

Report: Netzwerk-Party

Kabel-Krieger

In Bielefeld trafen sich Ende Januar fast 450 Spieler zu Europas bislang größtem Netzwerk-Event, der 1. GXP-Party. GameStar war für Sie vor Ort.

Konspirativ wirkende junge Männer versammeln sich am Eingang einer Halle. Einige tragen T-Shirts mit Schriftzügen wie »Fusion« oder »OCT«. Findet hier etwa ein Geheim-Rave statt? Falsch: Fusion und OCT

sind **Quake**-Clans, und die Jungs wollen zu einer Netzwerk- oder LAN-Party (Local Area Network: lokales Netzwerk).

Technik-Overkill

In der malerisch gelegenen Ravensberger Spinnerei sieht es aus wie bei der NASA. Überall sind Kabel verlegt, Hunderte Rechner stehen herum, ein Videobeamer wirft kryptische Zahlenkolonnen an die Wand, und in einer Art Kommandostand auf einer erhöhten Ebene werkeln hektische Techniker. Doch hier werden keine Raketen gestartet, nur verschossen: Über einen Zeitraum von drei Tagen finden Tausende Mehrspieler-Matches von **StarCraft** über **Quake 2** bis zu **Need for Speed 3** statt. Fast 450 Spieler aus ganz Deutschland haben ihre Rechner hergeschleppt und 35 Mark Eintritt hingelegt, um mit Gleichgesinn-



Schauplatz heißer Schlachten: Die Ravensberger Spinnerei in Bielefeld.



Martin Cornelius ist Geschäftsführer von Gamesite, dem Veranstalter der GXP-Party.

»Nächstes Mal ein Parkhaus«

GameStar: Wie rechnet sich eigentlich so eine Veranstaltung?

Cornelius: Die gesamte Party ist sponsorenfinanziert. Wir decken nur die Kosten für die Räumlichkeiten mit den Eintrittsgeldern.

GameStar: Wird das nicht eine Raubkopien-Tauschbörse?

Cornelius: Nein. Wir haben bereits bei der Anmeldung dazu aufgefordert, Spiele als Originale mitzubringen.

GameStar: Seid ihr mit den Räumlichkeiten in Bielefeld zufrieden?

Cornelius: Die nächste Party wird wieder hier stattfinden. Wir hatten nur einige Probleme mit den Parkplätzen – beim nächsten Mal werden wir gleich das Parkhaus nebenan mieten.

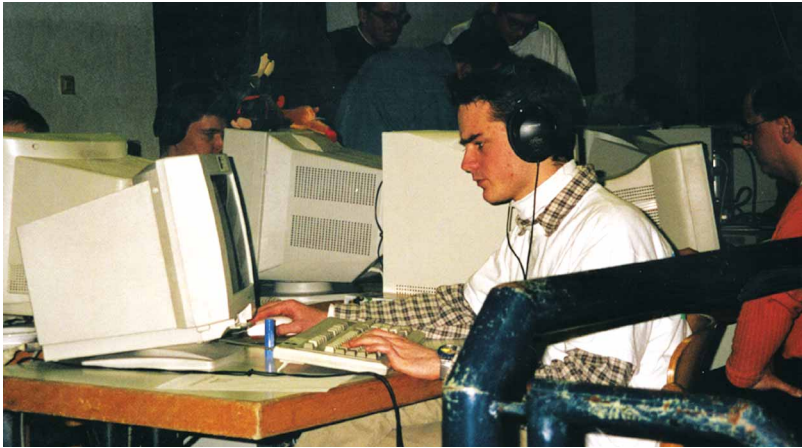
GameStar: Wie alt sind die Teilnehmer denn so im Durchschnitt?

Cornelius: Etwa 23 bis 24. Spieler unter 18 Jahren benötigen eine schriftliche Erlaubnis ihrer Eltern.

ten im Netzwerk zu spielen. Fast alle sind Mitte 20 und männlich. Aber auch ohne weibliche Gesellschaft herrschen paradiesische Bedingungen: Der Ping (misst die Verzögerung zwischen Spieler und Server), der bei Internet-Spielen günstigstenfalls 200 Millisekunden beträgt, liegt hier in der Regel weit unter 20.



Half-Life ist in der Multiplayer-Szene neben **Quake 2** der zur Zeit meistgespielte Ego-Shooter.



Höchste **Konzentration** auf den menschlichen Gegner ist das A und O bei Actionspielen.

Action-Reißer wie **Half-Life**, **Quake 1** und **2** oder das neue **Starsiege: Tribes** werden klar bevorzugt, während **Need for Speed 3** das meistgespielte Autorennen ist. Strategen kommen bei den **StarCraft**-Turnieren auf ihre Kosten. Eine »freie« Partie **Quake 2** hat die größte Spielerzahl: 50 Leute nehmen gleichzeitig teil.

Schlaflos in Bielefeld

Was jeden erstaunen wird, der schon mal ein Netzwerk aufgebaut hat: Alles läuft reibungslos. Die Technik funktioniert, und ein kurzer Stromausfall ist die einzige Panne, die am ganzen Wochenende passiert. Und das bei Dauerbetrieb, denn eine offizielle Nachtruhe gibt es nicht. Zu keinem Zeitpunkt schläft mehr als ein Viertel der Teilnehmer gleichzeitig – viele halten sich mit Hektolitern Cola und Kaffee fit. »Schlafen kann ich auch zu Hause«, ruft der **Half-Life**-Spieler Tom (31) über die Schulter, während er einer Rakete ausweicht. Die Ablenkung ist fatal: Das nächste Geschoß trifft genau. Punkt für den Gegner, und schon geht's weiter. Szenen wie diese hat jeder Spieler auch schon am heimischen PC erlebt, doch hier sind die Widersacher echte Menschen mit allen Stärken und Schwächen. Und mit dem Rowdy, der einen bei **Need for Speed 3** eben noch überholt hat, kann man ein paar Minuten später gemütlich Kaffee trinken.

Vom Internet ins Netzwerk

Viele der Angetretenen kennen sich bereits von zahllosen Schlachten im Internet, denn etwa die Hälfte der hier stattfindenden Spiele sind Finalrunden der Online-Ligen von Gameexpress (GXP). **StarCraft**-General Marco (18) dazu: »Ich

freue mich, die Leute kennenzulernen, die man sonst nur als Namen auf dem Schirm sieht. Das ist wie eine kleine Familie.« Andere Zocker kommen einfach nur, um ihr Lieblingsspiel mal mit mehr als zwei Leuten zu spielen. Wir wollten von Mark (22) wissen, ob das nicht ein sehr aufwendiges Hobby ist. Seine Antwort: »Ich find' das ganz normal. Jeder hat sein Steckenpferd – Magic-Karten sammeln ist auch nicht billig.« Wir fragten nach: »Wie weit würdest du dafür fahren?« Marks Clanbruder Stefan (22) erklärt uns: »Das Ausland ist die Grenze. Da wird's langsam teuer. Wenn aber jemand fährt, bin ich dabei.« Unser Fazit: Die erste GXP-Party war sehr professionell organisiert, gut besucht und insgesamt ein Muß für reisewillige Netzwerk-Kämpfer. **GUN**

→ www.gxp.de



Allein gegen die Männerwelt: Eine wackere **Spielerin** schlägt sich durch.



Die **Kommandozentrale** der Veranstalter ähnelt Cape Canaveral.

Alles über Netzwerk-Parties

Was brauche ich für eine Netzwerk-Party?

- einen eigenen, spieletauglichen PC
- NE2000-kompatible Netzwerkkarte
- BNC- oder TP-Kabel
- Kopfhörer (Boxen sind meist verboten)

Die nächsten Party-Termine '99

Name	Termin	Ort	Teilnehmer	Info
Never Unplugged 2	5.3. bis 7.3.	Unterföhring	128	www.lanparty.de/mlps/
Nexperts LAN-Party	19.3. bis 21.3.	Mödling (A)	100	www.nexperts.notrix.net
Netznacht	8.4. bis 11.4.	Bremen	77	www.netznacht.de
Planet Insomnia 3	9.4. bis 11.4.	Hamburg	ca. 500	www.planet-insomnia.de
Frag 99	4.6. bis 6.6.	Frauenfeld (CH)	ca. 200	www.philip.ch
Burning Sheep 99	18.6. bis 20.6.	Wiesbaden	ca. 150	www.burningsheep.net
2. GXP-Party	Juli	Bielefeld	ca. 500	www.gxp.de