

Das Gockel Gaming Team

Projektleitung: Frank „Fawkes“ Daxer
Martin „Lirix“ Müller

Team: Marcello „Energshirak“ di Biase
Sebastian „Palondras“ Gruber
Alexander „Arilion“ Kern
Andre „Schwarzer“ Schwarz
Tobias „FederWeisser“ Weisser
...

Was ist eine LAN-Party?

Eine LAN-Party ist ein Zusammenschluss von privaten Computern, die durch ein vom Veranstalter gestelltes Netzwerk (Local Area Network, LAN) verbunden werden. Dabei messen sich die Teilnehmer in Spielen, bei denen Taktik, Strategie und Geschick gefordert werden.

Seit den 90er Jahren hat sich in vielen Ländern der Welt eine LAN-Party-Szene entwickelt, mit eigenen Websites, Moden und Idolen. Länder mit einer ausgeprägten LAN-Party-Szene sind unter anderem Deutschland, Österreich, Schweden, Schweiz, Südkorea und USA. LAN-Partys sind allerdings seit ungefähr 2005 rückläufig, da seither Breitbandanbindungen an das Internet immer verbreiteter wurden und mit diesen genauso gut von zuhause aus mit anderen zusammen gespielt werden kann. Außerdem werden immer mehr Spieler an Massive-Mehrspieler-Online-Spiele (meistens MMORPGs) gebunden.

Grundsätzlich kann man zwischen privaten und öffentlichen LAN-Partys unterscheiden. Die private LAN-Party ist meist ein Treffen unter Freunden in eigenen oder gemieteten Räumen mit ausschließlich eigener Ausrüstung.

Die öffentliche LAN-Party wird von einem offiziellen Veranstalter organisiert, ist meist kostenpflichtig und geht über mehrere Tage (üblicherweise ein Wochenende) mit 50 bis zu mehreren tausend Teilnehmern. Deswegen stellt der Veranstalter fast immer auch Schlafräume zur Verfügung, sorgt für das Catering, den Strom und das Computernetzwerk. Die Organisation einer solchen Veranstaltung wird mit zunehmender Teilnehmeranzahl immer schwieriger und komplexer. Nicht nur der Bedarf an Strom und spezieller Netzwerkausrüstung steigt, es treffen die Veranstalter in zunehmenden Umfang auch rechtliche Vorschriften wie z. B. ausreichend breite Fluchtwege oder einem Sanitätswachdienst. Problematisch auf öffentlichen LAN-Partys kann auch die Einhaltung des Jugendschutzes sein: Während auf privaten LAN-Partys oftmals auch minderjährige Spieler anzutreffen sind, die Spiele ohne entsprechende Alterseinstufung spielen, müssen die Organisatoren öffentlicher LAN-Partys für die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes sorgen.

Neben den einfachen Computerspielen im Netzwerk werden auch Turniere in verschiedenen Spielen abgehalten. Dabei wird entweder in der Gruppe (Clan) oder einzeln gegeneinander gespielt. Danach folgt für gewöhnlich eine Siegerehrung und das Ende der LAN-Party.

Der spielerische Wettkampf und das Treffen mit Freunden und Gleichgesinnten sind die Hauptmotivation für den Besuch von LAN-Partys, was entgegen der öffentlichen Meinung der Gemeinschaft und dem Zusammengehörigkeitsgefühl dienlich ist.

LAN-Partys nehmen mittlerweile einen wichtigen Teil innerhalb der Jugendkultur ein, vor allem bei den männlichen Jugendlichen. LAN-Partys sind oft Ausdruck einer jugendlichen Subkultur, die einen eigenen Jargon entwickelt hat (Netzzargon). LAN-Partys tragen wesentlich dazu bei, gewisse Trends unter Jugendliche zu tragen, hauptsächlich natürlich im Bereich der Computerspiele, aber auch der Filme und der Musik.

Gockel Gaming Team

Evangelische Jugend Ober-Roden

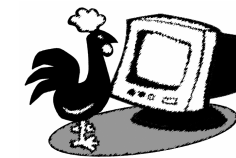
12 / 2009

Evangelische Kirchengemeinde Ober-Roden
Gemeindepädagoge Frank Daxer
Rathenastr. 1, 63322 Rödermark
daxer@gockel.info
www.gaming.gockel.info

Frankfurter Autorenforum für Kinder- und Jugendtheater "Schöne junge Welt – Jugend Kultur Alltag"

Samstag, 05.12.09, 9:30-13:00 Uhr, Computerspiele – Drei Wege zu den digitalen Jugendwelten

Aktion 1: Spielerische Erfahrung – Spielstationen mit jugendlichen Experten



Gockel Gaming on Tour

Ein Projekt der Evangelischen Jugend Ober-Roden

Gockel Gaming – Computerspiel in der Kirche

Seit 2008 gibt es in der Evangelischen Kirchengemeinde Ober-Roden ein Team von ehrenamtlichen Jugendlichen, die mit Unterstützung von Gemeinde- und Medienpädagoge Frank Daxer, LAN-Partys planen, organisieren und durchführen. Bei der letzten „Gockel Gaming“ LAN-Party im November 2009 nahmen 25 Jugendliche im Alter von 13 bis 22 Jahren teil.

Das Team veranstaltet jedoch nicht nur LAN-Partys, sondern auch begleitende Aktionen, wie Elternabende und Podiumsdiskussionen. So gab es im Oktober eine Diskussionsveranstaltung unter dem Titel „Sinnlos zocken und doch was lernen?!“. Zu Gast waren unter anderem der pädagogische Leiter der örtlichen Gesamtschule und ein Vertreter des Verbands für Deutschlands Video- und Computerspieler (VDVC).

Das Besondere an den Gockel Gaming LAN-Partys ist, dass sie bereits für Gamer ab 12 Jahren geöffnet sind. Für die meisten LAN-Events müssen die Teilnehmenden sonst bereits 16 bzw. 18 Jahre alt sein. Das schränkt zwar die Auswahl der Spiele ein, die Freude am gemeinsamen Spielen mindert das aber nicht. Vielmehr entsteht ein intensiver Austausch zwischen jüngeren und älteren Teilnehmenden.

Gockel Gaming beim Frankfurter Autorenforum

Die kleine LAN-Party, die das Gockel Gaming Team im Rahmen des Autorenforums veranstaltet, bietet einen Einblick in den technischen Aufbau, die organisatorischen Abläufe und die Atmosphäre des Computerspiels im Lokalen Netzwerk (LAN: Local Area Network). Exemplarisch werden drei bekannte und beliebte Multiplayer-Games vorgestellt und gespielt. Für eine bessere Übersicht gibt es eine räumliche Aufteilung in drei Spielbereiche.

Spielbereich 1: Counter-Strike 1.6



Das Spiel

Counter-Strike, kurz CS, (engl. für Gegenschlag) ist ein Computerspiel für den PC aus dem Genre der Online-Taktik-Shooter. Das erstmals am 19. Juni 1999 veröffentlichte Spiel ist eine Modifikation des Ego-Shooters Half-Life und wurde besonders durch LAN-Partys und das Internet bekannt. Counter-Strike wurde von einer von Minh Le („Gooseman“) und Jess Cliffe („cliffe“) geleiteten privaten Gruppe entwickelt, deren Mitglieder heute zum Teil für das Unternehmen Valve arbeiten. In dem Spiel geht es um Gefechte zwischen Terroristen und einer Antiterrorereinheit, bei denen bestimmte Aufträge erfüllt werden müssen.

Seit der Veröffentlichung von Version 1.0 am 8. November 2000 ist Counter-Strike eines der populärsten und meistgespielten Online-Actionspiele und das meistgespielte Spiel im E-Sport.

Was ist zu sehen?

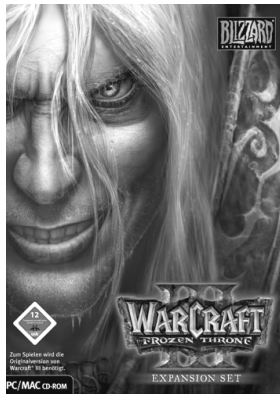
Auf dem Bildschirm sieht der Spieler, das was seine virtuelle Spielfigur sieht. Er blickt also quasi durch ihre Augen. Von der Spielfigur selbst sieht er nur die Hand mit der Waffe, die sie angelegt hat. Der Fachbegriff für diese Spielform

lautet „First-Person-Shooter“. Dabei steuert der Spieler die Bewegung der Augen, also seine Blickrichtung mit der Mouse. Mit der anderen Hand steuert er über vier Tasten die Bewegung der Spielfigur in Verhältnis zur Blickrichtung (Vorwärts in Blickrichtung, rückwärts zur Blickrichtung und seitwärts rechts oder links zur Blickrichtung). Durch diese Form der Steuerung entsteht beim geübten Spieler eine fließende und schnelle Bewegung innerhalb der Spielwelt. Ergänzt wird das Bewegungsrepertoire durch die Möglichkeit zu springen und sich zu ducken. Das Abfeuern der Waffe passiert über die Tasten der Mouse.

Das Zuschauen bei Counter-Strike wird oftmals als verwirrend empfunden, manchmal stellt sich sogar ein Schwindelgefühl ein. Das liegt daran, dass die Bewegungen nicht vorhersehbar sind. Für den Spieler ist das natürlich anders, da er aktiv steuert und weiß, in welche Richtung es geht.

Das vordergründige Ziel des Spiels – unabhängig von verschiedenen Spielmodi wie Geiselnbefreiung oder Bombe entschärfen – ist die Spielfiguren des gegnerischen Teams zu finden und abzuschießen ohne selbst getroffen zu werden. Das erfordert sowohl ein gemeinsames taktisches Vorgehen, wie eine gute Geschicklichkeit. Ein Spieler dessen Spielfigur abgeschossen wurde, ist ausgeschieden und muss bis zur nächsten Runde warten, ehe er wieder mitspielen kann. Counter-Strike wird normalerweise über eine bestimmte Anzahl Runden auf einer ausgewählten Karte gespielt, wobei zwischendurch die Seiten gewechselt werden, damit jedes Team sowohl Terroristen, wie auch Antiterrorreinheit spielt.

Spielbereich 2: Warcraft 3 – The Frozen Throne



Das Spiel

Warcraft (engl. „Kriegshandwerk“) ist eine Computerspielserie, die von Blizzard Entertainment seit 1994 entwickelt wird. Ursprünglich handelt es sich um eine Serie von Strategiespielen. Warcraft III: Reign of Chaos (kurz WC3 oder War3) ist der dritte Teil der Warcraft-Serie und erschien 2002. Es ist das erste Spiel von Blizzard, das 3D-Grafik verwendet. Anfang Juni 2003 wurde das Erweiterungsset The Frozen Throne veröffentlicht.

Warcraft gehörte zu den ersten Strategie-Spielen, in denen der Aspekt eines Rollenspiels eingeführt wurde. Seit Warcraft 3 gibt es so genannte Helden, die in den Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln und somit stärker werden. Diese innovative Idee machte Warcraft zu einem der bekanntesten E-Sport Titel des Genre Strategie.

Was ist zu sehen?

Bei einem Strategiespiel wie Warcraft ist das Zuschauen relativ einfach. Dem Spieler präsentiert sich das Geschehen von schräg oben, so dass er einen guten Überblick hat. Hinzu kommt eine Übersichtskarte unten links auf dem Bildschirm, die die Position des aktuellen Bildausschnitts zeigt. Bei Warcraft steuert der Spieler viele verschiedene Einheiten, er befiehlt eine kleine Armee. Die Einheiten bekommt er durch Gebäude, die er zunächst errichten muss. Für alles braucht er Rohstoffe (Holz und Gold), die wiederum von bestimmten Einheiten gesammelt werden. Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Einheiten zu besiegen und die Gebäude des Gegners zu zerstören. Ein Spieler muss also Rohstoffe sammeln, Gebäude bauen, Einheiten produzieren und mit diesen die Karte erkunden und in den Kampf ziehen. Da alle Vorgänge parallel ablaufen und immer mehr Gebäude und Einheiten entstehen, wird das Spiel sehr schnell sehr komplex. Ein guter Überblick, gute strategische Planung und schnelles Reagieren und Umdenken sind für den Spielerfolg entscheidend.

Das Besondere bei Warcraft 3 sind die Helden. Das sind spezielle Einheiten, die über mächtige Fähigkeiten verfügen und die wie bei einem Rollenspiel im Laufe des Spiels besser werden.

Im Bereich des E-Sport treten in Warcraft meist zwei Spieler gegeneinander an. Auf LAN-Party spielen auch mehr Spieler gegeneinander oft in Teams. Darüber hinaus erfreuen sich so genannte „Fun-Maps“ großer Beliebtheit. Das sind Karten, die von Fans mit dem spieleigenen Editor entwickelt wurden und die ganz unterschiedliche Schwerpunkte haben können, wie z.B. das Spiel mit den Helden oder das Bauen von Gebäuden. Diese Karten können im Internet herunter geladen werden.

Spielbereich 3: World of Warcraft



Das Spiel

World of Warcraft (dt. Welt der Kriegskunst; meist WoW abgekürzt) ist ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – MMORPG), das Spieler gleichzeitig zusammen über das Internet spielen. Es wurde 2004 von dem Unternehmen Blizzard Entertainment veröffentlicht und ist, wie drei weitere Spiele, im Warcraft-Universum angesiedelt. World of Warcraft knüpft an die Geschichte des 2003 erschienenen Titels Warcraft III: The Frozen Throne an.

Das Spiel gehört mit mehr als einer Milliarde Dollar Umsatz jährlich zu einem der lukrativsten Unterhaltungsmedien. Wie bei manchen MMORPGs üblich, muss für World of Warcraft ein monatliches Entgelt entrichtet werden.

Im Januar 2007 erschien die erste Erweiterung The Burning Crusade. Ein halbes Jahr später kündigte Blizzard die zweite Erweiterung Wrath of the Lich King an, die am 13. November 2008 erschienen ist. Wrath of the Lich King wurde am ersten Tag nach der Veröffentlichung über 2,8 Millionen mal verkauft und brach damit den Verkaufsrekord von The Burning Crusade, der bei 2,4 Millionen lag. Am 21. August 2009 wurde die dritte Erweiterung Cataclysm angekündigt.

Was ist zu sehen?

In World of Warcraft sieht der Spieler seine Spielfigur, seinen Helden, von hinten. Diese Betrachtungsweise wird „Third-Person-View“ genannt. Mit vier Tasten bewegt er die Spielfigur durch die Spielwelt. Neben dem Blick in die Spielwelt findet sich auf dem Bildschirm ein umfangreiches Benutzerinterface, dessen unterschiedliche Elemente vor allem an den Rändern des Bildschirms angeordnet sind. WoW bietet unzählige Einstellungsmöglichkeiten für das Interface, so dass es bei jedem Spieler anders aussieht. Das Interface wird mit der Maus genutzt. Abgesehen von der Bewegung der Spielfigur gibt es in WoW keine direkte Steuerung. Vielmehr werden über das Interface Fähigkeiten der Spielfigur abgerufen, die diese dann ausführt.

Wie funktioniert World of Warcraft?

WoW ist ein Rollenspiel, in dem der Spieler sich für einen Helden entscheidet, den er fortan spielt. Er kann dabei vor Spielbeginn aus verschiedenen Rassen (Menschen, Zwerge, Elfen, Orks usw.) und Klassen (Krieger, Priester, Magier usw.) wählen und auch das Aussehen seines Helden anpassen. Der Reiz des Spiels liegt dann darin den eigenen Helden, der am Anfang nur über sehr begrenzte Fähigkeiten und Ausrüstung verfügt, stetig zu verbessern. Über die Erkundung der Welt, die Bewältigung von Aufgaben (Quests) und das Besiegen von Gegnern bekommt der Held Erfahrungspunkte und kann bis zu 80 Stufen aufsteigen. Mit jeder Stufe erweitern sich seine Fähigkeiten und Möglichkeiten und er kann sich immer schwereren Aufgaben und stärkeren Gegnern stellen.

Das Besondere an MMORPGs ist, dass eine große Anzahl von Spielern gleichzeitig in derselben Spielwelt mit ihren Helden unterwegs ist. (Auf einen WoW-Server kommen durchschnittlich zwischen 5.000 und 20.000 Helden, wobei im Schnitt zwischen 1000 und 3000 Spieler gleichzeitig online sind. Im Moment existieren insgesamt 87 deutschsprachige Server.) Die Interaktion mit anderen Spielern ist von daher ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses. Neben dem Chatten und der Sprachkommunikation steht vor allem die gemeinsame Bewältigung von Aufgaben im Vordergrund, aber auch der Kampf Spieler gegen Spieler ist beliebt.

Im Gegensatz zu den anderen beiden vorgestellten Spielen gibt es bei WoW kein direktes Spielziel das einen Endpunkt markiert. Das Spiel kann also nahezu endlos weitergespielt werden. Selbst wenn der eigene Held Stufe 80 erreicht hat – was leicht 30 Tage realer Spielzeit in Anspruch nehmen kann –, bleibt immer noch genug zu tun. Die Komplexität und die Möglichkeiten, die dem Spieler zur Verfügung stehen, werden dabei durch die soziale Komponente nochmals um ein Vielfaches erhöht. So erklärt sich auch, dass die meisten WoW-Spieler sonst kaum andere Spiele nutzen und sich ganz auf das eine Spiel konzentrieren.