

GEFÄLSCHT
MANIPULIERTEN FOTOS
AUF DER SPUR

SEITE 120



GEFÄLLT
SONY LANCIERT
BLUETOOTH-BOXEN

SEITE 122

GAMEN
«Starcraft» gilt in Korea als neuer
Nationalsport – Seite 119
GLOTZEN
20 Prozent der Schweizer nutzen
digitales Fernsehen – Seite 120
GEWINNEN
Nokia macht das Rennen beim
Handy-TV für die Euro 08 – Seite 120

Kein Brot, nur Spiele

An der Gamer-WM hatte das Schweizer Team viel Spass, aber wenig Chancen

GOOD NEWS

iPhone in Frankreich ohne Kartensperre

Nach Grossbritannien (02) und Deutschland (Telekom) startet das iPhone nun auch in Frankreich. Ab 29. November wird Orange das Telefon verkaufen. Das französische Recht zwingt Anbieter, das Handy auch in einer Version ohne SIM-Kartensperre anzubieten. Das nackte Telefon wird aber teurer sein. Es soll 1500 Franken kosten.

Weitere Bands bringen Musik gratis im Web

Die britischen Musiker Oasis und Jamiroquai wollen ihre kommenden Alben im Internet gratis anbieten. Das berichtet die britische Tageszeitung «The Telegraph». Die Bands folgen damit dem Beispiel der Popband Radiohead, die ihr neuestes Album gratis im Web verteilt.

Börse feiert den US-Webdienst Yahoo

Yahoo hat im 3. Quartal zwar einen Gewinnrückgang eingefahren. Aber unter dem Chef Jerry Yang hat die Firma mit 200 Millionen Franken Gewinn besser abgeschnitten als von Analysten erwartet.

BAD NEWS

BBC macht Ernst mit Online-Werbung

Die staatlich finanzierte British Broadcasting Corporation will künftig auf ihrer Nachrichtensite im Netz Werbung platzieren. Dazu sollen Tausende Stellen abgebaut werden. Die BBC reagiert damit auf das von der Regierung zusammengestrichene Jahresbudget.

Überwachungsviren auch in Österreich

Nach der Schweiz und Deutschland wollen jetzt auch österreichische Behörden so genannte Trojaner für heimliche Durchsuchungen von PCs einsetzen. Laut Verfassungsrechtlern nähert sich das österreichische Innenministerium damit dem Überwachungsstaat.

Chiphersteller AMD schreibt Verluste

Der Chiphersteller AMD bleibt in den roten Zahlen. Der einzige verbliebene Konkurrent des Prozessor-Riesen Intel musste im 3. Quartal einen Verlust von 396 Millionen Dollar hinnehmen. Im Vorjahr hatte die US-Firma im gleichen Zeitraum einen Gewinn von 136 Millionen Dollar erreicht.



Am Grand Final der World Cyber Games 2007 in Seattle: Spieler der US-Mannschaft feuern einen Kameraden an (grosses Bild), Rolf «Rolfu» Ueltschi spielt in der Disziplin «Project Gotham Racing» (l.), Halbfinal in der Disziplin «Counter-Strike» auf der Hauptbühne (Mitte), Claudius «Brossea» Albilt spielt in der Disziplin «Command & Conquer» (r.)

VON SIMONE LUCHETTA (TEXT)
UND RON WURZER/WPN (FOTOS)

Morgens um halb acht ist es im Hotel Double Tree in Seattle ruhig; leise Warenhausmusik soll einen sanft in den Tag tragen. In den Gängen hängen Dutzende Jungs in Trainern in Polstergruppen. Die einen haben Ringe unter den Augen und trinken Cola oder einen Energy-Drink. Andere zocken auf dem Notebook. Zum Frühstück gibt es eine Banane, ein Croissant mit Zuckerguss und einen schlabbrigen Egg-McMuffin. «Das chasch nöd esse», sagt «Rolfu» Ueltschi, steht auf und geht eine rauchen. «Rolfu» ist einer von elf Gamern, die die Schweiz am Grand Final der World Cyber Games vertreten. An den Weltmeisterschaften der Computerspieler messen sich An-

fang Oktober die 750 besten Spieler der Welt während vier Tagen in zwölf «Disziplinen». Sie spielen dabei um ein Preisgeld von total einer halben Million Dollar.

Spitzenspieler bringen es auf 700 Anschläge pro Minute

Alle Teilnehmer sind im Double Tree untergebracht. Das 2000-Betten-Hotel hat diverse Seitenflügel, unendlich lange Gänge, Fitnessräume und einen geheizten Pool. Abgeschottet von Groupies und Müttern teilen sich je zwei Gamer ein Zimmer. Unterkunft und Flug bezahlt eine südkoreanische Unterhaltungselektronikfirma. Für einen WM-Final blättert sie mit anderen Sponsoren bis sieben Millionen Dollar hin. Während die einen noch lustlos auf ihrem Eier-Burger herum-

kauen, ist Claudius «Brossea» Albilt bereits startklar. Nervös tigert der Schweizer «Command & Conquer»-Spieler auf und ab. «Ich will endlich zocken.» Der 22-jährige Albilt ist der ambitionierteste Schweizer Cyberathlet. Der Deutschstämmige mit Ziegenbärtchen kommt aus dem tiefsten Bayern und hat einen Schweizer Pass. Albilt macht aus seinem Ehrgeiz keinen Hehl. Gezielt hat er sich auf das Grand Final vorbereitet. Täglich trainierte er sechs bis acht Stunden und studierte im Internet via Videostreams die Taktiken seiner Gegner. «Für mich ist mit der Teilnahme ein Traum in Erfüllung gegangen.» Claudius Albilt wird später knapp die Bronzemedaille verpassen. Es wäre die erste für die Schweiz gewesen.

Computerspielen ist Sport. Es braucht Fingerfertigkeit, Disziplin, eine ausgeprägte Hand-Augen-Koordination und taktisches Verständnis. Ein Spitzen-

spieler bringt es auf 700 Anschläge pro Minute, eine gute Sekretärin schafft auf der Tastatur vielleicht 400. Die besten Zeiten hat ein Cyberathlet im Alter zwischen 17 und 24 Jahren; danach lassen die Reflexe nach. Jeder Sportler bringt seine eigene Ausrüstung mit: Maus, Mausmatte und Tastatur für PC-Disziplinen, einen Gamepad für die Xbox-Spiele. Auf jedem Keyboard sind Tastenabstand und -widerstand verschieden. Claudius Albilt sagt, er brauche etwa 200 Spiele, bis er sich damit eingespült habe. Gamen in Wettkampfform nennt sich Electronic Sport, kurz E-Sport. Erste Turniere wurden Mitte der Neunzigerjahre in den USA und in Südkorea ausgetra-

MEDAILLEN-SPIEGEL 2007

RANG	LAND	G	S	B
1	USA	3	2	1
2	Brasilien	2	0	1
2	Korea	2	0	1
4	Niederlande	1	2	0
5	BRD	1	1	3
6	Frankreich	1	0	0
7	GB	1	1	1
8	Norwegen	1	0	0
9	China	0	2	0
10	Dänemark	0	1	0

FORTSETZUNG VON SEITE 117

Kein Brot, nur Spiele

gen. E-Sport-Ligen entstanden. Seither breiten sie sich rasant auf der ganzen Welt aus. Die meisten Profigamer gibt es in Südkorea, sie werden von ihren Anhängern kultisch verehrt. In anderen Ländern wie Brasilien, Bulgarien, den USA oder China wird E-Sport bereits von den etablierten Sportverbänden anerkannt. Dass – wie beim Schach – weniger der Körper, als vielmehr Augen, Hirn und Hand gefordert sind, macht es dem E-Sport allerdings oft schwer, akzeptiert zu werden.

Das Turnier wird wohl deshalb im Qwest Field, dem Football-Stadion der Seattle Seahawks, ausgetragen. Im Event Center surren Hunderte der neusten Computer. Aus Lautsprechern dröhnt Rockmusik. In der Halle ist es dunkel wie im Spielsalon. Es riecht nach Hotdogs und Turnschuhen. Fett sind die meisten Cyberathleten nicht; bloss schon, manche übernächtigt. Und alle männlich.

Keine einzige Frau hat sich dieses Jahr für die WM qualifiziert. Das schöne Geschlecht spielt zwar, laut der Entertainment Software Association ist sogar fast die Hälfte der US-Gamer weiblich, aber sie zocken keine Baller- und Racinggames, sondern Rollenspiele und Simulationen. «Das wird sich mit der nächsten Mädchengeneration ändern», sagt Verena Vlado. Die 26-jährige Wienerin hat 2005 als bisher einzige Frau an einer WM teilgenommen und amtet heuer als einzige weibliche Schiedsrichterin.

Über 90 Millionen verfolgen das Turnier über Videostreams

Vorne auf der grossen Bühne sitzen die Starcraft-Spieler in zwei Kabinen. Der Match wird auf Grossleinwänden übertragen. Auf der Nebenbühne kommentieren Moderatoren in einem rasenden Sprachtempo das Spielgeschehen. Mehr als 90 Millionen verfolgen das Turnier weltweit über Videostreams im Internet.

«Kommentieren ist ein Super-job», sagt Nick Plott, bleich und blauäugig, in einer Pause. Er spricht gehetzt. Mit Sneakers, Jeans, T-Shirt und dunklem Strubbelhaar hat er mehr Ähnlichkeit mit einem Indie-Rock-Musiker als mit einem Sportkommentator. Um die 25 Matches hat er an der WM kommentiert.

Nicht nur die Kommentatoren erinnern an eine Sportveranstal-

tung. Das Schweizer Team trägt Trikots mit dem Schweizer Kreuz auf der Brust, die 70 Schiedsrichter erkennt man an den schwarz-weiss gestreiften Shirts. An der Eröffnungsfeier läuft ein Vertreter jeder Nation mit der Landesflagge ein. Redaktionen und TV-Stationen aus aller Welt, darunter RTL 2, berichten live.

Auf der Galerie tönt es wie auf einem südländischen Markt. Die Vorrunden im Taktik-Ego-Shooter «Counterstrike» werden ausgetragen. Das «Killergame» schlechthin ist die populärste Wettkampfdisziplin in Europa und den USA. Reihe um Reihe sitzen fünfköpfige Teams vor ihren vernetzten PCs. Man ist Terrorist oder «Counter-Terrorist», legt Bomben oder befreit Geiseln, und knallt in jedem Fall möglichst viele Gegner ab.

Die Schweizer haben zwei vierte Plätze geholt

Ukrainer, Chinesen und Russen schreien Anweisungen, Befehle, Flüche in ihre Sprechgarnituren. Die Zuschauer starren gebannt, jubeln, applaudieren. Vom welchen Schweizer Clan «Hellway» hört man derweil kein Sterbenswörtchen. Er verliert haushoch und scheidet aus.

Das ist symptomatisch für den Schweizer E-Sport. Die Eidgenossen sind in Seattle Aussenseiter und haben kein Brot gegen die Stars aus Korea, die täglich acht Stunden trainieren. Nur Claudius Albilt hat wirklich hart für die WM geübt. Hier zu Lande fehlen Sponsoren, die Turniere mit hohen Preisgeldern möglich und E-Sport für junge Spieler attraktiv machen.

Die Enttäuschung zeigt sich bei der Rückreise nach Zürich mit Zwischenlandung in Amsterdam. Es ist morgens um sieben. Draussen ist es noch dunkel. Abgekämpft und unbeachtet sitzen die Schweizer Athleten im Raucherbereich der holländischen Flughafenbeiz; einer vor einem Bier, die übrigen trinken Kaffee oder Cola. Ihr WM-Fazit ist ernüchternd: Medaillen und damit Preisgelder haben sie verpasst. Unverdrossen versucht Yves Kilchenmann vom Schweizer Portal Gamersnet dennoch gute Laune zu verbreiten: «Wir haben mit «Rolfu» und «Brossea» zwei vierte Plätze erkämpft. So gut waren wir noch nie.»



Starcraft: Brood War (PC)

Echtzeit-Strategiespiel; der Spieler wählt eine von drei Rassen, die über unterschiedliche Gebäude und Technologien verfügen. Ziel: Die Vernichtung des Gegners.



Command & Conquer 3 Tiberium Wars (PC)

Echtzeit-Strategiespiel; der Spieler wählt eine von drei Rassen und baut Einheiten und ein Lager gegen den Gegner.



Need für Speed Carbon (PC)

Rennspiel; man rast mit einem heissen Schlitten über gefährliche Passstrassen und muss schneller sein als der Gegner.



Half-Life: Counter-Strike 1.6 (PC)

Taktik-Ego-Shooter; wird in Fünfer-Teams gespielt. Es ist das beliebteste Online-Action-Spiel und gilt als «Killergame».

WORLD CYBER GAMES: DIE ZWÖLF DISZIPLINEN



Gears of War (Xbox 360)

Taktik-Ego-Shooter; ähnliches Ballerspiel wie Counterstrike, aber man spielt in Viererteams und auf der Xbox 360.



Dead or Alive 4 (Xbox 360)

Kampfspiel (Beat-'em-up); In diesem Prügelspiel wählt man eine Figur und schlägt im Zweikampf den Gegner k.o.



Project Gotham Racing 3 (Xbox 360)

Rennspiel; Ziel ist es, mit einem BMW, einem Ferrari oder einem Porsche schneller zu fahren als der Gegner.



Warcraft III: The Frozen Throne (PC)

Echtzeit-Strategiespiel; der Spieler muss sich für eines von vier Völkern entscheiden, militärische Einheiten bilden und das Volk des Gegners vernichten.



FIFA Soccer 07 (PC)

Sportspiel; sieht aus wie ein echter Fussballmatch im TV, die zwei Spieler versuchen mit ihrer Mannschaft, den Match zu gewinnen.



Tony Hawk's Project 8 (Xbox 360)

Sportspiel; Ziel ist es, besser zu skaten als der Gegner.



Carom3D (PC)

Sportspiel; hier gilt es, virtuelle Kugeln möglichst rasch in virtuelle Löcher zu versenken.



Age of Empires III: The War Chieft (PC)

Echtzeit-Strategiespiel; man leitet einen Indianerstamm und versucht, dem Feind den Garaus zu machen.

Der Cybersoldat mit dem stoischen Lächeln

Byung Gu Song gewann in Seattle die Starcraft-Spiele – in seiner Heimat Korea gilt die Disziplin als Nationalsport

Die Zuschauer jubeln, springen von den Sitzreihen und schwenken ihre Fahnen; ein paar Mädchen kreischen und selbst die drei koreanischen Kommentatoren in Anzug und Krawatte freuen sich wie kleine Jungs.

Der Koreaner Byung Gu «Stork» Song hat den Final an den World Cyber Games in Seattle in der Disziplin «Starcraft» gegen Junchun «PJ» Sha aus China gewonnen. Damit holt Korea das siebte Mal in Folge an der WM der Computerspieler Gold im Echtzeit-Strategiespiel.

Der Sieger entsteigt der Spielerkabine. Vulkane werden gezündet. Sofort ist er von Fotografen und Kamerateams umringt. Stoisch lächelnd steht er in seinem weissen Trainingsanzug auf der Bühne und schwenkt halbherzig

die koreanische Flagge. Kein Jubel, kein Winken, keine Umarungen. Wenn sich dieser Junge freut, dann innerlich.

Dem 19-jährigen Newcomer fehlt die Lässigkeit eines Lim Yo «Boxer» Hwan oder der Glamour eines Ma «Savior» Jae-yoon. Sie gehören schon länger zu den besten Starcraft-Spielern und sind in ihrer Heimat Publikumsmagnete.

In Korea gibt es rund 300 professionelle Gamer

Die besten Profi-Spieler werden von den Koreanern gefeiert wie Popstars. Sie haben trendige Meshfrisuren, lukrative Werbeverträge und Leibwächter. Koreanische Jungs wollen so sein wie sie und Mädchen wollen sie heiraten. Sie verdienen eine halbe Million Schweizerfranken im Jahr, ein-



«Stork», 19: Heute ein schüchterner Junge, morgen ein Star FOTO: WCG

schliesslich Preisgeldern, und haben Fanclubs mit hunderttausenden von Mitgliedern.

Die Spiele werden vor Zuschauern in E-Sport-Stadions mit

gigantischen Bildschirmen ausgetragen. Wenn Stork oder Boxer die Pixelklingen kreuzen, verfolgen daheim Tausende auf einem der acht Kabelsender die virtuelle

Schlacht live, zwei Programme senden rund um die Uhr nichts anderes als E-Sport.

Korea ist das Paradies für Computerspieler und die Wiege des professionellen Gaming, auch «Pro-Gaming» genannt. Mitte der Neunzigerjahre, gerade als Starcraft auf den Markt kam, liess die Regierung auf der Suche nach Wachstumsmärkten über das ganze Land ein Breitbandnetz legen und war damit den übrigen Nationen weit voraus. Die ersten Turniere wurden veranstaltet, die E-Sport-Ligen entstanden. Heute gilt «Starcraft» als Nationalsport, jeder dritte Koreaner ist als Teilnehmer registriert.

Es gibt rund 300 professionelle Computerspieler und ein Dutzend Profiteams. Sie alle haben ihren Hauptsponsor – Top-Fir-

men wie Samsung, den führenden Mobilfunkanbieter SK Telekom oder den Lebensmittelkonzern CJ. Ihre Jungs halten sie in Trainingscamps, einer Art Gross-WG. Dort schlafen, essen und trainieren die Cyberathleten unter der strengen Obhut ihrer Trainer. Frauenbesuch ist nicht gestattet.

Wie ein Kadettenschüler steht Stork jetzt vor den Medien. Leicht gebückt, den Blick über den dunklen Brillenrand hinweg ins Nichts gerichtet. Ab und zu entwischt ihm ein Lächeln. Sein Manager und eine Übersetzerin begleiten ihn. Ja, er sei glücklich über diesen Sieg; nein, er sei nicht sehr nervös gewesen. Dann verschwindet er durch eine Tür.

Heute ein Junge im weissen Trainingsanzug, morgen ein Star. SIMONE LUCHETTA