

Tekst 9

Generation LAN

Die etwas andere Party: Jugendliche vernetzen ihre Computer und treten in Turnhallen und Bürgerhäusern gegeneinander an



(1) Jedes Wochenende dasselbe Szenario in Partykellern, Bürgerhäusern, Turn- oder Messehallen: Junge Leute, fast alle männlich, sitzen an langen Tischreihen vor ihren Monitoren, auf dem Kopf ein Paar Kopfhörer, eine Hand auf der Maus. Mit ihr lenken sie virtuelle Charaktere durch Computerspiele – konzentriert, ausdauernd, stundenlang.

(2) Wer den PC als reines Arbeitsmittel betrachtet, dem mag diese Form der Freizeitgestaltung sonderbar erscheinen – selten ist sie schon lange nicht mehr. LAN-Partys mit bis zu 3000 Teilnehmern heißen die Happenings. Man trifft sich, um mitgebrachte Rechner zu verbinden – LAN ist das englische Akronym für „Lokales Netzwerk“ – und gegen- oder miteinander am Computer zu spielen. Jeder spielt mit seinem eigenen Gerät, aber alle hängen im gemeinsamen Netzwerk.

(3) Da LAN-Partys einen hohen Bedarf an Organisation, Hightech-Ausstattung und Strom haben, kosten offizielle Veranstaltungen Eintritt. Zwischen 10 und 30 Euro zahlen die Wochenend-Zocker für ihren Spielplatz, an dem neben Computer und Zubehör auch Isomatte und Schlafsack unterkommen. Ein

Hotelzimmer zu nehmen lohnt nicht: Zwischen Freitag und Sonntag gönnen sich die Marathon-Spieler nur wenige Stunden Schlaf, der Schreibtisch wird zweieinhalb Tage lang zum eng begrenzten Lebensraum. Trotz des Mangels an Privatsphäre ist die Atmosphäre auf LAN-Partys meist fröhlich und friedlich – was den Nicht-Spieler verwundert, wenn er auf die Bildschirme blickt: Hier werden digitale Gefechte ausgetragen, virtuelle Kriege toben unter den Teilnehmern.

(4) Die beliebtesten LAN-Spiele sind Ego-Shooter, bei denen die Umgebung durch die Augen des Helden gesehen wird und nur die bewaffnete Hand der eigenen Figur ins Bild ragt. Dominierendes Spielprinzip ist das eigene Überleben im Kampf gegen virtuelle Gegner. Dass diese im Netzwerk nicht vom Computer, sondern von Menschen gesteuert werden, macht den kompetitiven Reiz einer Party aus. Vernetztes Spiel gehört zum Standard von Ego-Shootern, doch auch Sport-, Renn- und Strategietitel wurden LAN-tauglich gemacht.

(5) Was aber treibt die Spieler dazu, Computer und Monitor umher zu karren und das Wochenende in einer muffigen Turnhalle zu verbringen? „Es ist schön, seine Mit- und Gegenspieler einmal persönlich kennenzulernen“, sagt etwa ein Realschüler, der gerade bei einer LAN-Party nahe Hamburg mit vier Kollegen ein haushohes Monster durch Maschinengewehrsalven in die Knie zwingt. „Es wird gemeinsam intensiv geschraubt“, fügt

- Sebastian Schmidler, Mit-Organisator der Party hinzu, „und man tauscht nicht nur seine Erfahrungen aus, sondern auch die letzte Software.“
- 75 (6) Das hält die einschlägige Industrie nicht davon ab, technisches Gerät zu sponsern oder Wettbewerbspreise zu stiften. Neben Branchengrößen finden
- 80 hier viele kleine Firmen eine kaufkräftige Klientel – vor allem die Hersteller von individuellem, oft bizarrem Zubehör. Die Elektronik vieler Spieler steckt nicht mehr in grauem Blech, sondern befindet sich in Design-Gehäusen, die neon-blau leuchten und bei denen Glasscheiben einen Blick auf die Wasserkühlung im Inneren freigeben.
- 85

Tekst 9 Generation LAN

- 1p 29 Welchen Zusammenhang gibt es zwischen dem 1. und 2. Absatz?
Der 2. Absatz
- A begründet die Beliebtheit von Computerspielen.
 - B erläutert die Beschreibung einer Computerparty.
 - C relativiert die Verurteilung von Computerspielen.
- 2p 30 “ist die Atmosphäre auf LAN-Partys meist fröhlich und friedlich” (regel 38-40)
Waarom is dit volgens alinea 3 zo verwonderlijk?
Geef twee redenen.
- 1p 31 Citeer de zin uit alinea 4 waarin staat waarom het spelen in een netwerk zo leuk is.
Schrijf de eerste twee woorden van de zin op.
- 1p 32 “Was aber ... verbringen?” (regel 60-63)
Hoeveel verschillende motieven van de spelers worden in alinea 5 genoemd?
- 1p 33 “Das ... stiften.” (regel 76-79)
Waarom doet de industrie dat?