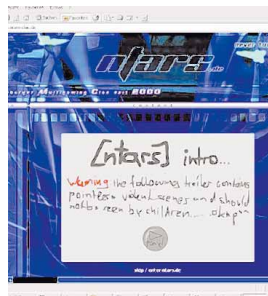


Ballerei

Und mehr: Der Clan **ntars** sieht's sportlich



VON CAROLINE KRON
Das ist doch kein Hexenwerk, unser Clan ist nichts anderes als ein Fußballverein“, wirft **Thomas Rosenberger (28)** – im Netz besser bekannt als **sLamy** – ein. Wieder und wieder. Ein bisschen ungeduldig und mit einer „sei nicht so schwer von Begriff“-Miene.

Er hat leicht Reden: „Clan“, „Ego-Shooter“, „Clanwars“, allein das Vokabular, mit dem er von seinem virtuelles Hobby erzählt, klingt für Nicht-Kenner zunächst gefährlich. Die furchterregenden Namen seiner Spieler-Kollegen – **Misery**, **Hismadness** oder **Killerbee** – verwirren restlos. Mord, Totschlag, Ballistik?

„Spiel, Spaß, Sport“, verbessert Clan-Leader **Matthias Theobald (24)**. Der Begründer und „Boss“ des Würzburger Multigaming-Clans „ntars“ (seit Oktober 2000) preist die gute Stimmung im „Verein“ und beklagt den miesen Ruf der Szene, die völlig falsch dargestellt würde. „Wir sind keine einsam vor dem PC brütenden, pickligen Ballerspiel-Teenager“. Ganz anders: „Bei uns geht's um Teamplay.“ Kurz: Man spielt, kennt sich persönlich, kommuniziert und feiert.

Die Mitglieder-Liste – streng kontrolliert nach Alter und Herkunft – scheint ihm recht zu geben. Unter 18-Jährige brauchen die Genehmigung ihrer Eltern und aus der Region sollten sie sein, damit der persönliche Kontakt gewährleistet ist. Vom 16-jährigen Schüler über den 28-jährigen Handelsvertreter bis hin zum

38-jährigen Familienvater – die 60 Mitglieder bei **ntars** eint Eines: der Spaß an PC-Spielen wie **TACTICAL OPS**, **UNREAL TOURNAMENT**, **CALL OF**

DUTY oder **COUNTERSTRIKE**. Allesamt Ego-Shooter-Spiele – „bei denen es um mehr geht, als sich online abzumetzeln“, will **Misery** (bür-

gerlich **Gianna Ilenseer**) „deutlich klar stellen.“ Mit „mehr“ meint die gelernte IT-Kauffrau, die viel friedlicher aussieht als ihr Netz-

Name klingt, Teamarbeit, strategisches Denken und Reaktionsschnelligkeit. Diese Fähigkeiten trainiert die 21-jährige, einzige Frau im Clan: mindestens 3x pro Woche mit ihrem Team in Netzwerk-Sessions (die privaten PCs der Mitglieder sind für insgesamt 200 Euro im Monat über einen Server verbunden):

- 2x pro Woche bei Spielen gegen andere Clans;
- 1x im Monat bei Clan-internen Parties
- und 1 – 2x pro Jahr bei bundesweiten Lan-Parties.

„Alles in allem sind das etwa vier Stunden pro Tag“, rechnet **Misery** vor. Außer am Wochenende. Da ist der **ntars**-Server stillgelegt. „Wir haben ja auch noch andere Hobbies“, sagt **Misery** und fügt verschmitzt lächelnd hinzu: „Wie normale Menschen auch.“ Fitness, Freunde, Ausgehen.

Eine Subkultur? Wohl kaum. Festgelegte Trainingszeiten, Melde- und Anwesenheitspflicht bei den Liga-Spielen und die starre Organisation zeigen: Die **ntars** sind – wie tausend andere Spiele-Clans – längst aus den Kinderschuhen herausgewachsen. Kämpfen um die Anerkennung ihres Hobbies als Sport.

Und sie suchen Sponsoren. „Wir spielen auf höchstem Niveau, aber um mit den europäischen Top-Teams mithalten zu können, bräuchten wir Profi-Hardware, und, und, und“, klagt **Thomas** – „Finanz-Spritzen eben, wie jeder Fußballverein auch.“

www.ntars-clan.de



„Ganz normale Menschen“, die 5 Mitglieder des Orga-Teams vom PC-Spiele-Clan „ntars“ (v.li.): **Thomas Schwarz**, **Matthias Theobald**, **Gianna Ilenseer**, **Thomas Rosenberger** und **Dominik Iff**.

LAN-SLANG FÜR ANFÄNGER

E-Sport (Electronic Sport): wettbewerbsmäßiges Spielen von PC- oder Videospielen in einem **Clan**, d.h. in einer virtuellen Mannschaft, die auf einer **LAN** (Lokales Netzwerk) oder im Internet trainiert und bei **Clan-Wars** (Wettkämpfe) teilnimmt. In Deutschland gibt's zu fast

jedem netzwerkfähigem PC-Spiel Clans, die in verschiedenen **Ligen** spielen. Die Clans kennen sich zu einem Spiel oder unterteilen ihre Gemeinschaft in **Squads**, in denen verschiedene Spiele gespielt werden. Neben **Ego-Shootern** (Spiele wie **Counterstrike**, bei denen die Darstellung der

virtuellen Spielewelt aus den Augen der menschlichen Spielfigur erfolgt und es um das reaktionsschnelle Abschließen von virtuellen Gegnern geht) werden auch **Echtzeit-Strategiespiele (Age of Empires)** und **Action-Fantasienspiele (World of Warcraft, Diablo2)** gespielt.