

Schlag die Dame

Wenn Frauen im E-Sport gegen Männer antreten, ist das noch immer außergewöhnlich. Wir begleiteten das erste Damenteam in der Counterstrike-Bundesliga beim Duell gegen einen großen Meisterschaftsfavoriten.

Auf geht's, Drachen! Das Bild zeigt die Snogard-Spielerinnen (von links) Christina Hülzer, Jennifer Lühr, Beatrice Balz, Petra Jäckel und Melanie Gutsche.



Christina

»Es war von vornherein klar, dass wir nur krasse Außenseiter sind.«

Jennifer

»Wenn ein 13-Jähriger sagt, ich soll hinter den Herd, statt zu zocken, kann ich nur schmunzeln.«

Beatrice

»Wir nehmen die Erfahrung mit und machen das Beste daraus.«

Petra

»Ich habe nicht viel von den Kommentatoren mitbekommen, aber ein paar Sprüche sehe ich eh locker.«

Melanie

»Wir trainieren fünf Tage die Woche, da haben wir unqualifizierte Kommentare nicht verdient.«

Serie: Frauen und Spiele

Ausgabe	Thema
11/09	Frauen als Spielerinnen
12/09	Frauen in Spielen
01/10	Frauen im E-Sport

Aus den Boxen dröhnen harte Gitarrenriffs. Bässe lassen die Bauchdecke rhythmisch vibrieren, während links und rechts der Bühne weißgraue Schwaden aus Nebelmaschinen aufziehen. Moving-Head-Scheinwerfer verleihen dem spiegelblanken Hallenboden violette Lichtakzente und zaubern kaleidoskoische Muster an die Decke. Die Show kann beginnen: Wir sind beim Intel Friday Night Game (IFNG) in Bochum – und somit mittendrin, wenn sich das erste reine Frauenteam in der

Geschichte der Electronic Sports League Pro Series (EPS) vor Publikum beweisen soll. In der Counterstrike-Bundesliga, um genau zu sein.

Auf der mit Werbebannern gepflasterten Bühne wartet der Moderator. Wie ein Ansager im Boxing erhebt Daniel-Farid Belala dramatisch seine Stimme: »Und hier sind die Snogard Dragons, angeführt von Jennifer ›Lunatic‹ Lööööööhr!«. Eine junge Frau im schwarz-roten Trikot erscheint, auf dem Rücken steht ihr Name, vorn prangen die Lettern AMD. Sekunden zuvor hat die 22-jährige Bonnerin am Rand noch unruhig auf der Stelle getreten. Jetzt läuft sie ein, positioniert sich vor einer Kamera und wird auf einem über der Bühne hängenden Großbildschirm vorgestellt. 2.200 Zuschauerhände spenden Applaus. Dieses Spielchen wiederholt sich, bis alle fünf Cyber-Athletinnen der Snogard Dragons ins Rampenlicht gerückt sind.

Großes Medieninteresse

Nur außergewöhnliche Partien der Profiligas EPS werden vor Publikum ausgetragen. Die meiste Zeit spielen die E-Sportler zu Hause im stillen Kämmerlein über das Internet. Heute ist sogar der WDR mit einem Fernsighteam vor Ort, um live zu berichten. »Ich hoffe nicht, dass ich anfangs zu zittern, das wäre gar nicht gut«, bangt die 23-jährige Petra »Peewie«. Jäckel aus Heidelberg ein wenig um ihr Zielvermögen. In des sorgt eine Aufnahmeleiterin rund um die Bühne für den reibungslosen Ablauf. Mit dem Charme eines Pitbulls weist sie etwa dem GameStar-Mitarbeiter den Weg, damit der Trottel nicht noch einmal durchs Bild latscht.

Ohnehin geht alles hochprofessionell vonstatten. »Ein einzelnes IFNG kostet eine mittlere fünfstelligen Summe«, sagt Tobias Merklingshaus von Veranstalter Turtle Entertainment. Die Liga schüttet in den Disziplinen Counterstrike,

Counterstrike Source und **Warcraft 3** pro halbjähriger Saison 130.000 Euro Preisgeld aus.

Die »Drachennädchen« treffen heute auf N!faculty, einen Spitzenclan. Das ist in etwa so, wie wenn ein Bundesliga-Aufsteiger gegen den Tabellenführer antreten muss. Eine knifflige Aufgabe. Je fünf Bildschirme zu beiden Seiten der Bühne zeigen den Zuschauern die Spielszenen, wobei die in Reih und Glied stehenden Geräte einen Hauch von Media-Markt-TV-Abteilung versprühen. Der aus dem Jahr 1999 stammende Taktik-Shooter **Counterstrike** ist grafisch vollkommen veraltet, hält aber im E-Sport wie das ebenfalls antike **Starcraft** einen Sonderstatus. Gespielt wird auf der Karte »de_nuke«. Das Publikum ist gespannt. Gerade, weil ein Kampf der Geschlechter auf sie wartet.

Terroristen haben's schwer

Die moderne Räuber-und-Gendarm-Variante **Counterstrike** startet in der EPS mit einer Messerrunde. Darin dürfen die beiden Parteien lediglich Kampfmesser einsetzen, Schusswaffen sind verboten. Das Gewinnerteam wählt die Startfraktion. »Als Terrorist wird's schwer, auf de_nuke durchzukommen«, urteilt Melanie »Beyond« Gutsche. Die 21-jährige aus Frankfurt am Main hofft, auf Seite der Polizei, also als verteidigende »Counter-Terroristin« beginnen zu dürfen.

Andreas Lenski, der das Spiel moderiert und für seine spitze Zunge bekannt ist, beschreibt die Chancen von Snogard hinsichtlich der Messerrunde so: »Mädels kennen sich ja aus mit Geschirr!« Die Wetten im Internet stehen bei 99,23 Prozent für einen Favoritensieg der Männer. Auch Christina Hülzer gibt sich keinen Illusionen hin. »Ich glaube, wir verlieren, können aber ein paar Runden holen.« Die Mädels veranstalten schnell noch ein Gruppenkuscheln, bilden also eine kleine Menschentraube und schmettern ihren Schlachtruf: »We are ... Snogard Dragons!«

Ein Raunen geht durch die Menge, es gibt Szenenapplaus: Die Jungs haben ihre Pixelfiguren zum Spaß als Turm übereinander gestapelt und rücken wie eine Artistengruppe im Zirkus vor. Dabei hatte die Team-Managerin der Dragons, Silvia Kerner, vorher noch gebeten: »Wenn N!faculty ernst spielt, ist uns das lieber. Selbst wenn das ein 16:0 bedeutet.« Die Frauen wollen ernst genommen werden. N!faculty kommt diesem Wunsch nach, die Jungs strengen sich an. Die »knife round« ist binnen Sekunden vorüber: Der im wahrsten Sinne des Wortes turmhohe Favorit – in der vorhergehenden Saison immerhin Ligadritter – schnetzelt das gegnerische Quintett weg, ohne auch nur ein virtuelles Leben zu verlieren. Es steht 1:0.

Fremdsprache CS

Im Verlauf des Matches verstehen CSU-Politiker und andere Nichteingeweihte nur Bahnhof, wenn der Moderator Lenski und Co-Kommentator Pouria »Puri« Naseri-Goki vom Clan Mousesports gemeinsam fachsimpeln. Denn wie **World of Warcraft** hat **Counterstrike** sei-

ne eigene Sprache. »Da stehen jetzt drei Terrors außen auf dem Stein«, plaudert Naseri-Goki, »die Bombe campt im Vorraum, kann das sein? Ja, im schwarzen Eck! Die CTs wollen erst mal spotten, wo die Terrors stehen. Das wird wohl ein Halle-Main-Split.« Aha, mögen Laien dem wohl entgegenen.

Indes nimmt für die Snogard Dragons das Unheil seinen Lauf. Die Jungs machen das 2:0 und 3:0. Auch die nächsten Runden sind meist eine klare Sache. Schnell verbucht N!faculty acht Zähler auf der Habenseite, während die Drachennädchen leer ausgehen. Nur Petra »Peewie« Jäckel fällt auf und kann die Männer ein ums andere Mal etwas länger ärgern. Snogard nimmt eine Auszeit.

»Was sagen die wohl gerade? «Wie sah ich aus beim Spieler-Einlauf?«, witzelt Moderator Lenski in der dreiminütigen Pause. Frauenfeindlich? Vielleicht. Doch die Spielerinnen sehen es mit Humor. Team-Managerin Silvia Kerner verdreht lediglich lachend die Augen, als Lenski vor der Partie im Interview stichelt: »Silvia hatte schon Angst, dass ihre Mädels heute mit Stöckelschuhen einlaufen und sich vielleicht wehtun.«

»Die Mädels sind stärker«

In der EPS weht ein rauer Wind, und mit Kilian »Derleo« Ricken bekommt auch ein männlicher Akteur sein Fett ab. Er ist kein Profispieler, sondern Club-Manager von N!faculty, musste kurzfristig einspringen und verbuchte während der Partie bislang nur drei Abschlüsse bei vier Ableben. »Die Mädels sind stärker als er«, resümiert auch Co-Kommentator Naseri-Goki.

Am besten steht bei N!faculty Franz »Gore« Burghardt mit einer 8:0-Statistik da. »Das ist ein eiskalter Österreicher. Hat zu Hause ein kleines Kind, aber spielt wie'n Arsch«, scherzt der Moderator Lenski. Burghardt lebt in Wien und gilt als der große alte Mann der deutschsprachigen Counterstrike-Szene. »Mit 25 ist normalerweise Schluss, wegen der Reflexe«, erzählt der Liga-Sprecher Tobias Merklinghaus. Mister Gore liegt zwei Jahre über der Pensionierungsgrenze.

Was die Damen während der Auszeit tatsächlich besprochen haben? »Dass wir besser langsam spielen, defensiver, und mehr über außen gehen, nicht durch die Halle«, erläutert Petra Jäckel. Die Taktik bleibt zunächst ohne Erfolg, N!faculty macht das 9:0.



Der Kommentator **Andreas Lenski** (Bildmitte) entpuppt sich spitzzüngiger als Dampfplauderer.



Kurz vor Spielbeginn schwört der Moderator **Daniel-Farid Belala** das Publikum auf das bevorstehende Duell ein.

Doch dann besteht die Chance auf einen Rundengewinn. Kommentator Lenski verfällt in einen ähnlichen Sprechrausch wie Herbert Zimmermann anlässlich des Fußball-WM-Finales 1954: »Lunatic gegen Gore ... da geht er down!«, brüllt der Sprecher und fährt im Telegrammstil fort: »Überzahlspiel drei gegen zwei. Chrizzo muss fallen ... und er fällt! Jetzt nur noch Bad mit 18 HP gegen drei Mädels. Und Lunatic mit dem Frag!« Es steht 9:1, und die Halle tobt, als hätten die Snogard Dra-

gons das ganze Match gewonnen. Die Spielerinnen klatschen sich jubelnd ab.

Natürliche Auslese?

Warum Frauen allgemein weniger erfolgreich spielen als Männer, dafür hat hier niemand eine wirkliche Erklärung. »Keine Frau ist in-game vom movement so gut wie ein Mann«, erklärt Jennifer Löhr auf Counterstrikisch. »Die können einen total ausmoven. Ich weiß nicht, woran das liegt. Vom aiming her finde

ich es gleich.« So richtig bei den Herren mit-halten konnte bislang nur die erste Frau, die in der ESL Pro Series antrat, Julia »Cruncher« Numberger aus München. Mutmaßlich liegt es schlicht an der natürlichen Auslese: Es gibt eben nach wie vor sehr viel mehr Männer, die quasi spielend aufwachsen. Damit haben Frauen schwer zu kämpfen.

Dazu kommen Vorurteile, Neid und dumme Sprüche. Kritiker hatten in Foren zum Streik gegen das Team aufgerufen, es war die Rede von einem »reinen Marketing-Gag«. Die Frauen würden stärkeren männlichen Akteuren den Platz wegnehmen. Letztlich gipfelten die Diskussionen in Beleidigungen; dabei fielen harmlosere Begriffe wie »Tittenbonus« ebenso wie nicht druckreife Formulierungen. Natürlich sind die harten Männer, die so etwas in der Anonymität des Internets schreiben, im realen Leben zwölf, heißen Torben und werden morgens von Papa mit dem VW Golf zur Schule gefahren. Dennoch: Vereinzelt, so geben die Spielerinnen zu, zehrt das an den Nerven.

Hintergrund für das »epic fail«-Geschrei, wie Computerspieler neudeutsch für »Skandal« sagen: Das Quintett der Snogard Dragons hat sich nicht für die Königsklasse qualifiziert. Es ist vielmehr berufen worden. Die Führungriege von Snogard verpflichtete die Frauen als Ersatz für die ursprüngliche Mannschaft. Mit der hatte man sich vertraglich nicht einigen können, sodass für die anstehende Spielzeit eine neue Besetzung her musste. Die Verantwortlichen entschieden sich für die fünf Spielerinnen, die als Clan »we.are« bereits Deutscher Meister bei den Damen waren. »Ich kann verstehen, dass Leute kritisieren, wie wir in die Liga gekommen sind. Man sollte aber sachlich bleiben«, meint die 21-jährige Christina »Angel« Hülzer aus Köln.

Abstiegskampf

Sachlich heißt: Snogard fair gegen den Abstieg kämpfen lassen. Transfers sind in der EPS an der Tagesordnung, immer wieder erhalten auch Spieler unterer Ligen eine Chance. Diesmal sind es eben Frauen. Bereits vor dem Match gegen NIfaculty haben die Mädels vier Niederlagen hinnehmen müssen. Dabei gab's gegen den EPS-Serienmeister Mouseports einen 9:16-Achtungserfolg. »Bouncer-4u könnten wir schlagen, munkelt man«, sinniert die 23-jährige Beatrice »nknknk« Balz aus dem schweizerischen Basel.

Wie alle Profi-Spieler trainieren die Amazonen mindestens drei Stunden täglich. Wobei sie natürlich nicht ihren Lebensunterhalt mit E-Sport bestreiten. Aber immerhin: »Unsere Mädels dürfen das erspielte Preisgeld zu 100 Prozent behalten, sie kriegen die Reisen und Hotels bezahlt«, verrät der Team-Manager Nils Brauer, macht aus dem Rest aber grinsend ein Geheimnis: »Prämien haben wir auch, sie liegen im dreistelligen Bereich. Mehr sag ich nicht.« Fest steht, dass die Dragons heute 500 Euro Antrittsgeld pro Person erhalten haben. Pünktlichkeitsprämie nennt sich das. Die kriegen aber nicht nur Frauen. ▶▶



Interview

mit Julia Syrer

Julia »Uzi« Syrer ist Deutschlands beste Starcraft-Spielerin.

Julia Syrer (25) war fünfmal als einzige Frau für das Deutschlandfinale der World Cyber Games qualifiziert, die als Olympische Spiele des E-Sports gelten. Außerdem gewann die Groß- und Einzelhandelskauffrau mehrere Turniere und erreichte gute Platzierungen in der LAN-Liga WW-CL. Mit uns sprach sie über ihre Erlebnisse in einer Männerdomäne.

GameStar ❖ Hat man es als Frau im E-Sport leichter oder schwerer?

❖ **Julia** Die Frage ist, was man möchte. Will man nur Aufmerksamkeit, bekommt man diese einfacher, da man etwas Besonderes ist. Möchte man spielen, sich messen und Anerkennung für seine Leistung erhalten, dann ist es schwieriger. Zum einen wird man ständig als Chat-Objekt ausgeguckt. Zum anderen scheint es für Männer schwieriger, einer Frau den gleichen Respekt entgegenzubringen.

❖ Hat dich ein Mann schon mal spüren lassen, dass er mit einer Niederlage gegen dich ein Problem hatte?

❖ Natürlich wurde ich schon im Internet beleidigt, oder es kamen die merkwürdigsten Ausreden. Allerdings ist das zwischen Männern genauso. Das Internet mit seiner Anonymität senkt die Hemmschwelle für solches Verhalten. Auf LAN-Partys bemerke ich, dass die meisten Männer eine Niederlage gegen mich so schnell wie es geht vergessen und möglichst wenig Aufmerksamkeit darauf lenken wollen. Es hat sich noch niemand schlecht verhalten, es ist eben nur dieses schnellstmögliche Verdrängen zu bemerken. Während sich Männer noch über die Partien austauschen, gibt es zwischen Mann und Frau scheinbar nichts mehr zu sagen. Das finde ich extrem schade.

❖ Normalerweise sollten Frauen beim E-Sport keinen Nachteil haben, weil der körperliche Aspekt entfällt. Warum sind die Männer trotzdem erfolgreicher?

❖ Durch Unterschiede in Bezug auf Einstellung, Motivation oder Herangehensweise sind meiner Meinung nach Männer für das wettkampfbezogene Spielen prädestiniert. Es liegt in deren Natur, sich mit anderen Männern zu messen. Um ein

Weibchen abzubekommen, sozusagen. In der Natur der Frau liegt es, sich etwas aufzubauen, zu organisieren, eine Gruppe zusammenzuhalten. Deshalb ziehen die meisten Frauen Rollenspiele den wettkampfbetonten Strategiespielen, Shootern oder Sportspielen vor. Oder es wird gar nicht am Computer gespielt. Auch durch die Unterpräsenz von Frauen im E-Sport erklärt sich, warum Männer dort erfolgreicher sind.

❖ Wie kamst du zum wettkampfbetonten Spielen?

❖ Ich habe zwei ältere Brüder. Das erklärt wahrscheinlich alles. Unabhängig davon hat mein Vater früher mit mir sehr viel wettkampfbetonte Spiele gespielt, zum Beispiel Skat, Backgammon, Tischfußball und Tischtennis, und mir so den Spaß am Sich-Messen mit anderen Menschen mit auf den Weg gegeben.

❖ Du bist verheiratet. Spielt dein Mann noch gegen dich?

❖ In Starcraft nur, wenn es unumgänglich ist, wenn wir zum Beispiel bei LAN-Turnieren aufeinandertreffen. Andere Spiele spielen wir schon gegeneinander. Aber auch eher selten, weil ich ein relativ schlechter Verlierer bin und dann schnell der Haussegen schief hängt (lacht).

❖ Welche Botschaft hast du an die spielenden Männer?

❖ Es gibt neben euch Männern auch ein paar Frauen, die sich messen wollen. Die keine Aufmerksamkeit wünschen, nur weil sie Frauen in einer Männerdomäne sind. Ich mag diese Aufmerksamkeit nicht, weil ich mich dadurch allein aufs Frausein reduziert fühle und kaum jemand meinen spielerischen Fähigkeiten Beachtung schenkt.



Vor dem Duell: Die Counterstrike-Amazonen von den Snogard Dragons spielen sich warm.



Jennifer Lühr peitscht ihre Mädels während der Spielrunden gegen N!faculty verbal an.

Einer gegen vier

Zurück zum Duell in Bochum: N!faculty setzt humorlos nach, holt das 10:1, 11:1, 12:1 und 13:1. Dann plötzlich, in Runde 15, steht nur noch Jérôme »Shiddy« Toth einer vierköpfigen Mädchenbande gegenüber. Okay, das Alter Ego von Ersatzspieler »Derleo« lebt auch noch, wird aber von Moderator Lenski fieserweise mal wieder nicht mitgezählt.

Und tatsächlich, die Drachenmädchen machen dank des entscheidenden Treffers durch Christina Hülzer das 13:2. »Jetzt wissen wir auch, wer bei Snogard das erfolgreichste Squad ist«, verteilt der Kommentator einen Seitenhieb gegen die männlichen Dragons-Spieler, die zuvor bei **Counterstrike Source** gegen den Konkurrenz-Clan Thermaltake mit 1:16 eingegangen waren.

Die Snogard-Frauen bringen es am Ende zu einem 2:16, nachdem Jérôme Toth die Spielfigur von Beatrice Balz als Schluss-

punkt hellseherisch mit einem Treffer durch die Wand erlegt hatte. Eng war es lediglich noch in einer Runde zugegangen, als Christina Hülzer knapp nicht mehr genug Zeit hatte, die von N!faculty gelegte Bombe zu entschärfen. Lenskis Kommentar: »Das war haarscharf! Diese Fingernägel ... ist echt schwer mit diesen Drähten und so.«

Am Ende schütteln sich Sieger und Besiegte mit einem Lachen die Hände. Auch all die potenziellen Amokläufer im Publikum hatten ihren Spaß und unterstützten die Teams mit Fan-Gesängen. Vielleicht sollten sich manche Politiker doch mal eine Partie des als blutrünstig und gewaltverherrlichend verschrienen »Killerspiels« **Counterstrike** ansehen.

Am Ende wird gefeiert

Allzu groß ist die Enttäuschung bei Snogard nicht. Die Mädels verstehen Niederlagen als Lernprozess. »Für uns ist es eine große Gele-

genheit, Erfahrung zu sammeln und sauvier mitzunehmen«, sagt Melanie Gutsche. Der Spaß steht im Vordergrund, was auch die trockene Antwort von Beatrice Balz beweist, nachdem wir nach den Planungen für die Zukunft fragen. »Wir gehen jetzt erst mal feiern!«, Sprach's und verschwand mit ihren Kolleginnen in der Bochumer Nacht.

Harald Fränkel

Letzte Meldung

Aller Enthusiasmus und viel Training haben letztendlich nicht ausgereicht: Das Frauen-Team der Snogard Dragons hat den Abstieg aus der Counterstrike-Bundesliga nicht verhindern können. Klar wurde das kurz vor Redaktionsschluss, bereits zwei Spieltage vor dem Saisonende der ESL Pro Series: Zu diesem Zeitpunkt lagen die Mädels abgeschlagen auf dem 16. und letzten Platz – mit 13 Niederlagen und 34:208 Runden.



Rund 1.100 Zuschauer verfolgten das Spektakel in Bochum.