

# Zocken bis die Köpfe rauchen

LAN-Party in der Begegnungsstätte / Teilnehmer schätzen das Gemeinschaftsgefühl

VON ALEXANDER BÖSCH

**Schwanewede.** Ein aus Elmshorn angereister Computerfreak kämpft mit seinem Spielpartner bei der „Zombie-Apokalyse“. Ein anderer möchte erfahren, wann endlich die bestellten Pizzen kommen. In der Begegnungsstätte (Begu) Schwanewede haben sich Fans von Computerspielen am Wochenende zur LAN-Party getroffen.

Ein Wirrwarr aus Kabeln, Computern, Routern, Servern, Schlafsäcken, Chipstüten und Laptops bestimmt das Bild. Von Freitagabend bis Sonntagnachmittag vergnügen sich Organisator Manuel Thomas und seine PC-vernarrten Freunde mit Computerspielen. Gefragt sind Spiele wie Starcraft II, das Rollenspiel Diablo, Battlefield 1942 und das umstrittene Counter-Strike. „Ich spiele Counter-Strike, seitdem ich sechs bin. Eigentlich ist das ein Strategiespiel, auch wenn es einen gewaltverherrli-

chenden Stempel von der Presse aufgedrückt bekam“, verteidigt Sven das Image des Spiels.

Im etwas friedvolleren Spiel „Anno“ geht es darum, die Infrastruktur auf einer Südseeinsel aufzubauen – bevor sich auch dort die Parteien gegenseitig bekriegen. „Das Spiel kann schon mal fünf Stunden dauern“, weiß Manuel Thomas. Konzentriert sitzen die Teilnehmer an den Tischen und spielen in kleinen Gruppen. Wer Ermüdungserscheinungen zeigt, ruht sich nebenan im Schlafsack für ein paar Stunden aus. Duschen gibt es nicht, dafür legt man Wert auf ein gemeinsames Frühstück.

„Wir sind die wahren Gamer, die noch spielen, um sich zu verbessern“, meint André,

der mit fünf Freunden aus Büchen bei Lauenburg angereist ist. „Lokale Netzwerkverbindung zum gemütlichen Beisammensitzen und Zocken“, umschreibt Thomas den Zweck von LAN-Partys. Durch die großflächige Verfügbarkeit von Breitband-Internetzugängen mit Flatrates ist die Szene seit zehn Jahren reichlich ausgedünnt. Freundschaftlich verbundene Gruppen schätzen jedoch weiterhin das Gemeinschaftsgefühl.

Vor der Verbreitung des Internets wurden die ersten Computer in serieller Verbindung miteinander vernetzt. Später wurden Koaxialkabel verwendet, CAT-Systeme kamen zum Einsatz. „LAN hat eine höhere Sicherheit als WLAN, weil es hardwaretechnisch verbunden ist und nicht nur durch Software“, erläutert André Licht einen Vorteil von LAN-Partys gegenüber Online-Spielen. Bis zu 800 Leute treffen sich auch heute noch, wenn der harte Kern der LAN-Szene bei Partys zusammenkommt.

In Schwanewede sind es am Wochenende zunächst zehn Teilnehmer, darunter eine junge Frau. „Vielleicht kommen noch sechs Leute aus Berlin“, vermutet Manuel Thomas.



„Zocken in gemütlicher Runde“ steht bei der LAN-Party in der Begegnungsstätte im Mittelpunkt.

ABO-FOTO: KOSAK