

Laser Tag

Über die Treffsicherheit von Wörtern und Begriffen

Von Teresa Präauer

Ich bin unlängst in ein Spiel geraten, das sich »Laser Tag« nennt. Eingeladen von Freunden, die Kinder haben im Alter von zehn bis 19 Jahren. An einem Sonntagvormittag verabredete man sich zu siebt, traf sich vor einem blickdicht-abgeklebten Eingang, läutete an und trat ein.

In einer Art von Barbereich am Eingang meldet man sich an. Man trägt sportliche dunkle Kleidung und Turnschuhe, gibt sich einen neuen Spielernamen und wird in der Gruppe einem von zwei Teams zugewiesen. Terminator, Flitzer, Aralc, Racer, Killer, Superkiller und 007 tippen ihre Namen auf einem I-Pad in eine Liste.

In Neonfarben steht auf einer schwarzen Tafel über der Schank geschrieben, was es bei Lasermaxx im neunten Wiener Gemeindebezirk zu essen und zu trinken gibt: Bier und Grill-Baguette, Holzfällerbrot und 2 cl Lasershot. Die Eiskarte preist Sorten wie Honigmelone, Zuckerwatte und Kaugummi an, alles ohne künstliche Farbstoffe und Konservierungsmittel.

Bevor die sogenannte Arena, eine abgedunkelte Halle mit Parcours und Hindernissen im Souterrain, betreten wird, werden die mit Sensoren ausgestatteten Laser-Tag-Westen übergezogen und festgeklipst. Die beiden Teams sind nun durch rote und blaue Lichter an den Westen zu unterscheiden.

Mit einem sogenannten Phaser, einer Mischung aus Plastikwaffe und Barcode-Scanner, in der Hand laufen die Spielerinnen und Spieler über zwei verschiedene Zugänge in die Arena ein. Sie warten auf die jeweiligen Gegner, verschanzen sich, zielen mit Infrarotlicht auf ihr Gegenüber und versuchen, selbst möglichst wenig

getroffen zu werden. Ich bin in ein Spiel geraten, sage ich, und schieße drauflos.

Das Wort Markieren hat das Wort Schießen ersetzt, sagt Racer später. Würden sie es explizit Schießen nennen, entzögen sie sich bald die Geschäftsgrundlage. Zu viel Kritik von Eltern, deren Kinder hier ihren Geburtstag feiern, erklärt Superkiller schulterzuckend.

Nach 15 Minuten Spieldauer ist Aralc 34 Mal getroffen worden und hat 28 Mal getroffen. Im Ranking der Spieler hat er Platz sechs belegt und eine Punkteanzahl von 1036 erreicht, wohingegen der Top Trooper aus dem gegnerischen Team 4326 Punkte erzielen und damit Platz eins belegen konnte. Ein Mission Debriefing weist am Ende einen Verbrauch von 71 Kilokalorien aus bei einer Abgabe von insgesamt 429 Schüssen.

Racer sitzt nun an der Bar bei Lasermaxx, zweimal 15 Minuten Spiel haben ihn ausgelaugt und erschöpft. Viel zu sehr hat er geschrien, sich aufscheuchen lassen und gleichzeitig den Anspruch gehabt, Leistung zu erbringen. Er wollte gut sein bei Laser Tag, er dachte, er beherrsche das Spiel. Er hielt sich für einigermaßen sportlich, schnell in der Reaktion, ausreichend kompetitiv. Die Aufgaben und Regeln eines Spiels stellten eine Herausforderung dar, der er sich gewachsen fühlte.

Die zehnjährigen Buben haben das Spiel für sich entschieden, ihnen dicht auf den Fersen ein sechzehnjähriges Mädchen. Am untersten Ende des Rankings stehen die beiden ältesten Erwachsenen aus der Gruppe. Superkiller hat kaum gekillt, Flitzer ist selten geflitzt.

Die Kinder spielen Krieg, sagt Racer. Das Spiel ist eine sportliche Übung, eine harmlose, fröhliche Inszenierung im Kleinen, erwidert Terminator. Das Spiel ist ein Ventil, das Druck entweichen lässt, setzt Flitzer fort, und Gewalt verhindert. In der Ausbildung beim Militär spielen sie auch Laser Tag, gibt Racer zu bedenken und trinkt darauf einen Schluck Lasershot aus dem Schnapsglas.

Eine Gruppe von zehnjährigen Mädchen betritt den Barbereich bei Lasermaxx, gleich beginnt der Kindergeburtstag von Tweety aus dem roten und Anna Banana aus dem blauen Team. Die verbrauchten Kilokalorien werden, ausgewiesen in den Missions Stats, den Schüssen und Treffern gegenübergestellt.

Die ganze Aufmachung ist mir zu sehr neunziger Jahre, ätzt Superkiller, die Schrift hier, das Logo, die Techno-Musik und der billige Stimmenverzerrer. Wie kann man sich nur Superkiller nennen, fragt Racer. Es war ein Witz. Eine Antwort auf Killer, seinen zehnjährigen Sohn, antwortet Superkiller, der sich den Spaß jetzt auch nicht verderben lassen will.

Flitzer muss los und verabschiedet sich. Er leistet für ein Jahr Zivildienst und flitzt mit dem Rettungswagen durch Wien. Es gebe auch Leute, erzählt er, die sich auf die Straße legen, um gerettet zu werden, auch wenn sie gar nicht verletzt oder krank seien. Eine Frau gebe es, die sei bei den Ärzten und Rettungssanitätern in der ganzen Stadt bekannt dafür. Liegenlassen dürfe man sie ja nicht. Sie genieße eben das Gerettetwerden, erklärt Arac, der Flitzers Geschichten schon kennt.

Killer und 007 werden nach Hause gebracht, morgen früh ist wieder Schule. Für die Deutschschularbeit üben sie das Verfassen von Märchen. In der Geschichte von Killer kommt alles vor, was Märchen schon immer ausgemacht hat: ein Ringlein, ein goldenes Haar, ein Vöglein. Ein Dorf, ein Brunnen, ein Zweig. Und ein alter, weißer, äh, weiser Mann.

Tweety, das Mädchen vom Kindergeburtstag, möchte keine Prinzessin sein. Beim Laser Tag markiert sie alle ihre Freundinnen und erreicht den höchsten Score. Blutend liegen sie in der Arena, während auf der Roßauer Lände das blaue Licht das Eintreffen der Rettung ankündigt.