hin extrem gefördert und Südkorea wurden ganze Schulen und Internate eingerichtet, damit die heranwachsenden Profispieler ihre schulische Ausbildung perfekt auf ihr Hobby, das Gamen, abstimmen konnten. In Asien wird das Gamen gefördert wie eine richtige Sportart.

An den im ganzen Eingangsbereich verteilten Xbox-Konsolen können Besucher jederzeit selber spielen und die Games ausprobieren. Etwa vier verschiedene Games, verteilt auf ungefähr 15 Konsolen stehen zur Verfügung. Jeweils zu zweit oder alleine kann man spielen. Vereinzelt halten vorbeilau-fende Besucher des Wankdorf Centers inne und betrachten die top modernen Konsolen. Vor allem Jungs, im Alter zwischen 8 und 14 Jahren, sind von den weiss grünen Xbox-Konsolen sehr angetan. Natürlich wollen auch wir die Computerspiele ausprobieren! Zuerst versuchen wir eines der Baller-games, kommen aber mit der komplizierten Steuerung gar nicht zurecht. So wechseln wir über zum Nächsten, einem

Rennspiel, welches auch eine der Disziplinen der „World Cyber Games“ ist. Nach einer miserablen ersten Runde kommen wir auf der Zweiten schon besser und schneller durch die Rennstrecke hindurch. Doch was wir vorhin von den Profis an einem Wettkampf gesehen haben, kann man mit unserer Leistung gar nicht erst vergleichen. Die Ansprüche an die Spieler sind, wie wir jetzt feststellen, relativ hoch. Die Spieler müssen sich wirklich gut konzentrieren können und alle ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen, damit sie ein Rennen gewinnen können.

Nach einer weiteren Runde Autorennen beschliessen wir, uns von den sympathischen Leuten, die wir kennen gelernt haben, zu verabschieden. Wir wünschen ihnen viel Glück für die Weltmeisterschaften und hoffen, dass vielleicht in diesem Jahr eine Medaille für die Schweiz geholt werden kann.

Trotz anderen Vorstellungen dieser Schweizermeisterschaft, sind wir vom gesamten Anlass positiv überrascht. Wir haben die ruhige Atmosphäre genossen, auch wenn wir mehr Besucher erwartet haben.

