

## Text 2: Welcome-LAN

Die Welcome-LAN hat sich im Rahmen vergangener Gamescamps zu einem wichtigen Punkt innerhalb des Programms entwickelt. Sie verbindet die Teilnehmenden auf spielerische Weise miteinander und bietet mit ihrem Turnierformat eine Alternative zu üblichen Kennenlernmethoden. Die an den Begriff der LAN-Party angelehnte Bezeichnung mag besonders auf technischer Ebene irreführend sein. Heutige aktuelle Spiele benötigen meist gar kein lokales Netzwerk für Mehrspielerpartien, sondern setzen auf Online-Lobbies. Viel eher ist unter Welcome-LAN der „Spirit“ einer LAN-Party zu verstehen, bei der eine große Zahl Spieler\*innen zusammenkommt, um sich mit einem gemeinsamen Spiel zu beschäftigen und/oder sich darin in Form eines Turniers zu messen.

### Ablauf

Bevor die LAN-Party überhaupt starten kann, sollten sich die Teilnehmenden in Teams organisieren. Die Größe der Teams richtet sich letztlich nach den Spielen. Eine Auswahl an möglichen Spielen findet sich in einem der folgenden Abschnitte. Nachdem sich jedes Team auf einen Namen geeinigt hat, bietet es sich an, diese mitsamt der einzelnen Mitglieder auf einer Tafel oder einem Flipchart gut sichtbar zu vermerken.

Zwar kann die Durchführung des Turniers an sich mit Flipchartpapier durchgeführt werden, doch gerade bei einer größeren Zahl von Teams kann sich der Einsatz einer Turniersoftware lohnen. Sie hilft nicht nur beim Erfassen der Spielergebnisse, sondern sorgt ganz allgemein für einen entspannten und übersichtlichen Turnierablauf. Trotz allem ist eine Person in der Rolle als Turnierleitung unerlässlich. Sie dient als zentrale Anlaufstelle für alle Fragen und ist zudem für die Erfassung der Spielergebnisse zuständig.

Als Turniermodus bietet sich das Doppel-K.O.-System an. Dort scheiden die Teilnehmenden nicht bereits nach einer Niederlage aus dem Turnier aus. Der Turnierplan teilt sich stattdessen in das Winner's und Loser's Bracket auf. Nach der ersten Runde steigen die Gewinner in die nächste Runde des Winner's Brackets auf, und die Verlierer spielen in der ersten Runde des Loser's Brackets weiter. Am Ende treffen die Sieger des Winner's Bracket auf die Sieger des Loser's Bracket und tragen das Finale aus.

Ein Team darf somit zweimal verlieren, bevor es endgültig aus dem Turnier ausscheidet. So ist gewährleistet, dass mehrere Teams zur selben Zeit spielen und insgesamt länger am Spielgeschehen teilnehmen können. Nach jeder Runde bietet sich eine kurze Pause an, um den Zwischenstand der Ergebnisse zu zeigen. Bei sehr großen Teilnehmerzahlen kostet es unter Umständen viel Zeit, bis ein Gewinner des LAN-Party-Turniers fest steht. Dies lässt sich mit einer Aufstockung hinsichtlich Raum und Technik oder durch ein Einzel-K.O.-System abfedern, bei dem eine Niederlage genügt, um aus dem Turnier auszuschneiden.

### Technische Voraussetzungen

Für die Durchführung einer Welcome-LAN-Party ist zunächst ein angemessen großer Raum erforderlich. Dort sollte neben genügend Platz für Stühle und Tische auch ausreichend Raum für Zuschauer\*innen bedacht werden. Abhängig von der Internetanbindung des Veranstaltungsortes, den eingesetzten Endgeräten (Laptops oder Tablets) sowie den

angebotenen Spielen kann Netzwerktechnik wie entsprechende Kabel und Switches ebenfalls erforderlich sein, um notfalls ein „echtes“ lokales Netzwerk aufbauen zu können. Besonders aktuelle Spiele greifen häufig auf Online-Lobbys zurück und umgehen damit das klassische LAN-Party-Prinzip und die damit verbundene Notwendigkeit eines lokalen Netzwerks. Umso wichtiger wird in diesem Fall eine verlässliche Internetanbindung, um den Teilnehmer\*innen ein angenehmes Spielen zu ermöglichen.

Neben diesen grundsätzlichen Voraussetzungen, sollten auch entsprechende Möglichkeiten für eine Präsentation mitgedacht werden. Zum einen lassen sich den Teilnehmenden so anschaulich die Spiele und der Ablauf der LAN-Party vermitteln. Andererseits können die Spiele so auch an eine Leinwand projiziert werden, um das Publikum oder Teilnehmer\*innen, die gerade nicht spielen, ins Geschehen einzubeziehen. Besonders bewährt hat sich auch die Rolle eines Kommentators, der das Spielgeschehen z.B. mit Mikrofon für das Publikum kommentiert.

## Vorschläge für Spiele

Die Möglichkeiten für geeignete Spiele sind sehr breit gefächert. Was während der Welcome-LAN gespielt werden soll, richtet sich in erster Linie nach den verfügbaren Geräten und technischen Möglichkeiten. Ebenso können die Teilnehmenden im Vorfeld der Veranstaltung (z.B. über ein eigenes Forum oder eine Veranstaltung auf Facebook) aufgefordert werden, eigene Wünsche und Vorstellungen einzubringen. Die folgende Auswahl ist als grobe Empfehlung zu verstehen. Die aufgeführten Spiele setzen unterschiedliche Hardware voraus und bilden damit ein breites Spektrum ab.

## 12 orbits

Website: <http://12orbits.com/>

12 orbits ist ein lokaler Mehrspieler-Titel, welcher sich nicht nur dank seines simplen und fordernden Spielprinzips eignet. Auch der technische Aufwand hält sich in Grenzen, da bis zu zwölf Spieler an einem Tablet, Controller, Rechner oder auch Smartphone spielen können. Dies macht das Spiel auch ideal für größere Gruppen. Eine LAN-Umgebung ist nicht nötig. Darüber wird zum Spielen nur eine einzige Taste benötigt, so dass 12 Orbits sehr leicht zu erlernen ist. Mit vier verschiedenen Spielmodi ist zudem für genügend Abwechslung und Variabilität gesorgt.

## Minecraft / MinecraftEdu

LAN Party HowTo (Minecraft)

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_EGwZGafaV0&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=_EGwZGafaV0&feature=youtu.be)

MinecraftEdu

<https://education.minecraft.net/>

MinecraftEdu „Turmbau zu Babel“ World und Prezi

<http://www.jff.de/gamescamp/index.php/s/wxla9dmxUEH1LPp>

Minecraft empfiehlt sich besonders durch seinen hohen Bekanntheitsgrad und wegen der fast unerschöpflichen Anpassbarkeit. Besonders eignen sich hier vorgefertigte PvP-Server (Spieler gegen Spieler) im Rahmen einer Welcome-LAN. Darüber hinaus sind aber auch ausgeklügelte Spielmodi wie der „Turmbau zu Babel“ denkbar, bei dem die Spieler in verschiedene Rollen innerhalb des Teams schlüpfen müssen, um den höchsten Turm zu bauen bzw. das andere Team dabei zu stören. Für den Einsatz von Minecraft empfiehlt definitiv der Einsatz mehrerer Laptops und ein stabiles lokales Netzwerk.

## Trackmania Nations Forever

Website: <http://trackmaniaforever.com/nations/>

TMNF ist ein Klassiker unter den kostenfreien, Hardware schonenden und simpel im LAN einzurichtenden Games. Das Autorennspiel fasziniert dabei vor allem in seinem simplifiziertem Gameplay, wo es einzig und allein darum geht eine bestimmte Strecke in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren. Soweit so bekannt, jedoch fahren alle Spielenden gleichzeitig auf der Strecke, ohne dass sie dabei jemand anderen bedrängen oder in Unfälle verwickeln können. In den Standardeinstellungen hat man nun 5 Minuten Zeit die Strecke kennenzulernen, die Ideallinie auszuloten und möglichst mit viel Flow und ohne an einer Bande anzuecken ins Ziel zu kommen. Sind die 5 Minuten vorbei, wird der Sieger gekürt und auf geht's zur nächsten Strecke.

Als rotes oder blaues Team gewinnt man, indem möglichst viele des gleichen Teams als erste über die Ziellinie brettern. Die dann auf die Platzierten verteilten Punkte werden pro Runde summiert, bis ein Team eine vorgegebene Gesamtpunktzahl erreicht hat und damit das Spiel gewinnt. Ganz unabhängig vom Wettkampfgedanken besteht zudem die Möglichkeit eigene Strecken in TMNF zu erstellen und diese dann mit anderen zu teilen - ok, dort kann man sich dann natürlich auch wieder miteinander messen ;-).

## World of Padman

Website: <https://worldofpadman.net/download/>

WoP ist eines der ersten Games aus dem Genre Shooter, welches sich zum Einen auch so nennen darf und zum Anderen auch noch ein USK 12 Freigabe erhalten hat. Der „familienfreundliche Shooter“ basiert auf dem Klassiker

Quake und hat sich im Laufe der Zeit von einer Modifikation zu einem eigenständigen Multiplayer-Shooter entwickelt, welche zudem auch noch kostenlos zur Verfügung steht. Demzufolge sind auch die Spielmodi an die klassischen kompetitiven Vorbilder angelehnt. Nur, dass es bei WoP nicht etwa um „*Capture the Flag*“ geht, sondern um „*Capture the Lolly!*“ Die Comicgrafik bringt dabei eine ganz eigene Ästhetik ins Spiel, welche einzigartig und witzig zugleich ist. Welchen Spielmodi man nun für eine Welcome LAN nutzt, bleibt den Organisatoren und der avisierten Zielgruppe überlassen. Im Projektrahmen haben sich meist die Modi durchgesetzt, bei denen das beim Spielziel mehr als das reine Team-Deathmatch war.

## ShootMania Storm

Website: [http://store.steampowered.com/app/229870/ShootMania\\_Storm/](http://store.steampowered.com/app/229870/ShootMania_Storm/)

SMS war, als es 2013 veröffentlichte wurde, ein Shooter, der in modernerem Gewand als World of Padman daherkam und trotzdem eine USK 12 Freigabe erhalten hat. Leider ist der rasante Multiplayer kein kostenloser Titel und verlangt zudem auch Steam als Plattform, ist preislich aber immer noch in einem akzeptablen Rahmen. Zudem orientieren sich die Spielmodi eher an den heute aktuellen Titeln und damit den Spielgewohnheiten heutiger Jugendlicher. Auch bei SMS ist das Teamplay von großer Bedeutung und damit für eine Welcome-LAN sehr gut geeignet.

## FIFA

Website: <https://www.easports.com/de/fifa>

FIFA bietet als Fußballspiel den großen Vorteil, dass die Spielregeln den meisten Teilnehmer\*innen bekannt sein dürften. Üblicherweise wird eine Multiplayer-Partie FIFA gemeinsam an einer Spielkonsole im Modus 2 gegen 2 gespielt. Diese Beschränkung ergibt sich meist aus der Maximalzahl an Controllern, die eine Konsole (in diesem Fall Xbox bzw. Playstation) problemlos verwalten kann. Für ein groß angelegtes Turnier kann es also erforderlich sein, entsprechend viele Konsolen und Controller einzuplanen. So ist sichergestellt, dass genügend Spiele parallel stattfinden können.

## Schwierigkeiten

Sofern der „klassische“ LAN-Aufbau genutzt wird, ist ein grundsätzlicher Technikcheck unerlässlich. Daher sollte nach Möglichkeit bereits im Vorfeld ein Probedurchlauf gemacht werden, der sicherstellt, dass sich alle Rechner im Netzwerk befinden und ohne Probleme miteinander kommunizieren können.

Es kann vorkommen, dass Teilnehmer\*innen mit den gewählten Spielen nicht vertraut sind. Dies kann auch insbesondere im interkulturellen Kontext der Fall sein. Oft reicht hier eine Erklärung des Spiels durch die Turnierleitung oder den/die Kommentator\*in nicht aus. Abhilfe schaffen „Proberunden“, die noch nicht in die Wertung eingehen und die Möglichkeit bieten, die Spiele in aller Ruhe kennenzulernen oder die Bereitstellung von möglichst spielaffinen Simultandolmetscher\*innen. Auch kann es ratsam sein, die Teilnehmenden dazu zu motivieren, die Teamzusammensetzungen so zu mischen, dass es weder reine Profi- noch reine Anfänger-Teams gibt.

## Varianten

Generell ist der zeitliche Aufwand sowohl für die Planung als auch Durchführung einer Welcome-LAN nicht zu unterschätzen. Dennoch ist die tatsächliche Ausgestaltung variabel. So ist es auch denkbar, sich nicht nur auf ein Spiel zu beschränken, sondern (sofern Hardware, Spiele und vor allem Zeit vorhanden sind) ein Turnier mit mehreren Spiel-Disziplinen anzubieten. Dadurch können auch die Spieler\*innen besser einbezogen und werden auf ihre Kosten kommen, die mit einem der ausgewählten Spiele möglicherweise nichts anzufangen wussten.

---

### Über den Autor:

**Sven Keil** studierte in Dresden Soziologie und Kommunikationswissenschaften und befasste sich in seiner Abschlussarbeit mit Urban Gaming. Seitdem wirkt er als freier Mitarbeiter an verschiedenen medienpädagogischen Projekten mit dem Schwerpunkt Games mit.

Dieser Text entstand im Rahmen des Projekts Gamescamp United. Veranstaltet wurde das Gamescamp United von einem Verbund aus medienpädagogischen Institutionen und Initiativen (in alphabetischer Reihenfolge): Initiative Creative Gaming, Institut Spielraum/TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Mediale Pfade, medien+bildung.com, Medienkulturzentrum Dresden, Medienzentrum Rheinland des LVR, Spawnpoint – Institut für Computerspiel, Spielbar.de, Spieleratgeber NRW/Computerprojekt Köln e.V., Stadtjugendausschuss e. V. Karlsruhe. Die Koordination für die Herausgabe der OER-Materialien übernahm das Medienkulturzentrum Dresden. (Download Link: <http://www.medienkulturzentrum.de/seminar/gamescamp-united-spielen-verbindet/>)

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

