



Die Elite der Actionspieler

Clan-Turniere

Der Mensch ist nicht gern allein – diese simple Tatsache hat schon den Multiplayer-Stein ins Rollen gebracht. Im Fall der Clans kann man mittlerweile aber eher von einer gigantischen Lawine reden.

Auf dem Server ist die Hölle los. Wolfgang hat allerhand zu tun, um den Überblick zu behalten. Gegner und eigene Leute schwirren ihm wie ein Mückenschwarm um die Ohren. »Wo ist die verfluchte Flagge?«, kommt als Frage über den Kanal. Wolfgangs Gedanken rasen: Wer war das? [TuF] Sir Jack? Wo steckt der Kerl nur wieder? Wieso ist der nie da, wo er sein soll?

Plötzlich erscheint auf dem Bildschirm eine andere Meldung: Wolfgangs Team hat die gegnerische Flagge erobert und damit zu guter Letzt das Match doch noch gewonnen. Sir Jack sei Dank, denkt Wolfgang und beginnt zu grinsen, denn in der Nachbesprechung des Matches auf dem IRC-Kanal von [TuF] muss der gegnerische Clan jetzt eine Runde virtuelle Drinks ausgeben.

Im Team unterwegs

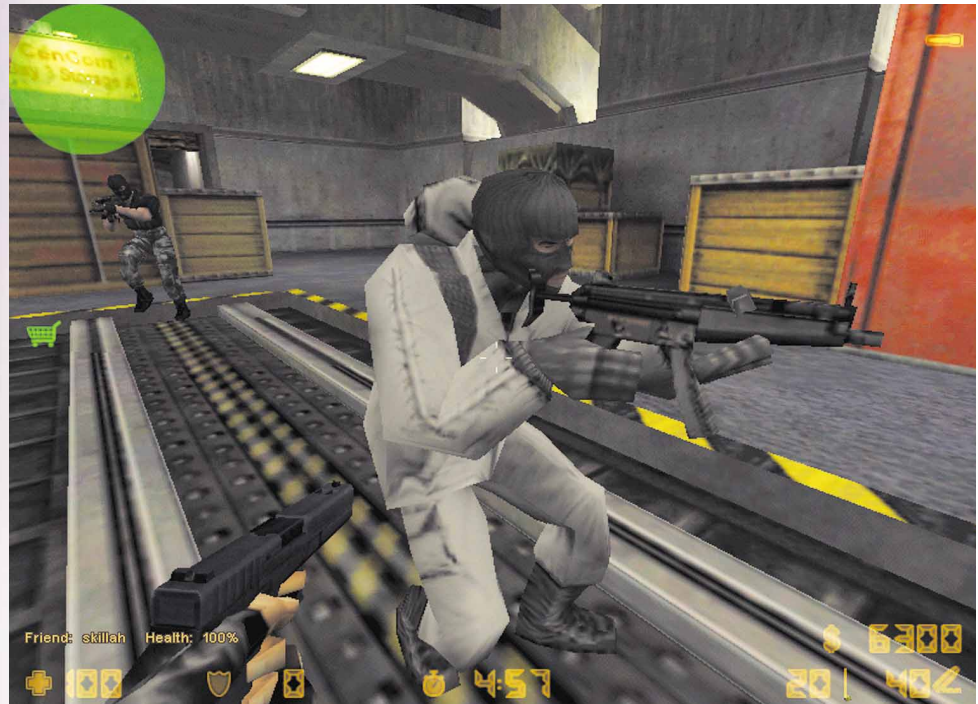
Was die Gilden für Online-Rollenspiele sind, das sind Clans für 3D-Actionspiele: Zusammenschlüsse von Multiplayer-Fans, die als festes Team im Netz und auf LAN-Partys auftreten – vergleichbar mit einer Fußballmannschaft. Solche Vereinigungen sind immer an den dem Spielernamen vorgestellten Kürzeln zu



erkennen. Und hinter diesen verbergen sich oft die verrücktesten Namen. Die [DOOF]s sind nicht etwa ein Haufen geistig Minderbemittelter, sondern ein **Counterstrike**-Clan, der sich »Düsseldorfer Online Offensive Force« nennt. [WbEF] steht für »Wir bringen Euch Frieden« und prügelt sich mit anderen Clans in **Team Fortress Classic** um die Flaggen, und [TuF] – »The unknown Force« – bevorzugt heiße Gefechte in-Epics **Unreal Tournament**.

Aushängeschilder

Welche Spiele ein Clan bevorzugt, erfährt man am einfachsten auf dessen Homepage. Die dient allgemein als Aushängeschild der Gruppe und ist deshalb nicht selten ein kleines grafisches Kunstwerk, in dessen Aufbau und Pflege oft genauso viel zeitlicher Aufwand gesteckt wird wie auf das eigentliche Spielen. Dort gibt's meist allgemeine News aus der Szene, Infos zu neuen Freeware-Levels, Ankündigungen für LAN-Partys oder sonstige Treffen, und gelegentlich auch mal Glückwünsche zum Geburtstag eines Mitglieds. Besucher sind in der Regel herzlich willkommen, um in einem öffentlichen Forum einen Gedankenaustausch zu allen möglichen Themen zu pflegen. Daneben dient das Forum noch als erster Anlaufpunkt für mögliche Neumitglieder,



Counterstrike: Clan-Leader Martin koordiniert hier gerade die Verteidigungsebene der Terroristen.

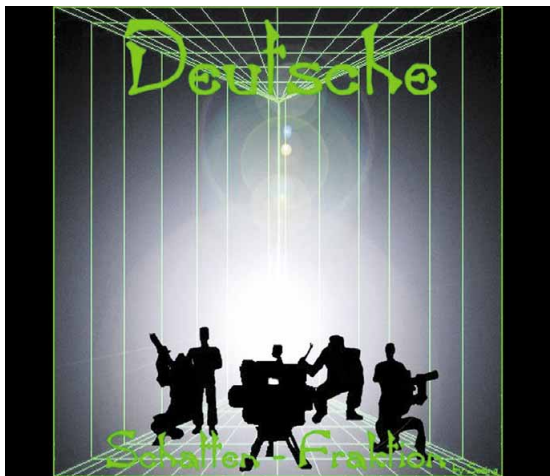


Team Fortress Classic: Größere Clans leisten sich durchaus auch mal zwei Mediziner gleichzeitig.

die sich über das Team informieren wollen. Ins interne Forum haben allerdings nur die Mitglieder Zutritt. Dort werden dann Interna diskutiert und die Taktiken für das nächste Match durchgesprochen. Deshalb besitzt die Clan-Page innerhalb der Team-Kommunikation einen fast noch höheren Stellenwert als Telefon oder E-Mail – erst recht bei internationalen Clans.

Clan-Leben

Wie in jedem Schützenverein gibt es in Clans »Oberhäupter« und »Gefolgsleute«, obschon die Grenzen selten allzu ernst genommen werden. Die Oberhäupter (oder auch »Leader«) sind meist die Gründer des Clans und kümmern sich um Organisation, Mitglieder-Werbung und Homepage-Pflege. Die ande-



Die **Startseiten der Clans**, hier die von [DSF], werden in stundenlanger Arbeit häufig zu kleinen Kunstwerken herausgeputzt.

ren Mitglieder rekrutieren sich aus Freunden, die ähnlich viel Spaß am Spiel haben oder aus Leuten, auf die man im Netz aufmerksam geworden ist. Mittlerweile haben sich auch viele Clans dazu entschlossen, absolute Neulinge ins Team aufzunehmen. Diese Neulinge oder auch »Kadetten« werden von den erfahreneren Veteranen an die Hand genommen und in die Geheimnisse des jeweiligen Spiels eingeführt.

Ligen, Clans und Basen

Adresse	Anmerkungen
www.decl.de	beliebteste deutsche Liga, über 200 Clans mit 1.500 Mitgliedern
www.euroclassic.ironclad.com	der Klassiker unter den europäischen Ligen
www.theclq.com	Rangliste, unabhängig von Ligen
www.half-life.de/hl-clans/	Clan-Basis für Half-Life-Clans
www.clanbase.com	eine der größten Basen mit über 25.000 Mitgliedern
www.darkangels.de	D][A – DarkAngels
www.tuf-team.t2u.com	[TuF] – The unknown Force
www.friedensbringer.de	[WbEF] – Wir bringen Euch Frieden
www.bid.starside.de	[BiD] – Born in Darkness
http://doof.cstrike.de/	[DOOF] – Düsseldorfer Online Offensive Force

Nachwuchsförderung

Neben dem normalen Training, in dem es vor allem um verschiedene Spieltaktiken geht und das ein Team mindestens einmal in der Woche veranstalten sollte, wird oft auch ein Extra-Training nur für die Kadetten anberaumt. In diesen Spezialsitzungen werden dann Spiel-spezifische Feinheiten geübt, wie im Falle von **Team Fortress Classic** zum Beispiel der

Rocket-Jump oder der richtige Umgang mit den Granaten. Nach einer gewissen Zeit werden die Kadetten dann einem Test unterzogen, dessen Ausgang über ihre »Beförderung« zum festen Mitglied entscheidet. Das soll aber nicht heißen, dass Kadetten nur Spieler zweiter Klasse sind. Oft sind gerade sie es, die viel Positives zum Clan-Leben beisteuern, weil sie mit frischen Ideen und ungebremsster Begeisterung bei der Sache sind.

Großes Clan-Turnier auf GameStar.de



Vom 14.7. bis 16.7.2000 findet das große GameStar Clan-Turnier statt. Gespielt werden Einzeltourniere in:

- Counterstrike (Half-Life dt.)
- Team Fortress Classic (Half-Life dt.)
- Unreal Tournament

Das Clan-Turnier ist auch für Zuschauer interessant: Sie können ständig den Turnier-Verlauf verfolgen – wir übertragen in Echtzeit aus den

Partien! Außerdem versorgen wir Sie ständig mit aktuellen Ergebnissen sowie mit Infos zu den Clans.

Teilnahmebedingungen

Mitmachen kann jeder Clan, der sich durch eine eigene Homepage »ausweisen« kann und mindestens sechs Mitglieder hat. Ein Team kann sich nur zu einem Einzeltournier anmelden. Da die Teilnehmerzahl begrenzt ist,

entscheiden die schnellsten Anmeldungen.

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt zunächst via E-Mail an webmaster@gamestar.de. In der Mail müssen enthalten sein: Name des Teams und ein Link zur Homepage. Danach erhalten Sie von uns ein Word-Dokument, dass Sie ausgefüllt per Post oder Fax an uns zurücksenden.

Ablauf

Alle Einzeltourniere werden nach dem K.O.-System abgehalten. Die ersten Partien beginnen am Freitag, dem 14.7. um 18.00 Uhr. Am Samstag startet das Turnier bereits um 15.00 Uhr. Der Sonntag ist für die letzten 12 Matches vorgesehen, die unter ande-

rem auch die Spiele um die jeweils dritten Plätze enthalten. Start ist um 14.00 Uhr, offizielles Ende des Turniers wird 21.00 Uhr sein.

Preise

An erster Stelle geht es in unserem Turnier um die reine Ehre. Natürlich dürfen sich die Gewinner auch noch auf handfeste Preise und eine Vorstellung im Heft freuen.

→ www.gamestar.de/aktuell/clanturnier.htm



Der GameStar-Server: Geballte Rechenpower steht für unser großes Clan-Turnier bereit.

Riesen und Zwerge

Unter den Clans existieren wahre Riesengebilde, die in ihrer Organisation schon kleinen Unternehmen gleichen. So sind die DarkAngels in nur vier Jahren auf über 120 Mitglieder angewach-

derzahl selten die 20 übersteigt, geht es meist nicht so hierarchisch zur Sache. Viele Teams wollen auch gar nicht wachsen, da sie den schon fast familiären Betrieb zu schätzen gelernt haben. Da darf dann auch mal ein Spieler unter einem anderen »Nickname«, also unter einem anderen Spielernamen, auf einem öffentlichen Server ballern gehen, ohne damit gegen eine Regel zu verstoßen.

LANs und Ligen

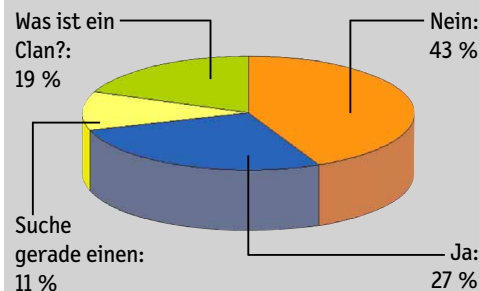
Eintagsfliegen gibt es in der Szene wie Sand am Meer. Da tun sich fünf Freunde mit hehren Absichten zusammen, wollen Großes erreichen – und scheitern schon an der grundlegenden Organisation des Clans. Online-Teams, die länger als ein halbes Jahr existieren, kann man schon zu den Veteranen

zählen. Und die dominieren nicht selten in eigenen Clan-Klamotten und mit Bannern die großen LAN-Partys. Auch in den Online-Ligen trifft man sie ganz vorne.

Die größte Online-Liga im deutschen Raum ist die DeCL, die Deutsche Clan Liga. Allein in ihr waren in der vergangenen Saison über 200 Gruppen mit

»Spielen Sie in einem Clan?«

Ergebnis: Fast 40 Prozent der Umfrageteilnehmer sind in einem Clan aktiv oder suchen einen.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de



Auf LAN-Partys braucht man meist nicht lange nach den DarkAngels zu suchen.

sen. Dieser Mikrokosmos unterliegt strikten Regeln, die die Organisation der Truppe vereinfachen sollen. Da die »Dunklen Engel« nicht nur ein oder zwei Spiele bevorzugen, hat jede Sektion ihren eigenen Leader, der sich ausschließlich um seine Truppe zu kümmern hat. In den kleineren Clans, deren Mitglie-

1.500 Mitgliedern aktiv. Dort tummeln sich auch die Clans, die am längsten existieren. Eine weitere Liga, die einen besonderen Ruf innerhalb der Szene genießt, ist die Iron Glove League, ein sehr großer europäischer Clan-Zusammenschluss. Hier wird saisonunabhängig gespielt. Das bedeutet, dass jedes Team zu jeder Zeit einsteigen kann. In der DeCL hingegen ist der Modus mit dem der Fußball-Bundesliga vergleichbar: Eine Mannschaft muss vom Anfang einer Saison dabei sein, um in die Wertung einbezogen zu werden. Anmelden kann sich ohne allzu viele formelle Hürden übrigens jeder Clan. Es gibt keine Leistungsgrenze, die vorher überschritten werden muss. Also: Trauen Sie sich ruhig, selbst Clan-Mitglied zu werden. **PET**

Interview mit [BiD]Icewolf



[BiD]Icewolf, der im richtigen Leben Frank Sons heißt, berichtet aus seinem Leben als Clan-Leader.

GameStar Frank, warum hast du einen eigenen Clan gegründet?

[BiD]Icewolf Ich habe mich mit einem Freund entschlossen, die Sache selber in die Hand zu nehmen, nachdem wir gemeinsam das Sterben unseres alten

Clans ansehen mussten. Natürlich hätten wir uns auch einen Clan suchen können, aber wir wollten eine Truppe haben, die sich auch ohne

Spiel gut miteinander versteht. Das bringt zum einen mehr Spaß und zum anderen weniger Ärger. So wurde dann [BiD] gegründet.

GameStar Wieviel Zeit investierst du als Leader und Gründer im Schnitt täglich in dieses Hobby?

[BiD]Icewolf Das ist unterschiedlich. Bei gutem Wetter versuche ich, so wenig Zeit wie möglich vor meinem Rechner zu verbringen. Aber mit allem Drum und Dran komme ich auf ein bis zwei Stunden pro Tag. Das fängt damit an, dass man sich

Gedanken über Clan-Interneta macht und endet damit, dass man News auf der Homepage veröffentlicht. Daneben wollen natürlich noch Clan-Matches, Liga-Auftritte und das wöchentliche Training organisiert werden.

GameStar Kannst du jemandem Tipps geben, der einen Clan gründen will?

[BiD]Icewolf Ich habe es zu oft erlebt, dass Clans schnell vor dem Aus standen, weil sich alles auf ein, zwei Leute konzentriert hat. Deswegen sollte man sich bei einer Gründung viele Gedanken

darüber machen, wieviel Zeit man selber investieren will und wieviel Verantwortung die einzelnen Mitglieder übernehmen sollen. Besonders wichtig ist dabei, wie homogen die Truppe ist. Und ja, für einen Clan-Leader ist die Kunst der Diplomatie nicht gerade unwichtig.

GameStar Noch eine Frage. Wofür steht das [BiD]?

[BiD]Icewolf Das [BiD] steht für Born in Darkness. [BiD] wurde am 11. August 1999, dem Tag der Sonnenfinsternis, gegründet. Da lag der Name einfach nahe.