

32 Hardcore-Gamer schlugen sich die Nacht um die Ohren

## Wachsender Zulauf für Samedner LAN-Party

Zum vierten Mal organisierten Lehrlinge des Informatik-Ausbildungszentrums Engadin am Samstag in Samedan eine LAN-Party. 32 Teilnehmer machten mit – mehr als je zuvor. Auch aus dem Unterland reisten Gamer an.

Urs Dubs

LAN-Partys – Anlässe, an denen die Teilnehmer ihre mitgebrachten PCs zu einem Netzwerk zusammenschliessen (LAN = local area network) – haben trotz Online-Angeboten überall Zulauf. Am Samstag traf sich ein Teil der Engadiner Gamer-Szene auf Einladung eines Zweitlehrjahr-Lehrlingsquartetts des Informatik-Ausbildungszentrums Engadin (IAE) in der Sela Puoz. Die Challenge war ambitiös: Vom früheren Samstagabend war durchzuspielen bis am Sonntagmorgen. 32 Gamer (wie sich die Spieler selber nennen) machten mit, einzelne waren dazu extra aus dem Unterland angereist. Für den sachkundigen Zaungast auffällig: Alle sind im Alter zwischen 17 und Mitte zwanzig und alle männlich.

Das Bild der Gamer-Community zur späten Nachtstunde ist leicht gespenstisch: Im abgedunkelten Saal flackern bunte Lichtblitze über mehr als drei Dutzend Bildschirme. Auf den Tischen stehen die PCs, davor sitzen die Gamer. Zu hören ist das Klappern der Klaviaturen und immer mal wieder ein Triumphschrei, kurzes Gelächter, gelegentlich ein Fluch. Sonst höchstens Gemurmels. Jeder trägt ein Headset, d. h. Kopfhörer mit Mikrofon. Bei längerem Zuschauen fällt auf, dass der Frustfluch aus der einen mit dem Triumphschrei in der anderen Ecke zu tun hat: Die Gamer treten gegeneinander an, einzeln oder in selber bestimmten Koalitionen.

Dies technisch möglich zu machen, darin liegt die Herausforderung an die Veranstalter. Die IAE-Lehrlinge Jürg Sprecher aus Zuoz, Carlo Mehli aus St. Moritz, Oliver Ngumbao aus Pontresina und Andi Zala aus Zer-

nez haben es möglich gemacht: Die über drei Dutzend PCs mit teilweise unterschiedlichen Betriebssystemen innerhalb kürzester Zeit zu einem funktionierenden lokalen Netzwerk (eben einem LAN) zusammenschliessen. Zur Vorbereitung haben sie vom IAE Zeit zur Verfügung bekommen und zur Durchführung das nötige Netzwerkmaterial. Der Netzwerk-Aufbau, die Software-Distribution (beim Verteilen der Games) und die Bewältigung der auftretenden Probleme (inkompatible Programmversionen, falsch eingestellte Grafikkarten und vieles mehr) gehören zu den Kernaufgaben eines Informatikers – Training auf freiwilliger Basis für die vier IAE-Stifte. Das Veranstaltungsbudget beträgt ganze 400 Franken – und es reicht aus.

Von den gespielten Games sind die wenigsten kindertauglich – ein Grund, warum das Mindestalter auf 16 festgelegt ist. Die Game-Namen wie «Counterstryke», «Call of Duty» und «Battlefield» deuten an, worum es darin geht. Zwar werden Sportgames wie NHL (Eishockey) oder FIFA (Fussball) auch angeboten, aber die Beliebtheitsliste wird von Action-Games angeführt. «Für alle von uns ist aber klar, dass das eine virtuelle Umgebung ist, die nichts, aber auch gar nichts mit dem wirklichen Leben zu tun hat», betonen stellvertretend zwei Gamer während der Pizza-Pause. «Und für uns steht auch fest, dass diese Games nicht aus normalen Menschen Monster machen.» Auch klar ist aber, dass indexierte Games an einer öffentlichen LAN-Party tabu sind.

Erst zur Frühstückszeit am Sonntagmorgen erlahmte der Spieleifer der Gamer. Logisch ist für die allermeisten bereits jetzt, dass sie an der nächsten IAE-LAN-Party wieder dabei sein werden. Der bislang einzigen im Engadin. Ihre Anziehungskraft wächst dank Internet und der Vernetzung der Gamer-Community auch ins Unterland. LAN-Partys gibt es auch in Thusis und – im grossen Stil mit 1000 Gamern – in Zürich.

