Phänomen Computerspiele

Counter-Strike

Autor: *Jens Wiemken*

Erschienen: *2003*

1. Von DOOM zu HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE - ein kurzer Überblick als Einführung 2
2. HALF-LIFE - die Grundlage für COUNTER-STRIKE 6
3. COUNTER-STRIKE - "Räuber und Gendarm am Rechner?" 8
4. Szenarios/Maps - Spielaufträge in COUNTER-STRIKE 10
4.1. Geisel-Rettung (cs_Maps) 11
4.2. Bomben-Entschärfung (de_Maps) 12
4.3. Flucht (es_Maps) 13
4.4. Attentat (as_Maps) 13
5. Waffen - "Wieder das Rattern der MPs, dazwischen das Knarzen der Schrotflinte." 15
6. Strategien - "Eine gewisse Taktik sollte man da schon haben." 17
7. COUNTER-STRIKE - Erklärungsansätze für den Erfolg 21
8. Clans - "Teamplay ist das Anspruchsvollste." 24
9. LAN - "Manche bekommen in den drei Tagen nur zwei, drei Stunden Schlaf." 29
10. E-Sport - "Das Spiel soll für das Turnier geeignet sein und stabil laufen." 33
11. Pädagogische Bedenken und Überlegungen 35
11.1. Waffenfetischismus 37
11.2. Faszination von Jungen und Männern an COUNTER-STRIKE 39
12. Literaturverzeichnis 43
13. Fußnoten 46

1. Von DOOM zu HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE - ein kurzer Überblick als Einführung

Die Ära der 3D-Shooter begann mit DOOM. 1997 versuchten Friedemann Schindler und der Autor in dem Beitrag "doom is invading my dreams" darzulegen, warum dieses Gewaltspiel unter den Spielern einen Kultstatus erlangt hatte. Dem Vorbild von DOOM folgten zahlreiche sogenannte First-Person- oder Ego-Shooter, welche mehr oder weniger an den Erfolg anknüpfen konnten. Die 3-dimensionale Perspektive sorgte für räumliche Tiefe und wurde lange vor den Ego-Shootern in Simulationsspielen eingesetzt, in denen es darum ging, ein Fahrzeug oder Fluggerät zu steuern. [02] Diese Perspektive hielt nicht nur Einzug in Actionspiele, sondern wurde auch auf andere Genre, wie beispielsweise das Jump'n'Run übertragen. [03] Obgleich es grafische und leichte inhaltliche Veränderungen gab, besaßen die Ego-Shooter immer wieder gemeinsame Merkmale:
Das Geschehen verließ immer mehr fiktionale Orte wie ferne Planeten [04] und wurde in amerikanische Großstädte oder an Kriegsschauplätze auf der Erde (fiktive oder reale) verlegt.

AMERICA'S ARMY: Spiel der U.S. Army zum kostenlosen Download als Werbeträger, welches an realen Kriegsschauplätzen spielt und strikt militärische Hierarchien befolgt

Während der DOOM-Hersteller id-Soft [05] seine Nachfolger QUAKE 1, QUAKE 2 und QUAKE 3 noch im Science-Fiction-Ambiente spielen ließ, kämpften die Spieler beispielsweise in KING PIN und BLOOD 2 in amerikanischen Großstädten. OPERATION FLASHPOINT, GHOST RECON und MEDAL OF HONOR orientierten sich an Kriegsszenarien und übernahmen bestimmte militärische Merkmale wie beispielsweise militärische Hierarchien, welche dazu dienten den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen oder die vom Spieler erreichte Gesamtpunktzahl zu bewerten.
Die Hersteller drehten immer wieder bewusst an der Gewaltspirale. Bei DOOM sorgte vor allem die Kettensäge als Waffe für reichlich Zündstoff in der pädagogischen Diskussion. Äußerst selten setzten Spieler diese Waffe im tatsächlichen Spiel ein, denn sie war als Nahkampfwaffe im Einsatz gegen die Fernwaffen der Gegner uneffektiv. Sie war genauso wie später die Axt in QUAKE eine Tabuverletzung, mehr nicht. Der Grad der Tabuverletzung nahm in den letzten Jahren derart zu, dass sich auch eine größere Zahl von Spielern davon distanzierte. In RISE OF THE TRIAD und SOLDIER OF FORTUNE erlaubte die Game-Engine den Gegner gezielt anzuschießen oder diesem gezielt Körperteile abzuschießen, bis die Spielfigur flehend und bettelnd vor dem Spieler kniete.

DOOM 3 (Erscheinungsjahr 2003), ein weiterer Dreh an der Gewaltspirale

Der Großteil der Spiele wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften aufgrund der Gewaltdarstellung indiziert. In den Begründungen der Bundesprüfstelle bei ALIEN VS PREDATOR, HALF-LIFE (US-Version) und QUAKE III ARENA ist zu lesen:
"Der 'Kick' rührt vorliegend gerade aus dem Bewusstsein, mit einem ethischen Minimalkonsens, nämlich der Unantastbarkeit des menschlichen Lebens zu brechen, und dabei Vergnügen und Spielspaß zu empfinden. Nicht Distanzierung von, sondern die Identifikation mit dem Normverstoß ist im Spiel angelegt." (Fromm 2002.10, 38 und 50)
Die Indizierung erhöhte für viele Spieler unter 18 Jahren den Reiz, das Tabu zu brechen und das Spiel zu spielen, und sorgte für einen höheren Bekanntheitsgrad der Spiele in der Spielerszene.
DOOM erlaubte als erster Ego-Shooter Spielern nicht nur im lokalen Netzwerk, sondern auch online vernetzt gegeneinander zu spielen. Internet-Boom, Weiterentwicklung der Betriebssysteme und Kostenentwicklung auf dem Online- und dem Hardware-Sektor erlaubten Spielern nicht nur im LAN (engl. Local Area Network, geographisch nah beieinander stehende vernetzte Systeme), sondern auch im WAN (engl. Wide Area Network, bedeutet, dass Rechner über die Infrastruktur des Internets miteinander vernetzt sind) gegen- und miteinander zu spielen. Während in DOOM vier Spieler gegeneinander spielen konnten, waren es in QUAKE schon acht, die sich in dem Deathmatch-Modus ein Duell lieferten. In QUAKE 2 waren es sechszehn und in OPERATION FLASHPOINT gar 32 Spieler. Die größere Spielerzahl und deren Wunsch nach komplexeren Handlungsmöglichkeiten ließ die Hersteller andere Multiplayer-Varianten einbauen als das Abschießen der einzelnen Gegner untereinander, sondern beispielsweise auch kooperativ in einem Level gegen Computergegner zu spielen. Heute kämpfen Teams in Mannschaften, in den so genannten "Clans" gegeneinander. Es entstanden erste von Hardware- und Software-Herstellern gesponserte nationale und internationale Wettbewerbe, in denen die besten Einzel-Spieler oder die besten Clans ermittelt wurden. Die Preisgelder bei diesen Wettkämpfen erreichen Summen von bis zu

250.000 US-Dollar. Es gibt mittlerweile professionelle Spieler, die von den Gewinnen ihren Lebensunterhalt finanzieren.
Wie auch bei DOOM griffen die Fans mit Hilfe der von den Herstellern offiziell freigegebenen Editoren und mit sogenannten Software-Development-Kits (kurz: SDK) in die vorliegende Spielgestaltung ein und entwickelten eigene Spiellevel. Neben den Level standen alsbald Modifikationen (kurz: Mods) im Internet zum Download bereit, welche das Spiel durch dauerhafte Eingriffe in die Spielmechanik umgestalteten. Die Möglichkeit eigene Level und Mods zu erstellen und zudem immer neue aus dem Internet zu beziehen, erhöhte bei den Spielern die Langzeitmotivation, sich mit dem Spiel auch nach einmaligen Durchspielen länger zu beschäftigen. Die Erweiterungen verlegten das Spielgeschehen in neue Settings, wie beispielsweise der Landung der Amerikaner in der Normandie. Dabei wurden nicht nur wie bei DOOM die Grafiken ausgetauscht, sondern es entstanden vollkommen neue Spielvarianten durch Veränderungen der Game-Engine.[06] In dem QUAKE-MOD TEAM FORTRESS kämpfen beispielsweise zwei Teams gegeneinander. Die Mitglieder des Teams verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, den sogenannten "Skills".[07] Die Spielfigur des Sanitäters beispielsweise besitzt zwar nur eine vergleichsweise leichte Bewaffnung, kann aber verwundete Teamkollegen während des Spiels heilen.

Sanitäter (Medic)

Scharfschütze (Sniper)

Flammenwerfer (pyro): drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten

2. HALF-LIFE - die Grundlage für COUNTER-STRIKE

1998 erschien der First-Person-Shooter HALF-LIFE. Das Computerspiel schaffte eine besondere Atmosphäre durch die Tatsache, dass die Hauptfigur nicht von Anfang an in einen Kampf involviert war, sondern der Spieler zunächst einmal zu Beginn des Spiels den Arbeitsplatz der Spielfigur in seiner Normalität erlebt. Der Held, ein Physiker namens Gordon Freeman, fährt zunächst in eine riesige unterirdische Forschungsstation ein. An diesem Arbeitstag steht ein Zeitdimensions-Experiment an. Auf dem Weg hinunter zu dem Versuchslabor begegnet er vielen Kollegen, wird von ihnen begrüßt und unterhält sich mit ihnen. Das Experiment misslingt aufgrund von Sabotage und außerirdische Kreaturen überfallen durch ein Dimensionstor die Versuchsanlage. Ein Großteil des Personals kann fliehen oder wird evakuiert. Andere sterben durch den Unfall oder werden von den Außerirdischen übernommen. Der Spieler

versucht nun als Gordon Freeman einen Weg an die Oberfläche zu finden. Dabei kämpft er nicht nur gegen Außerirdische, sondern im weiteren Verlauf auch gegen Regierungssoldaten, da die Regierung den Vorfall vertuschen will. Im Endkampf geht es auf einem anderen Planeten gegen den "Prime Evil", der versucht die Menschheit auszulöschen.

HALF-LIFE - Angekommen im Black Mesa-Forschungs-Komplex

Im Gegensatz zu den vorherigen First-Person-Shootern erzählte HALF-LIFE eine Geschichte und erzeugte durch die interaktive Beteiligung des Spielers einen Actionfilm zum Mitspielen. Der Held war kein Soldat, der im Waffengebrauch ausgebildet war, sondern zunächst einmal ein "normaler Mensch". Dadurch erhöhte sich der Identifikationsgrad des Spielers mit der Hauptfigur. In HALF-LIFE galt es nicht nur zu kämpfen, sondern es mussten wesentlich mehr Rätsel gelöst werden als in den Spielen wie QUAKE. Die computergesteuerten Gegner agierten überlegter und koordinierter als in den bisherigen Ego-Shootern. *"Verharrt der Gamer beispielsweise zu lange an einem Punkt, versuchen die gegnerischen Soldaten ihn mit Handgranaten aus seinem Versteck zu treiben. Sodann beginnen sie nicht wild, sondern sehr überlegt zu schießen."* (Fromm 2002.38)
Aufgrund seines Erfolgs und seines Inhalts heimste HALF-LIFE zahlreiche internationale Preise ein. [08] Die relativ bescheidenen Hardware-Anforderungen des Spiels erlaubte vielen Spielern, Gordon Freeman an die

Oberfläche zu führen. Aufgrund des großen Erfolgs ließ der Hersteller Valve den Spieler die gleiche Story in HALF-LIFE: OPPOSING FORCES als Regierungssoldat durchlaufen und in HALF-LIFE: BLUE SHIFT als Wachmann des unterirdischen Komplexes.
Die erhältlichen Editoren ermöglichten es ambitionierten Spielern ihre eigenen Ideen als Level und/ oder als Mod zu realisieren. Ein erstes erfolgreiches Mod war eine Umsetzung eines QUAKE-Mods namens TEAM FORTRESS CLASSIC, welches sich an das gleichnamige Mod TEAM FORTRESS für das Spiel QUAKE anlehnte. Die Entwicklung an COUNTERSTRIKE erfolgte ab einem bestimmten Punkt an sehr eng in Zusammenarbeit mit der sich bildenden Fan-Community und Valve, den Herstellern von HALF-LIFE. Auch aus diesem Grund erreichte es schon in der Beta-Phase eine so große Anzahl an Spielern und Fans, wie bislang keine andere Spiel-Modifikation. Der HALF-LIFE-Hersteller Valve reagierte auf den riesigen Zuspruch [09] und *"seit der Beta 6.5 [im Jahr 2000, JW] genießt also das weltweit verstreute Team von Hobby-Designern die finanzielle und technische Unterstützung der Gordon-Freeman-Väter aus Seattle"*(Schmitz 2000a.74).[10]

3. COUNTER-STRIKE - "Räuber und Gendarm am Rechner?"

Der Entwickler Minh Le, ein Student aus British Columbia, Kanada, hatte nie an einen internationalen Erfolg oder Geld gedacht, als er die aufwendige Modifikation erstellte: *"Ich bin bei Spielen wählerisch und wollte einfach eines schaffen, das ich selbst gerne spielen würde."* (TAMM 2000.8) [11] Dabei ging er schon bei seiner ersten QUAKE-Modifikation NAVY SEALS von seiner Person aus: Alle Waffen wurden links getragen, weil Le selbst Linkshänder war.[12] Fixiert auf sein Person, klappte die Arbeit im Team an der QUAKE-Erweiterung ACTION-QUAKE aufgrund "creative differences" nicht (Rolston 2000).
Le nahm ein neues Projekt in Angriff. Dabei fixierte er sich auf die Idee First-Person-Shooter realistischer zu gestalten und anstatt eines Science-Fiction-Szenarios einen Hintergrund zu benutzen, der auf

Terrorismusbekämpfung aufbaut.[13] Er wählte für seine Modifikation das Spiel HALF-LIFE aus, denn dies basierte auf der QUAKE 2-Game-Engine, die er bereits kannte und deren Programmierung er beherrschte.[14] Als Le im Januar 1999 mit der Modifikation anfing, beschäftigte er sich zunächst mit dem Aussehen der Charaktere und den Waffen, denn das SDK wollte Hersteller Valve erst im April veröffentlichen. Am 18. Juni 1999 erschien die erste Beta-Version von COUNTER-STRIKE auf seiner Website.[15] Seitdem erhielt es international ebenso viel Auszeichnungen von Spielmagazinen und Gremien wie HALF-LIFE.[16]

Das Spiel wird entweder mit einem Joystick oder aufgrund der Komplexität besser über Tastaturen-Maus-Verbund gesteuert.[17] Dabei entwickelte sich bei den Spielern mit der Zeit eine Art "Hardware"-Spezialistentum.[18] Übertakten von Hardware ergab beispielsweise eine höher auflösende und schnellere Bildschirmgrafik. Für die Zusammenarbeit im Team sind Kommunikationsmöglichkeiten vonnöten. Diese liefen zunächst über Tastatur und Zurufe während des Spiels ab. Die in den aktuellen Versionen enthaltene Headset-Unterstützung erlaubt den Spielern während der Kommunikation mit dem Blick auf den Bildschirm die Spielfigur weiterhin zu steuern.

Obwohl das eigentliche Spiel bescheidene Hardware-Anforderungen an die Computerhardware stellt, finden sich die schnellsten PCs und große Monitore in COUNTER-STRIKE-Turnieren. Der Grund ist einfach: Je größer der Bildschirm und die dargestellte Auflösung, umso eher kann der Gegner gesehen werden und umso ruckelfreier läuft das Spiel ab.[19]

COUNTER-STRIKE: Die Antiterroreinheit stürmt

Das Spielprinzip von COUNTER-STRIKE ist zunächst recht simpel:*"Eine Antiterroreinheit und ein Trupp Terroristen bekämpfen sich mit selbstverdienten Waffen. Gewinner ist das Team, das in einem Zeitraum von fünf Minuten"* [20][21] *"entweder alle Gegner ausschaltet oder einen bestimmten Auftrag erfüllt hat."*(Schmitz 2000a.74) Im Spiel bilden sich also zwei Teams, welche auf verschiedenen sogenannten Maps (Karten/ Levels/ Szenarien) als Angreifer und Verteidiger agieren. Neben einer teamspezifischen Punktwertung für das Erfüllen des jeweiligen Einsatzzieles existiert *"eine Rangliste, wo Abschüsse (Frags) und eigene Tode (Deaths) gegeneinander abgewogen werden."*[22]

4. Szenarios/Maps - Spielaufträge in COUNTER-STRIKE

4.1. Geisel-Rettung (cs_Maps)

cs_Maps: Die Geisel sind gleich gerettet

Als Ausgangslage haben die Terroristen Geiseln genommen, welche als in orange-roten Overalls oder als *"charakterlose - in weiße Kittel gehüllte - Wissenschaftler"* dargestellt sind (Ganser 2002b.5). [23] Die Terroristen müssen hier die Antiterroreinheit davon abhalten, die Geiseln zu befreien und in eine "hostage rescue zone" zu bringen. Die Terroristen gewinnen die Runde, wenn sie alle Mitglieder der Antiterroreinheit ausschalten. Die Antiterroreinheit gewinnt dieses Szenario, wenn sie mindestens die Hälfte der Geiseln rettet, sofern die andere Hälfte getötet wurde. Lebt noch eine Geisel, die nicht gerettet wurde, gewinnen am Ende der Runde die Terroristen. Wird eine Geisel getötet, erhält der Spieler, der die Geisel ausgeschaltet hat, eine Geldstrafe. [24] *"Typischerweise können sich die Terroristen auf solchen Maps durch das Absichern von bestimmten Schlüsselwegen leicht verschanzen, den CTs [Counter-Terroristen, JW] stehen jedoch mehrere kleinere Wege wie z.B. Lüftungsschächte zur Verfügung, welche schwer zu verteidigen sind."*(Ganser 2002a.2) [25]

4.2. Bomben-Entschärfung (de_Maps)

de_Maps: Die Bombe explodiert

Das übergeordnete Missionsziel der Terroristen ist es, einen C4-Sprengsatz an einem bestimmten Ort zu deponieren und die Antiterroreinheit dann davon abzuhalten, den Sprengsatz zu entschärfen. Das Programm verteilt die Bombe beim Rundenstart nach dem Zufallsprinzip reihum an einen Terroristen und macht diesen durch einen braunen Rucksack kenntlich. Die Terroristen gewinnen die Runde, wenn die Bombe explodiert oder alle Antiterroreinheiten ausgeschaltet wurden. Die Antiterroreinheiten gewinnen, wenn sie die mit einem Zeitzünder versehene Bombe [26] entschärfen oder alle Terroristen töten. Platzieren die Terroristen vor ihrem Tod jedoch die Bombe, muss diese zusätzlich entschärft werden. [27] An der Frequenz der Signale, welche von der Bombe ausgehen, kann abgelesen werden, wie viel Zeit ungefähr bis zur Explosion bleibt. In diesem Szenario haben die Terroristen eine große Chance ihr Ziel zu erreichen, da es auf den mitgelieferten Karten zwei Bombenplätze (Bombingspots) gibt, welche nicht unmittelbar nebeneinander liegen. Explodiert die Bombe nicht vor Ende der Runde und überlebt jeweils mindestens ein Spieler jedes Teams, gewinnt die Antiterroreinheit diese Runde. *"Bei allen offiziellen Karten wird hierbei von den Terroristen kein Hochhaus und keine Schule, sondern ein Stapel Kisten in die Luft gesprengt."*(Ganser 2002b.5)

4.3. Flucht (es_Maps)

[28]

Die Terroristen starten an einem befestigten Ort und müssen zu bestimmten Punkten auf der Karte gelangen. Die Antiterroreinheiten müssen verhindern, dass die Terroristen innerhalb der Rundenzeit die Fluchtpunkte erreichen. Die Antiterroreinheiten gewinnen auch dann, wenn sie keinen einzigen Terroristen ausschalten, aber die Terroristen es trotzdem innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht schaffen, die Fluchtpunkte zu erreichen. Wenn die Hälfte der Terroristen das Ziel erreichen, haben die Terroristen die Runde gewonnen. Nach acht Runden tauschen die Teams die Rollen. Die Terroristen können die Runde nicht nur durch Erreichen der Fluchtpunkte gewinnen, sondern auch, indem sie die Antiterroreinheiten ausschalten.

4.4. Attentat (as_Maps)

Das Programm wählt zu Beginn der Runde ein Mitglied des Antiterrorteams aus. Dieser wird dann zur V.I.P. (Kürzel für "very important person"), die von den anderen Teammitgliedern an einen vordefinierten Fluchtpunkt eskortiert werden muss. Wenn die V.I.P. von den Terroristen getötet wird, hat die Antiterroreinheit die Runde verloren. Die V.I.P. hat doppelt so viele Trefferpunkte wie die anderen Figuren im Spiel, trägt immer eine Schutzweste, verfügt nur über leichte Bewaffnung (Messer und Pistole) und kann keine zusätzlichen Waffen, Munition oder Ausrüstungsgegenstände kaufen. Wird die V.I.P. getötet, oder erreicht sie nicht innerhalb der Rundenzeit den Fluchtpunkt, gewinnen die Terroristen die Runde. Erreicht die V.I.P. den Fluchtpunkt innerhalb des Zeitlimits oder werden alle Terroristen ausgeschaltet, gewinnen die Antiterroreinheiten.

Von den vier genannten Szenarien [29] werden die cs_Maps und die de_Maps am häufigsten gespielt. In der aktuellen COUNTER-STRIKE-Version werden keine es_Maps mehr mitgeliefert. Für jedes Szenario gibt es mehrere Karten oder Level, *"welche größtenteils in realistischen - aber*

fiktiven und unbevölkerten - Gegenden wie z.B. Lagerhallen oder verlassenen Wüstenstädten spielen" (Ganser 2002a.2). [30]

Aldi-cs_Map: Realistisch, aber unbevölkert

Erleidet ein Spieler während einer Runde den Bildschirmtod, kehrt er nicht sofort in das Spiel zurück, sondern muss das Ende der Spielrunde abwarten. Er kann das Spiel dann aus einem der von Spielserver-Seite aus eingestellten Zuschauerperspektiven, so genannten "Spectator-Modes" beobachten. Im "Ghost"-Modus fliegt er beispielsweise im "Free-Flight" frei in dem Level herum und beobachtet die Handlungen der Teams. Neben Folgekamera, Übersichtsmodus ganze Karte, Übersichtsmodus-mit-einem-Spieler-folgen gibt es noch sogenannte Picture-in-Picture Optionen.
Nach jeder Runde erhalten beide Teams Geld. Das erfolgreiche Team bekommt Punkte (für jeden Sieg einen Punkt für das Team) und deutlich mehr Geld als die Verlierer. Bei Misserfolg erhält das Team weniger Geld und keine Punkte. Beispielsweise erhält der Spieler am Ende der Runde 1000 Dollar für das Retten einer Geisel und zusätzlich jedes Teammitglied 150 Dollar, dem Spieler werden jedoch für das Töten einer Geisel jeweils 1500 Dollar abgezogen. Höhere Beträge erreichen die Mannschaften, wenn sie, quasi als Gesamtsieg die Ziele der Mission erfüllen. [31] Für das Töten der Mitglieder der gegnerischen Mannschaft erhält der einzelne Spieler

niedrigere Beträge. Für jeden "Kill" oder auch "Frag" gibt es 300 Dollar. Tötet ein Teilnehmer absichtlich oder unabsichtlich ein Mitglied des eigenen Teams, bedeutet dies den höchsten Geldverlust für den einzelnen Spieler (3000 Dollar). Tötet ein Teammitglied sich selbst und begeht somit Suizid, bringt dies 300 Dollar. [32] Mit dem Geld kaufen die Mannschaften in der nächsten Runde bessere Waffen und Ausrüstung. Beim Start der Runde kommt das Team rasch aus der sogenannten "Respawn"-Zone in die "Buy"-Zone [33] und stattet sich mit Waffen, Munition und Ausrüstung aus. Dabei richtet sich der Waffenkauf nach Spieleraussage [34] nach der *"Effizienz der Waffe und ganz besonders nach den persönlichen Vorlieben des Spielers."*

5. Waffen - "Wieder das Rattern der MPs, dazwischen das Knarzen der Schrotflinte."

Ein besonderes Augenmerk richtete Le auf die vom Aussehen her detailgetreuen Waffen. Es stehen in dem Spiel 23 verschiedene virtuelle Abbilder von Waffen und drei verschiedene Granaten-Typen zur Verfügung. Sechs verschiedene Pistolen (engl. Pistol), zwei verschiedene Schrotflinten (engl. Shotgun), fünf verschiedene Maschinenpistolen (engl. Submachinegun, SMG), acht verschiedene Gewehre (engl. Rifle, davon vier Sturmgewehre, zwei halbautomatische und zwei so genannte "Bolt-Action"-Scharfschützengewehre), ein Maschinengewehr (MG) und ein Messer. Von den Waffen werden aufgrund der dem Spiel zu Grunde liegenden Spielmechanik *"im Prinzip nur 5 genutzt"* (Ganser 2002b.5).[35] Die Counter-Terroristen und die Terroristen besitzen zum Teil unterschiedliche Waffen.[36] Jede Spielfigur kann zur selben Zeit nur zwei Waffen gleichzeitig tragen.[37] Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler grundsätzlich ein Messer und eine Pistole. Die Terroristen besitzen jeweils eine "Glock 18 Select Fire" und die Mitglieder der Antiterroreinheit jeweils eine "Heckler+Koch USP.45 Tactical".
"Die H+K USP Tactical .45 gehört zur Standardausrüstung der Counter-Terroristen. Umso erstaunlicher, da sie eine der genauesten und

schlagkräftigsten Pistolen im Spiel ist. Selbst bei größerer Entfernungen ist sie dank ihres relativ hohen Schadenswertes immer noch sehr gefährlich. Ein Headshot bei einem Spieler, der keinen Helm trägt, ist nahezu immer tödlich. Um einen leisen Angriff zu starten, kannst Du der USP einen Schalldämpfer aufschrauben. Der Nachteil dieser Waffe liegt bei der vergleichbar niedrigen Schussfrequenz."(Tamm 2001.36)[38]
Die Waffen beeinflussen die Fähigkeiten der Spielfigur. Das virtuelle Gewehr wiegt wie das reale Abbild beispielsweise mehr als eine virtuelle Pistole oder das virtuelle Messer, deshalb läuft die Spielfigur mit einem Gewehr nicht so schnell wie mit einem Messer oder einer leichteren Schusswaffe.[39] Die erhältlichen Scharfschützengewehre verwandeln die Spielfigur in den sogenannten "Sniper", der sein Team aus einer sicheren Position decken soll.

Sniper: Blick durchs Zielfernrohr

*"Die AWM (Artic Warfare Magnum) ist *das* Sniper-Gewehr bei Counter-Strike. Die Waffe hat die mit weitem Abstand höchste Durchschlagskraft: Es ist möglich, drei Gegner mit einem Schuss auszuschalten. Ein Volltreffer ist in der Regel tödlich. Sollte der Gegner entgegen aller Erwartung den Treffer überstehen (sehr wahrscheinlich bei Arm- oder Beintreffern), so ist er danach deutlich geschwächt."*(Adger 2002)

Als allgemeine grundsätzliche Tipps zum Gebrauch der Waffen gibt Adger in seinem Strategieführer an: *"Kurze kontrollierte Feuerstöße! Vermeide Dauerfeuer! Spare Munition!"* (Adger 2002.)

6. Strategien - "Eine gewisse Taktik sollte man da schon haben."

COUNTER-STRIKE wird von den Spielern aber auch von den Spielmagazinen als sogenannter "Taktik-Shooter" und Teamspiel bezeichnet.
"Counter-Strike ist eine Teamspiel-HalfLife Modification, kein Ego-Shooter ala Q3 [QUAKE 3, JW]; Kommunikation und Absprache mit Teammitgliedern ist unabdingbar und Karten-Strategien sind ebenfalls vorausgesetzt. (...) Es nützt nichts als guter Einzelspieler einer kompletten Squad von Voll-Automatik-Monks' über den Weg zu laufen, da die Überlebenschancen so ziemlich bei Null liegen. "(wiKING in Adger 2002)
"Der wichtigste Baustein in einem Clanspiel: Teamplay."(TAMM 2001.46)
Teamwork wird während des Spiels gefordert, aber nur selten untereinander vermittelt, beklagt Adger.[40] Auf Internet-Sites wie www.counter-strike.de und auf dem Buchmarkt verraten erfolgreiche Clans wie TAMM ihre Taktiken für einzelne Karten bzw. Level des Spiels. Schon die Wahl der Waffen kann das Spiel entscheiden. Sehr ausführlich schildern die Autoren die einzelnen Aspekte, wie beispielsweise verschiedene Spielvarianten sich gegenseitig Deckung zu geben. Dort wird zwischen "Flankendeckung", "überschlagendes Vorgehen" und "Deckungsfeuer" unterschieden.[41] *"Deckung heißt das Zauberwort, mit dem Clanwars gewonnen werden."*(TAMM 2001.44)
Teamplay bedeutet nach den Aussagen von TAMM in COUNTER-STRIKE:

- anderen Mitspielern Rückendeckung geben, falls diese einen Sturm auf den Gegner versuchen
- in kleinen Gruppen marschieren, wobei jeder Spieler "seinen Bereich" im Auge behält, um sofort schussbereit zu sein

- Sicherheit und der Rundengewinn des Teams der Frag-Statistik niemals vorzuziehen
- wichtige Positionen im Spiel (wie zum Beispiel meist der Scharfschütze inne hat) nach besten Kräften unterstützen
- dass jeder Spieler weiß, was seine Teamkollegen gerade machen
- koordiniertes Voranschreiten.(vgl. TAMM 2001.46)

Teamplay begründen die Spieler nicht nur mit der Freude über ein gemeinschaftliches Spiel und dem gemeinschaftlich erreichtem Sieg, sondern auch im Zusammenhang mit rascherem Erlangen von Spielvorteilen hinsichtlich "materiellen" Vorteilen. *"Es bringt mehr Geld, wenn das eigene Team gewinnt, was bedeutet, dass dem eigenen Team mehr und vor allen Dingen bessere Ausrüstung zur Verfügung steht, die Chancen für einen weiteren Sieg steigen und damit auch die Chancen, selbst dauerhaft zu diesen Siegen beitragen zu können."*(Adger 2002)
"Eine wichtige Phase in jeder Spielrunde stellt der Waffenkauf in der "Buy"-Zone dar. Was wann kaufen? Die wohl am häufigsten gestellte Frage. (...) Hier hängt alles davon ab, welche Rolle man selbst übernimmt und mit welcher Waffe man umgehen kann." (Adger 2002)
Im Spiel hilft den Teams die Kenntnis über die zu spielende Karte (map). Auf jeder Karte gibt es strategische Wege und Positionen, die ein "strategisches Diktat" vorgeben:
"Wenn ich weiss, wo der Gegner anzutreffen ist, dann muss ich auch wissen, was der Gegner an dieser Position zu erreichen versucht. Lauert er dort gezielt auf den Ansturm oder ist er eher zufällig an genau der Stelle? Was kann der Gegner aus seiner Stellung sehen und was nicht? Kann ich mit meinem Team diese Stellung mühelos umgehen oder muss ich den Gegner hier niederkämpfen, weil es keinen anderen Weg gibt? Antworten auf diese Fragen bestimmen die Strategie des Teams, woraus sich unmittelbar die Strategie des Einzelnen ableitet. Dieses strategische Diktat bestimmt die taktischen Rahmenbedingungen, also die notwendige Ausrüstung und Teamgröße für die einzelnen Positionen. (...) Das Vorgehen der Teams baut auf die jeweilige für die Map zutreffende Basisstrategie

auf. Schlüsselelement ist hier die Kernaufgabe des Teams (Bombe legen, Bombe entschärfen, Geiseln befreien, Geiseln bewachen). Die Wege zur Erfüllung der Mission hängen von der Beschaffenheit der virtuellen Landschaften ab. "(Adger 2002)
Kommunikation per Tastatur oder Mikrofon steigert dabei nach Spieleraussagen den Erfolg eines Teams deutlich. Dabei sind kurze auf das nötigste beschränkte Inhalte erwünscht: *"Im Sinne aller Teammitglieder gilt aber immer: Quatsch keine Opern!"* (Adger 2002) Neben der Möglichkeit per Mikro zu kommunizieren stehen jedem sogenannte "RadioSignals" zur Verfügung, welche über die Eingabe von Tastatur-Kombinationen funktionieren. Die Spieler bevorzugen jedoch die Kommunikation über Kopfhörer/Mikrofon-Kombinationen, den Headsets.[42]

Team-Kommunikation via Head-Set

Da die Spieler nicht ständig in den Runden zusammen den gleichen Weg gehen, sondern sich auch trennen, kommt es zu Einzelkämpfen. Ein wichtiger Tipp für die sogenannten "1on1 Warrior" lautet: *"Je schneller dein Gegner tot ist, desto besser."*[43] (vgl. Adger 2002) Um den Gegner zu täuschen, werden alle Möglichkeiten ausgenutzt, welche die Spielmechanik bietet, wie beispielsweise Geräusche.[44]

Als verpönt unter den Spielern gilt ein nahezu bewegungsloses Auflauern in versteckten Winkeln und Verstecken, die von den anderen Spielern nicht so einsehbar sind. Die Versteckten warten ab, bis ein Gegenspieler vorbeikommt und erschießen ihn dann, *"vorzugsweise aus dem Hinterhalt über große Distanzen hinweg (zwei oder besser noch drei Lichtjahre zwischen dem Schützen und seinem Ziel)"* (Adger 2002). Diese Verhaltensweise bezeichnen die COUNTER-STRIKE-Spieler als "campen". *"Der Camper beobachtet aus seinem Zelt seine Umgebung, hofft auf leichte Beute und betet darum, dass niemand in sein Versteck stolpert."* (Adger 2002)[45] Camper verhalten sich nach Meinung der anderen Teammitglieder gegen den Teamgeist,[46] haben deshalb einen schlechten Status und werden nach eigenen Beobachtungen des Autors auf LAN-Parties beschimpft und ausgelacht. Nach Meinung der anderen Spieler gehen Camper zu wenig Risiko ein.[47] Die eigentliche "Arbeit" findet vorne, "im Sturm an der Front" statt. *"Rumsitzen muss man nicht Üben, das kann jeder. Aber Sturmspitze sein UND überleben, das ist wahre Kunst, die Übung, Können und vor allen Dingen Erfahrung braucht."* Camper verfügen meistens über eben diese Erfahrung im Sturm nicht und sind *"dort schlichtweg unbrauchbar und von einem von ihnen so verlachten n00b kaum zu unterscheiden"*. (Adger 2002)
Die wenigsten Strategieführer beschreiben grundlegende Vorgehensweisen, welche Szenario- und Map-übergreifend gelten sollen. *"Das wichtigste Manöver, das jeder Spieler instinktiv beherrschen muss, ist das versetzte und wechselseitige Vordringen im Zwei-Mann-Team."* (Adger 2002) Betont wird die Realität dieser Techniken[48] durch Hinweise in den Strategieführern, dass sich Spieler mit diversen Veröffentlichungen der U.S.-Army, wie Training Cirular "Training for Urban Operations" (TC90-1) und mit Klassikern zum Thema Kriegsführung wie das Buch "Vom Kriege" von Carl von Clausewitz beschäftigen sollten. *"Dies sind grundlegende Guides, die nicht für CS geschrieben wurden, aber dennoch durchaus auf CS übertragbar sind."*(Adger 2002)

7. COUNTER-STRIKE - Erklärungsansätze für den Erfolg

"In gut einem Jahr ist die Community auf über 1 Million begeisteter Fans angewachsen, vom 14-jährigen Schüler bis zum 40-jährigen Familienvater." (Tamm 2001.8)
"There are over 40,000 people playing Counter-Strike right now online and that isn`t including what is probably a few thousand more people playing on LANs. No FPS action game has ever had this many people playing it online at a single time."
Für die meisten ist Counterstrike zur Religion geworden, da es sich durch seine Vermischung von Team-Play, guter 3D-Shooter, Taktik und guter Grafik als einfach genial herausgestellt hat. (http://www.ddd-clan.de/dddclan/index.htm, 02.08.2002)
Nach Spieleraussagen spielen männliche Spieler zwischen 8 und 60 Jahren, weibliche zwischen 12 und 38 Jahren COUNTER-STRIKE. Für den Erfolg, die Begeisterung und die Bekanntheit[49] unter den Computer-Spielern, die unter anderem auch dazu führte, dass mehr HALF-LIFE-Spiele als Basis für COUNTER-STRIKE verkauft wurden,[50] gibt es mehrere Gründe. Einige seien im Folgenden dargestellt:[51]

- Der Erfolg von HALF-LIFE war die Voraussetzung für den Erfolg von COUNTER-STRIKE. Das Hauptprogramm HALF-LIFE, auf dem COUNTER-STRIKE aufsetzt, ist nach den indizierten First-Person-Shootern DOOM2 und DUKE NUKEM 3D der meistverkaufteste Egoshooter. HALF-LIFE taucht auch drei Jahre nach Erscheinen immer noch in den Charts der gängigen Computerspiel-Magazine auf. Somit ist die Plattform für das Spielen von COUNTER-STRIKE auf vielen Spielrechnern verbreitet. Zudem müssen, um mit COUNTER-STRIKE zurecht zu kommen, kein neues Spielmenü oder andere -eigenschaften erlernt werden.
- COUNTER-STRIKE steht kostenlos[52] im Internet zum Download zur Verfügung. Die Spieler begleiten die Entwicklung seit den ersten Beta-Versionen mit, kommentieren diese und tragen auch direkt zur Weiterentwicklung bei. Die Entwickler richten sich oft

nach den Spielerwünschen.[53] Schon vor dem Erscheinen einer neuen Version wird das Für und Wider in den COUNTER-STRIKE-Foren im Internet diskutiert. Um nicht nur in diesen Gesprächen bzw. in den Communities mithalten zu können, sondern auch um weiterhin mit anderen im Netzwerk spielen zu können, ist es wichtig, sein Spiel auf dem neuesten Stand zu halten. Die meisten Spielserver im Internet sind ständig mit der jeweils aktuellsten Version des Spiels konfiguriert, so das ein Spieler nur mit dem entsprechend aktuellsten Update auf den meisten Servern online spielen kann.

- Anfänger kommen schnell in das Spiel hinein, Profis können sich immer weiter verbessern. In COUNTER-STRIKE gilt es neben strategischem Denken und der Bereitschaft zum Teamwork verschiedene Grundfähigkeiten wie zum Beispiel Zielen, schnelles Reagieren oder Steuerung der Spielfigur zu erlernen bzw. ständig zu perfektionieren, um zusammen mit einem Team erfolgreich bestehen zu können. *"That feeling of making a contribution and having your team win (...) is one of the things that keeps people happy and continue to play the game."* (Gibson 2001) Diejenigen Fähigkeiten, die für die jeweiligen Teams besonders benötigt werden, werden stark trainiert. Eine Steigerung des "Skills" (hier gemeint: Gesamtqualität der individuellen Spielleistung) bedeutet eine Zunahme der Summe aller Einzelfähigkeiten. Aufgrund der vielen unterschiedlichen Fähigkeiten, welche COUNTER-STRIKE anbietet und erfordert, gibt es viele Spezialisierungs-Möglichkeiten für die Spieler. *"Many Players have mastered a few important skills and are very very good, but a true master of Counter-Strike is something special. (...) I've been talking about the guy who can be given any weapon and put in any situation and be the best with what he has."* (Gibson 2001)
- Zu der Zeit, als COUNTER-STRIKE erschien, gab es wenige vergleichbare Produkte auf dem Markt. Einzig RAINBOW SIX: ROQUE SPEAR ist hier zu nennen, welches aber damals mehr für

Einzelspieler als für den Netzwerkspieler bot. Verschiedene Hersteller reagierten auf die Beliebtheit von COUNTER-STRIKE und versuchen auf der Erfolgswelle mitzuschwimmen. Es erschienen in Folge einige militärische First-Person-Shooter, die mehr Rücksicht auf Mehr-Spieler-Aspekte nahmen.

- Teams können über ein vordefiniertes Zeitintervall gegeneinander spielen. *"People love to feel like they are part of a team and more importantly win with that team."* (Gibson 2001) Durch das Wissen um die voreingestellte Rundenspielzeit frustriert es die Spieler nicht so sehr, dass sie aus dem Spiel aussteigen. Die Möglichkeit als Beobachter die Handlungen seines Teams zu verfolgen, hält sie an den Rechnern.[54]
- Die Gegenstände und Spielumgebungen bieten einen hohen Identifikationscharakter und individuelle Anpassungsmöglichkeiten. *"What is the one thing that just about everyone can identify with? The real world."* (Gibson 2001) Durch Realitätsbezüge, wie Einbettung von Waffen und Gruppierungen wie beispielsweise der Antiterroreinheit GSG9, welche Spieler aus der Zeitungs- und Fernseh-Berichterstattung kennen, bietet ihnen COUNTER-STRIKE eine Schablone für ihre Wünsche. Zusätzlich ermöglichen die Spielfiguren eine persönliche, individuelle Ausgestaltung durch die diversen Möglichkeiten der Aus- und Aufrüstung.

Skin GSG9: Bekannt aus der Berichterstattung

- Es gibt bei den Spielabläufen selten Wiederholungen. Dies ergibt sich aus der Vielfalt an Variationen, welche sich aus der gespielten Map, der jeweils aktuellen Zusammensetzung der einzelnen Teams, der individuellen Ausstattung der Mitglieder der Teams, der individuell vom Spieler übernommenen Rolle sowie der ständig wechselnden Strategien des Teams zusammensetzen. Es wechseln ständig Höhepunkte - *"(...) that day you managed to sneak behind the enemy team and take out 5 of them from behind."* (Gibson 2001) - und persönliche Tiefpunkte - *"(...) where you got pegged with a head shot form across the map just 15 seconds into the round and had to wait 4 agonizing minutes before getting into the game again."* (Gibson 2001). Die Mannschaften müssen zusammen immer wieder neue Taktiken erarbeiten und sich mit den Persönlichkeiten und Fähigkeiten der Gegner auseinandersetzen.

8. Clans - "Teamplay ist das Anspruchsvollste."

"(ragewarrior): Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag Herr [F3K]Hijacker : Du als jetzt 37-jähriger Familienvater hast wie ich gehört habe etwas sehr

spezielles mit deinem Sohn gemeinsam, was wohl nur extrem wenige Väter in Deutschland mit ihren Kindern gemeinsam haben, was ist das?"
"([F3K]Hijacker): Wir sind beide in einem Clan und zwar dem Fortune3000 Clan seit 1 1/2 Jahren schon." (http://www.counter-strike.de/scene/hijacker.html, 17.7.2002)

Vater und Sohn in einem Clan (http://www.counter-strike.de/scene/hijacker.html)

In dem auf das Netzwerkspiel angelegten COUNTER-STRIKE ist der Spieler fast immer auf andere Mit- und Gegenspieler angewiesen.[55] Dafür bauen die Spieler ihre PC auf und vernetzen diese oder spielen Online über das Internet. Es war vielleicht der Zeitaufwand für das Auf- und Abbauen der Computer, welcher an den Anfängen der LAN-Partys stand.[56] So genannte "Netzwerk-Sessions" und Online-Spiele mit Ego-Shootern gab es schon Jahre vor COUNTER-STRIKE.[57] In der Geschichte des DDD-Clans beispielsweise steht als Gründungsjahr 1995:
"1995 Da fing alles an, mit DooM2. Erste Kontakte werden über das Fido-Net geknüpft. Man ruft sich per Modem an, in ganz Deutschland, um ein gepflegtes Deathmatch zu bestreiten."
"1996 Im Fido-Net wird die DooM-King Rangliste gegründet. Es geht darum, der Beste DooM2-Deathmatcher von Deutschland zu sein. (...) Blitzkrieg und Pain schaffen es mehrmals Bester DooM-Deathmatcher in Deutschland zu werden. Man traf sich auch zu mehreren kleinen LAN's (mit

bis zu 8 Leuten) in Essen, Hagen, Mannheim und Feuchtwangen."(http://www.ddd-clan.de/dddclan/index.htm, 02.08.2002)
Die zumeist jugendlichen Spieler organisierten zunächst kleinere "Netzwerksession" in heimischen Wohnzimmern und Kellern. Einige Spieler schlossen sich dann zu einer festen Mannschaft zusammen, den sogenannten Clans, "trainierten" und suchten die Herausforderung, gegen andere Clans in den "Clan-Wars" anzutreten, um herauszufinden, welcher Clan besser war. Gruppen von Spielern, die sich zum gemeinsamen Online- oder Internet-Auftritt zusammenschließen, gibt es ebenfalls nicht erst seit COUNTER-STRIKE. Aus diesem Grund existieren in Deutschland fast zu jedem netzwerkfähigem Computerspiel Clans. Diese "bekennen" sich teilweise zu einem Spiel, wechseln aber durchaus bei dem Erscheinen eines neuen Spiels zu diesem über oder unterteilen ihre Spielgemeinschaft in mehrere sogenannten "Squads". Neben Ego-Shootern werden auch Echtzeitstrategiespiele wie beispielsweise AGE OF EMPIRES, DIE SIEDLER oder STARCRAFT oder Action-Fantasyspiele wie DIABLO 2 gespielt.
Die Clangründung erfolgt durch Spieler, welche die Erfahrung gemacht haben, dass sie sich zusammen im Team bei einem Netzwerk-Spiel gut ergänzen können. Dies geschieht entweder auf einer LAN oder beim Online-Spiel im Internet. Die erstellte Clan-Homepage dient dabei als "Aushängeschild", *"die u.a. die Stärke der Gruppe verrät, sowie Namen und Aufgaben der einzelnen Spieler."* (TAMM 2001.9) Die Clans unterscheiden sich in ihrer Zielsetzung nach in Fun- und Profi-Clans. Die Fun-Clans wollen zunächst einmal nur "Spaß haben" und setzen sich von den Profi-Clans ab, die national und international Erfolg in den Clan-Wars haben wollen.

Die Website ist das Aushängeschild des Clans

"Es sei erwähnt, dass wenn wir neue Mitglieder aufnehmen sollten, ganz besonders der Sinn dafür eine tragende Rolle spielt. Bei uns wird niemand 'gekickt', 'gedroppt' oder sonst etwas. Ein Clan muss unserer Ansicht auch der Bezeichnung 'Clan' halbwegs gerecht werden, und darf sich nicht zur 'Leistungs- und Ellenbogengesellschaft' entwickeln. Wenn wir auch nicht nur gewinnen, sind wir garantiert beste Freunde und Kameraden."
(Geschichte, Zukunft und Ziele des DLL - die lustigen lamer, http://www.dll-clan.de/history.php)
Die Clans stellen interne Clan-Regeln[58] auf, die sich meistens auf deren Homepage nachlesen lassen. Während bei den Fun-Clans in den Clanregeln *"Spielen soll Spaß machen"* steht, finden sich bei den "ernsthafteren" Clans Regeln wie *" Der Erfolg des Teams ist letztendlich wichtiger als der Erfolg des Einzelnen."* (http://home.t-online.de/home/ghzero/regeln.html. 15.08.2002) Clanmitglieder verpflichten sich oftmals nur mit dem Clan-Kürzel im Namen zu spielen bzw. im Internet aufzutreten. Das Schummeln beim Spiel durch sogenannte "Cheats", welche den Spielern gegenüber Anderen Vorteile verschaffen, verbieten alle Clans.[59] Trainingszeiten und Anwesenheitspflicht bei LANs legen die Regeln oftmals ebenso fest wie die einzelnen zu besetzenden Positionen und teilweise sogar die Hierarchie im Clan.

"(...) in einem Clan sind folgende Positionen zu besetzen: Webmaster: Der Netzprofi kümmert sich um Gestaltung und Pflege der Homepage und führt in Abstimmung mit dem Clan regelmäßige Verbesserungen und Updates durch. Ein hohes Maß an Selbstmotivation ist Pflicht für diesen Job. War-Arranger: Der Team-Manager checkt Clanwar-Termine, sucht Gegner, vereinbart Datum, Uhrzeit und Server. Gleichzeitig ist er für den reibungslosen Ablauf der Spiele und Turniere verantwortlich und übernimmt die Information des Teams. Der Job erfordert Nerven, viel Zeit und diplomatisches Geschick. Leader: Trotz demokratischer Entscheidungsfindung braucht jeder Clan einen Boss. Dieser führt nicht nur im Spiel, sondern koordiniert auch alle Aktivitäten und Geschehnisse rund um den Clan. Taktiker: Dieser Counterstrike-Profi checkt alle Karten, analysiert Schlüsselpositionen und schlägt Einsatzmöglichkeiten und Waffen für alle Spieler vor. Dazu hat er jede Map bis in den letzten Winkel erforscht und mit allen Waffen Erfahrungen gemacht. Personalchef: Mindestens ein Clan-Mitglied hält immer die Augen offen nach neuen Talenten und surft regelmäßig zu den Personal-Sites anderer Clans. Stimmen Skills und Chemie, wird der potenzielle Neuzugang zum Bewerbungsspiel eingeladen. Trainer: Diese Position können alle Spezialisten des Teams ausfüllen, indem sie ihr Wissen gezielt an die Kollegen weitergeben."(TAMM 2001.9)

Je offener und ernsthafter sich ein Clan zeigt, umso mehr Mitglieder hat er. Der ping-of-death-Clan beispielsweise entwickelte sich von einem *"10-Mann-Team zu einem der erfolgreichsten Clans in Deutschland mit derzeit 65 Members und 7 Teams."*(eXceed 2001) Nach Spieleraussage verstehen die Spieler allein die Zugehörigkeit zu einem Clan bereits als gewisse Leistung im Sinne von Spielstärke. Ist der Clan dann noch dazu in einer der Ligen erfolgreich, kommt es nach Spieleraussage *"zu einer kaum zu verleugnenden Form von (Star-) Ruhm und Bekanntheit."*

Neue Clan-Mitglieder müssen sich in Test-Spielen beweisen oder bekommen eine Probezeit.[60] *"Diese Neulinge oder auch ‚Kadetten' werden von den erfahreneren Veteranen an die Hand genommen und in die Geheimnisse des jeweiligen Spiels eingeführt."* (Schmitz 2000b.46) Fast

alle Clans verlangen von ihren Mitgliedern, dass sie keinem zweiten Clan beitreten oder angehören. Ausscheiden und schnelles Eintreten in einen anderen Clan, das "Clan-Hopping", wird in der Clan-Szene kritisch betrachtet.[61]
Die COUNTER-STRIKE-Spieler benutzen Begriffe wie "aimen" (Zielen), "Jumpbots" oder "strafen" (zur Seite ausweichen), die Außenstehende oft nicht verstehen. Teilweise benutzen Spieler den Begriff "Familie", wenn sie von ihrem Clan berichten:
"Und ich sage bewusst Familie, da man dieses Wort wohl perfekt für das nehmen kann was damals bei uns abging! Viele Clans oder auch Sportmannschaften sagen das sie eine Familie seien, sich perfekt verstehen und Erfolg haben! (...) Ich will hier nicht den Clan meinen Eltern, Freunden oder Verwandten vorziehen, ich würde ihn viel mehr den Bekannten bzw. Leuten die man gern hat, zuordnen. Und ich denke, und davon wird mich niemand abbringen können, ihn als Familie bezeichnen zu dürfen! Er hat meine Familie, die ich vor allem vorziehe, nicht ersetzt, sondern er hat sie erweitert!" (Phillipus 2002.8)

9. LAN - "Manche bekommen in den drei Tagen nur zwei, drei Stunden Schlaf."

"Was man bisher in den Medien gesehen hat, ist nicht mehr, als dass sich hundert Verrückte treffen, die nur im Blutrausch sind. Aber so ist es nicht. Auch in Deutschland wird die LAN-Party-Szene kommen." (DELTA-FORCE-Party-Organisator Thomas Börner in einem Interview mit Rainer Fromm, in: Fromm 2002.153)
"Die Anzahl der LAN - Partys verdreifachte sich in den Jahren 1999 und 2000 von 500 auf 1500, die Anzahl der Spieler in der gleichen Zeit von 1500 auf 130 000. In Sachsen-Anhalt finden allein in der Zeit von Mai bis Juli 2002 neun Veranstaltungen, mit einer Teilnehmerzahl von voraussichtlich 1300 Spielern, statt."(Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V. 2002.2)[62]

Die LAN-Veranstaltungen und deren Teilnehmerzahl wächst stetig. Die "Party-History" der bei der Website Planet-Lan.de eingetragenen Veranstaltungen beginnt im ersten Quartal 1999. Dort finden sich für diesen Zeitraum acht LANs eingetragen. 2000 beträgt die Zahl der LANs im ersten Quartal über 250 und 2002 im ersten Quartal über 630 im deutschsprachigen Raum.[63] Dabei schwankt die Teilnehmerzahl zwischen 10 und 2000, während sie 1999 zwischen 0 und 400 lag.[64] ,

LAN-Party mit 100 Teilnehmern in Brake/Utw.

Initiatoren und Organisatoren von LANs sind jugendliche Computerspieler. Ihre Computer verfügen neben der üblichen Hardware-Ausstattung zusätzlich über eine Netzwerkkarte, die den Anschluss an ein Computernetz ermöglicht. Die Geschichte des Spiels über ein Computernetzwerk geht bis in die späten 60iger Jahre zurück. Der Netzwerk-Boom brach jedoch erst mit Ego-Shootern wie DOOM oder Echtzeitstrategiespielen wie WARCRAFT 2 los. Die Spieler trafen sich privat und brachten ihre Computer mit. Doch bald wurde die Zahl der Mitspieler zu groß für solch private Örtlichkeiten wie Wohnzimmer oder Party-Keller. Die lockeren Gemeinschaften teilten zwar immer noch dasselbe Interesse, hatten aber nicht die Logistik eines Clans für das Ausrichten von größeren LANs.

"Die VeranstalterIn nennt man auch das Orga-Team (Organisationsteam), das sich nicht selten aus einem beheimateten Clan zusammensetzt. Dieses Team übernimmt in den meisten Fällen (in den wenigsten Fällen muss dies von professionell betreuenden Erwachsenen, wie Sozialpädagogen übernommen werden) die komplette Organisation. Ausgehend von der Raumplanung (Wo sitzt wer?) über Stromverteilung und Netzwerk-Infra-Struktur bis hin zum Catering (Verhandlungen mit örtlichen Pizzerien)."(Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V. 2002.2)

LAN-Party: Die durchschnittliche Dauer beträgt 48 Stunden

Die Clans werden bei der Ausrichtung der LANs nicht selten von bundesweit und international agierenden Herstellern unterstützt, welche LAN-Hard- und Software vertreiben.[65] Mit weiteren regionalen Sponsoren und Eintrittsgeldern versuchen die Veranstalter die Kosten zu decken, welche sich auf Stromkosten, Gerätemiete für die Netzwerk-Hardware und Raum- bzw. Hallenmiete beziehen. Durchschnittliche Dauer einer LAN liegt, vielleicht schulbedingt, durchschnittlich bei 48 Stunden, von Freitagabend bis Sonntagnachmittag. In dieser Zeit sitzen die Teilnehmer jedoch nicht nur vor den Bildschirmen, sondern nutzen sie zur Kontaktpflege oder schließen neue Bekanntschaften. Es gibt neben "Spaß haben" unterschiedliche Gründe für die Spieler an einer LAN teilzunehmen:

- sich im Wettbewerb mit anderen im Turnier zu messen;[66]
- Software über das installierte Netz von anderen Rechner zu "saugen";
- sich mit Gleichgesinnten treffen;[67]
- Face-to-Face-Kontakt mit Spielern, mit denen sonst nur Online über das Internet gespielt wird;[68]
- technische Gründe die Geschwindigkeit im Netzwerk betreffend.[69]

Auffällig [70] ist das Fehlen von aggressivem Verhalten wie Schlägereien[71] oder übermäßiger Alkoholgenuss [72] auf LANs. Aufgrund der Öffentlichkeit der LANs versuchen die Organisatoren auch gesetzlichen Auflagen nachzukommen.
Es gibt schon seit einiger Zeit LAN-Organisatoren, die sich hinsichtlich des Kinder- und Jugendschutzes intensiv Gedanken machen. So haben sich in der Szene einige Regeln etabliert, die auch über das Internet publiziert werden. Demnach versuchen die OrganisatorInnen folgende Bereiche von vorn herein mit den Gästen zu klären:

- Ü18-Frage und entsprechende Folgeschritte[73]
- Anmelde-, Kontrollformalitäten, eventuell Erklärung der Eltern
- "gute Sitten"
- Waffen
- Rauchen, Alkohol
- Haftungsfragen
- Gewalt, Politik
- Raubkopien
- Technikeinsatz
- zwischenmenschliche Konflikte
- Organisationsteam
- finanzieller Beitrag. (Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V. 2002.8)

Die Spannbreite der LAN-Partys, "mit dem Flair der Anfänge", bis zu kommerziellen Großveranstaltungen zeigt eine Entwicklung auf, die an die Entwicklung der Techno-Szene erinnert, deren Veranstaltungen zunächst in Kellern und leerstehenden Fabrikhallen als Insider-Tipp begannen und sich zu einem kommerziellen Markt mit solchen Groß-Veranstaltungen wie die Love-Parade in Berlin entwickelte. Einige Spieler sind mit dieser Entwicklung nicht zufrieden:
"Spätestens hier stellt sich die Frage, an der sich die Geister scheiden werden. Kann man überhaupt noch von einer 'LAN-Szene' sprechen oder müsste man nicht schon 'LAN-Party Branche' sagen? Und vor allem: Wollen wir diese Entwicklung?"(Overclock 2002)

10. E-Sport - "Das Spiel soll für das Turnier geeignet sein und stabil laufen."

"Am Anfang war die Community (Online-Gemeinschaft) noch recht klein, auch die Presse hat sich kaum für uns interessiert. Server wurden irgendwo in Unis oder Firmennetzwerken entdeckt. Eine echte Subkultur. Durch "Unreal Tournament" und "Counter Strike" hat die Szene ein unglaubliches Wachstum erfahren - mit allen Vor- und Nachteilen. Mit Spielservern kann man sich heute totschmeißen. Ligen und LAN-Partys gibt es wie Sand am Meer. Immer jüngere Spieler können aufgrund von Flatrates am Online-Spektakel teilnehmen. Der Markt ist erschaffen, Unternehmen wittern nun ihre große Chance und Marktforscher definieren ihre Zielgruppe. Der Weg ist geebnet für das Schlagwort des Jahres: E-Sports."(PC Action, 12/2000.35 zitiert von Fromm 2002.139)
"Es sind im Grunde Zeit-kritische Spiele, bei denen man sehr schnell und folgerichtig reagieren muss. Darin finden viele Spieler eine Art sportliche Betätigung, die sie, wenn sie miteinander spielen, immer weiter ausreizen und durch Training verbessern. Also im Grunde nach der Devise: Mord ist Sport." (Jürgen Fritz im Interview mit Stefan Krempel in: Krempel 2002)

(DkH|Monsti): Dabei kann derzeit in Deutschland keiner von Computerspielen leben!
(DkH|Dogma): dann ist der Schritt in richtung proGaming gemacht
(DkH|Dogma): es geht in Wirklichkeit hier nur um gesponsortes Hobby
(DkH|Dogma): allerhöchstens Amateursport
(DkH|Dogma): doch auch den Begriff Sport würde ich derzeit nicht auf CS anwenden
(DkH|Dogma): dazu fehlen die klaren Regeln und der faire Wettbewerb
(Interview mit dem Clan "DkH Deutschlands kranker Horde", http://www.counter-strike.de/scene/dkh.html, 17.7.2002)
Nach Spieleraussage ist es für viele Teilnehmer von LAN-Partys mittlerweile interessant geworden, in so genannten "Ligen" "ernsthaft" zu spielen. Die Ligen wurden geschaffen, um eine dauerhafte Vergleichbarkeit der Clans untereinander zu ermöglichen. Dabei ist *"ein Clan-War (...) nicht per se ein Liga-Wettkampf, sondern sehr oft einfach nur der Versuch herauszufinden, wer der Bessere ist (...) meistens ein inoffizielles Kräftemessen ohne Einfluss auf irgendeine Liga. Sind solche Clan-Wars relevant für eine bestimmte Liga, wird dies in der Regel durch Voranstellen des Ligen-Kürzels gekennzeichnet, z. B. ESPL-War, CPL-Match."*
Es gibt aber auch kommerzielle Interessen, *"Schnittstellen zwischen Freizeitverhalten und Profitum"* (Fromm 2002.137), welche die Ligen in Deutschland etablieren wollen und teilweise nach Meinungen einiger Spieler auch "pushen".[74] Verschiedene Hersteller vergeben mittlerweile hohe Preisgelder. So stellte Intel beispielsweise in der Cyberathlete Professional Leaque (kurz: CPL) auf der CPL's Pentium® 4 Processor Winter Event 2002 in Dallas vom 18. bis zum 22. Dezember 2002 ein Preisgeld in Höhe von 100.000 US-Dollar für COUNTER-STRIKE zur Verfügung. Die internationale CPL wurde am 26. Juni 1997 gegründet, *"to establish computer game competitions as a viable spectator sport."*[75] Die CPL veranstaltet international LAN-Turniere. Auf der Website finden sich täglich neue Berichte über die Turniere, eine "World-Ranking-List" und Videos der Veranstaltungen zum Download. Andere Web-Sites wie die

semiprofessionelle HL-Gamer-TV[76] bieten Übertragungen von nationalen und internationalen Turnieren an und auch Fernsehsender überlegen, ob sie große Turniere im Internet übertragen. (vgl. Fromm 2002.124)
Die Computerspiel-Turniere vergleichen Spieler, aber auch Beobachter mit Fußball-Turnieren:
"Die 15-minütigen Spiele, in denen ein Clan gegen den anderen antritt, sind in der Tat organisiert wie ein Fußball-Turnier."(Baumgärtel 2002)
"Der spielt mit einem anderen Clan, wie ein Fußballverein mit einem anderen Fußballverein, genauso läuft das hier." (Spieler-Vater Richard Agel im Interview mit Rainer Fromm in: Fromm 2002.145)
In den Liga-Turnieren zählt Leistung, Schnelligkeit und Teamarbeit. Bei QUAKE3-Turnieren werden beispielsweise die Grafik-Details auf niedrig gesetzt, damit soviel Rechenkapazität wie möglich in die Spielgeschwindigkeit geht. Spieler mit Ambitionen, in einer Liga aufsteigen zu wollen, müssen dafür länger und ausdauernder trainieren.
"Man muss, wenn man in einer Weltliga mitspielen möchte, schon fast den ganzen Tag trainieren. Da haben meiner Meinung nach auch die Schüler die besten Karten. Die kommen um eins, halb zwei von der Schule nach Hause, können sich an das Ding setzen und trainieren bis abends können." (Clan-Spieler im Interview mit Rainer Fromm. In: Fromm 2002.149)

11. Pädagogische Bedenken und Überlegungen

Nichtspielende Erwachsene stören sich nicht erst seit Erfurt daran, dass Kinder und Jugendliche Ego- oder Taktik-Shooter wie COUNTER-STRIKE spielen. Diese Welt erscheint ihnen fremd und gefährlich, wenn nicht sogar ungesund.[77] Dies mag auch am Medium liegen, welches immer noch neu ist für die Buch- und auch für die Fernseh-Generation. Selten finden sich in Berichterstattungen solche optimistischen Sichtweisen wie:
"Es zeigt ganz neue Möglichkeiten auf, wie man den Computer benutzen kann: zur Kooperation und Kommunikation in dreidimensionalen, digitalen Räumen. Counterstrike ist die Wirklichkeit gewordene Virtuelle Realität,

von der Anfang der neunziger Jahre in kalifornischen Start-up-Firmen geträumt wurde." (Baumgärtel 2002)

Koketterie über die Unkenntnis der Erwachsenen: Welche COUNTER-STRIKE-Map ist bei den Spielern am beliebtesten? (http://members.tripod.com/gundalph_from_mordor/)

Was Mitglieder einer Buch-Generation auf den Computer-Monitoren sehen, weckt bei ihnen Befürchtungen und Sorgen. Im Stich gelassen von einer Medienwirkungsforschung, die keine verlässlichen Ergebnisse hinsichtlich der Wirkung von Gewaltspielen erbringen konnte, helfen sich jene, welche das Phänomen Ego-Shooter/Gewaltspiele/Counterstrike bzw. die Faszination der Kids dafür verstehen wollen, mit dem Rückgriff auf Vergleichbares:
"Nach wie vor versetzt mir die Spielsprache einen kleinen Schock. Ein makabres Vokabular aus Mord, Todschlag und Ballistik. Die Stimmung auf der LAN- Party war für mich eine Mischung aus Kontaktfreude und Naivität, erinnerte mich an die Stimmung eines Woodstock-Festivals. Seitdem ich Steffen kenne, frage ich mich auch, ob ich - die ich nie Counterstrike gespielt habe - das Recht habe, ihn wegen seines digitalen Hobbys zu verurteilen oder ihn zu beargwöhnen, während man uns seit mehr als 40 Jahren zeigt, wie cool und heldenhaft es ist, James Bond zu sein."(Anmerkungen der Autorin Francesca D'Amicis zu dem

Fernsehbeitrag "Erschießt alle!" auf
http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/0,1872,2008580,00.html
Über 20 Jahre liegen zwischen Woodstock/ James Bond und dem Phänomen COUNTER-STRIKE. Für eines könnte der Vergleich vielleicht stimmen: Wie Woodstock und James Bond damals weist heute COUNTER-STRIKE auf gesellschaftliche Problemlagen wie zum Beispiel Angst vor Terrorismus und allgemeinem Erfolgsdruck hin. Im Folgenden werden zwei Aspekte aufgegriffen, welche sich dem Autor unmittelbar durch die Auseinandersetzung mit COUNTERSTRIKE ergeben haben. Dabei ist festzuhalten, dass an dieser Stelle keine ausführlichen Antworten geliefert werden können und sollen. Erst einmal bleiben Fragen:

- Kommt in der Faszination für COUNTERSTRIKE ein Waffenfetischismus bei Jugendlichen zum Ausdruck?
- Aus welchen Gründen sind insbesondere Jungen und Männer von Spielen wie COUNTERSTRIKE fasziniert?

11.1. Waffenfetischismus

Hinsichtlich der Benutzung von Waffen in dem Spiel gehen die Meinungen auseinander. Petra Schmitz befand in ihrem Kommentar zu COUNTER-STRIKE, dass die Waffen nicht nur wie echte Vorbilder aussehen, *"sondern [die Waffen, JW] verhalten sich auch so."* (Schmitz 2000a.75). Nach den Aussagen der Spieler[78] handelt es sich hier bei der Darstellung / Umsetzung aller in COUNTER-STRIKE verwendeten Waffen um idealisierte Abbilder, die mit den jeweils realen Vorbildern gar nichts gemeinsam haben (sieht man von der Bezeichnung und dem Aussehen mal ab). Obwohl die Spieler in diesem Spiel lediglich mit virtuellen Abbildern schießen, scheinen Bezüge zur Realität jedoch nicht immer ohne Reiz zu sein. So finden sich auf den verschiedenen Web-Sites bei den Waffenbeschreibungen neben den Abbildungen der sogenannten "Waffen-Skins" des COUNTER-STRIKE-Spiels oft auch Fotografien der realen Waffenvorbilder.

Die virtuellen Waffen sind auf der Website verknüpft...

... mit Abbildungen der realen Waffen.

Dem nicht-mitspielenden Beobachter fällt bei COUNTER-STRIKE nicht nur die realistische Darstellung der Waffen negativ auf, weil diese in seinen Augen gewaltverherrlichend wirkt, sondern die gesamte Spielgrafik und -handlung. Dabei sei hier nur am Rande bemerkt, dass die Beschäftigung mit dem Tod im Spiel nichts Neues ist. Neu ist allerdings, behauptet Lange, die Konkretheit der Computerspiele.
"Während sich in den traditionellen Spielen das Spielgeschehen auf einer mehr oder wenigen symbolischen Ebene abspielt, treten in den digitalen Spielewelten konkrete Figuren in einem individuellen Lebensumfeld auf. Mit der sich weiterentwickelnden Technologie sind sie mittlerweile fast so lebensecht gezeichnet wie Roman- oder Filmfiguren. So ist es nicht verwunderlich, dass der Tod in Computerspielen uns wesentlich näher geht

als in den eher symbolisch gehaltenen traditionellen Spielen. "(Lange 2002.94)

COUNTER-STRIKE (amerikanische Version): Neu ist die Konkretheit des Todes im Spiel

Durch die Möglichkeiten und ständige Verbesserung der Spielgrafik und der Animationen erlangen Sterbeszenen eine immer höhere Realitätsnähe. Eine Medien- bzw. in diesem Fall Rahmungskompetenz liegt in der Fähigkeit, Wirklichkeit und Virtualität voneinander abgrenzen zu können. Medienpädagogik eine als quasi losgelöst und eigenständig arbeitende pädagogische Disziplin kann nicht bei Kindern und Jugendlichen Rahmungskompetenz schulen und Empathie entwickeln. Aber deren selbstverständliche Einbettung in Erziehungsprozessen jeder Erziehungsinstanz (Elternhaus über den Kindergarten, Schule und außerschulischer Bildung) könnte dafür Sorge tragen.
"In wirklichkeit würde ich glaube ich kotzen wenn der neben mir nen kopfschuss kriegt." (Forumsbeitrag von chaot 4ever am 18.09.2001 im Diskussionsboard "Gewalt in Computerspielen" auf http://www.cs4players.de/forum_topics.php?BOARDID=19)

11.2. Faszination von Jungen und Männern an COUNTER-STRIKE

Für Mädchen ist ein PC kein "technischer Spielplatz" wie für Jungen und Männer. Das weibliche Verhältnis zum Computer ist *"stark*

nutzenorientiert", und es gibt nach Aussage von Fachleuten wie die Medienforscherin Sabine Feierabend beim SWR " (...) allerdings auch kaum PC-Spiele, die für Mädchen inhaltlich interessant sind." (Schmidt 2001). Spiele-Hersteller beziffern den Anteil weiblicher Kunden *"sogar nur auf 5 Prozent"*. (Klinge 2002.42)

Obwohl ab und an Mädchen bzw. junge Frauen COUNTER-STRIKE auf LAN-Partys spielen, sind sie immer noch in der Minderheit.[79] Oftmals geht es auch um feministische Aspekte, wenn Frauen in diese Spielwelt einsteigen.[80] Die Aufnahme in einen Clan, welcher dann ein so genannter "gemischter" Clan wird, gelingt zwar guten Spielerinnen. Die meisten COUNTER-STRIKE-Spielerinnen gründen jedoch eigene Clans, in die nur Mädchen und Frauen aufgenommen werden.[81] Mittlerweile gibt es auch eine eigene "Female Ladder" (dt. Frauenliga).[82] Auf gängigen LAN-Partys findet sich jedoch eine Männerwelt.

"Auf den meisten Bildschirmen laufen Ego-Shooter-Spiele: Der Spieler rennt durch die Labyrinthe auf der Suche nach Gegnern, Waffen oder Munition. Auf manchen Monitoren räkeln sich halbnackte Frauen. Lan-Parties sind reine Männerveranstaltungen." "Mal gut, mal böse". Frankfurter Allgemeine Zeitung, 13.05.2002, Nr. 109 / Seite 11

Grundsätzlich passen die Spielangebote der Ego-Shooter *"nicht zu den Mädchen und zu deren Lebenswelt"*.(Schmidt 2001) Der Wettkampfaspekt spielt bei ihnen *"kaum eine Rolle"*. (Klinge 2002.43) Wenn Mädchen und Frauen spielen, dann am liebsten Aufbauspiele wie DIE SIMS, Adventures wie MONKEY ISLAND oder Rollenspiele wie BALDUR'S GATE[83], in denen es um die Entwicklung von einem oder mehreren Charakteren mit Story-Hintergrund geht. Der Unterschied im Spielverhalten zwischen Frauen und Männern ist besonders "gravierend" bei Ego-Shootern: *"nur 5,3 Prozent der Frauen, aber 26,3 Prozent der Männer spielen diese."* [84]

Gründe dafür, dass Computerspiele eher Jungen und Männer ansprechen als Mädchen und Frauen, legte der Autor schon an anderer Stelle dar. (Wiemken 2001.82-85) Computerspiele können, wie auch andere Medien, in ihrer Funktion als Fortsetzung von Mythen verstanden werden als Konstruktionsräume oder auch als Einübungsinstanz für Männlichkeit.

Speziell Ego-Shooter sprechen das Rollenbild des "einsamen Wolfs" an, der allein in einer ihm immer fremd bleibenden Umgebung ohne Freunde gegen alle kämpfen muss. (vgl. Schindler/Wiemken 1997.) Als Erklärungsansatz von COUNTER-STRIKE und der Clan-Bildung soll an dieser Stelle das hegemoniale Männlichkeitsmodell stehen, welches Edith Wölfl beschreibt. In diesem Modell stehen Jungen unter ständigem Konkurrenzdruck gegenüber anderen Jungen. *"Sie [die Jungen, JW] leben mit einem Zwang zur ständigen Überlegenheit. Dominanz über Andere gilt als Selbstwertbestätigung."* (Wölfl 2001.24) Gewalt ist dabei ein wichtiges Mittel in dem Bildung und der Aufrechterhaltung von männlicher Identität.
"Gewalt ist somit ein Teil ihrer Vorstellung von Identität, ein Stilmittel, über das Männlichkeit beweisen und zugleich hergestellt wird. (...) Aus dem vielfältigen Repertoire an Geschlechterbildern modelliert er sich einen gewalttätigen männlichen Androiden, dessen Konstruktion nicht im Anatomischen, sondern im Imaginären gründet."(Wölfl 2001.14)
Dass in der neuen Informationsgesellschaft sich neue gesellschaftliche Formen und Gruppierungen bilden werden, darauf wies schon der Philosoph Villem Flusser hin.[85] Der Begriff "Clan" kann nach Meinung des Autoren mit dem Begriff der "Bande" gleichgesetzt werden, denn dieser entspricht bei näherer Betrachtung dem Clan-Wesen.[86] Banden besitzen die gleiche systematische und inhaltliche Merkmale, wie sie in dem Abschnitt über Clans herausgearbeitet worden sind: Initiationsriten, gemeinsame Ziele, innere Struktur durch eigene Regeln und Hierarchien, Abgrenzung durch eigene Sprache und durch ein eigenes Normen- und Wertesystem und Eingeschlechtlichkeit. Dabei soll Bande hier allerdings nicht als juristischer Begriff aus dem Strafrecht benutzt werden, sondern eine strukturierte männliche Cliquenbildung bezeichnen. Solche dienen im hegemonialen Männlichkeitsmodell bei Wölfl als *"Institutionen männlicher Bindung und Kameradschaft"*, welche nicht nur zur Kontrolle über Andere dienen, sondern auch wieder *"Nähe zu anderen Männern"* zulassen. *"Dort werden Zuneigung und das Bedürfnis nach anderen Männern nicht mehr als aktive Angriffe wie unter Kindern ausgelebt,*

sondern in Sekundärbefriedigung umgewandelt." (Wölfl 2001.25) Unter dieser Betrachtungsweise gerät das Spielen von COUNTER-STRIKE und die Mitgliedschaft im Clan zu einer öffentlichen Zurschaustellung von Männlichkeit, welche altbekannte männliche Rituale wie Kampf, Männerkameradschaften und Heldenverehrung mit einschließt. Problematisch erscheint dem Autoren jedoch die Altersspanne, in der COUNTER-STRIKE gespielt wird. Bandenbildung zählt als Übergangsritual auf dem Weg vom Kind zum Erwachsenen mit zu den Bestandteilen *"traditioneller Pubertätsrituale"*. (Urech 1998.4) Jugendliche können in der Bande, wie auch in der Peer-Group, *"Sicherheit und Geborgenheit durch die Unterwerfung unter die Normen der Gruppe zu gewinnen"* und *"(...) in der Gruppe jenen Status und jenes Prestige erlangen, welches ihnen in der Erwachsenenwelt verwehrt wird"*. (Schmierer/Weilnböck 1997.13) Zum Leben in der Bande gehört nach der Trennung und dem Übergang als ein festes Element die Einfügung zurück aus der Bande, hier dem Clan und dem Leben auf einer LAN zurück in die Gesellschaft. Dies bezieht das Finden des eigenen Weges und das Erkennen der eigenen Möglichkeiten gekoppelt mit der Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung mit ein. Nach Meinung des Autors ist es daher verständlich, wenn 15-jährige Jungen sich im Internet oder auf LANs in virtuellen Arenen gegenseitig "abballern".[87] Wenn 30-jährige Männer jedoch den Großteil ihrer Freizeit in einen Clan stecken, um dort eine gesellschaftliche Position zu besetzen oder in das COUNTER-STRIKE-Training ihre Freizeit investieren, um gesellschaftliche Anerkennung zu erhalten, ist dies kein Problem des Spiels COUNTER-STRIKE, sondern ein gesellschaftliches Problem. Die Beschäftigung mit COUNTER-STRIKE scheint in den Augen des Autors für eine Erlebniswelt eines 15-jährigen Jungen ausreichend und spannend zu sein, und zudem mit einer der letzten "Räume", den Jungen als unkontrollierten Erfahrungs- und Spielraum besetzen können.[88] Wenn jedoch "erwachsene" Männer regelmäßig COUNTER-STRIKE spielen, stellt sich dem Autor die Frage: Haben die nichts Besseres zu tun? COUNTER-STRIKE bietet eine Welt, *"die man bewältigen kann, wenn man sich an die Regeln hält"*. (Baumgärtel 2002) Ziel der Pädagogen sollte es

im Zusammenhang mit COUNTER-STRIKE nicht ausschließlich sein, Jungen den Zugang zu COUNTER-STRIKE zu verwehren. Eher sollten sie mit den Jungen zusammen überlegen und auch daran arbeiten, wie Perspektiven und Aufgaben für junge Männer in der Realität geschaffen werden können, um die Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung und eine Beteiligung an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen reizvoller und leichter zu gestalten. Dass Jungen Lust haben und dazu fähig sind, sich eine Welt zu eigen zu machen und nach ihren Vorstellungen einzurichten, beweist die Welt von COUNTER-STRIKE, der Clans und LANs. Pädagogik und auch Politik sind gefragt und gefordert, ihnen reale Räume anzubieten und sie in reale Räume hinein zu erziehen.[89]
"Draußen im Foyer liegt ein Zeitungsartikel, der Computerspiele kritisiert. Jemand hat einen Kommentar darunter gekritzelt: 'Wenn die letzte Lan geschlossen, Counter-Strike verboten und das Internet zensiert ist, werdet ihr merken, daß man seine Kinder doch erziehen muß.'" ("Mal gut, mal böse". Frankfurter Allgemeine Zeitung, 13.05.2002, Nr. 109 / Seite 11)

12. Literaturverzeichnis

Adger (Frank Braade). 2002. CS-YASG: Counter-Strike - Yet Another Strategy Guide. http://www.counter-strike.de/strategien/

Baumgärtel, Tilman. 2002. Hol die Geiseln aus dem Keller . Ein neuer Jugendkult: Auf ihren LAN-Partys kämpfen Computer-Kids in einer vollständig virtuellen Welt. In: DIE ZEIT 32/2002 (http://www.zeit.de/2002/32/LAN)

eXeed-News - Deutsche Unreal Tournament 2003 Community. 2001. Clan 'pod': Viertes Jubilaeum. Interview mit dem Clangründer. (http://eXceed.gamesmania.de/article.php?sid=515)

Flusser, Villem. 1992. Ins Universum der technischen Bilder. European Photography. Göttingen

Fromm, Rainer. 2002. Digital spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger. Schüren Presseverlag Marburg

Ganser, Niels 'dePOLL'. 2002a. Einführung in Counter-Strike. In: G-News 2002

Ganser, Niels 'dePOLL'. 2002b. Reaktionen auf 2 Zeitungsartikel. In: G-News 2002

Gibson, Steve. 2001. The Attraction of Counter-Strike. Shugashack-Editorial. http://www.shacknews.com/extras/e_counterstrike/

G-News - the Newspaper for Gamers by Gamer-Entertainment. Sonderausgabe #1. 15.05.2002

Jenkins, Henry. 1998. "Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces. In: Justine Cassell and Henry Jenkins. Ed. From Barbie to Mortal Combat. Massachusetts Institute of Technology. S.262-297

Klinge, Heiko. 2002. Was Frauen wollen. Die Spielerinnen kommen. In: GameStar. Die ganze Welt der PC-Spiele. Heft 9. IDG Entertainment Verlag GmbH. München. S. 42-48

Krempel, Stefan. 2002. Mord ist Sport. Telepolis. http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/12440/1.html. 30.04.2002

Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V. 2002. LAN-Party - ein Thema für den Kinder- und Jugendschutz in Sachsen-Anhalt. Magdeburg

Lange, Andreas. 2002. Extra-Life. Über das Sterben in Computerspielen. In: Zentralinstitut und Museum für Sepulkralkultur. Ed. game_over. Spiele, Tod und Jenseits. Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V. Kassel. S.93-104

Mertens, Mathias/ Meißner, Tobias O. 2002. Wir waren Space Invaders - Geschichten vom Computerspielen. Eichborn AG, Frankfurt am Main

Overclock. 2000. Hauptberuf LAN-Gamer - "Wie man sein Hobby zum Beruf macht" PlanetLAN eZine Ausgabe 03/2000. http://www.planetlan.de

Overclock. 2002. Aussichten auf das Jahr 2002. "2002 - die Rekordjagd geht weiter". In: PlanetLAN eZine Ausgabe 01/2002. http://www.planetlan.de

Phillipus, Benjamin 'px|flash. 2002. Nur ein Clan...? In: G-News 2002

Rolston, Bruce. 2000. The Secret Life of Gooseman. http://www.avault.com/articles/getarticle.asp?name=gooseman

Schindler, Friedemann/ Wiemken, Jens. 1997. DOOM "is invading my dreams" - Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr. Ed. Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S.289-290

Schmidt, Marion. 2001. Kaffee statt Konsole. Mädchen und Frauen finden Computer nützlich, aber nicht unterhaltsam. http://www.berlinonline.de/wissen/berliner_zeitung/archiv/2001/1127/medien/0005/, 27.11.2001

Schmierer, Thomas/ Weilnböck, Renate. 1997. Jugendliche und Beziehungen zur sonstigen sozialen Umwelt. Thema 8. Seminar aus Erziehungswissenschaft: Entwicklung im Jugendalter. Leiter: Werner Stangl. Johannes Kepler Universität Linz. http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at:4711/JUGENDPSYCH/JUGENDPSYCHREFERATE96/Thema8.html#7., 05.08.2002

Schmitz, Petra. 2000a. Counterstrike Beta 6.6. Multiplayer-Addon zu Half-Life. In: GameStar. Die ganze Welt der PC-Spiele. Heft 9. IDG Entertainment Verlag GmbH. München. S. 74-75

Schmitz, Petra. 2000b. Clan-Turniere. Die Elite der Actionspieler. In: GameStar. Die ganze Welt der PC-Spiele. Heft 8. IDG Entertainment Verlag GmbH. München. S. 44-48

Steinlechner, Peter. 2000. Ein Mods-Spaß. In: GameStar. Die ganze Welt der PC-Spiele. Heft 6. IDG Entertainment Verlag GmbH. München. S. 50-56

TAMM(-Clan). 2001. COUNTER-STRIKE - Das offizielle Buch. Future Press Verlag und Marketing GmbH. Hamburg

Urech, Cristian. 1998. Elemente von Pubertätsriten in aktuellen Jugendszenen. http://www.projuventute.ch/d/angebot/thema/1_98.html

Wiemken, Jens. 2001. Hardliner - Zeit für Helden?. In: Johannes Fromme und Norbert Meder. Ed. Bildung und Computerspiele. Virtuelle Welten 3. Leske + Budrich, Opladen. S.57-98

Wölf, Edith. 2001. Gewaltbereite Jungen - was kann Erziehung leisten?. Ernst Reinhardt Verlag. München Basel

Ein spezieller Dank gebührt Frank Braade (www.counter-strike.de) und seiner Geduld, den Autoren in COUNTER-STRIKE einzuführen.

13. Fußnoten

[01] Dieser Ruf ertönt zu Beginn jeder COUNTER-STRIKE-Runde.

[02] Zum Beispiel 1979 im MICROSOFT FLUG SIMULATOR (http://www.simflight.com/fshistory/), in diversen Arcade-Auto-Rennspielen oder Raumschiffsimulationen wie ELITE auf dem C-64.

[03] Sie diente dort der Orientierung in den riesigen Arealen, in denen sich die Figuren bewegten. In SUPER MARIO 64 sah der Spieler den Helden von hinten, um allerdings den Raum abzusuchen, schaltete er in eine 3D-Sicht um. Sie bot eine exaktere Positionierung der Spielfigur auf dem Spielfeld und gewährte einen Überblick, der die Third-Person-Steuerung ergänzte. In ZELDA half die Umschaltung auf 3D beim Schießen mit einer Schleuder.

[04] Davor boten schon auf dem C-64 Spiele wie BLUE MAX und GI-JOE eine 3D-Sicht auf Kriegsschauplätzen. Beim ersten First-Person-Spiel der Videospielgeschichte, BATTLEZONE (1979/1980), saß der Spieler in einem Panzer und musste andere Panzer abschießen. Dort war allerdings wegen der Vektorgrafik nicht klar auszumachen, ob der Schauplatz auf der Erde oder einem Planeten war. "Die Illusion, selbst im Panzer zu sitzen und auf die Umgebung zu gucken, war für die damalige Zeit so perfekt, dass die U.S.-Army bei Atari anfragte, ob nicht spezielle Trainingsversionen für Soldaten hergestellt werden können (...) Nicht nur, dass das Armaturenbrett eines Panzers und seine verschiedenen Steuermöglichkeiten simuliert werden mussten, (...) nein, auch die Szenarien auf dem Bildschirm mussten realen Krisenherden entsprechen und die Soladten vor Aufgaben stellen, die sie

später in der Realität wiedererkennen sollten." (Mertens/Meißner 2002.72)

[05] Das Kürzel id entspricht nach Mertens und Meißner nicht dem Wort "Identity", sondern eher dem Begriff "it", zu deutsch "es". " Passenderweise hieß sie id-software, wobei ‚id' nicht für , identity", Identität, stand, was ebenfalls Sinn gehabt hätte, sondern für das , Es' aus der Freudschen Persönlichkeitstheorie (...) Es war, als hätte man unser ‚Ich' direkt ins ‚Es' gebeamt, hinter die Schranken der Zensur und Unterdrückung von furchtbaren Vorstellungen (...) Wie im Albtraum rannten wir durch verödete Landschaften oder irrten durch verlassene, labyrinthische Gebäude. Ohne Ausweg. Allein mit den Monstern. Wie gern hätten wir in dieser Situation auf unser ‚Über-Ich' gehört, wie gern hätten wir Regeln des zivilisierten Zusammenlebens befolgt, aber wir hatten keine Chance." (Mertens/Meißner 2002. 161-162)

[06] *" So basiert z. B. das Verhalten der Waffen auf einem bestimmten mathematisch ausgedrücktem Modell (einer Funktion), aber die tatsächlichen Eigenschaften hängen von den an diese Funktion übergebenen Parametern ab, die wiederum durch ein Mod beeinflusst und verändert werden können. Wie diese Waffen dann im Spiel aussehen, ob sie z. B. Laserstrahlen verschießen oder Raketen, diese optischen Aspekte legt das Mod fest, kann dabei aber beliebig auf bereits existierendes Material der Originalversion zugreifen und eigenes Material hinzufügen, inklusive eigener Funktionen, welche die des Originalspiels komplett ersetzen."* (Ergänzung durch Frank Braade

[07] Skill kann sich zum einen auf die unterschiedlichen, vom Spiel angebotenen individuellen Fähigkeiten der Spielfiguren beziehen. Wenn im weiteren Verlauf des Artikel im Zusammenhang mit COUNTER-STRIKE der Begriff Skill verwendet wird, bezieht sich dies jedoch auf die Fähigkeiten der steuernden Spieler, da bei COUNTER-STRIKE alle Figuren dieselben Attribute haben. *"Obwohl Spieler oft (sinngemäß) äuß ern: ‚Der da hinten ist wirklich gut!' und sich so auf eine andere Spielfigur auf dem Bildschirm beziehen, meinen sie damit doch den diese Figur steuernden Spieler, was wiederum theoretisch auch eine AI (Abkürzung für Artificial Intelligence, dt.*

künstliche Intelligenz, JW) sein kann. Theoretisch deshalb, weil bislang keine AI veröffentlicht wurde, die den Computer Figuren in einer menschlichen Spielern vergleichbaren Qualität zu steuern. Geübte menschliche Spieler sind bis heute jeder AI in Actionspielen überlegen: Die AI mag Vorteile daraus ziehen, dass sie z. B. präziser zielen kann oder sich nie verirrt, aber sobald taktisches Vorausdenken und strategisches Planen gefordert sind, bleibt bisher jede AI auf der Strecke." (Frank Braade)

[08] Die amerikanische Zeitschrift PC-Gamer ging sogar soweit HALF-LIFE zwei Jahre hintereinander zum "Besten PC-Spiel überhaupt" zu küren. (http://www.half-life.de/, 02.08.2002) Siehe auch http://www.gameoftheyear.com/ "Half-Life, winner of 50 ‚Game of the Year Awards', ..."

[09] Schließlich benötigte die Modifikation das Hauptprogramm HALF-LIFE, was für den Hersteller einen größeren Abverkauf bedeutete.

[10] Der Distributor und der Hersteller Valve unterstützen jedoch nicht nur COUNTER-STRIKE-MODS, sondern überhaupt MODs, die auf HALF-LIFE aufbauen. Am 27. September 2001 veranstalteten die Firmen die dritte "Half-Life MOD Expo" in San Francisco, auf der Entwickler ihre MODs präsentierten. (http://www.half-life.de/)

[11] *"Being able to play something that you`ve created is such an awesome feeling, and it`s kept me going ever since."* (Interview mit Le Goosenman in Rolston 2000)

[12] *"(...) Le's Creations have been nothing if not idiosyncratic."* (Rolston 2000)

[13] *"The more I learned about terrorism and the forces that fight terrorism, the more enthralled I became, and it just sort of grew from there."* (Rolston 2000)

[14] *"Game-Engines haben eine eigene Art Programmiersprache, mit der bestimmte Funktionen ausgelöst und gesteuert werden, zum Beispiel die Kollisionsabfrage von Objekten, oder wie ein Würfel überhaupt aus Sicht der Daten aussieht und so weiter. Diese Anweisungen werden in einem Source-Code kombiniert. Aus diesem Source-Code wird nun nicht automatisch ein lauffähiges Programm, geschweige denn eine nutzbare Komponente. Dazu braucht es zumindest einen Compiler ('Übersetzer', wenn Sie so wollen), der*

entsprechend aus diesem Source-Code etwas für die jeweilige Game-Engine Benutzbares macht. Ein SDK enthält diesen eben diesen Compiler. Nur dieser Compiler alleine ist aber noch nicht ausreichend. Man muss als Programmierer auch wissen, welche Funktionen überhaupt wie von der Game-Engine erwartet, unterstützt und verstanden werden. Dazu gibt es eine (oder mehrere) Bibliotheken, in denen solche vordefinierten Funktionen mitgeliefert werden. Der Entwickler will (und soll) schließlich nicht jedes Mal neu das Rad erfinden. Dann ist es unheimlich nützlich und auch sinnvoll, wenn Compiler und Bibliotheken dokumentiert sind, d.h.: Handbücher, Manuals o. ä. sind enorm wichtig. Das alles zusammen ist grundsätzlich (und vereinfacht) ist ein SDK für Spiele. Was im Einzelfall für zusätzliche Tools neben dem Compiler mitgeliefert werden, ist vom Hersteller des SDKs abhängig. Der Lernaufwand für das Programmieren einer Game-Engine ist immens, weshalb die meisten Entwickler auch nur mit einer Game-Engine arbeiten: mehrere gleichermaßen gut zu beherrschen ist einfach zu aufwendig." (Erg. Frank Braade)

[15] http://www.counter-strike.net

[16] Allein elf Auszeichnungen mit Begründungen listet die internationale Fan-Site counterstrike.net auf (http://www.counter-strike.net/about.html, 07.08.2002).

[17] HALF-LIFE war der erste First-Person-Shooter, welches diese Steuerungsmöglichkeit nutzte. Inzwischen gibt es keinen Shooter mehr, der diese Steuerungskombination nicht nutzt.

[18] *"Die Maus-Keyboard-Problematik in Sachen Ergonomie führte übrigens zur Entwicklung der Maus mit mehr als 3 Tasten (nicht nur ausgelöst durch die Spieleindustrie, aber von dieser begeistert aufgenommen und gefördert) und in jüngster Vergangenheit auch zu diesem Produkt: Microsoft SideWinder Strategic Controller (http://www.microsoft.com/germany/produkte/overview.asp?siteid=10752)."* (Erg. Frank Braade) *"Das neuartige Eingabegerät sorgt dafür, dass sich die Spieler nicht mehr um Tastaturkommandos kümmern müssen, sondern sich voll und ganz auf das wichtigste konzentrieren können: den Sieg!."* (Microsoft-Presse-Text unter oben angegebenem Link)

[19] In der COUNTER-STRIKE-Profi-Ligen stellt oft der Veranstalter Hardware für Turniere zur Verfügung. *"Der Grund dafür und das Verbot, eigene Hardware mitzubringen finden sich in folgenden Überlegungen: Konfiguration aller Clients identisch, Rechen- und Grafikleistung aller Clients identisch, garantiert keine Cheats oder sonstigen unerlaubten Hilfsmittel: Es entscheidet das tatsächliche Können und nicht der bessere Cheat oder ‚dickere Geldbeutel' über Sieg oder Niederlage."* (Erg. Frank Braade)

[20] Hier irrt Schmitz, denn die Zeitspanne ist konfigurierbar und von Spielserver-Seite her einstellbar. *"Die Servervariable hierzu heisst , mp_roundtime' und kann Werte zwischen 1,0 und 9,0 (jeweils Minuten, Float (Gleitkommawert)) annehmen."* (Erg. Frank Braade)

[21] http://www.mapz.de/cshlp/

[22] Den Teams stehen neben diversen Waffen auch Ausrüstungsgegenstände wie Schutzwesten und -Helm oder Bombenentschärfungs-Kits zur Verfügung. Die grundlegenden Eigenschaften der Teams gleichen sich. Sie unterscheiden sich in vier Punkten: Waffenrepertoire, Ausrüstungsrepertoire, Aussehen und Missionsziel. (vgl. dazu TAMM 001.19)

[23] *"Wie auch bei den Player-Models, so kann das jeweilige äußere Erscheinungsbild und in begrenztem Umfange auch bestimmte Bewegungsmuster (sog. Skins) nach Gusto des Spielers verändert werden. Im Netz ist eine unüberschaubare Vielzahl sogenannter Custom-Skins zu finden. (...) Darüber hinaus haben Hostages ein durch die AI der GameEngine verursachtes (manche sagen ‚verschuldetes') Verhalten, auf das nicht unbedingt das Attribut , charakterlos' passt. Siehe dazu insbesondere auch: http://www.counter-strike.de/ unter Suchbegriff 'bender' (‚Bender' ist ein in der CS-Community sehr beliebter Comic, der oft genau den Nerv der Szene trifft und deren ‚Inneres' verbildlicht)."*(Erg. Frank Braade)

[24] *"Es ist dabei für die Bestrafung unerheblich, ob die Geisel absichtlich oder versehentlich getötet wurde. Es ist übrigens möglich, die Server so einzustellen, dass ein Spieler, der Geiseln tötet, vom Server gekickt wird (die Anzahl der dazu notwendigen getöteten Geiseln ist einstellbar), weshalb es äußerst riskant ist, Geiseln anzugreifen."*(Erg. Frank Braade)

[25] *"Herr Ganser bezieht sich wahrscheinlich auf eine ganz bestimmte Map, vermutlich cs_Assault. Dies ist eine sehr unausgewogene - und deshalb auch sehr unbeliebte - Map, auf die seine Aussage sicherlich so zutrifft. Auf anderen Maps sieht das jedoch meistens anders aus. Begonnen bei der Tatsache, dass es nicht auf allen Maps Lüftungsschächte gibt, weiter zu der Feststellung das solche - so vorhanden - manchmal extrem leicht zu verteidigen sind, bis hin zu der Feststellung das ‚leicht Verschanzen' lange nicht auf allen Maps und schon gar nicht überall und für jedes Team möglich ist."* (Erg. Frank Braade)

[26] *"Die Dauer des Zeitzünders (engl. 'Fusetime') wird vom Server bestimmt und liegt meist zwischen 35 und 45 Sekunden, wobei das Entschärfen ohne DefuseKit 10, mit 5 Sekunden dauert."*(Erg. Frank Braade)

[27] *"Vom Spieler werden dabei keine noch so abstrakten tatsächlichen oder technischen Kenntnisse im Umgang mit Sprengstoffen, Zündern o. ä. gefordert, um eine Bombe in Counter-Strike entschärfen oder platzieren zu können. Mausklick / Tastendruck reicht."*(Erg. Frank Braade)

[28] *"Es werden keine offiziellen es_Maps mehr mitgeliefert, die Funktionalität ist jedoch nach wie vor im Spiel vorhanden und kann in eigenen Maps genutzt werden."*(Erg. Frank Braade)

[29] Zusätzlich zu den erwähnten Karten, welche sich zu den vier Szenarien zuordnen lassen, sind so genannte Fun-Maps weit verbreitet, in denen die "klassischen" Szenarien ohne Eingriffe in die Spiel-Engine in völlig andere Spielweisen übertragen werden, die so vom Hersteller eigentlich gar nicht geplant / vorgesehen waren. *"Insbesondere durch originelle Spielziele, durch die Beschränkung der Verfügbarkeit bestimmter Waffen (z. B. nur Gewehre oder nur Messer) oder durch die Aufmachung, wie z. B. die so genannten Rats- und Mice-Maps (Ratten- und Mäuse-Maps), die den Spieler so klein wie eine Ratte oder Maus erscheinen lassen, in dem sie die Umgebung überdimensional groß nachbauen. Die Verbreitung solcher Maps ist durchaus hoch - ein Gutteil aller Server hat solche Maps im Programm, teilweise fest, teilweise können sie von den Spielern per Abstimmung geladen werden. Sie sind deshalb so beliebt, weil sie eine willkommene Abwechslung vom*

Gewohnten bieten - haben allerdings den Nachteil, dass sie - wenn ausschließlich gespielt - sehr schnell öde werden, da sich der Reiz schnell verbraucht. Funmaps gibt es, seit für CS Map-Editoren existieren."(Erg. Frank Braade)

[30] *"Custom-Maps sind in einigen Fällen nach real existierenden Örtlichkeiten erstellt worden und entsprechen diesen innerhalb der jeweils durch Game- und Grafik-Engine gesteckten Grenzen weitestgehend."* Nicht ohne Grund sind die Karten unbevölkert. *"Die erforderliche Rechenleistung steigt pro Figur im Spiel rasant an. Da auch (simulierte) Passanten solche Figuren wären, würde u. U. eine Map mit einem Dutzend Passanten einen schwächeren Server bereits gut auslasten, bevor auch nur ein Spieler das Feld betritt. Darüber hinaus sind potentielle ‚unschuldige Opfer' seitens der Spieler gar nicht gewünscht. Der Wettkampf - und als solcher wird CS schlussendlich seitens der Spieler empfunden: Herausfinden, wer der Bessere ist - soll ausschließlich zwischen den Spielern, aber nicht zu Lasten irgendwelcher Unschuldiger ausgetragen werden. Die Spieler möchten ‚unter sich' sein. Insofern werden die Maps als in sich geschlossene Arenen verstanden, und nicht als Teil einer offenen und lebendigen Architektur (Stadt, Fabrik, etc.), in der jeder, der sich in dieser Arena aufhält genau weiß, was er (oder sie) tut und mit welchem Risiko (für die Spielfigur)."*(Erg. Frank Braade)

[31] *"In Counter-Strike geht es primär darum ein bestimmtes Ziel zu erreichen und NICHT darum so viele Gegner wie möglich umzuschießen. Jedes Missionsziel ist in den 3 verschiedenen Szenarien genau definiert, kann jedoch durch die Ausschaltung des gegnerischen Teams umgangen werden. Taktisch klüger ist jedoch oft die Erfüllung des Primärziels."*(Ganser 2002.2)

[32] Ein Suizid wird in Spielerkreisen als unfaire Geldquelle angesehen und ist deshalb in Ligen pauschal verboten.

[33] Erkenntlich an einem Einkaufswagensymbol wie es auch im Internet in Online-Shops anzutreffen ist.

[34] Äußerungen in diesem Beitrag, die mit "nach Spieleraussage" verknüpft sind, beziehen sich auf die Diskussionsbeiträge von Frank Braade.

[35] *"Sieht man aber mal auf die Server, so werden dort eher wenige*

unterschiedliche Waffen verwendet, und das nicht ohne Grund. (...) Es wird viel darüber diskutiert, welche Waffe besser ist als andere. Nur selten wird allerdings die Mechanik von Counter-Strike, also das Programm selbst, bei dieser Beurteilung mit berücksichtigt (...) Wie ‚echte' Waffen, so haben auch die in Counter-Strike dargestellten Waffen eine sich addierende Zielabweichung, die um so stärker ausfällt, je höher die Schussfolge ist, also je mehr Projektile in unmittelbarer Folge verfeuert werden (sogenannte Streuung). Der Effekt addiert sich auf und führt zu einem Schussbild, das an Schrotflinten aus riesigen Entfernungen erinnert. Die in Counter-Strike verwendeten Mechanismen zur Darstellung und Umsetzung der Streuung haben jedoch nichts mit einer realistischen oder physikalisch erklärbaren Verteilung der Projektile im Raum zu tun. Echte Waffen haben ein völlig anderes Streubild und keine einzige ist auch nur annähernd so unpräzise und unvorhersagbar, wie Counter-Strike dies glauben machen möchte (...) Einige Waffen sind im Spiel schlicht Fehlkonstruktionen und haben mit den ‚echten' Waffen bestenfalls den Namen gemeinsam." (Adger 2002)

[36] Im Laufe einer Runde können allerdings Waffen von getöteten Spielern der gegnerischen Mannschaft aufgehoben werden.

[37] *"Eigentlich maximal sieben Waffen, nämlich das Messer, je eine Pistole und entweder je eine Maschinenpistole oder ein Gewehr oder MG und zusätzlich jeweils bis zu zwei Blendgranaten, eine HE-Granate und eine Rauchgranate."* (Erg. Frank Braade)

[38] Dies hat sich im Laufe der COUNTER-STRIKE-Releases geändert. *"Die USP ist heute längst nicht mehr so schlagkräftig, wie sie es einmal war."* (Erg. Frank Braade)

[39] Deshalb wechseln "professionelle" Spieler vor einem Ortswechsel das Gewehr auf ein Messer. Sie laufen dann schneller im Zick-Zack über offenes Gelände. *"Mit dem Messer in der Hand trägst Du die leichteste Waffe und bist somit am schnellsten."* (TAMM 2001.36)

[40] *"Wir n00bs [n00bs steht für 'Anfänger', JW] stehen vor vielen Problemen, mit denen uns die so häufig als hilfsbereit gepriesene Community völlig alleine lässt, gleichzeitig lästert aber genau die selbe Community mit*

unvergleichlichem Sarkasmus und Zynismus über genau dieses nicht vorhandene Wissen bei uns Anfängern. Bravo, das zeugt wirklich von ‚Sinn für Gemeinschaft' (...) Erst sehr spät erkennt man, dass Teamwork der Schlüssel zum Erfolg sein könnte, nur leider ist niemand dazu bereit, auch mal Teamwork zu erklären (von vormachen will ich an dieser Stelle gar nicht erst reden) (...) Auch auf den Servern wird ständig gemeckert: ‚Mehr Teamwork!!!' Leider bleibt die Mehrzahl der Tipps im Netz fast immer beim Punkt Teamwork sehr kurzatmig und erschöpft sich meistens in so hilfreichen Hinweisen wie: ‚CS ist ein Spiel, das auf Teamwork basiert.' oder auch: ‚CS kann auch im Team gespielt werden.' Das Resultat ist jeden Tag tausendfach aufs Neue auf den Servern zu bedauern: Die Einen versuchen wirklich einfache und hinlänglich bekannte Spielzüge erfolgreich aufzubauen, die Anderen rennen planlos umher und ballern wild in der Landschaft herum. Sieg und Niederlage hängen überwiegend vom Zufall oder wenigen anscheinend übermächtigen Spielern ab."(Adger 2002)

[41] *"Definition des Deckungsfeuers: Deckungsfeuer ist die Möglichkeit, den Gegner zurückzudrängen, um entweder vorzurücken oder eine Aktion durchführen zu können. Unser Beispiel zeigt die Variante einen besetzten Tunnel mittels Granaten freizuräumen. In unserem Beispiel braucht man*

- *- einen Spieler der Deckungsfeuer gewährleistet*
- *- einen Spieler mit einer Flashbang (Blendgranate)*
- *- ca. 3-4 Spieler mit HE-Granaten.*

Alles postiert sich seitlich neben dem Durchgang, jeweils auf einer Seite wenn möglich 2 x 3 er Teams. Dann beginnt der Spieler, der das Deckungsfeuer gewährleisten soll, seitlich vor dem Eingang vorbei zu springen, das andauernd, um das Feuer auf sich zu ziehen. Nebenher schießt er noch seine ganze Munition wahllos in den Gang in der Hoffnung, jemanden in den Kopp zu treffen =) Währendessen laufen die Granatenwerfer vor und werfen die Granaten. Als erstes am besten die Blendgranate. Sobald alle Granaten geworfen wurden, kann auch der Deckungs-Feuer gebende Spieler wieder neben dem Durchgang in Deckung gehen. Eine weitere Option wäre jetzt noch, dass alle Granatwerfer ihre Waffen ziehen, nachdem die Granaten hochgegangen sind, und versuchen den Durchgang zu stürmen. Wenn man es

richtig macht, dann dauert das ganze nur ein paar Sekunden und die 4 HE - Granaten sollten mindestens 2 - 3 Gegner mitgenommen haben." ([SOP]Hotstepper13 und wiKING in Adger 2002)

[42] *"Die Kommunikation per Message oder Team-Message während des Gefechts über die Tastatur behindert und hält unnötig auf. Längere Debatten sollten nur während der Zuschauerphase stattfinden und werden während des Gefechts häufig mit ‚Less talk - more play!' vom eigenen Team honoriert: ‚ Sabbel nicht, spiel!'."* (Adger 2002

[43] *"Das bedeutet konkret: anstatt dich mit einem Gegner so lange zu duellieren, dass am Schluss nur noch das Messer steht, solltest du dem lieber direkt einen Riegel vorschieben und konsequent versuchen auf den Kopf zu zielen um die Angelgenheit zackig zu beenden. Das erscheint zwar auf den ersten blick voellig dumm, meistens kommen solche Aussagen wie ‚ ... wenn ich auf den Kopf ziel dauert das viel zu lang, und was soll ich machen wenn mich grad ein MP5-Automatik-Rusher stuermt, da fehlt halt einfach die Zeit zu aimen...'. Korrektur : wenn man im Dauerfeuer auf mittlere Distanz gerusht wird, treffen im Normalfall nicht einmal ein 1/3 der Schuesse (bsp. AK47) da die meisten Waffen schon nach 5-6 Schuss derbst verziehen. In dieser Zeit, in der du wahrscheinlich noch am Leben bist, hast du also genuegend zeit, schoen auf die Birne zu zielen (wenns dir dank gegnerischem Heady [Abkürzung für ‚Head-Shot', JW] nicht grad selber das Visier verhagelt) und den Stoerenfreid mit gezielten einzel- bzw. burst-Salven in den Kopf zu beseitigen. Es erfordert natuerlich auch viel Uebung und Disziplin zu zielen. Das hauefigste was in solchen Situationen passiert ist, das man sich leider selber nicht mehr beherschen kann, was voellig natuerlich ist. 90 % aller CS-ler - meiner Erfahrung nach - verlieren die Nerven und ballern selber wild drauf los, solche ‚psycho'-Situationen enden dann meistens durch sogenannte ‚ gluecks-headys' (so nach dem 45ten Schuss P90), die nicht einmal im entfertesten Sinne etwas mit dem Wort ‚Skill' zu tun haben, sondern einfach pures Glueck sind (btw. --> passiert mt der M4A1 Colt mit aufgeschraubtem Silencer am haeufigsten). Die Ak47 ist mit abstand einer der besten waffen fuer Erfahrene spieler; mit der waffe NIE mehr als 3 schuss auf einmal abgeben das ist REGEL versuch auf seinen kopf zu zielen bei*

einem headshot ist er tot." (wiKING in Adger 2002)

[44] *"Schritte sind eine hervoragende Taktische moeglichkeit um deinen Gegner zu ueberlisten und zu Verunsichern . Wenn du z.B. an einer brisanten Stelle einen lueftungsschacht einschiesst , werden die meisten in der naehe befindlichen Gegner denken du wuerdest da jetzt reingehen ... Versuch statt dessen mal aussen rum zu gehen und deinen Gegner zu Ueberraschen. Probier auch mal an manchen Stellen an denen du weisst das dort Feinde sind bzw. befinden koennten dich anzuschleichen anstatt hinzurennen , das gibt dir schon mal nen Ueberraschungseffekt wenn du dann ,um die ecke' springst und dann da tatsaechlich jemand steht. Eine nette Methode ist es auch eine Leiter nur halb hoch zu gehen und anzutaueschen das man diese benutzt , ... Schlau waere dann in dieser Situation einen schnellen anderen weg zu nehmen und sich dann von hinten anzuschleichen."* (wiKING in Adger 2002)*" Sound ist oberwichtig. Du kannst nur in eine Richtung sehen, aber Du kannst in jede Richtung hören. Sobald Du Schritte hörst, überprüfe auf dem Radar, ob es sich um Freund oder Feind handelt. Nähert sich der Gegner einer Tür, dann warte nicht, bis er die Tür öffnet, sondern greife ihn an, bevor er Dich - durch die offene Tür - sieht. Natürlich funktioniert das nur dann, wenn Du eine Waffe benutzt, die auch tatsächlich durch Hindernisse hindurchschiessen kann."* (Adger 2002).

[45] "Grundsätzlich ist nichts dagegen zu sagen, wenn man an einer Selle auf den Gegner wartet. Was allerdings unbeliebt ist, ist wenn jemand campt, obwohl er sich eigentlich um die Bombe kümmern oder Geiseln befreien müsste. Dies ist auch unfair gegenüber den Gegner(n), die dann alle, weil sie nicht campen, irgendwann vorbei kommen, und aus dem Hinterhalt getötet werden. Ausserdem sollte man immer bedenken, dass nach 5 Minuten die Runde zu Ende ist, und dann das defensive Team (das heisst bei Bomb-Maps die CTs und bei Rescue-Maps die Terroristen) gewinnt." http://www.mapz.de/cshlp/

[46] "Aber der Camper, der keinen Bock hat, sein Team beim Erfüllen der Aufgabe zu unterstützen, weil er nur auf den einen oder anderen Gelegenheitskill aus ist, der nur sein eigenes Ego polieren will, der wird besonders im eigenen

Team keine Freunde finden, denn wer lässt sich schon gerne für den Ego-Tripp eines völlig Fremden einspannen, ohne davon irgendetwas zu haben?" (Adger 2002)

[47] "Der Camper wartet auf vereinzelte Gegner, die er ohne Chance zur Gegenwehr ausschalten kann: möglichst wenig eigenes Risiko bei möglichst hohem Schaden am Gegner." (Adger 2002)

[48] "Nicht nur dieser Techniken, sondern insbesondere dem Aspekt des Teamworks wird mit diesen Dokumenten untermauert. In allen wird vom Teamwork als fundamentalem Element ausgegangen." (Erg. Frank Braade)

[49] Eine Abfrage unter der Suchmaschine Google (http://www.google.de) zum Thema Bekanntheit von Ego- und Taktikshootern am 5. August 2002 ergab folgende Treffer auf deutschsprachigen Seiten, also im gesamten deutschsprachigen Raum mit einbezogen schweizer und österreichische Seiten (jeweils der abgefragte Begriff und dann die Treffer): "counterstrike" 159.000, "counter-strike" 110.000, "half-life" 94.700, "halflife" 81.200, "quake" 94.700, "doom" 57.000, "unreal tournament" 78.700 und "ut" (oft benutzte Abkürzung für das Spiel UNREAL TOURNAMENT) 105.000. (Die Suchabfrage mit den Abkürzungen HL und CS, welches unter Spielern gebräuchliche Abkürzungen für HALF-LIFE und COUNTER-STRIKE sind, ergab kein klares Ergebnis, da diese Kürzel auch anderweitig benutzt werden.)

[50] "His mod, a free product he's designed because he loves games, loves Half-Life, and loves the community, is selling tens (if not hundreds) of thousands of copies of Half-Life. (I know people who have purchased the game just to play Counterstrike!)" (Brandon "GreenMarine" Reinhart, 3drealms auf http://www.counter-strike.net/about.html)

[51] Frei nach dem "Shugashack-Editorial: The Attraction of Counter-Strike" von Steve Gibson (Gibson 2001)

[52] Vorausgesetzt, man hat schon das kommerzielle Spiel HALF-LIFE erworben. Hinzu kommen noch Telefonkosten für den Download der Dateien. Seit 2000 gibt es COUNTER-STRIKE auch als Kaufversion im Handel zu erwerben. Der Spieler braucht dann nicht mehr die HALF-LIFE-Vollversion.

[53] "Mit Mods bleibt unser Spiel im Gespräch und verkauft sich langfristig, statt nur ein halbes Jahr." (Gabe Newell, Chef des HALF-LIFE-Entwicklers Valve in Steinlechner 2000.52)

[54] "Wer in einer Runde scheitert, kann versuchen sich selbst und andere in der folgenden Runde von seinen Qualitäten zu überzeugen: ‚Das kann ich besser! War halt Pech. Nächste Runde mehr Glück!' Ein Runde ist übrigens oft zwischen 3:30 und 5:00 Minuten lang, ein Spiel (gemessen zwischen zwei Wechseln der Map) dauert oft 45 Minuten, in Ligen unterschiedlich, oft aber 2x 20 Minuten je Map." (Erg. Frank Braade)

[55] Es gibt einen Spielzusatz, in dem die gegnerischen und die eigenen Teammitglieder als sogenannte "BOTs" vom Computer wieder übernommen werden. Diese Spielvariante dient den Spielern überwiegend zum Trainieren der einzelnen Maps.

[56] Kein Spieler baut seinen PC für eine oder zwei Spielstunden auf.

[57] Das erste netzwerkfähige Spiel war TWO-PLAYER SPACEWAR und wurde 1969 von Rick Blomme auf einem PLATO-System geschrieben. (http://www.legendmud.org/raph/gaming/mudtimeline.html)

[58] Dies ist nicht nur bei COUNTER-STRIKE-Clans der Fall, sondern alle Spiele-Clans verfügen über ein claninternes Regelwerk.

[59] "Zumindest ‚für die Öffentlichkeit'. Es sind durchaus Fälle bekannt, in denen Clans konsequent Cheats eingesetzt haben." (Erg. Frank Braade)

[60] "Jedes neue Mitglied wird auf die Probe (Trial) AK47-Member, diese Probezeit erstreckt sich auf maximal 3 Monate. Am Ende der Probezeit entscheidet das Squad gemeinsam über deine Aufnahme und nicht nur der Leader des jeweiligen Squad. Bei besonderen Gründen behalten sich die Gründungsmitglieder ein Veto - Recht vor. Das Mindestalter eines Members ist 16 Jahre." (Regeln des AK47-Clans, http://www.ak47-clan.de/agb.php4, 08.08.2002) " Sofern die Spielqualität der Spieler nicht bereits z. B. aus Ligen oder einigen Matches bekannt ist, trifft dies zu. Bekanntermaßen gute Spieler durchlaufen eine solche ‚Bewährungszeit' meistens eher ‚pro Forma'." (Erg. Frank Braade)

[61] "(Senpai/HF) Ausserdem scheint gerade mehr die Leistung, als die

Freundschaft bei einigen Clans im Vordergrund zu stehen. Wenn dann mal ein schlechtes Spiel gemacht wird, sind sehr ambitionierte Spieler schnell weg. Es fehlt also teilweise der Zusammenhalt innerhalb der Clans. (Senpai/HF) Das andere ist einfach ein menschliches Problem, immer mehr, immer jüngere Spieler wollen CS online und in Clans spielen. Nur früher hat es Monate gedauert, bis ein gutes Team sich eingespielt hat. Heute ist ‚Clanhopping' sehr modern. Sobald sich eine bessere Möglichkeit bietet, wechselt man das Team. Man kann nur immer an die Leute appelieren, dass sie sich ruhig Zeit lassen können. (Senpai/HF) Spielt lieber in einem Team voller Freunde und entwickelt gemeinsam euren Skill, anstatt immer als Söldner umher zu irren. So können sich nur schwer andere Topclans entwickeln. Auch sollte die Topclans nicht immer gleich die besten Leute eines anderen Clans abwerben. Aber das alles ist eine Idealvorstellung, die nicht realisierbar ist. Gerade zu Zeiten des ‚Pro Gaming' wird diese Situation noch verschärft werden." (Senpai|HF zur Schliessung des Clans Heinerfest, http://www.counter-strike.de/scene/heinerfest.html,17.7.2002)

[62] "Viele LAN-Partys werden nicht öffentlich bekannt gemacht, sondern sind Veranstaltungen ‚im geschlossenen Kreise', soll heißen: nur auf (persönliche) Einladung. Von daher sollten die Angaben zu den Zahlen vielleicht relativiert werden." (Erg. Frank Braade)

[63] Im Gegensatz zu 1999 finden sich bei Planet-Lan.de für das erste Quartal 2002 auch über 100 LANs in Dänemark, den Niederlanden und in England.

[64] Dies liegt auch an der Anzahl der zu entleihenden Netzwerk-Hardware. 1999 und 2000 gab es den Markt des Netzwerkverleihs kaum. Dies sieht heute anders aus. "Insgesamt kann man also mit knapp 20.000 Ports rechnen, die pro Wochenende verliehen werden können. Wo also 2001 noch Events aus Netzwerkmangel - wie das DB-Mainevent 2001 - abgesagt werden mußten, können sich nun Veranstalter ihr Netz aussuchen und zuschauen, wie die Verleiher mit ihren Angeboten die Marktpreise nach unten drücken." (Erg. Frank Braade)

[65] Die Server auf den LANs laufen oft aus Kostengründen unter dem Open-Source-Betriebssystem LINUX, so dass beispielsweise deutsche LINUX-

Distributoren Unterstützung gewähren. Dies alles geschieht letztendlich nicht ohne Hintergedanken, denn den Aufbau und die Wartung der Technik einer LAN erfordert ein technisches Know-How, welches Schulen nicht vermitteln (können). Vielleicht bilden sich dort potentielle EDV-Spezialisten selbst aus, die später auf dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen.

[66] "Ich denke, was auch eine Rolle spielt, ist auf den Turnieren das Übertragen der Finalspiele auf der Leinwand: Zwei Leute, die zehn Minuten spielen und denen wirklich eine Halle von 200 Leuten zuschaut und bei einem wirklich guten Manöver die ganze Halle applaudiert. Da geht es wirklich auch um Ruhm und Ehre." ("Gigahertz"-Mitglied Daniel Eckenfels im Interview mit Rainer Fromm, in: Fromm 2002.131)

[67] "Denn genau hier trifft man die Leute, denen das auch Spaß macht, und das ist ein ganz anderes Gefühl." ("Gigahertz"-Boss Frank Eckenfels in einem Interview mit Rainer Fromm, in: Fromm 2002.132)

[68] "Und wenn man nach zwei Stunden sein Ziel erreicht hat, steht man auf, und drüben steht der Gegner auf, und das ist irgendwo ein tolles Gefühl." (DELTA FORCE-Party-Organisator Marcus Meyerhöfer in einem Interview mit Rainer Fromm, in:Fromm 2002.154)

[69] "Auf einer LAN-Party hat man (...) ein schnelles Netz - das ist das Wichtigste -, und man hat nicht irgendwie Aussetzer, die das Spiel hemmen." (DELTA FORCE-Party-Organisator Thomas Börner in einem Interview mit Rainer Fromm, in: Fromm 2002.152)

[70] Und dies beruht nicht nur auf Schilderungen von LAN-Teilnehmern, sondern auch auf Beobachtungen des Autors, der schon mehrere LANs pädagogisch begleitet hat.

[71] "In jeder Disco und bei jedem Fuß ballspiel gibt es mehr Schlägereien als bei einer LAN-Party', sagt der 20-jährige Dennis, der ebenfalls Mitglied von MFB ist. ‚Das Schlimmste, was hier passiert, ist eine Rempelei, wenn einer dem Computer eines anderen zu nahe kommt. Und manchmal schreien sich die Leute aus Frust an, wenn sie verloren haben." (Baumgärtel 2002)

[72] Wenn Alkohol getrunken wird, dann in geringen Mengen, da am nächsten Morgen weitergespielt wird und Alkohol die Reaktionszeiten verzögern. Es

werden eher coffeinhaltige Getränke wie "Coca Cola" oder "Red Bull" getrunken.

[73] Hier organisierten sich mehrere Portale und Veranstalter zu einer "Aktion gegen illegale LANpartys U18". "Nur Partys, die alle Auflagen vom Gesetzesgeber erfüllen, werden künftig in den Partykalendern der verschiedenen Portale zu finden sein, wenn das Mindestalter unter 18 Jahren liegt." Die Auflagen legten die Organisatoren in einer "LANparty.de U18-FAQ" fest. s.a. FAQ Lanparty.de http://www.lanparty.de

[74] ([8472]-Sturmy): es wurde gepusht von der pressse
([8472]-Sturmy): Gamestar .....
([8472]-Sturmy): und und und
([8472]-DNZ): pca
([8472]-DNZ): stern
([8472]-Sturmy): man schau sich das mal an
([8472]-Sturmy): gamestar gibt Tamm taktik raus !
(Interview mit dem Clan 8472 auf: http://www.counter-strike.de/scene/8472.html, 27.07.2002)

[75] http://www.thecpl.com/

[76] " In Zusammenarbeit mit Gamer-TV übertragen wir das Spiel Deutschland - Spanien LIVE per HLTV. Es werden insgesamt 5060 Plätze auf den HLTV Servern zur Verfügung stehen. Das Spiel beginnt um 21:00Uhr (...)UPDATE: Deutschland gewann deutlich mit 43 zu 5." (http://www.cs.4players.de/)

[77] "Der Direktor der Waldeck-Klinik Bad Dürrheim, Dr. Hartwig, hat Anfang 2002 eine Untersuchung begonnen, in der festgestellt werden soll, ob zweitätige LAN-Partys gesundheitliche Auswirkungen auf die Gäste haben. Ergebnisse sind noch nicht veröffentlicht. Selbst wenn Herr Dr. Hartwig Ergebnisse präsentieren sollte, bleiben wichtige Fragestellungen offen. So ist die Vergleichsgruppe nicht vorhanden. Sollen es Jugendliche sein, die sich z.B. auf einer zweitätigen Busreise befinden?" (Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt 2002)

[78] Unter denen sich auch Polizisten und Soldaten befinden.

[79] "Auch Daniela, 19 Jahre, eines der wenigen Mädchen auf der LAN, ist nicht

mehr im Rennen. Durch ihren Bruder ist sie zum Cyber-Krieg gekommen. Sie hat sich daran gewöhnt, dass sie kaum Mädchen auf einer solchen Veranstaltung trifft. ‚Ich habe auch Freundinnen, die spielen. Aber für die ist eine LAN einfach zu extrem', sagt sie. An der LAN schätzt sie vor allem den Austausch mit Gleichgesinnten. Dabei sei sie als Mädchen durchaus im Vorteil! ‚Die meisten Jungs helfen einem Mädchen schon mal eher, und meine Gegner verraten mir einige Tricks', sagt sie." Petra Kroll, LAN-Party (http://www.juma.de/juma222/lan.htm, 22.08.2002)

[80] "Wir möchten den Geist der CS-Gründungsväter weiter leben lassen und dies als Frauenclan umsetzen. Wir möchten keine Sonderbehandlung weil wir Frauen sind, sondern uns in dieser Männerdomain durchsetzen und allen zeigen, dass wir Frauen das Spiel genauso gut beherrschen. "Aussage vom Frauenclan Femmes fatale auf ihrer Homepage, http://www.f2-clan.org/history.php3

[81] 4P Glaubt Ihr, dass Ihr in einem gemischten Clan nicht die Chancen hättet?
f2|Trinity15 doch lol
f2|WhiteStar99 ich war schonmal in 2 gemischten clans, aber da ist das feeling ein anderes
f2|rrriotgirrrl hhmm in gemischten clans ist es oft so, dass frauen nur als clanbunnies herhalten müssen
f2|rrriotgirrrl darauf hatte ich keinen bock
f2|sandstorm jaja clanmaskotchen...
f2|rrriotgirrrl außerdem find ich es cool, wenn frauen ohne die hilfe von männern was auf die beine stellen.
Interview von Hurz (4players) mit dem Frauenclan femme fatale (http://www.cs.4players.de/showinterview.php3?ID=7)

[82] BBSk|tobi: Also beurteilst du die Einführung der Female-Ladder als ein gutes Zeichen fuer Euch "Zockerweibchen"?
aoa|snowdrop: Ja, irgendwie schon. Man muss doch auf die Zockerinnen aufmerksam werden.
In den hunderten von Teams, die dort angemeldet sind, übersieht man uns doch schnell.

BBSk|tobi: Also du bist dafür, klar zwischen männlichen und weiblichen Teams zu trennen?
aoa|snowdrop: Ja, denn ich finde, dass die Frauen beim Zocken andere Stärken
haben als die Männer. Wie man weiss, sind die Männer meist besser und wir würden gegen sie keine oder wenige Chancen haben.
BBSk|tobi: Würdest du es befürworten auch eine Female 5on5-Ladder einzuführen?
aoa|snowdrop: Nein, für 5on5 Teams würde es meiner Meinung nach zu wenig Mädels geben.
http://www.cs.4players.de/showinterview.php3?ID=11

[83] Laut einer Umfrage unter GameStar-Leserinnen. (Klinge 2002.43)

[84] http://www.presseportal.de/story.htx?nr=349723, 21.05.2002 - 13:30 Uhr

[85] "Die klassische Soziologie geht vom Menschen aus, von seinen Bedürfnissen, Wünschen, Gefühlen und Kenntnissen, und sie teilt die Gesellschaft nach zwischenmenschlichen Beziehungen auf, zum Beispiel in Gruppen vom Typ ‚Familie', ‚Volk' oder ‚Klasse'. (...) Ein solcher Ansatz und solche Kriterien sind für die gegenwärtige Gesellschaftsstruktur nicht mehr gültig. Nicht mehr Menschen, sondern technische Bilder stehen jetzt im Zentrum, und dementsprechend sind es die Beziehungen zwischen dem technischen Bild und den Menschen, nach denen die Gesellschaft zu klassifizieren ist, zum Beispiel in Gruppen ‚Kinobesucher', ‚Fernsehzuschauer' oder ‚Computerspieler'." (Flusser 1992.57) "Die Zerstreuung der hergebrachten Gesellschaftsgruppen durch die technischen Bilder (zum Beispiel die der Familie durch den Fernsehapparat oder die des Volkes durch Satelliten) sieht, von der Vergangenheit her gesehen, wie Dekadenz aus. Die Gesellschaft zerfällt in Körnerhaufen, in ‚einsame Masse', und die zwischenmenschlichen Bindungen, das gesellschaftliche Gewebe gehen in Auflösung über. Die vereinzelt vor den Computerterminals sitzenden, einander den Rücken wendenden jungen Kalifornier haben kein soziales Bewusstsein. Sie gehören keiner Familie an und identifizieren sich mit keinem Volk und keiner Klasse. Sieht man jedoch diese Zerstreuung

unideologisch, nämlich ‚phänomenlogisch', dann wird man an ihr das Emportauchen des neuen sozialen Gewebes erkennen, welche diese ‚neuen Menschen' mit den Sendern der technischen Bilder verbinden." (Flusser 1992.71)

[86] Davon ausgeschlossen sind einige Profi-Clans, bei denen Leistung und nicht Gemeinschaftlichkeit im Vordergrund steht.

[87] "Vielleicht ist es das, was Jungs in einem gewissen Alter so daran fasziniert, und vielleicht erinnern LAN-Partys darum auch an die Initiationsriten, bei denen sich die jungen Männer einer Gemeinschaft für eine gewisse Zeit zurückziehen, um gemeinsam zu leben." (Baumgärtel 2002)

[88] Vgl. dazu Jenkins 1998

[89] Natürlich sollten auch Spielhersteller stärker in die Pflicht genommen werden hinsichtlich des Wissens um die Rolle von Spielen in der Adoleszenz von Jungen. Aber auf Abhilfe und Unterstützung von Seiten der Hersteller zu warten ist als Pädagoge müßig.