



**Gottverlassene Krieger, einsame Strategen?**

# Wir sind die Spieler!

**Gängige Klischees reichen vom sozial inkompetenten Freak bis zum verschrobenen PC-Rambo. Die Wahrheit über die Fans binärer Unterhaltung ist freilich anders. Wir haben mit den echten Spielern gesprochen und neue Fakten ermittelt.**

**V**or dem seit Jahren ungeöffneten Fenster spannen sich Spinnweben, aus alten Pizzaschachteln dringt modriger Geruch. Spiele-Packungen und historische Betriebssystem-CDs liegen in wilder Eintracht. Inmitten des Chaos thront er vor seinem Rechner: der typische Computerspieler, das massive Übergewicht kaschiert durch ein schlabbriges Anti-Microsoft-T-Shirt. Egal, schließlich hat der Klischee-Zocker sowieso so gut wie keine sozialen Kontakte, seine be-

sten Freunde sind Duke Nukem, Lara Croft und Gordon Freeman.

Dieses falsche Bild steht beim Stichwort »Computerspieler« vorm inneren Auge so manches, vor allem älteren Zeitgenossen. Dabei sind Spieler ganz normale Menschen. Rund 21 Millionen PCs stehen laut dem Verband der Unterhaltungssoftware (VUD) in hiesigen Wohnungen, im ersten Halbjahr 2001 verkauften sich hier zu Lande gut 16,8 Millionen PC-Spiele – da haben wohl kaum nur Freaks zugegriffen. GameStar hat die mutmaßlichen Einsiedler bei Tageslicht getroffen und nachgeforscht: Wer sind diese Spieler eigentlich? In München haben wir mit ganz normalen Spiele-Fans über ihre Gewohnheiten gesprochen. Gleichzeitig ermittelten wir in Umfragen harte Fakten über Spielekäufer und ihre Vorlieben.

## Voll normal

Die meisten Gründe für das schlechte Image von uns Spielefans gehen aufs Konto

bunter Tageszeitungen und Boulevardmagazine. Bevorzugt im Zusammenhang mit Bewegungsmangel, Erziehungsproblemen oder Gewalt berichten die über Menschen, die einen Teil ihrer Freizeit spielend am PC verbringen. Und selbst bei Eindrücken jenseits der Klischees rauschen oft genug andere skurrile Typen durch den Blätterwald. Etwa der Werkzeugmacher aus dem Sauerland, der im Keller ein Flugzeug-Cockpit nachbastelt und damit regelmäßig in Richtung Karibik startet.

Als Stellvertreter für den Homo Spieliuss taugt aber auch dieser virtuelle Pilot kaum. Ein klares Ergebnis unserer Recherchen: Der »typische Computerzocker« ist ein Mythos. In der Realität entpuppt sich der Chef eines **Counterstrike**-Clans durchaus als braver Bauarbeiter, der Rechtsanwalt bastelt eifrig Maps für **Die Siedler 4**. Klar – Spieler sind zum großen Teil jung und überwiegend männlich. Aber das gilt ebenso für Sterne-Köche, Taxifahrer oder Fußballspieler.

## Hitliste

Welches Spiele-Genre mögen Sie am meisten?

1	<b>Ego-Shooter</b> (z.B. Half-Life)	31,9%
2	<b>Echtzeit-Strategie</b> (z.B. Age of E. 2)	18,8%
3	<b>Taktik-Action</b> (z.B. Counterstrike)	15,0%
4	<b>Rollenspiele</b> (z.B. Baldur's Gate 2)	8,5%
5	<b>Action-Rollenspiele</b> (z.B. Diablo 2)	6,5%
6	<b>Restliche Nennungen</b>	19,3%

Quelle: Umfrage unter 1.500 Teilnehmern auf GameStar.de

## Spaßige Stunden

Verbringen Sie sieben Nächte am Stück vorm Rechner? Wir auch nicht – aber der Sitzfleisch-Asket gehört zur den beliebtesten Zerrbildern über Computerspieler. Unsere Umfragen beweisen das Gegenteil: Selbst hartnäckige Daddel-Fans gehen verantwortungsvoll mit ihrer knappen Zeit um. Gut 55,5 Prozent der Teilnehmer geben an, normalerweise zwischen drei und fünf Stunden am Tag zu spielen. 35,3 Prozent kommen nur auf ein bis zwei Stunden. Das sind dieselben Zeiten wie für ein gutes Buch oder einen TV-Abend. Gerade mal 3,9 Prozent verbringen regelmäßig mehr als acht Stunden vor dem Rechner – unter ihnen eine Hand voll professioneller Spieler. Dazu gehört beispielsweise der 20-jährige **StarCraft**-Spezialist Dominik Kofert, der Lebensunterhalt und Studium bei Wettbewerben in aller Welt finanziert.

## Streit ums Spielen

Konflikte mit Familie, Eltern oder Freundin sind bei Spielern selten – aber sie kommen vor: »Leider lassen sich zocken und Freundin nur schwierig vereinbaren«, bedauert etwa Uwe Spring aus Chemnitz. »Da es fast immer eine Entweder-Oder-Entscheidung ist, muss ich die bösen Computer-Abende

wieder gutmachen.« Und der 14-jährige Schüler Robert Thummert aus München lässt gelegentlich auf Druck der Eltern die Finger von der Tastatur – die nutzen das Spiele-Zeitbudget als Motivationsmittel für Schule und Hausaufgaben.

## Held in der Familie

Die Mehrzahl der PC-Spieler stellt sich allein der Herausforderung durch den Solo-Modus. Trotz Internet-Boom sieht sich über die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer als selbstständiger Held, der wacker das Böse bekämpft oder bundesdeutschen Nationalkickern wenigstens virtuell zur Weltmeisterschaft verhilft. Allerdings: Allein heißt nicht zwangsweise einsam. Heutzutage ist der PC häufig bereits in die Familie integriert. Der zweifache Vater und **NHL**-Fan Gordon Winnewisser etwa sagt: »Wenn die Kids Lust haben, sitzen wir auch mittags mal vor der Kiste und spielen oder surfen ein bisschen rum. Alleine spiele ich immer erst abends, wenn die Kinder im Bett sind und meine Frau Emergency Room guckt.«

## Alle Alter im Internet

Rund 25 Prozent der Befragten spielen regelmäßig im Internet. Ein Teil tobt sich als einsamer Kämpfer auf Deathmatch-Servern aus. Der andere tüfelt im **Counterstrike**-

Clan an Taktiken, um etwa beim GameStar-Clanturnier zu kämpfen. Wieder andere tauchen in gigantische Online-Rollenspielen wie **Dark Age of Camelot** ab. Und die Internet-Krieger sind keineswegs nur besonders junge Spieler: Interessanterweise antworten unterschiedliche Altersgruppen fast gleich auf die Frage, ob sie lieber alleine spielen oder mit anderen gemeinsam. So haben je rund ein Viertel der 15-jährigen ebenso wie der 35-jährigen Spaß an Partien im Internet.

## Wochenende im Netz

Weit verbreitet sind mittlerweile private Home-LANs im Freundeskreis. Über 10 Prozent der befragten Spieler nehmen daran teil: Ein Hobbyraum, vier bis zehn gute Freunde, Berge an Essen und Getränken. Uwe Spring erzählt: »Der Freitagabend beginnt mit Rechner aufbauen, Sandwiches brutzeln und allgemeinen Begrüßungszeremonien. Anschließend wärmen wir uns meist zwei bis drei Stunden mit Quake 3 auf, dann schwenken wir auf was Neues, entscheiden, ob das LAN-fähig ist, und so weiter – bis es hell wird.«

Etwas für waschechte Hardcore-Zocker sind dagegen groß angelegte LAN-Partys, bei denen sich in Hallen Hunderte zu ausgedehnten Shooter- oder Strategie-Gelagen treffen. Gerade mal zwei Prozent der Umfrage-Teilnehmer sind solche Großveran-

### Max Lang

Alter: 17

Beruf: Azubi zum Hotelfachmann

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 4 bis 7 Spiele

»Mein aktuelles Lieblingsspiel ist Fifa 2002. Endlich gibt's da ein ordentliches Passsystem und glaubwürdige Sponsoren. Mir ist auch bei einem Sportspiel der Realismus sehr wichtig.«



### Manfred Mayr

Alter: 21

Beruf: Polizei-angestellter

Wohnort: Tagmersheim

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Das Actionspiel Max Payne gefällt mir sehr gut. Die Grafik ist einfach klasse, und vor allem hat es mit der Bullet-Time mal ein wirklich neues und innovatives Spielelement.«



### Mathis Koschel

Alter: 15

Beruf: Schüler

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 6 bis 8 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

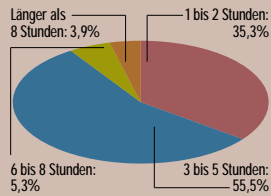
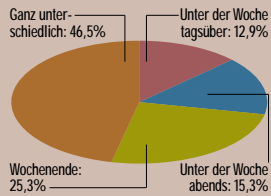
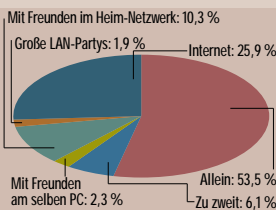
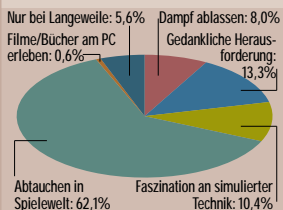
»Das Aufbauspiel Stronghold ist einfach super. Mir macht es ungeheuer viel Spaß, die Taktiken und Planungen des Angreifers zu durchschauen und ihn dann in Fallen laufen zu lassen.«





## GameStar-Umfrage: So denken Deutschlands Spieler

Quelle: Umfrage unter 1.500 Teilnehmern auf GameStar.de

**Spielzeit:** Wie lange spielen Sie normalerweise am Stück?**Ergebnis:** Die überwältigende Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer spielt maximal bis zu fünf Stunden durch.**Spielzeit:** Zu welcher Zeit spielen Sie am meisten?**Ergebnis:** Die meisten Umfrage-Teilnehmer greifen normalerweise nach Lust und Laune zur Maus.**Spielgewohnheit:** Spielen Sie am liebsten allein oder mit anderen?**Ergebnis:** Die meisten Computerspieler beschäftigen sich weiterhin allein mit den Programmen.**Spielgründe:** Was ist für Sie der wichtigste Grund zu spielen?**Ergebnis:** Faszinierende Welten sind der Hauptgrund – sagt die Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer.

staltungen besonders wichtig. Aber diese überzeugten Spieler geben dann auch viel für ihr Hobby: Den hochgepowerten Rechner müssen sie selber mitbringen, einige fahren am Wochenende quer durch die ganze Republik zu den Veranstaltungen.

**Fremde Welten**

Auch wenn Fans der PC-Unterhaltung oft anderes unterstellt wird: Es geht ihnen um mehr als nur ums Ballern. Dem Großteil bieten Spiele dasselbe wie anderen Leuten Romane und Filme (die noch immer akzeptier-

ter sind): das Abtauchen in fremde Welten. Über 60 Prozent der Umfrage-Teilnehmer marschieren aus diesem Grund gerne durch Fantasy-Wälder, erobern ferne Planeten oder bauen römische Reiche nach. »Das ist faszinierend, wie da im PC so eine Mini-Welt entsteht«, begeistert sich etwa der 22-jährige Rollenspielfan Bernd Jost. Theoretisch manchen könnte das zwar zum Problem werden – nämlich dann, wenn man sich von der Realität verabschiedet und in PC-Traumwelten ein neues Zuhause findet. Für die Allermehrsten hat der Einstieg ins PC-Fantasyland

aber nur den Charakter eines Kurzurlaubs. »Für mich ist das Entspannung pur, mal raus aus dem Alltag«, sagt Jost. Außerdem könnte es bedeuten, dass Spieler darauf eingestellt sind, auch mal mit ungewohnten Umgebungen klarzukommen. Wer bereits mit Teilnehmern aus Amerika, Italien oder Japan im Online-Rollenspiel durch finstere Rollenspiel-Höhlen gezogen ist und dabei gemeinsam Herausforderungen gemeistert hat, reagiert vielleicht auch in der Schule oder im Arbeitsleben aufgeschlossener auf außergewöhnliche Situationen.

**Robert Thummert**

Alter: 14

Beruf: Schüler

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 1 bis 2 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Ich habe Gothic schon ungefähr fünfmal durchgespielt. Die Mischung aus Rollen- und Actionspiel gefällt mir besonders gut. Auch dass es verschiedenste Arten gibt, um zum Ziel zu gelangen, ist klasse.«

**Uwe Spring**

Alter: 24

Beruf: Fachinformatiker

Wohnort: Chemnitz

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 3 bis 4 Spiele

»An StarCraft mag ich vor allem die unheimlichen Kombinationsmöglichkeiten der Einheiten und Ausgeglichenheit der Rassen, obwohl die sich ja eigentlich sehr stark unterscheiden.«

**Gordon Winnewisser**

Alter: 31

Beruf: Krankenpfleger

Wohnort: Freiburg

Spielt maximal am Tag: 1 bis 2 Stunden

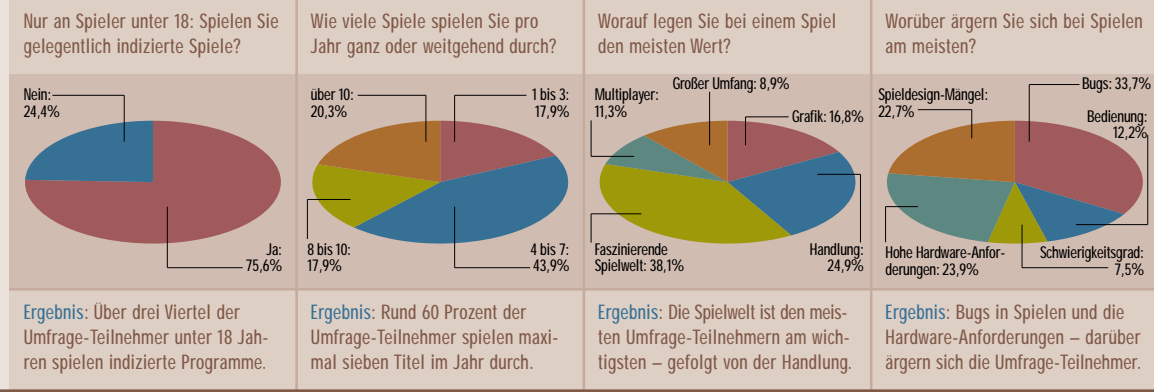
Spielt pro Jahr durch: 1 bis 3 Spiele

»Mit der 94er-Ausgabe fing die NHL-Sucht an. NHL 2001 von EA Sports ist meiner Meinung nach die mit Abstand beste Sportspielserie: coole Aufmachung, coole Action und superspannend.«



## GameStar-Umfrage: So denken Deutschlands Spieler

Quelle: Umfrage unter 1.500 Teilnehmern auf GameStar.de



## Blut und Bevormundung

Da waren wir selbst überrascht: Bei vielen Nachfragen sorgte das Thema »Gewalt« lediglich für Achselzucken. In unserer Online-Umfrage gaben über 90 Prozent der Teilnehmer an, Gewaltdarstellungen in PC-Spielen zu akzeptieren. Ganz anders die deutschen Veränderungen gegenüber den Originalversionen – davon ist offenbar kaum jemand angetan. Der 21-jährige Manfred Mayr sagt klar: »Für mich ist das Bevormundung«. Langfristig stören lässt sich

davon allerdings kaum jemand: Auf den Schulhöfen sind indizierte Titel problemlos zu bekommen und gelten gar als besonders begehrt. »Ich habe fast alle Ego-Shooter-Originalfassungen der letzten drei Jahre«, sagte uns etwa stolz ein 16-jähriger. Laut Umfrage besorgen sich mit 75,6 Prozent über drei Viertel der Unter-18-jährigen auf die ein oder andere, oft illegale Art die US-Versionen indizierter Titel – was letztlich die Frage aufwirft, ob der bisher eingeschlagene Weg in Sachen Jugendschutz nicht grundsätzlich in die falsche Richtung führt.

## Fazit

Die Daten und Fakten lassen nur einen Schluss zu: Der Griff zur Maus gehört 2002 zur Freizeit vieler Menschen und ist längst eine ernsthafte Konkurrenz zum Fernseher. Insgesamt gehen Computerspieler mit ihrem Hobby sowohl leidenschaftlich wie verantwortungsvoll um. Gerne lassen sie sich in die virtuellen Welten entführen, übertreiben dabei aber nicht, sondern stehen offensichtlich – wie die meisten – Menschen mit beiden Beinen im Leben. **PS**

## Sebastian Decoopman

Alter: 20

Beruf: Fachinformatiker

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 8 bis 10 Spiele

»Die Story von Half-Life ist spannend, und auch die Levels sind sehr gut aufgebaut. Übrigens spiele ich es online und offline. Im Vordergrund steht nicht die Gewalt, sondern einfach nur der Fun.«



## Micheal Brandt

Alter: 32

Beruf: Techniker

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Für mich ist Civilization 2 immer noch das Spiel überhaupt. Sein einfaches Spielprinzip, das sich mit fortlaufender Spieldauer zu einer komplexen Herausforderung entwickelt, ist absolut zeitlos.«



## Bernd Jost

Alter: 22

Beruf: Jura-Student

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 1 bis 2 Spiele

»Gothic von Piranha Bytes mag ich vor allem, weil die große Spielwelt so realistisch wirkt, und die Figuren sogar über richtigen Hintergrund und individuelle Tagesabläufe verfügen.«

