LAN Party

Weitere Bezeichnungen: LAN Party, LANparty

Rubrik: Computerspiele

Eine LAN-Party ist eine Veranstaltung, bei der sich mehrere Computerspieler treffen, um gemeinsam oder gegeneinander Computerspiele über ein lokales Netzwerk zu spielen. Die Abkürzung LAN steht für Local Area Network und bezeichnet ein Netzwerk, das mehrere Computer innerhalb eines räumlich begrenzten Bereichs miteinander verbindet.

Besonders beliebt waren LAN-Partys in den 1990er- und 2000er-Jahren, als schnelle Internetverbindungen noch nicht überall verfügbar waren. Die Teilnehmer brachten ihre eigenen Computer, Röhrenmonitore (CRT), Tastaturen und Mäuse mit, um diese vor Ort miteinander zu vernetzen. Da die damaligen Computer und Monitore oft groß und schwer waren, bedeutete der Transport der gesamten Ausrüstung einen erheblichen Aufwand.

In den Anfangsjahren der LAN-Partys wurden häufig noch BNC-Koaxialkabel verwendet. Bei dieser als 10BASE2 bezeichneten Netzwerktechnik waren die Computer über ein gemeinsames Koaxialkabel miteinander verbunden. Jeder Computer benötigte einen BNC-T-Stecker, über den das Netzwerkkabel angeschlossen wurde. An den beiden Enden des Kabelstrangs mussten Abschlusswiderstände mit jeweils 50 Ohm angebracht werden. Fehlte ein solcher Widerstand oder war eine Verbindung unterbrochen, konnte das gesamte Netzwerk ausfallen. Die Fehlersuche gestaltete sich deshalb mitunter schwierig.

Mit der zunehmenden Verbreitung von Twisted-Pair-Netzwerkkabeln und RJ45-Anschlüssen kamen zunächst häufig Netzwerk-Hubs zum Einsatz. Ein Hub verbindet mehrere Computer miteinander und leitet eingehende Daten an alle anderen Anschlüsse weiter. Dadurch teilen sich die angeschlossenen Geräte die verfügbare Übertragungsbandbreite. Bei vielen gleichzeitig aktiven Spielern konnte dies zu Leistungseinbußen führen.

Später wurden Hubs weitgehend durch leistungsfähigere Netzwerk-Switches ersetzt. Ein Switch kann Daten gezielt an den jeweiligen Empfänger weiterleiten und ermöglicht dadurch eine effizientere Kommunikation zwischen den angeschlossenen Computern. Während frühe Netzwerke häufig mit 10 Mbit/s arbeiteten, verbreiteten sich später Fast Ethernet mit 100 Mbit/s und Gigabit Ethernet mit 1.000 Mbit/s.

Eine besondere Herausforderung bestand früher darin, die Netzwerkkarten, IP-Adressen und Spiele richtig zu konfigurieren. Nicht selten verbrachten die Teilnehmer zunächst einige Zeit damit, Treiber zu installieren, Netzwerkeinstellungen anzupassen oder Verbindungsprobleme zu beheben, bevor das eigentliche Spielen beginnen konnte.

Zu den bekannten Spielen auf LAN-Partys gehörten unter anderem Duke Nukem 3D, Doom, Quake, Unreal Tournament, Counter-Strike, Warcraft III und Age of Empires. Neben dem

gemeinsamen Spielen standen auch der persönliche Austausch, Teamwettbewerbe und die gesellige Atmosphäre im Mittelpunkt.

LAN-Partys fanden sowohl im kleinen Freundeskreis als auch als große Veranstaltungen mit Hunderten oder sogar Tausenden Teilnehmern statt. Größere Veranstaltungen boten häufig organisierte Turniere, Ranglisten und Preise. Manche LAN-Partys erstreckten sich über ein ganzes Wochenende, wobei die Teilnehmer teilweise direkt am Veranstaltungsort übernachteten.

Mit der zunehmenden Verbreitung schneller Internetanschlüsse und moderner Online-Spiele verlor die klassische LAN-Party an Bedeutung. Heute können Spieler über das Internet gemeinsam spielen, ohne sich am selben Ort befinden zu müssen. Dennoch werden LAN-Partys weiterhin von Gaming-Communitys, Vereinen und Freundesgruppen veranstaltet.

Bei modernen LAN-Partys wird häufig zusätzlich eine Internetverbindung benötigt, beispielsweise zur Anmeldung bei Spieleplattformen, zur Überprüfung von Lizenzen oder für Online-Mehrspielerfunktionen. Der ursprüngliche Gedanke der LAN-Party ist jedoch geblieben: Gemeinsam an einem Ort spielen und die Begeisterung für Computerspiele miteinander teilen.