



Liane M. Dubowy, Martin Fischer, Rudolf Opitz

Zusammen zocken

Multiplayer-Spiele für die LAN-Party

Warum nicht die alten Zocker-Freunde aktivieren und sich zum gemeinsamen Monsterabknallen, Festungsbau oder Rätsellösen treffen? Den nötigen lokalen Multiplayer-Modus bieten nicht nur immer wieder gern gespielte Genre-Klassiker, sondern auch einige aktuelle Titel.

Wenn es draußen so kalt geworden ist, dass man das Haus nicht mehr freiwillig verlässt, ist die Zeit für eine LAN-Party. Bei vielen Spiele-Fans dürfte die letzte schon eine ganze Weile her sein. Mit dem Aufkommen von schnellem Internet fehlte vielen Spielern die Lust, dicke Gaming-PCs durch die Lande zu fahren. Man wich auf Online-Server aus und begegnete den Freunden nur noch in Chatrooms – kein Vergleich zum geselligen Beisammensein in den eigenen vier Wänden.

Am LAN-Party-Rezept hat sich seit den 90er-Jahren fast nichts geändert: Freunde samt PC einladen, beliebte neue und alte Spiele, reichlich Getränke und Knabberzeug und viel, viel Spaß. Nur muss man heutzutage viel weniger schleppen. Statt fetter PCs gibts schnelle Gaming-Notebooks, statt schwerer Röhrenmonitore schicke HD-Displays. Ein schneller WLAN-Router ersetzt die

Stolperfallen der wackeligen BNC-Netzwerke.

Wenn Sie mal wieder eine LAN-Party organisieren wollen, helfen unsere Tipps zu geeigneten Multiplayer-Spielen und zum Aufsetzen und Konfigurieren von Servern. Außerdem stellen wir für Spiele optimierte Kommunikationstools vor – für den Fall, dass nicht alle Freunde im selben Zimmer Platz finden oder ein Teammitglied doch nur übers Internet teilnehmen kann.

Spiele fürs LAN

Die meisten aktuellen Spiele bieten einen Mehrspieler-Modus, aber der läuft fast immer über öffentliche Server – einen reinen LAN-Modus haben nur wenige neue Titel. Doch gibt es Klassiker, die nichts von ihrem Charme verloren haben und trotz angestaubter Grafik immer noch Spaß machen.

Entscheiden Sie zunächst, ob Sie miteinander (Coop) oder gegeneinander (Deathmatch) spielen möchten. Klassische Spaßgaranten für schnelle Deathmatches sind noch immer die Ego-Shooter **Unreal Tournament 2004** und **Quake 3 Arena**, für Coop-Matches eignet sich die überzeichnete und ballerintensive **Serious-Sam**-Serie. Wer es eher taktisch mag, kann die Schlachtensimulation **Battlefield 1942** kostenlos über den EA-Spieleclient Origin beziehen oder greift auf den LAN-Klassiker **Counter Strike: Source** zurück.

Echtzeitstrategen haben mit **Age of Empires 2**, **Command & Conquer Generals**, **Company of Heroes** und **Warcraft 3** ihren Spaß – und sollten pro Match mindestens eine Stunde einplanen. Schnell und adrenalingeladen sind die Rennen im kostenlosen **Trackmania Nations**, die dank Dutzenden von Strecken nicht langweilig werden. Spiele-Klassiker haben auf LAN-Partys einen wei-

Beim Dinosaurier-Spektakel **Ark: Survival Evolved** gründet man mit mehreren Spielern einen Stamm (Tribe) und reitet auf gezähmten Dinos.



der schnelle, futuristische Comic-Shooter **Warsow**, der erst kürzlich in Version 2.0 für Linux, Windows und OS X erschienen ist. Der Download des Clients bringt auch gleich die Server-Software sowie eine Anleitung zum Aufsetzen eines dedizierten Servers mit. Auch der Shooter **Xonotic** enthält eine eigenständige Server-Version des Spiels.

Open-World-Sandbox-Spiele-Fans finden in **Minetest** eine kostenlose Alternative zu Minecraft. In diesem für Linux, Windows und OS X verfügbaren Open-Source-Game lässt sich mit Blöcken so ziemlich alles konstruieren. Das Spielen in der dreidimensionalen, nahezu endlosen Welt funktioniert auch gemeinsam im LAN. Ein Server ist schnell aufgesetzt, das Minetest-Wiki erklärt wie (siehe c't-Link). Mods peppen das Spiel mit neuen Block-Varianten, putzigen Tieren und anderem auf.

Das rundenbasierte Strategiespiel **Freeciv** ist stark von der Civilization-Reihe inspiriert. Fernziel ist die Eroberung der Welt, in der Zwischenzeit gilt es, Ressourcen zu verwalten, das eigene Land zu Wohlstand zu bringen und andere Länder zu erobern. Dabei können bis zu 30 Spieler im LAN gegeneinander antreten. Freeciv gibt es für Linux, Windows und OS X.

Multiplayer-Modus und Server

Je nach Spiel stehen unterschiedliche Wege zur Wahl, um in der Gruppe zu zocken: Am einfachsten ist es, das lokale Spiel im Multiplayer-Modus zu starten, was sich besonders für Action- und Shooter-Spiele eignet. Zum Teil lassen sich wie in Minecraft bereits begonnene Spiele im LAN freigeben. Die Mitspieler finden das freigegebene Spiel über das jeweilige Multiplayer-Menü und können teilnehmen (Join). Besondere Netzwerk-Einstellungen sind in der Regel nicht nötig.

Rollenspiele und Ego-Shooter im Missionmodus beginnen meist mit leicht zu bewältigenden Aufgaben und steigern den Schwierigkeitsgrad im Verlauf des Spiels. Bei den Vertretern des Survival-Genres ist es umgekehrt: Am Anfang fehlen Ressourcen und eine sichere Basis, was auf der LAN-Party schnell frustrieren oder langweilen kann, weil alle erst einmal mit Sammeln und Bauen beschäftigt sind.

In diesem Fall bietet sich ein dedizierter Server mit mehr Konfigurationsoptionen an, dessen Spielwelt man vorbereiten kann – etwa mit einer Zentrale am Startpunkt oder einer Grundausstattung an Werkzeug, Waffen oder Nahrung für jeden Spieler. Bei Early-Access-Spielen, die nur einen Spielstand speichern können, muss man seinen Singleplayer-Spielstand dazu nicht opfern. Da sich Server über Rcon-Fernsteuer-Software oder sogar per Web-Frontend (7 Days to Die) kon-

trollieren lassen, kann man schnell Änderungen am Spielgeschehen vornehmen oder Arena-Spiele managen, bei denen ein Spieler die kämpfenden Spieler mit Gegnern überrascht und mit Ausrüstung versorgt.

Für die auf Steam erhältlichen Spiele gibt es eine Auswahl an dedizierten Servern: Man findet sie, wenn man im Bibliotheksmenü statt „Spiele“ den Eintrag „Tools“ auswählt. Da die kostenpflichtigen Spiele als Clients dienen, sind die Server gratis herunterladbar. Der Serverrechner benötigt je nach Spiel zwar viel Speicher und Prozessorleistung, aber keine leistungsstarke Grafikkarte – das Rendern übernehmen die Clients. Die Spiele-Clients listen im Multiplayer- oder Server-Menü meist zunächst öffentliche Server auf. Um den eigenen zu finden, klickt man auf „LAN“ oder gibt die IP-Adresse des Serverrechners und den Netzwerk-Port ein, über den das Spiel kommuniziert.

Da die meisten Server mit einigen Programmparametern wie Passwort oder Port gestartet werden, ruft man sie am besten über eine kleine Batchdatei auf. Funktionierende Startdateien mit Standardparametern gibt es im Internet in den Wikis der jeweiligen Spiele. Hier stehen auch Infos zu den Config-Dateien der Server. Diese enthalten Einstellungen zu den Spielen wie Schwierigkeitsgrad, Begrenzung der Spielerzahl oder PvP-Optionen (Erlauben oder Verboten von Person-versus-Person-Kämpfen). Zum Anpassen der Config-Dateien reicht ein einfacher Editor.

Die Netzwerk-Ports sind von Spiel zu Spiel verschieden. Im LAN bereitet das keine Probleme, da Server und Clients in der Regel die voreingestellten Standard-Ports nutzen. Wenn ein oder mehrere Spieler aber übers Internet mitspielen wollen, müssen die Spiele-Ports im Router für den Fernzugang freigegeben werden (Port-Forwarding [1]). Die externe IP-Adresse fragt man einfach über Web-Dienste wie „Meine IP-Adresse“ ab [2]. Da die meisten Provider DSL-Leitungen alle 24 Stunden kurz trennen – in der Regel um Mitternacht –, sollte man um diese Zeit eine kurze Spielpause einplanen, um die neue IP-Adresse einzurichten. Ein DynDNS-Dienst, der dies automatisch erledigt [3], ist zwar bequemer, für eine Wochenend-Party aber nicht unbedingt notwendig.

Sprachverbindung übers LAN

Auf einer LAN-Party im kleinen Kreis kann man sich Kommentare einfach zurufen. Bei mehr als fünf Personen, getrennten Räumen oder Teilnehmern, die übers Internet mitspielen, braucht man für Team-Absprachen eine Sprachkonferenz-Software sowie Headsets. Spielt man über Steam, reicht oft der dort integrierte Chat, mit dem sich Sprache und Textnachrichten via Steam Overlay austauschen lassen. Allerdings unterstützen nicht alle Spiele Steams Voice-Chat.

Wollen sich mehrere Teams getrennt voneinander absprechen, muss eine Software wie Teamspeak oder dessen Open-Source-Konkurrent Mumble her. Skype eignet sich nicht, weil es zu viele Ressourcen frisst und damit unter Umständen das Spiel ausbremst. Ein Teamspeak- oder Mumble-Server lässt sich im LAN leicht aufsetzen [4]. Dort richten Sie dann für jedes Team einen Kanal ein. Die kostenlose Variante von Teamspeak verbindet maximal 32 Personen, beim freien Mumble gibt es diese Einschränkung nicht. Für LAN-Parties weniger geeignet ist das unter Gamern beliebte Discord, da es dafür keinen lokalen Server gibt. Die ganze Kommunikation geht bei Discord ausschließlich über die Server des Anbieters.

Manche Spiele bringen einen eigenen Voice-Chat mit, beispielsweise das Open-World-Survival-Game 7 Days to Die. Um miteinander übers Headset sprechen zu können, muss man sich gegenseitig im Spiel auf die Freundesliste setzen und darf in der Spielwelt nicht weit voneinander entfernt sein. Befindet man sich an unterschiedlichen Enden der Karte, muss man auf eine separate Sprachübertragungs-Software zurückgreifen. (rop@ct.de/lmd@ct.de/mfi@ct.de)

Literatur

- [1] Johannes Endres, Router einfach & sicher einrichten, c't extra 03/09, S. 40
- [2] Abfrage der externen IP-Adresse: www.heise.de/netze/tools/meine-ip-adresse/
- [3] Reiko Kaps, Zugangsticket, Kostenlose DynDNS-Dienste, c't 7/13, S. 108
- [4] Liane M. Dubowy, Gesprächsrunde, Sprachkonferenz-Software für Linux-Gamer, c't 15/13, S. 68

ct Freie Spiele, Wikis: ct.de/ye3c