

Von der eigenen Wohnzimmer LAN zur PolyLAN Zürich

JAN URECH - VERMISST DAS EINFACHE LAN-LEBEN, ALS GAMES NOCH OFFLINE LIEFEN

Ich hätte mir als 14-Jähriger nie erträumen können, eine LAN-Party für 240 Teilnehmer zu organisieren. Doch jetzt kommt die nächste PolyLAN immer näher und wir vom GECO können es kaum erwarten. Wie eine trashy GeburtstagsLAN zur PolyLAN wurde und ein Blick in die Zukunft von eSport an der ETH.

Mit meiner Faszination fürs Gamen kam schon von Anfang an ein grosses Interesse mit Anderen und gegen Andere zu spielen. Zuerst habe ich Tage mit meinem Schulkollegen vor meiner Playstation 2 verbracht. Doch schon bald wuchs mein Interesse an Computern und den dazugehörigen Spielen. Mein erster PC, den ich aus dem Keller von Verwandten rettete, gab leider schon nach einem Monat den Geist auf. Doch ich war bereits so angefressen, dass ich mir kurz darauf einen eigenen PC kaufte. Natürlich konnten meine Kollegengruppe und ich es kaum erwarten, die so neu erschlossenen Games zusammen zu spielen. Zu meinem Geburtstag veranstaltete ich dann die erste LAN in unserem Wohnzimmer. Da wir zwischen 14 und 15 Jahre alt waren, spielten wir vor allem Digital Paintball und Warcraft 3. Das Konzept stiess auf so grosse Begeisterung, dass ich die nächsten sechs Geburtstage jeweils mit einer LAN feierte. Nach den ersten zwei LANs konnten wir jedoch schon nicht mehr ein ganzes Jahr warten, also organisierte ich regelmässig eine zweite LAN, die um ein halbes Jahr verschoben stattfand. Doch als wir 10 Teilnehmer erreicht hatten, stiess ich auf ein Problem, das mir da-

mals unlösbar schien. Ich hatte, um genug LAN-Steckplätze zu haben, den Router von unserem Haus mit einem weiteren Router ergänzt. Dies natürlich ohne irgendwelche Konfiguration. So hatten wir zwei DHCP-Server in einem Netz, was dann unser Netz in zwei kleinere unterteilt hat. Mit der Zeit konnte ich mein Wissen bezüglich Netzwerken genügend erweitern, um kleinere LANs ohne Probleme veranstalten zu können.

Zu dieser Zeit habe ich auch zum ersten Mal eine öffentliche LAN besucht. Die Erenya-LAN, damals eine der grössten LANs der Schweiz, fand jährlich bei mir im Dorf (Worb bei Bern) statt. Wir traten in verschiedensten Turnieren an, waren aber den Gegnern weit unterlegen. Trotzdem war die LAN ein grossartiges Erlebnis, da man Leute mit ähnlichen Interessen traf und sich über Themen von PC Hardware bis Sammelkartenspielen austauschen konnte. LANs wurden zu den Highlights meiner Zeit im Gymnasium und später im Militär. Die Parties habe ich mit einem wilden Mix von Freunden besucht. Vom Sandkastenfreund bis zu Kollegen, die ich in einem Match im Internet kennengelernt und dann an einer LAN zum ersten



Mal getroffen habe. Letztere treten noch heute als Team Venninagate an der PolyLAN an.

In meinem ersten Jahr an der ETH habe ich natürlich an der VIS-LAN teilgenommen. Dort habe ich mit Mitstudenten und einigen Leuten vom SwissSMP ein grandioses Wochenende verbracht. An der LAN habe ich an verschiedenen Ecken enthusiastisch mitgeholfen. Mein Interesse am Organisieren von LANs war erneut geweckt, so meldete ich mich bei Christopher Signer für zukünftige Events. Im Sommer hat mich Chris dann auf die Gründung des "Gaming and Entertainment Committee", kurz GECO, angesprochen. Ich habe ohne zu zögern den Posten als Vize übernommen, weil ich viel Erfahrung im Organisieren von LANs hatte. So startete das Projekt PolyLAN Zurich 2017. Wir suchten nach weiteren Vorstandsmitgliedern und konnten bei der Gründungssitzung im September schon den gesamten Vorstand besetzen. Die Planung der PolyLAN 17 begann.

Die Vorbereitungen starteten ziemlich chaotisch, schliesslich waren wir praktische alle Neulinge in der Organisation eines Grossevents, und Teamkoordination war für mich eine neue Herausforderung. Trotzdem konnten wir als

Team Dinge vollbringen, von denen ich alleine nur hätte träumen können. So hatten wir zum Beispiel schon für die Anmeldung eine eigene Website, die durch Nutzerregistrierung, Sitzplan und Turnierverwaltung unser Leben und das der Teilnehmer leichter machte.

An Ostern war es dann soweit. Wir konnten endlich alles Geplante umsetzen. Das HXE hat sich als sehr guten Austragungsort hervorgetan. Im Lochness konnten sich unsere Besucher mit ein bisschen Distanz zum Geschehen beim Essen und Trinken erholen und austauschen. Die Finale der Turniere wurden im Lochness übertragen und wurden dem interessierten Publikum von verschiedenen engagierten Kommentatoren präsentiert.

Auf Seite Infrastruktur gab es keinen Stromausfall bei den Tischen, doch leider war ein Verteilerswitch aus Versehen am falschen Stromnetz angeschlossen. Natürlich hält die Küchensicherung nicht eine Kaffeemaschine, einen Wasserkocher, einen Sandwichmaker, eine Mikrowelle und einen FiberSwitch aus. So hatten wir einen kurzen Netzwerkausfall, der innert Minuten behoben werden konnte und auch der Einzige blieb. Allgemein war ich mit der LAN →

Meine erste LAN im Jugendhaus Worb war wegen eines Kälteeinbruchs von Jacken und Schlafsäcken geprägt.





Das Obergeschoss der PolyLAN17

sehr zufrieden. Die Stimmung an der LAN war freundlich, entspannt und alle Turniere verliefen reibungslos.

Schon die VIS-LAN lief ohne nennenswerte technische Probleme ab, was für LANparties sehr ungewöhnlich ist. Eine LAN steht und fällt mit der Technik. Es ist jedoch schwerer als man denkt, für ein Wochenende ein stabiles Netzwerk inklusive Anbindung ans Internet aufrechtzuerhalten. Ich habe in meiner Zeit an öffentlichen LANs schon alle möglichen Pannen erlebt, wie Lags (<http://bit.do/LagMov>), Tage ohne Internet und sogar ganze Wochenende geplagt von ständigen Netzwerkausfällen.

Meist funktioniert nur die Verbindung ins Internet nicht, doch wäre das vor fünf Jahren noch halb so schlimm gewesen, so läuft heute ohne das Web nichts mehr. Von den Spielen in unseren Turnieren laufen gerade noch Dota2, Counter-Strike und Age of Empires offline. Bei Overwatch, Hearthstone und League of Legends sind wir von einer stabilen Internetanbindung abhängig. Dazu kommt, dass die Games kein Recovery-/Backup-System haben. Verliert man also mitten im Match die Verbindung, muss der

ganze Match wiederholt werden, wobei natürlich der vorherige Spielstand verloren geht. Deshalb versuchen wir durch gute Vorbereitung und Redundanz des Setups dies zu verhindern.

Neben der LAN startet gerade ein weiteres Projekt. Der ASVZ hat Interesse an eSport gezeigt, weshalb wir nun erste Teams formen. An der LAN im Frühling füllen wir dann einen Spielerpool mit Interessierten für weitere Teams. Mein Ziel wären Teams nicht nur an der ETH, sondern an verschiedensten Hochschulen in der Schweiz aufzubauen. Mein Traum wäre es, eine zu den UniTeams passende UniLiga mit Finale an der PolyLAN durchzuführen. Wer weiss, vielleicht kann man ja bald League of Legends beim ASVZ trainieren...

Du warst selbst noch nie an einer LAN? Du denkst, du seist nicht genug versiert in Games? An Ostern ist es wieder so weit, komm doch einfach bei uns im HXE vorbei. Ein Platz kostet für die ersten Hundert VISler nur 25Fr. 🎁

Anmeldung: <https://geco.ethz.ch>

„Unsere Softwarelösungen setzen neue Standards in der Sensorik.“

Eduard Rudi,
Software Engineer



„Become part of the Sensirion success story“.

Wollen Sie Ihrer Karriere den entscheidenden Kick geben und sich neuen Herausforderung stellen? Dann heissen wir Sie herzlich willkommen bei Sensirion.

Sensirion steht für Hightech, Innovation und Spitzenleistungen. Wir sind der international führende Hersteller von hochwertigen Sensor- und Softwarelösungen zur Messung und Steuerung von Feuchte, Gas- und Flüssigkeitsdurchflüssen. Unsere Sensoren werden weltweit millionenfach in

der Automobilindustrie, der Medizintechnik und der Konsumgüterindustrie eingesetzt und tragen zur stetigen Verbesserung von Gesundheit, Komfort und Energieeffizienz bei. Mit unserer Sensorik liefern wir damit einen aktiven Beitrag an eine smarte und moderne Welt.

Schreiben Sie Ihre eigenen Kapitel der Sensirion Erfolgsgeschichte und übernehmen Sie Verantwortung in internationalen Projekten. Stimmen Sie sich auf www.sensirion.com/jobs auf eine vielversprechende Zukunft ein.

www.sensirion.com/jobs

SENSIRION
THE SENSOR COMPANY