



**Das LANparty Kompendium
Eine Enzyklopädie für werdende „Mainorgas“
und
andere Tipps und Tricks
für den erfolgreichen Umgang mit der „Community“**

1	Vorwort.....	6
1.1	Motivation	6
1.2	Zu meiner Person.....	6
1.3	Konventionen	7
1.4	Für wen ist das Ganze gedacht.....	8
2	Grundlagen.....	9
2.1	Geschichte.....	9
2.2	Erst war die Party, dann das LAN.....	9
3	Planung der Veranstaltung	10
3.1	Festlegung der Teilnehmerzahl.....	10
3.2	Wahl der Location	10
3.3	Vorlaufzeit.....	10
3.4	Definition der Aufgaben	10
3.4.1	Netzwerkplanung	11
3.4.2	Stromplanung	11
3.4.3	Turniere und Turnierpreise.....	11
3.4.4	Catering	11
3.4.5	Kassenwart.....	11
3.4.6	Intranet und Website	11
3.4.7	Gameserver	12
3.4.8	Multimedia	12
3.4.9	Einlass und Auslass	12
3.5	Definition des Teams.....	12
3.5.1	Mainorga.....	13
3.6	IRC.....	13
3.7	E-Mail	13
3.8	Überflüssige Features	14
3.8.1	Hüpfburgen und Kletterwände.....	14
3.8.2	Stripperinnen.....	14
3.8.3	Pizza Service am Platz	14
3.8.4	Rechner Support.....	14
3.9	Definition der Zielgruppe	14
3.10	Sponsoren	15
3.11	Gesellschaftsform.....	15
3.11.1	Eingetragener Verein.....	15
3.11.2	GbR	15
3.11.3	GmbH	16
3.11.4	Aktiengesellschaft	16
3.12	Steuern	16
3.13	Versicherungen	16
4	Vorbereitung der Veranstaltung.....	17
4.1	Name der Veranstaltung	17
4.2	Die Halle	18
4.2.1	Wie viel Mann pro m ²	18
4.2.2	Tische und Stühle	18
4.2.3	Schlafgelegenheiten	18
4.2.4	Hallenpläne	19
4.2.5	Brandschutz.....	19
4.2.6	Versammlungsstättenverordnung	19
4.2.7	Notausgänge	19
4.2.8	Müll	20
4.2.9	Besonderheit Turnhallen	20
4.3	Kalkulation	20
4.4	Urlaubsplanung.....	21
4.5	Sponsoring	21
4.5.1	Pressemappe	22
4.5.2	Datenträger	22
4.6	Jugendschutz.....	22
4.7	Die Portale	23

4.7.1	LANparty.de	23
4.7.2	Planetlan	24
4.7.3	Gamestar.de	24
4.7.4	GIGA LANplan	24
4.7.5	LANsurfer.de	24
4.7.6	Gameparty.net	24
4.7.7	LANparty.at	24
4.7.8	LANparty.ch	24
4.8	Werbeformen	24
4.9	Die verschiedenen Intranet - Systeme	25
4.9.1	LANsurfer	25
4.9.2	LANsuite	25
4.9.3	.LAN	26
4.9.4	phpCrystal	26
4.9.5	LANCard	26
4.10	Ligen	26
4.11	Turnierpreise	27
4.12	Website	27
4.12.1	Domainname	27
4.12.2	Impressum	28
4.12.3	AGB	28
4.12.4	Forum	29
4.12.5	Anmeldung	29
4.12.6	Gästeliste	29
4.12.7	Sitzplan	29
4.12.8	Jargon	29
4.12.9	News der Website	30
4.12.10	Bankverbindung	30
4.12.11	Veranstaltungsort	31
4.12.12	Datum	31
4.12.13	Teamseite und Nicknamen des Veranstalters	31
4.12.14	Features	31
4.12.15	Layout der Website	32
4.12.16	Buttons und Bannerwerbung	32
4.12.17	Übernahme fremder Inhalte	33
4.12.18	Trennung von LAN- und Clan-Inhalten	33
4.12.19	Verlinkung	33
4.12.20	Disclaimer und Flash Intros	33
4.12.21	Sounds	33
4.12.22	Meta Redirect	34
4.13	Verleiher	34
4.14	Netzwerk	34
4.14.1	Netzwerktopologie	34
4.14.2	Brutto und Netto Ports	34
4.14.3	Layer 2 Netze	35
4.14.4	Layer 3 Netze	35
4.14.5	100 Mbit oder Gigabit Uplinks	35
4.14.6	10 Mbit oder 100 Mbit	35
4.14.7	WLAN	35
4.14.8	TCP/IP Einstellungen	36
4.14.9	DNS	36
4.14.10	WINS	36
4.14.11	Masterserver	36
4.14.12	HLSW	36
4.14.13	DHCP oder feste IP Adressen	36
4.14.14	Netzwerkzettel	37
4.14.15	Internet Standleitung	37
4.15	Intranet	37

4.15.1	Layout des Intranets	37
4.15.2	Die Turnierseite	38
4.15.3	Catering	38
4.15.4	Lokale Besonderheiten.....	38
4.15.5	Forum.....	39
4.16	Server.....	39
4.16.1	Plattform der Server	39
4.16.2	Webserver.....	39
4.16.3	FTP Server	40
4.16.4	IRC Server.....	40
4.17	Multimedia	41
4.18	Einlass und Auslass	41
5	Vor der Veranstaltung.....	42
5.1	Probleme vermeiden.....	42
5.1.1	Ersatzteile	42
5.1.2	Netzwerk.....	42
5.1.3	Strom.....	42
5.1.4	Intranet	43
5.1.5	Gameserver	43
5.1.6	Catering	43
5.1.7	Turniere	43
5.1.8	Spielepatches	43
5.1.9	Disketten oder USB Sticks	43
5.2	Anlieferung.....	43
5.3	Aufbau	44
5.3.1	Bestuhlung	44
5.3.2	Netzwerk.....	44
5.3.3	Strom.....	45
5.3.4	Gameserver	45
5.3.5	Gästeserver	46
5.3.6	Deko.....	46
5.3.7	Foyer	46
5.4	Die letzten Minuten bevor es los geht	46
6	Während der Veranstaltung	47
6.1	Zeitpläne	47
6.2	Kommunikation ist alles.....	47
6.3	Durchsagen	47
6.4	Einlass	48
6.5	Turniere	48
6.6	Netzwerk Fehlerquellen	49
6.7	Warez und Raubkopien.....	49
6.7.1	Portsperrern	50
6.7.2	Freigaben	50
6.7.3	Anonymes FTP.....	50
6.7.4	Direct Connect, Emule, Edonkey.....	51
6.8	Netzwerksicherheit.....	51
6.8.1	Arpwatch.....	51
6.8.2	Broadcast Storm	51
6.9	Strom.....	51
6.10	Beamernutzung	52
6.10.1	Präsentationen.....	52
6.11	Catering	52
6.11.1	Speisen	52
6.11.2	Getränke	52
6.12	Infopoint.....	53
6.13	Sanitäre Anlagen und Duschen.....	53
6.14	Der Umgang mit den Gästen	53
6.15	Der Krisenfall.....	54

6.16	Der Supergau	54
6.16.1	Totalausfall Netzwerk	54
6.16.2	Totalausfall Strom	55
6.17	Feedback.....	55
6.18	Auf der Bühne wird nicht gespielt	55
6.19	Alkoholverbot für Veranstalter?	55
6.20	Auslass.....	55
7	Nach der Veranstaltung	57
7.1	Abbau	57
7.2	Regressansprüche	57
7.3	Bewertung.....	57
7.4	Reviews und Bilder	58
7.5	Nachbereitung	58
8	Fazit	59
8.1	Gesunder Menschenverstand.....	59
8.2	Souveränität ist oberstes Gebot.....	59
8.3	Der Kunde ist nicht immer König	59
8.4	In Krisensituationen bewahrt man Ruhe	59
8.5	Geschlossen auftreten	60
9	Checkliste.....	61
10	Zeitplanung	64
10.1	Planungsphase.....	64
10.2	Gründungsphase	64
10.3	Vorbereitungsphase.....	64
10.4	Anmeldephase	64
10.5	Sitzplatzreservierung	65
10.6	Vorbereitungsphase.....	65
10.7	Aufbau	65
11	Danksagungen.....	66
12	Links und Verweise	67
13	Zum Schluss noch was persönliches.....	68

1 Vorwort

1.1 Motivation

Meine Motivation für dieses Schriftstück ist simpel. Alle Veranstalter jammern über zunehmenden Teilnehmerschwund. Wenn ich mir dann aber unsere eigene Veranstaltung anschau, dann werde ich stutzig. Machen wir als einzige alles richtig, oder alle anderen etwas falsch?

Oftmals sind mir Sprüche untergekommen wie „Hauptsache das Netz und der Strom steht“. Wer glaubt das wäre das, worauf es ankommen würde, der hat sich aber mal mehr als gewaltig geirrt. Ich wollte meine persönlichen Erfahrungen einfach mal zu Papier bringen und dabei weniger die perfekte technische Anleitung schreiben, als viel mehr ein Gefühl vermitteln, wie man mit vorhandenem Know-How umzugehen hat. Oftmals ist es nicht ein Mangel an Wissen, an dem eine Veranstaltung scheitert, sondern die Art und Weise, wie es umgesetzt wird. Technische Dokumentation gibt es auf einschlägigen Seiten mehr als genug, daher reiße ich solche Dinge nur grob an.

1.2 Zu meiner Person

Ich gehöre zu einem Team von Verrückten, die ein oder zwei mal pro Jahr eine 650-Mann-LANparty in Hagen veranstalten.

Vorher habe ich mich an mehreren anderen Projekten beteiligt, unter anderem eine 250er Party im IGS Mühlenberg im Februar 2000 und der „gXp3“ im März 2002 in Göttingen in der Lokhalle.

Zwischenzeitlich habe ich seit Anfang 2000 das Web von „LANparty.de“ mitprogrammiert und war von Mai 2001 bis April 2002 bei der „TheLAN Company Event AG“ fest angestellt. Dort war ich ebenfalls für das gXp Web und für die Website der „Digital Gaming League“ zuständig.

Es gab nicht nur positive Erlebnisse und auch die negativen haben meinen Erfahrungsschatz nur bereichert. Ich habe LANpartys von 4 Mann bis über 2000 Mann mitorganisiert und ich weiß verdammt noch mal, wovon ich hier schreibe. Irgendwann hatte ich einfach die Schnauze voll, und somit versuche ich, mein Wissen zu Papier zu bringen, quasi ein Vermächtnis. Mein bisheriger Erfahrungsschatz sollte also groß genug sein, um zu behaupten, ein Dokument wie dieses verfassen zu können.

Mein aktuelles Projekt ist die Mitgliedschaft im Team der [ˈju:nien].

Wir sind einige der wenigen Veranstalter, die eine 650-Mann-Party innerhalb von 13 Tagen (zieht man die Feiertage ab, so sind es 5 Werktage) 4 Monate vor der Veranstaltung vollbekommen. Das hört sich erst einmal mächtig dekadent an.

Features dieser Veranstaltung:

- 36 Euro Eintritt inkl. Mindestverzehr ist mit das Teuerste, was es in Deutschland gibt
- Keine Ligaspiele
- „Lausige Pokale und Urkunden“ als Turnierpreise
- Keine Sponsoren
- Keine Minderjährigen
- Keine eigenen Getränke erlaubt

Wenn man nun die allgemeingültigen Regeln der Kunst der Veranstaltung einer LANparty zugrundelegt, müssten uns somit die Gäste, die ohnehin durch die fehlenden Ligaspiele und Minderjährigen nicht allzu zahlreich sein dürften, in Scharen weglaufen, tun sie aber nicht. Warum? Genau das werde ich versuchen auf den nächsten Seiten zu erläutern.

Ich habe eine ganze zeitlang versucht, mich in Bescheidenheit zu üben. Leider bin ich zu dem Schluss gekommen, dass dieser Weg wohl der falsche ist. Man muss den Leuten quasi mitten ins Gesicht sagen, was Sache ist und vor allem darf man sie nicht schonen und man muss es ihnen in dem Ton sagen, den sie verstehen. Das ist mittlerweile (leider) der Gossenjargon.

Bin ich jetzt arrogant?

Ich möchte auf keinen Fall so rüberkommen, aber man muss ebenfalls in der Lage sein, zu sagen, was gesagt werden muss.

Ich wurde immer wieder von irgendwelchen Deppos als inkompetent bezeichnet, aber die Fakten (siehe oben) sagen was anderes. Also läuft irgendetwas falsch. Entweder ich bin verblendet oder andere lassen sich blenden. Am Anfang dachte ich „50 Veranstalter können nicht Unrecht haben, wir sind ein Einzelfall“. Mittlerweile bin ich schlauer und sage, dass viele Veranstalter schlicht und ergreifend keine Ahnung haben, weil die Technik immer ausfallsicherer geworden ist. Viel schlimmer erachte ich die Tatsache, dass viele Veranstalter auch noch obendrein unbelehrbar sind. Wer also nach dem Durchlesen dieses Dings behauptet, das hier geschriebene sei alles Mumpitz, der soll mich niemals mit Feedback belästigen, da ich beim Verfassen dieses Dokuments z.B. festgestellt habe, das auch unsere eigene Veranstaltung ebenfalls immer noch Fehler und Schwächen aufweist.

1.3 Konventionen

Ich unterscheide nur zwischen schwarz und weiß, eine Grauzone gibt es nicht in meinen Augen.

Es gibt manche Punkte, die schlicht und ergreifend unerlässlich sind. Diese werde ich als solche mit dem nachfolgenden Bild kennzeichnen. Das heißt, dass wenn ihr damit nicht einverstanden seid, ihr gar nicht erst weiterlesen braucht, da ihr so ohnehin niemals eine erfolgreiche LANparty auf die Beine stellen werdet. In Deutsch: Entweder man schnallt, worauf es bei einer Veranstaltung drauf ankommt oder man schnallt es nicht.



Folgenden Personenkreisen will ich das Weiterlesen dieses Dokuments nicht empfehlen, weil es reine Zeitverschwendung wäre:

- Du bezeichnest dich selbst als Mainorga und bist stolz darauf
- Du glaubst es würde reichen, sich das Zeug nebst Techniker und Personal zusammenzumieten
- Du hast schon einmal eine 50 Mann Veranstaltung durchgeführt und planst gerade eine 500 Mann oder noch größere Veranstaltung
- Du bist minderjährig und möchtest unbedingt eine „LAN“ veranstalten
- Du bist der Meinung, dass ein Ausrufe- oder Fragezeichen am Ende eines Satzes nicht ausreicht!!!!

Manchmal spreche ich von meiner eigenen Veranstaltung. Damit ist gemeint, dass ich Teil eines Teams bin und nicht im Alleingang oder als Hauptverantwortlicher (Gossenjargon: Mainorga) eine LANparty organisiere.

1.4 Für wen ist das Ganze gedacht

Das Ganze ist für diejenigen gedacht, die eine LANparty ab 300 Personen veranstalten wollen. Ihr habt bereits Erfahrungen mit kleineren Veranstaltungen und plant nun eine Größere. Ihr seid aufgeschlossen und für Ratschläge offen. Vor allem seid ihr der Meinung, dass so ein Vorhaben eine wesentlich umfangreichere Planung erfordert, als eine kleine Veranstaltung mit ca. 50 – 100 Personen. Machen wir uns nichts vor, das Netzwerk einer 70 Mann Veranstaltung besteht aus genau zwei gestackten 36 Port Switches, aber glaubt bitte bloß nicht, es wäre bei 500 Mann genauso einfach. Ich werde in dieser Abhandlung vielleicht das eine oder andere Mal überheblich auftreten. Dieser Almanach ist an diejenigen gerichtet, die wenig oder noch keine Erfahrung haben, aber wenigstens in der Lage sind, Ratschläge anzunehmen. Ich möchte sowohl einen praktischen Leitfaden geben, als auch mit manchen Irrtümern abschließen.

Diejenigen, die bereits genug Erfahrung in diesem „Business“ haben, werden vielleicht noch das eine oder andere Stichwort finden, das sie noch nicht berücksichtigt haben. Und manche werden vielleicht einfach nur zu manchen als selbstverständlich erscheinenden Dingen schmunzeln.

Nicht jeder muss mit mir einer Meinung sein. Gerade im Bereich Sponsoren gehen die Meinungen beispielsweise weit auseinander.

Dieses Dokument soll keinesfalls Garantien geben, dass eine Veranstaltung ein Erfolg wird, wenn es Anwendung finden sollte, vielmehr ist auch es eine Zusammenfassung aus der Summe meiner persönlichen Erfahrungen.

Dieses Dokument ist eigentlich als Ratschlag gedacht, allerdings sind manche Dinge derart essentiell, dass Sie quasi als Grundvoraussetzung gelten.

2 Grundlagen

Um eine LANparty erfolgreich planen zu können, muss man möglichst viel über das Thema wissen. Daher sind einige Grundlagen erforderlich.

2.1 Geschichte

LANpartys entstanden so ca. 1994, als die ersten netzwerkfähigen Spiele herauskamen. Einer der Wegbereiter ist sicherlich „Doom 2“. Das Ganze spielte sich meistens oder fast immer in Kellern oder Wohnzimmern ab. Meistens waren bis zu 4 Mann beteiligt, selten mehr, da die Spiele im Multiplayer Modus maximal 4 Spieler unterstützten. In diesem Falle wurde eine Art „Geberdoom“ gespielt, wo immer einer oder zwei Mann der Reihe nach aussetzen mussten. Wenn genug für zwei Spiele da waren, wurden auch schon mal zwei Partien gleichzeitig im Netz gespielt.

1997 kamen die ersten größeren Veranstaltungen auf. Mit dem Einzug der RJ45 Verkabelung war es somit auch möglich Partys mit 100 Mann oder mehr zu machen.

2.2 Erst war die Party, dann das LAN



Ihr glaubt, das sei Humbug? Dann marschieret ihr genau jetzt durch das Versagerland.

Die ersten LANpartys wurden mit BNC verkabelt. Somit war es technisch gar nicht möglich, ein Wochenende kontinuierlich durchzuspielen. Sobald einer der Gäste seinen Rechner abbauen wollte, musste der BNC Strang aufgetrennt werden. Es entstand zwar schon mal hier und da die Idee, die Verkabelung samt T-Stücken und Endwiderständen vorzulegen, allerdings waren diese Utensilien zu teuer, als das man sie mal eben von der Portokasse bezahlen konnte. Wer dann noch im Spiel war, dessen Rechnerabsturz war vorprogrammiert.

Auch war es nicht möglich, einfach einem laufenden Spiel beizutreten (Gossenjargon: joinen). Alle anderen mussten so lange warten, bis auch der letzte bereit war, erst dann konnte das Spiel starten. Wenn jemand nachträglich mitspielen wollte, mussten alle das Spiel neu starten und wiederum warten, bis alle Mitspieler bereit waren.

So ergab es sich ein Wochenende lang, dass man sich beim Bierchen traf, um genau diese Wartezeiten zu überbrücken. Ausfälle bedingt durch die Technik und deren Verkabelung waren das Normalste der Welt.

Mit dem Strom verhielt es sich genauso. Da normalerweise als Location eine Wohnung herhalten musste, deren Energiereserven begrenzt sind, kam es ebenfalls zum einen oder anderen Stromausfall. Das war damals umso tragischer, weil sich mit den Stromausfällen auch meistens sämtliche Uhren und Einstellungen am Videorecorder verabschiedeten. Man war zwei Tage später noch zugange, weil irgendeine Uhr im Haushalt eine blinkende 00:00 darstellte.

3 Planung der Veranstaltung

In diesem Kapitel versuche ich alle die Punkte zu erwähnen, die im Team diskutiert werden sollten, sobald feststeht, dass eine LANparty durchgeführt werden soll, aber die Eckdaten noch nicht festgelegt sind.

Wenn man ein Projekt „LANparty“ angeht, dann müssen einige Vorbereitungen getroffen werden. Es muss z.B. klar sein, wie die Aufgaben intern verteilt sind und vor allem, *ob* sie auch wirklich alle verteilt sind.

Wer glaubt die Formel Netzwerk + Strom + Preise würde funktionieren, der hat sich gewaltig getäuscht und sollte hier aufhören weiterzulesen und mir bitte eine Mail schreiben, damit ich niemals eine dieser Veranstaltungen besuchen muss.

3.1 Festlegung der Teilnehmerzahl



Als erstes gilt: Hört auf die Erwachsenen. Jeder wird euch sagen, dass man die Teilnehmerzahlen nur schrittweise erhöhen sollte. Eine gelungene 100-Mann Veranstaltung ist kein Garant dafür, dass eine 500-Mann Veranstaltung ebenfalls funktioniert. Die Technik ist dabei nicht einmal das Problem sondern der Mehraufwand bei Turnieren oder sonstigen zeitaufwändigen Vorgängen. Es kann sehr schnell passieren, dass manche Positionen personell unterbesetzt sind, was nicht selten im Chaos endet. Man muss sich langsam an sein Ziel herantasten oder wie der Volksmund sagt: Kleine Brötchen backen.

3.2 Wahl der Location



Tut mir einen Gefallen und nehmt nicht jede Halle, die eine CEE Steckdose hat. Die Halle sorgt für den ersten Eindruck und ist quasi ein Aushängeschild der Veranstaltung. Die Halle muss sorgfältig ausgewählt werden. Ich gehe später genauer auf die Faktoren ein. Bei der Wahl der Halle sind neben den technischen Faktoren ebenfalls das Erscheinungsbild sehr wichtig. Ein Veranstalter sollte deshalb immer ein Budget für die Dekoration der Halle mit einplanen.

3.3 Vorlaufzeit

Nehmt euch genug Zeit zum Planen der Veranstaltung. Ein paar Monate können nicht schaden. Wenn ihr so etwas noch nicht gemacht habt, dann macht euch Checklisten oder ähnliches fertig. Nur plant den Event in Ruhe und ohne Zeitdruck im Nacken. Ihr habt alle Zeit der Welt.

3.4 Definition der Aufgaben

Mindestanforderungen sind wie folgt zu definieren. Die Bereiche Netzwerk und Strom sind hierbei die Kernpunkte. Sind diese Bereiche mit Anfängern besetzt, geht die Party mit Sicherheit in die Hose.

3.4.1 Netzwerkplanung



Die Netzwerkplanung umfasst nicht nur die Planung des Netzwerkes auf dem Papier, sondern auch die Anfragen bei den Verleihern und auch die Verkabelung und den Aufbau sowie die Konfiguration am Tag des Aufbaus. Die Planung des Netzwerkes sollte von jemandem vorgenommen werden, der Erfahrung hat. Wenn keiner im Team sein sollte, so ist ein Techniker des Verleihers mitzumieten. Ist beides nicht der Fall, würde ich den Gedanken einer Veranstaltung direkt begraben.

3.4.2 Stromplanung



Hier gilt das gleiche wie bei der Netzwerkplanung, allerdings sollte der Stromplaner zusätzlich mindestens ein ausgebildeter Elektriker oder eine Fachkraft nach VDE sein. Falls der Strommann glaubt, es würde reichen, ein paar Dreifachsteckdosen zusammenzutackern, dann wird er spätestens bei einem Stromausfall eines Besseren belehrt werden, weil er nicht in der Lage sein wird, schnell zu reagieren.

3.4.3 Turniere und Turnierpreise

Die Turnierplanung umfasst die gesamte Planung der Turniere und der Preise. Hierzu gehören ebenfalls das Regelwerk und die Festlegung der Prioritäten. Die Kommunikation mit dem Gameserverteam muss sehr eng sein.

3.4.4 Catering

Derjenige im Team, der für das Catering zuständig ist, sollte die Preise festlegen, die Catering Artikel ein oder zwei Tage vor der Party einkaufen, das Thekenteam einteilen, und für Ordnung im Thekenbereich sorgen. Der Sanitärbereich gehört ebenfalls dazu.

3.4.5 Kassenwart



Der Kassenwart wacht über die Ausgaben und Einnahmen. Ihm müssen die anderen Teammitglieder in finanzieller Hinsicht Rechenschaft ablegen.

3.4.6 Intranet und Website



Die Website einer LANparty ist das Aushängeschild der Party. Wenn die schon nichts taugt, dann wird das Dingen auch nicht voll. Also sollte das jemand machen, der sich damit auskennt. Er muss ebenso den Webserver unter Kontrolle haben. Auch wenn fertige Systeme wie LANsurfer eingesetzt werden, so muss die zugrundeliegende Infrastruktur stimmen.

3.4.7 Gameserver



Derjenige, der die Gameserver plant, sollte sich in deren Installation und Konfiguration auskennen. Vor allem ist hier eine intensive Zusammenarbeit mit den Turnierleuten erforderlich, da diese schließlich die Regeln festlegen. Die Regeln sind natürlich in den Gameserverconfigs berücksichtigt. Die Turnierleute bilden quasi die Legislative und die Gamerserverleute die Exekutive.

3.4.8 Multimedia

Das Multimedia Team ist zuständig für den Dreh und die Produktion eines Eröffnungsvideos und den Betrieb des Beamers während der Veranstaltung. Diese Jungs sollten sich daher mit allem was mit Videos zu tun hat auskennen. Ein gutes Eröffnungsvideo findet oftmals in Reviews Erwähnung.

3.4.9 Einlass und Auslass

Dieses Team hat die Kontrolle über den Einlass, führt Auslasskontrollen durch und kümmert sich ebenfalls um den Druck der Eintrittskarten und Aufkleber und besorgt Armbändchen etc.

3.5 Definition des Teams

Zunächst müssen die Aufgaben, die weiter oben beschrieben wurden, den Leuten im Team zugeteilt werden. Sehr wichtig ist hierbei die Erkenntnis, dass kein Mensch alles machen kann. Es geht einfach nicht, weder zeitlich noch konstitutionell. Also sollte man seine Schwächen erkennen:

*Es ist wichtiger zu wissen, was man **nicht** weiß.*

Zwischen den Aufgaben gibt es Schnittstellen. Diese sind zu definieren (z.B. Gameserver Integration ins Intranet etc.). Vor allem ist die Erkenntnis wichtig, dass man anderen nicht ins Handwerk zu pfuschen hat. Auch wenn der Eine oder Andere Kernfunktionen innehaben sollte, so hat er sich nicht überall einzumischen. Man muss seinen Teammitgliedern vertrauen können.

Die Veranstaltung einer LANparty ist eine Teamarbeit. Es ist daher umso wichtiger, dass das Team als Ganzes funktioniert. Eine Ansammlung aus begnadeten Leuten nützt nichts, solange die nicht teamfähig sind.

Da 80% aller Probleme während einer Veranstaltung alltäglich sind, muss nicht jedermann im Team eine gewisse Qualifikation mitbringen. Er muss nicht einmal Ahnung von Rechnern haben, solange er seine ihm zugeteilten Aufgaben zuverlässig erledigt. Besorgt euch also lieber Leute, die souverän im Umgang mit Menschen sind, als irgendwelche CS High Skill0rz.

Die Kommunikation innerhalb des Teams ist ein entscheidender Faktor. Jeder sollte jederzeit und überall bescheid wissen, was die anderen gerade machen. Interne Kommunikationsmittel sind daher unerlässlich. Es sollte daher bereits vor dem Beschluss eine Veranstaltung durchzuführen ein internes Forum und ein interner IRC Channel angelegt werden.

3.5.1 Mainorga

Eine LANparty, die einen Mainorga hat, ist so was von peinlich, das glaubt kein Mensch, aber es ist leider so. Noch grotesker wird das ganze, wenn „Bereichsleiter“ im Spiel sind.

Es gibt zwar immer einen Hauptverantwortlichen, jedoch sollte der niemals erwähnt werden. Ein Team muss nach außen immer nur als Team erscheinen. Interne Organisationsstrukturen, die natürlich erforderlich sind, sollten auch intern bleiben.

3.6 IRC

Das IRC wird dann benutzt, wenn man mal schnell eine Antwort auf eine kurze Frage braucht. Wenn ein Veranstalter in seinem Channel mit Penisverlängerungsmechanismen arbeitet, dann dreht sich mir der Magen um. Das gleiche gilt für Farben und Away Messages. Ich hab diesbezüglich bereits eine Kolumne geschrieben. Sie ist unter <http://www.lanparty.de/column/301/> nachzulesen. Hier in Kurzform ein paar Beispiele:

- Keine +v Spielereien im Channel
- Grundsätzlich keine Farben
- Grundsätzlich keine Away Scripte (Vor allem der Veranstalter sollte derartigen Müll abschalten)
- Keine farbigen Topics
- Keine Sonderzeichen in Topics
- Sonderzeichen in Nicknames nur dann wenn sie unvermeidbar sind (anstatt -~=hOff0r=~ Hoffi oder Hoffi_ bei Nick Kollision)
- Keine separaten Notices außer denen vom Q (evtl. noch ein Join Notice)

3.7 E-Mail

Jeder Veranstalter muss per Mail erreichbar sein. Außerdem muss es mindestens einen Teamverteiler geben. Wenn jemand auf eine Anfrage antwortet, sollte die Antwort grundsätzlich an den Teamverteiler als Kopie gehen. Man sollte niemals mehr als einen einzigen Teamverteiler anlegen. Das ist so transparenter, da so jedes Teammitglied stets informiert ist.

Der Teamverteiler sollte als einzige Adresse nach außen hin publiziert werden. Viele Gäste haben die Angewohnheit an den ersten Eintrag auf der Teamseite zu schreiben, da sie diesen für den Hauptverantwortlichen halten. Man sollte deshalb als erstes auf der Teamseite immer den Teamverteiler nennen. Ferner sollte dort ein Hinweis stehen, dass alles an den Teamverteiler gehen soll: „Wir bitten grundsätzlich darum, Anfragen aller Art an das Team unter team@yourdomain.com zu schicken.“

3.8 Überflüssige Features

3.8.1 Hüpfburgen und Kletterwände

Eine LANparty ist eine LANparty und kein Freizeitpark. Man sollte zwar für ein wenig Abwechslung sorgen, aber man muss es nicht übertreiben. Anstatt irgendwelchen überflüssigen Killifitti aufzubauen sorgt lieber dafür, dass die Gäste sich in anständiger Atmosphäre unterhalten können. Ein Foyer einer Halle ist im Grundzustand selten dafür geeignet.

3.8.2 Stripperinnen

Stripperinnen sind das Überflüssigste was es nur gibt. Viele Teilnehmer haben in Ermangelung einer Freundin ohnehin die Platten mit irgendwelchen Pornos voll. Außerdem ist diese Idee mittlerweile ziemlich abgegriffen.

3.8.3 Pizza Service am Platz

Man sollte als Veranstalter den Gästen nicht alles an Bequemlichkeit anbieten, was geht. Wenn man die Gäste so verwöhnt, dass sie nur noch auf Toilette gehen müssen, dann wird sich in der Halle schnell eine Totengräberstimmung breit machen. Man sollte im Gegenteil alles dafür tun, dass sich die Teilnehmer zwar wohlfühlen, aber auch mal von ihren Plätzen erheben.

3.8.4 Rechner Support

Gäste sind für ihre Rechner selbst verantwortlich. Punkt. Der Veranstalter hat besseres zu tun, als die Schwierigkeiten einiger weniger Gäste zu lösen. Die Zeit die dafür investiert wird fehlt andernorts. Der Veranstalter sollte höchstens Hilfe bei Netzwerkproblemen leisten.

3.9 Definition der Zielgruppe

Wen will ich überhaupt auf meiner LANparty haben? Diese Frage sollte man sich vorher stellen. Auf der einen Seite gibt es die g33ks, die vor ihrem Rechner sitzen und permanent spielen und auf der anderen Seite die Party People die auch mal zum Tresen gehen.

Beides hat seine Vor- und Nachteile, das eine erfordert Mehraufwand im Bereich Ligen, das andere Mehraufwand im Bereich Catering. Der Versuch, zwischen den beiden Gruppen einen Kompromiss zu finden, ist schon zu oft fehlgeschlagen, von daher dürfte ein Kompromiss beim Publikum sehr schwer zu bewerkstelligen sein.



Ein weiterer Punkt ist das Mindestalter der Veranstaltung. Wenn eine Entscheidung getroffen wurde, so sollte sie keinesfalls revidiert werden. Ein Veranstalter, der im Nachhinein sein Mindestalter von 18 auf 16 herabgesetzt hat, nur um die Party vollzubekommen, hat damit sofort seinen guten Ruf, sollte er jemals einen besessen haben, verspielt. Ich

würde eher eine Veranstaltung absagen, als das Mindestalter zugunsten von „minderjährigen Lückenfüllern“ herabzusetzen.

Meine persönliche Erfahrung mit Turnierspielern ist keine Gute aber auch keine Schlechte, solange man weiß mit ihnen umzugehen. Früher waren es die Counterstriker, die ständig Stress gemacht haben, heute sind es sowohl die Counterstriker und die Battlefield Spieler. Dies muss nicht sein, wenn man sich als Veranstalter von ihnen nicht auf der Nase herumtanzen lässt, sprich ruhig mal einen Vogel zeigen.

Ich persönlich versuche alles dafür zu tun, dass sich die Gäste während der Veranstaltung möglichst oft von ihren Platz erheben und einmal ins Foyer kommen, um sich zu unterhalten, schließlich ist eine LANparty nicht nur eine Freakshow sondern eher ein Treffpunkt.

3.10 Sponsoren

Jeder Veranstalter ist der Meinung, er brauche Sponsoren, weil die Party sonst nicht voll werden könnte. Seien wir doch mal ehrlich, ich bin noch nie auf eine LANparty gegangen, weil beispielsweise Asus oder HP Sponsoren waren. 80% der potentiellen Teilnehmer interessieren sich nicht für Hauptpreise eines Turniers. Meiner Meinung nach ist es ein Irrglaube, eine Veranstaltung müsse eine meterlange Liste von Sponsoren haben. Genau das Gegenteil ist der Fall weil ich persönlich bei derartigen Veranstaltungen davon ausgehe, das Diven von selbsternannten „Top Clans“ einrücken, und die Stimmung gehörig drücken.

3.11 Gesellschaftsform



Für eine LANparty gibt es mehrere Möglichkeiten einer Gesellschaftsform, man muss sich aber für eine entscheiden. Wer das nicht macht, der geht bitte jetzt wieder durch das Versagertor.

Vor allem für Haftungsfragen muss eine Gesellschaftsform her.

3.11.1 Eingetragener Verein

Ein eingetragener Verein muss beim Amtsgericht registriert sein. Außerdem müssen hierfür durch die Mitglieder ein Geschäftsführer, ein Kassenwart und ein Vorsitzender mit Stellvertretern benannt sein. Ein Verein muss zur Registrierung seine Satzung beim Amtsgericht abgeben, damit diese dort geprüft und abgenommen wird. Der Verein haftet mit dem gesamten Vereinsvermögen.

3.11.2 GbR

Eine „Gesellschaft bürgerlichen Rechts“ haftet mit der Einlage und dem Privatvermögen des Inhabers. Ein Vorstand muss hier nicht gewählt werden.

3.11.3 GmbH

Wenn ihr nicht bereits etabliert seid und noch kein Stammpublikum habt, dann solltet ihr an weitergehende Gesellschaftsformen wie e.V. oder GbR gar nicht erst denken. Diejenigen, die sich auf diesen Abschnitt gefreut haben, sollten besser gleich den Gedanken an eine LANparty verwerfen.

3.11.4 Aktiengesellschaft

Ich empfehle dringend, psychologischen Beistand zu suchen, offensichtlich leidet ihr unter Größenwahn.

3.12 Steuern



Die Erträge einer LANparty müssen grundsätzlich versteuert werden. Ganz unabhängig davon, ob man am Ende einen Cent zahlt oder nicht, müssen die Einnahmen und Ausgaben erklärt werden und in der Jahresbilanz und im Geschäftsbericht auftauchen. Ich empfehle hierzu den Artikel „Steuern – Langweilig“ von sEIGu unter <http://www.lanparty.de/articles/176/> . Weiterhin gibt es gemeinnützige Vereine, die eingetragenen Vereinen gegen ein geringes Entgelt bei der jährlichen Steuererklärung behilflich sind. Wer glaubt, er müsse die Einnahmen und Ausgaben nicht beim Finanzamt erklären, der braucht ab hier nicht mehr weiterlesen.

3.13 Versicherungen

Es ist immer ratsam, als Veranstalter zumindest eine entsprechende Haftpflichtversicherung zu besitzen. Sie deckt die Schäden ab, die die Gäste während der Veranstaltung anrichten. Die Privathaftlicht eines Teammitgliedes kommt nicht für derartige Schäden auf.

4 Vorbereitung der Veranstaltung

Es steht nun fest, dass eine LANparty veranstaltet werden soll. Nun müssen wir uns um die Planung und um die Eckdaten kümmern. Das Wichtigste ist, dass die Aufgaben im Team verteilt sind. Hier noch einmal kurz zusammengefasst, welche Fakten feststehen müssen:

- Aufgabenverteilung
- Teilnehmerzahl
- Veranstaltungsort
- Gesellschaftsform
- Das Datum sollte in etwa feststehen

Die Dinge die ich in diesem Kapitel schreibe sollten dann schon in den einzelnen Teams abgearbeitet werden. Da die Aufgaben sich überschneiden, ist es sehr schwer, eine chronologische Reihenfolge einzubringen.

4.1 Name der Veranstaltung

Zuständig: Gesamtes Team

Als Name der Veranstaltung ist ein kreativer Name zu wählen. Gewaltverherrlichende Begriffe haben im Namen der LANparty nichts, aber auch rein gar nichts, zu suchen. Eine LANparty z.B. mit dem Namen „Ruhrpott Massaker“ kann ich nicht wirklich ernst nehmen. Außerdem machen viele Veranstalter den Fehler und versuchen auf Teufel komm raus die Abkürzung LAN in den Namen zu bringen und suchen sich einfach einen Begriff aus in dem diese Buchstabenkombi vorkommt z.B. („pLANlos“ oder „verpLANt“) Das hört sich nicht nur kacke an, das ist auch Kacke. Genauso sollte man eine Buchstabenkombination plus die Abkürzung „LAN“ im Namen vermeiden z.B. „ABC LAN“ oder „XYZ LAN“.

Mittlerweile hat sich eine Unart eingebürgert, Namen mit irgendwelchen Wehrmachtbegriffen zu assoziieren. Gleiches gilt für sonstige militärisch anmutende Namen wie z.B. „Marine force“ etc. Das ist genauso wie die Verwendung von gewaltverherrlichenden Metaphern eine unentschuld bare Unart.

Hier einmal ein paar Beispiele:

- Grabenkrieg
- Bunkerkampf
- Das letzte Gefecht
- Combat Camp

Wenn man mal nach relativ bekannten Veranstaltern schaut, dann wird man genau solche Unarten nirgends finden:

Hier ein paar Beispiele für meiner Ansicht nach kreative Namen:

- Planet Insomnia
- Multi Madness
- Fettnet
- Xolon

4.2 Die Halle

Zuständig: Gesamtes Team

Nicht jede Halle ist für eine LANparty geeignet. Folgende Mindest-Voraussetzungen sollten gelten:

- Sie muss über sanitäre Anlagen in ausreichender Anzahl verfügen
- Sie muss abgedunkelt werden können, entweder bekommt man die Genehmigung, dies selbst zu tun oder sie verfügt bereits über eine Verdunkelungsanlage
- Sie muss genügend Energie bereitstellen können
- Sie sollte ausreichende Parkmöglichkeiten haben

4.2.1 Wie viel Mann pro m²

Als erstes sollte man feststellen, für wie viele Personen die Halle überhaupt geeignet ist. Viele Hallen bieten im Vorfeld zur Planung bereits fertige Bestuhlungspläne an. Ein guter Richtwert ist immer ein sogenannter parlamentarischer Bestuhlungsplan, den man als Grundlage für die Planung der Teilnehmerzahl nehmen sollte.

4.2.2 Tische und Stühle

Pro Spieler sollten mindestens 85 – 90 cm an Tischbreite zur Verfügung stehen. Der Platz nach hinten sollte 1,25m nicht unterschreiten. Das heißt die Tischreihen sollten einen Mindestabstand von 2,5m haben. Wenn im entsprechenden Gang ein Notausgang ist, so sollte mindestens ein 3m breiter Gang freigelassen werden. Die Versammlungsstättenverordnung sieht ebenfalls vor, in gewissen Mindestabständen Durchgänge zu lassen.

Die Stühle sind ebenfalls sehr wichtig. Ein Spieler verbringt mindestens 30 Stunden auf diesem Stuhl. Biertische und Bierbänke sind für eine LANparty vollkommen ungeeignet. Sie sind zu hart und obendrein läuft man Gefahr, sich an ihnen Splitter einzufangen.

4.2.3 Schlafgelegenheiten

Man sollte für die Teilnehmerzahl ebenfalls ausreichend Schlafmöglichkeiten eingeplant haben. Man sieht zwar immer wieder Bilder von Leuten, die auf ihren Tastaturen pennen, jedoch bevorzugt nicht jeder diese Methode. Schlafgelegenheiten sollten stets abgedunkelt sein, und abseits der Halle liegen. Mindestens jedoch muss eine Trennwand mit Sichtschutz dazwischen liegen.

4.2.4 Hallenpläne



Ohne Hallenplan geht gar nichts. Man sollte im Vorfeld der Veranstaltung immer einen Hallenplan erstellen. In diesem sollte der Bestuhlungsplan nebst Netzplan sowie Stromplan enthalten sein. Am besten ist so ein Plan mit einem CAD Programm erstellt, da die meisten Hallen ihre Grundrisse im DXF Format auf Datenträger vorliegen haben. AutoCAD hat zum Beispiel das DWF Format, welches man mit einem passendem DWF Viewer auf jedem Rechner ohne vollständige Installation betrachten kann. Das erleichtert die Distribution jedes Hallenplanes. Es gibt von AutoCAD günstige Schüler- und Studentenversionen, die für diese Zwecke vollkommen ausreichen. Allen anderen empfehle ich AutoSketch ebenfalls aus dem Hause Autodesk.

So ein Hallenplan hat den Vorteil, dass man sofort Kabellängen, Stromkreise, und die Anzahl der Clientswitches ermitteln kann.

Folgende Informationen sollten im Hallenplan verzeichnet sein:

- Sitzplan und zwar jeder einzelne Tisch
- Zuordnung Tisch Stromkreise
- IP Adressbereiche
- Position der Switches
- Kabelwege CAT5
- Kabelwege Stromverteiler
- Positionen der Baustromverteiler

4.2.5 Brandschutz

Der Brandschutz ist eine kommunale Angelegenheit und sollte mit der Hallenleitung abgeklärt sein. Unter Umständen muss die Feuerwehr informiert werden, die ggf. eine Brandwache stellt. Diese Entscheidung obliegt alleine der Feuerwehr. Der Veranstalter muss sich ihr beugen. Brandwachen sind mit erheblichen Kosten verbunden (ca. 40 € pro Mann und Stunde). Da ein Feuerwehrmann niemals alleine vor Ort ist, fallen also bei Anordnung einer Brandwache ca. 3000 Euro an. Dieser Betrag kann allerdings variieren.

4.2.6 Versammlungsstättenverordnung

Die Versammlungsstättenverordnung gilt für öffentliche Veranstaltungen. Sie ist Landesrecht. Sie regelt unter anderem z.B. den Brandschutz. In ihr ist ebenfalls festgelegt, wie Rettungswege in Bestuhlungspläne einzuarbeiten sind. Klärt die Sitzpläne deshalb unbedingt mit der Hallenleitung ab.

4.2.7 Notausgänge

Manche Idioten hängen der Dunkelheit wegen die beleuchteten Notausgangspiktogramme ab. Das ist nicht nur grob fahrlässig, sondern kann im Notfall auch katastrophal sein. Notausgänge müssen daher immer frei zugänglich sein. Ebenso darf man keine Schlafgelegenheiten vor

Notausgängen einrichten. Die Türen dürfen niemals abgeschlossen und auch nicht verdeckt sein.

4.2.8 Müll

Man kann sich gar nicht vorstellen, wie viel Müll ein paar Gäste fabrizieren können. Gerade wenn sie eigene Speisen und Getränke mitbringen dürfen, erhöht sich das Volumen des Müllberges dramatisch. Es sollte deshalb vorher geklärt sein, ob die Entsorgung kostenpflichtig ist. Pro 200 Mann kann man ca. 1,5 m³ rechnen.

4.2.9 Besonderheit Turnhallen

Es dürfte mittlerweile sehr schwer geworden sein, Turnhallen für eine solche Veranstaltung zu bekommen. Bei Turnhallen kommt das Problem hinzu, dass der Bodenbelag abgedeckt werden muss. Außerdem lassen sie sich nur schwer abdunkeln. Turnhallen gehören in der Regel einem öffentlichen Träger (Kommune), weshalb hier evtl. besondere Auflagen zu beachten sind.

4.3 Kalkulation

Für eine vernünftige LANparty muss eine Kalkulation her. In die Kalkulation gehören alle Einnahmen und Ausgaben. Oberster Meister der Kalkulation muss der Kassenwart bleiben. In die Kalkulation gehören Ausgaben für:

- Hallenmiete
- Strom
- Netzwerk
- Beamer
- Gameserver
- Preise und Pokale
- Verbrauchsmaterial wie Gaffa (Panzertape) oder Flatterband, Stifte, Papier
- Eintrittskarten
- Team T-Shirts
- Bühnenmaterial
- Getränke und Speisen
- Brandschutz
- GEMA Gebühren
- Veranstalter-Haftpflicht-Versicherung
- Monatliche Kosten für die Website

In die Einnahmen gehören:

- Eintritt
- Catering
- Schriftlich fixierte Einnahmen aus Sponsoringverträgen

Ob und wie ihr den Gewinn verrechnet, bleibt euer Bier und juckt mich nicht weiter.

Wer keine schriftlichen Zusagen von Sponsoren hat, der sollte niemals den Fehler begehen und diese fest einplanen.

4.4 Urlaubsplanung

Es muss sichergestellt sein, dass genügend Teammitglieder bereits am Donnerstag vor der Veranstaltung Urlaub haben. Der Urlaub sollte deshalb früh genug eingereicht werden. Das ist auch der Grund warum dieser Absatz so früh hier steht. Für den Aufbau muss nicht jeder vor Ort sein. Im Gegenteil, viele Köche verderben den Brei. Also sollte man deshalb vorher ausmachen, wer beim Aufbau hilft und wer besser zuhause bleibt. Der Webmaster sollte erst am Freitag Morgen in der Halle sein, damit er zum Beispiel freitags morgens noch einen aktuellen Datenbank Dump von der Internet Site ziehen kann. Normalerweise ist der Webserver ohnehin erst freitags morgens einsatzbereit.

4.5 Sponsoring

Zuständig: Kassenwart

Viele Veranstalter verwechseln Sponsoring mit Schnorren von Turnierpreisen. Wer glaubt, eine Mail an Hinz und Kunz reicht aus, belaste sich bitte nicht weiter mit diesem Dokument.

Ein Sponsoring ist ein Vertrag, in dem beide Seiten ihre Leistungen zu erbringen haben. Zusagen, die nicht schriftlich festgehalten wurden, sind juristisch ohnehin nicht relevant und dürfen keinesfalls in der Kalkulation auftauchen. Es ist oft genug vorgekommen, dass Firmen eine Woche vor der Veranstaltung mit den Schultern gezuckt haben und den Veranstalter im Regen haben stehen lassen.

Sponsoring Vereinbarungen, die die technischen Kernpunkte (Netzwerk, Server, Strom) betreffen **müssen** schriftlich fixiert sein.

Die meisten Firmen reagieren wenig bis gar nicht auf Emails. Wer einen Sponsor an Land ziehen möchte der muss sich etwas anderes einfallen lassen, um sich gegenüber potentiellen Sponsoren vernünftig zu verkaufen.

Als erstes gilt:

Kenntnis der deutschen Sprache. Wem das nicht klar ist der sollte ganz ohne Sponsoren arbeiten, weil er sie auf diese Weise nur vergrault.

Als Infos gehören folgende Dinge rein:

- Definition der Zielgruppe
- Art der angebotenen Werbung (Flyer, Bannerrotation etc.)
- Eckdaten der Veranstaltung
- Bisherige Referenzen
- Feedbacks der Teilnehmer

Wenn ihr keine Referenzen habt, dann schafft euch erst welche, bevor ihr versucht, mit Sponsoren zu arbeiten. Alles andere kommt Schnorrerei und Bettelei gleich. Das ist mittlerweile derart penetrant, dreist und

dillethantisch geworden, dass oftmals Filterregeln im Posteingang angewendet werden, um derartige Anfragen automatisiert zu entsorgen.

Anekdote:

Es begab sich zu einer Zeit, als die größeren Firmen noch nicht verheizt waren und noch als Sponsor aufgetreten sind. Damals hatte quasi jeder einen Hauptsponsor (meistens aus dem Technologiebereich). Wir wollten ebenfalls einen haben, aber er sollte irgendwie cool sein. Also entschlossen wir uns, bei der örtlichen Schnapsbrennerei Eversbusch vorstellig zu werden und dort mal gegen einen Banner ein paar Flaschen Doppel-Wachholder abzugreifen. Der Ansprechpartner dort war von dieser Idee angetan und erklärte sich einverstanden. Somit hatten wir Eversbusch als Hauptsponsor, was ich persönlich granatenstark fand, unabhängig davon, dass wir nur ein paar Flaschen Schnaps als Turnierpreise hatten.

Der Banner wurde geschaltet und ein Tag später kam ein Telefonanruf von Eversbusch wir möchten bitte den Banner wieder von der Seite nehmen weil pro Tag ca. 30 Mails mit Anfragen dort eingegangen waren. Den versprochenen Schnaps haben wir trotzdem erhalten.

4.5.1 Pressemappe

Wenn man Firmen ansprechen will, sollte man sich vollkommen konservativ des postalischen Wegs bedienen. Dazu gehört eine gebundene Pressemappe mit allen Infos, die man bereitstellt und zwar als Printmedium. Das ist kostspielig, öffnet einem aber vielleicht Tür und Tor.

4.5.2 Datenträger

Wenn man schon eine CD beilegt, dann sollten die Informationen dort höchstens als HTML Seiten mit standardisierten Dateiformaten bereitliegen. Man muss immer davon ausgehen, dass viele Firmen nach wie vor Windows 98 auf Pentium Maschinen benutzen und nicht so g33kig sind wie ihr.

Man sollte immer zweigleisig fahren. Wenn man unbedingt seine Anfragen mit einem schicken PDF Format garnieren möchte, sollte man eine Kopie im Textformat beilegen. Man sollte jedoch niemals proprietäre Formate wie Microsoft Word oder Microsoft Powerpoint beilegen.

Das gleiche gilt für Anfragen per E-Mail.

4.6 Jugendschutz



Zuständig: Gesamtes Team

Jugendschutz ist ein heikles Thema. Zumindest von den Portalen LANparty.de und Planetlan wird dieses Thema sehr ernst genommen. Ferner haben sich diverse große LANparty Veranstalter an dieser Aktion beteiligt. Es handelt sich hierbei um eine Art freiwillige Selbstkontrolle.

Grundlage dieser Aktion ist eine ausgearbeitete FAQ. Dort werden die Themen speziell für LANpartys erörtert. Man kann sagen, dass diese FAQ

wahrscheinlich über das hinausgeht, was gesetzlich vorgeschrieben sein mag. Jedoch ist und bleibt die Einhaltung dieser FAQ bindend für eine Freischaltung auf den entsprechenden Seiten.

Da nützt also alles Jammern nichts, ohne die geforderten Punkte und die Einhaltung der Vollmacht wird das Dingen nicht freigeschaltet.

Wie funktioniert es?

Eine Veranstaltung wird in den öffentlichen Eventkalender eingetragen. Sie ist jedoch erst nach einer redaktionellen Prüfung für die Allgemeinheit sichtbar. Genau diese Redaktionelle Prüfung hat es in sich:

Es wird das Mindestalter geprüft. Ist die Party ab 18 und steht das auch so auf der Website, entfällt das Thema Jugendschutz.

Ist die Party für Minderjährige ab 16 freigegeben, so müssen folgende Mindestanforderungen erfüllt sein:

- Eine Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht muss auf der Website zum Download angeboten werden
- Das Mindestalter und die Vollmacht müssen ausdrücklich in den AGB vermerkt sein
- Die Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht muss in den Anmeldeformularen verlinkt sein (Hier gibt es einige Sonderfälle was fertige System wie z.B. LANsurfer angeht)
- Im Sitzplan müssen getrennte Bereiche für Minderjährige und Volljährige sein. Ist dies nicht der Fall, so dürfen keine indizierten Spiele oder Spiele mit der Kennzeichnung USK 18 gespielt werden.
- Wenn das Mindestalter nachträglich gesenkt wird (tödlich für den Ruf jedes Veranstalters), wird die Veranstaltung auch auf den Portalen nachträglich gesperrt

Zum Thema Jugendschutz empfehle ich eindringlich die FAQ unter <http://www.lanparty.de/faq/>

4.7 Die Portale

Zuständig: Webmaster/Intranet

Es gibt verschiedene Portale, auf denen die LANparty publik gemacht werden kann. Jedes Portal hat seine Eigenheiten und mit der Veröffentlichung je nach Portal kann man die Zusammensetzung beeinflussen, da jede Seite ihre Stammler hat.

4.7.1 LANparty.de

Dieses Portal ist das älteste und seit den ersten Tagen mit dabei. Daher findet man dort vor allem die älteren und erfahreneren potentiellen Gäste. Jedoch muss man sich hier erst etablieren, wenn man diese Art von Publikum auf seiner LANparty begrüßen will. Da dort die Messlatte nicht sehr gering angesetzt wird, ist es nicht immer einfach, dort Akzeptanz zu gewinnen.

LANparty.de beschränkt sich auf Deutschland. Hin und wieder tauchen dort aber auch News aus dem benachbarten Ausland auf, vor allem aus den Niederlanden.

4.7.2 Planetlan

Planetlan gibt sich Experimenten gegenüber weitaus aufgeschlossener als LANparty.de. Durch die enge Bindung an die WWCL ist es am wahrscheinlichsten, dort WWCL bzw. Liga Spieler zu finden. Da Planetlan ebenfalls Österreich und die Schweiz mit abdeckt, ist es vor allem eine interessante Alternative, wenn man eine Party im Süden veranstaltet

4.7.3 Gamestar.de

Gamestar.de pflegt ebenfalls einen eigenen LAN Kalender. Da Gamestar eine Zeitschrift ist, die sich vor allem an Taschengeldkunden (16 – 18) richtet, ist es wahrscheinlich, sich mit einer Veröffentlichung dort viele Minderjährige auf die Gästeliste zu holen.

4.7.4 GIGA LANplan

Selbiges wie für die Gamestar gilt für den GIGA LAN Plan. Meine Erfahrung hat gezeigt, dass eine dort veröffentlichte LANparty nicht selten Einträge im Forum hat wie: „Warum ist die LAN erst ab 18?“.

4.7.5 LANsurfer.de

LANsurfer.de pflegt eine eigene internationale LANpartyliste. Dort sind jedoch nur die Veranstaltungen gelistet, die als Intranet auch LANsurfer verwenden.

4.7.6 Gameparty.net

Wenn eure Veranstaltung im Bereich des niederländischen Grenzgebietes oder Benelux ist, empfiehlt es sich immer, einen Blick auf gameparty.net zu werfen. Dort sind allerdings Holländischkenntnisse Pflicht. Es sollte aber für einen normal intelligenten Veranstalter kein Problem sein, aus dem Zusammenhang die Inhalte zu verstehen.

4.7.7 LANparty.at

LANparty.at war früher einmal bei LANparty.de gehostet, bevor mit Planetlan.de, und Rayden.ch fusioniert sind. Der URL ist mittlerweile tot.

4.7.8 LANparty.ch

LANparty.ch entstand aus rayden.ch und fusionierte ebenfalls mit Planetlan. Allerdings haben sich die ehemaligen Partner offensichtlich getrennt. Nun verweist lanparty.ch auf gamersnet.ch und betreibt wieder ein auf die Schweiz spezialisiertes Gaming Portal.

4.8 Werbeformen

Was sonstige Werbeformen angeht, so gibt es ebenfalls einige Dinge zu beachten. Vorab das Allerwichtigste:

Niemals ich wiederhole niemals sollten fremde IRC Channels oder fremde Foren ungefragt mit Ankündigungen vollgeballert werden.

Das ist Spam und damit macht ihr euch sofort unbeliebt. Im Normalfall wird man z.B. umgehend aus dem Channel gekickt.

Auch „Empfehlungspostings“ anderer LANpartyveranstalter bringen rein gar nichts. Man sollte immer daran denken sein eigenes Stammpublikum aufzubauen.

4.9 Die verschiedenen Intranet - Systeme

Zuständig: Webmaster/Intranet

Vorab noch folgende Info: Die Tatsache, dass man ein fertiges Fremdsystem einsetzt, ist nicht damit gleichzusetzen, dass kein entsprechendes Know-how vorhanden sein muss, schließlich muss man den Web und Datenbank Server selbst aufsetzen. Wenn dort eine Fehlkonfiguration vorliegt, kann das Intranet nicht funktionieren.

4.9.1 LANSurfer

LANSurfer ist der Platzhirsch unter den Intranet Systemen und ziemlich leistungsfähig. Der letzte Release Stand des Intranets ist 1.7. Es entstand aus dem Turnierscript des CNC e.V. und wurde das erste mal als solches auf der [`ju:nien] in Hagen im Oktober 2000 vorgestellt. Seitdem ist es nicht mehr wegzudenken. Da die Entwickler selber nicht mehr aktiv sind, wurde die Entwicklung des Intranets an LANSuite abgegeben. Man kann das alte Intranet allerdings nach wie vor benutzen. Wenn man LANSurfer installiert, sollten auf dem Webserver die deutschen locales installiert sein, sonst ist das Intranet in englischer Sprache.

LANSurfer ist eine Kombilösung aus URL basiertem Internet Teil und eigenständigem Intranet.

Wenn man LANSurfer benutzt, kommen viele Inhalte vom LANSurfer Server, was eine Anpassung des Designs voraussetzt.

- Plattform: WIN32, Linux, Solaris
- Sprache: PHP
- Datenbank: MySQL
- Homepage: <http://www.lansurfer.net>

4.9.2 LANSuite

Das LANSuite Intranet ist der direkte Nachfolger vom LANSurfer Intranet, da dieses nicht mehr weiterentwickelt wird. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten ist in letzter Zeit keine relevante Meldung mehr aufgetaucht.

- Plattform: WIN32, Linux
- Sprache: PHP
- Datenbank: MySQL
- Homepage: <http://www.lansuite.de>

4.9.3 .LAN

Dieses System ist erst wenige Monate alt und ebenfalls sehr leistungsfähig. Allerdings ist .LAN nicht frei erhältlich und nur einem ausgewählten Veranstalterkreis zugänglich, weil der Autor sich sicher sein will, dass derjenige, der es einsetzt, auch Ahnung von Datenbanken und PHP hat und es in guten Händen ist. .LAN ist ein Stand Alone System.

- Plattform: WIN32, Linux
- Sprache: PHP
- Datenbank: MySQL
- Homepage: <http://www.dotlan.net>

4.9.4 phpCrystal

phpCrystal ist relativ unbekannt, deshalb kann ich hierzu keine näheren Angaben machen. phpCrystal ist ebenfalls ein Standalone System

- Plattform: WIN32, Linux
- Sprache: PHP
- Datenbank: MySQL
- Homepage: <http://phpcrystal.sourceforge.net>

4.9.5 LANCard

Das LANCard System wurde seit 1999 vom Verein Darkbreed e.V. eingesetzt und beinhaltet ursprünglich eine Magnetkarte. Es konnte sich jedoch nie richtig durchsetzen. Einer der Gründe hierfür war offensichtlich der langsame Einlass auf der Darkbreed Breaking Normality. Mittlerweile wurde das LANCard System von Gigahertz Equipment Rental übernommen und wird dort weiterentwickelt. Die Abwicklung am Einlass erfolgt nun mittels einer kontaktlosen Chipkarte. Ein Intranet ist derzeit noch im Betastadium. Eine Karte kostet den Gast einmalig 5 Euro.

Bei der LANCard sollte beachtet werden, dass Gäste, die noch keine Karte haben, eben diese 5 Euro noch zusätzlich bezahlen müssten.

Eine LANCard beinhaltet ebenfalls keine gültige Altersauthentifizierung, daher ist eine manuelle Kontrolle des Personalausweises nach wie vor erforderlich.

4.10 Ligen

Zuständig: Webmaster/Intranet, Turnierteam, Gameserver Team

Als erstes: Es ist ein Trugschluss zu glauben, dass man durch das Anbieten von Ligaspielen eine Party voll bekommt. Zumindest hat meine Erfahrung gezeigt, dass bei einer 650-Mann-Party vielleicht einer oder zwei nach Ligapunkten fragen.

Es gibt derzeit zwei Ligen: Einmal die WWCL:

Die WWCL (World Wide Championship of LAN Gaming) wird von der Planetlan GmbH betrieben. Sie ist die ältere unter den beiden LANparty Ligen. Um die Veranstaltung als WWCL Event laufen zu lassen, ist eine separate Prüfung erforderlich. Wichtig ist hier ebenfalls die Einhaltung der Jugendschutzrichtlinien.

Homepage: <http://www.wwcl.net>

Zum anderen die NGL:

Für die NGL gilt im Grunde das Gleiche wie für die WWCL. Genauere Infos solltet ihr euch von den jeweiligen Homepages besorgen.

Homepage: <http://www.ngl-europe.com>

4.11 Turnierpreise

Zuständig: Turnierteam

Turnierpreise sind immer ein heikles Thema. Setzt man sie zu hoch an, lockt das professionelle Spieler an und Diskussionen um das Regelwerk sind vorprogrammiert. Die Turnierpreise sacken ohnehin immer dieselben wenigen Clans ein. Wenn man dazu noch Hardware als Turnierpreis bereitstellt, muss man immer damit rechnen, sich einen dummen Spruch von einem Depp einzufangen:

„Was soll ich denn damit? Ich hab bereits ne gute Grafikkarte“

Meine Erfahrung hat gezeigt, dass man auf Turnierpreise komplett verzichten sollte und ausschließlich Pokale und Urkunden verwenden sollte. Das ist erstens nicht teuer und verdirbt auch nicht die Stimmung.

4.12 Website

Zuständig: Webmaster/Intranet

Die Website ist das Aushängeschild einer LANparty. Wenn die schon nichts taugt, dann braucht ihr die Anmeldung auch gar nicht erst starten. Sie muss optisch ansprechend und übersichtlich zugleich sein. Beides ist nicht einfach unter einen Hut zu bekommen.

4.12.1 Domainname

Der Domainname der Website sollte leicht zu merken sein. Zum Glück gibt es noch keine Sonderzeichen in Domainnamen sonst wäre <http://www.~-=l33t-h4x0r=-~.de.vu> bereits vergeben. Der Domainname sollte natürlich etwas mit dem Partynamen zu tun haben. Wenn nicht, ist das auch nicht schlimm. Er sollte leicht zu merken sein. Bindestriche sollten ebenfalls möglichst vermieden werden. Man bezeichnet Domainnamen mit Bindestrichen gerne abfällig als Stricherdomains.

Die ganzen de.vu-, de.ms- und-was-es-sonst-noch-alles-für-lau-gibt-Domains kann man getrost in die Tonne treten. Wer eine vernünftige LANparty veranstalten will, dem sind die 1,99€ pro Monat für einen

vernünftigen Domainnamen nicht zu teuer. Sobald da irgendwas exotisches als Top Level Domain auftaucht, bin ich zum Beispiel nicht auf der Gästeliste. Top Level Domains sollte also klassisch .de, .com, .org, oder .net lauten.

4.12.2 Impressum



Auf jede Website gehört ein Impressum. Das muss von jedem Teil der Site verlinkt werden und es muss mit maximal einem Klick erreichbar sein. Ergo gehört entweder in die Hauptnavigation oder in den Footer der Seite ein Link zum Impressum.

Im Impressum muss der Name des Veranstalters nebst ladungsfähiger Anschrift stehen.

Email Adresse (alternativ Kontaktformular) und Telefonnummer sollten ebenfalls im Impressum stehen.

Wenn der Veranstalter ein Verein ist, empfiehlt es sich eine separate Vereinsseite zu machen. Außerdem müssen folgende Dinge im Impressum stehen:

Eingetragener Verein

- Nummer vom Amtsgericht
- Vorstand
- Vereinssatzung

Gesellschaft bürgerlichen Rechts

- Steuernummer
- Inhaber

4.12.3 AGB



Die AGB werden ohne Apostroph und ohne s geschrieben Es heißt „AGB“ und nicht „AGBs“ oder „AGB’s“.

Die AGB müssen auf einer einzigen Seite verfasst werden.

Die AGB müssen genauso wie das Impressum von jedem Punkt der Website mit nur einem Klick erreichbar sein.

Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind quasi Pflicht für jeden Veranstalter. Sollten keine AGB gegeben sein, so gilt das BGB und das ist bekanntermaßen eher verbraucherfreundlich.

Die AGB müssen wohlüberlegt sein. Vor allem gehört die salvatorische Klausel da hinein.

In die AGB gehört auf jeden Fall eine Verbotsklausel für Raubkopien.

Da die Leistung normalerweise per Vorkasse und Überweisung gekauft wird, handelt es sich bei LANpartys um ein Fernabsatzgeschäft. Soll heißen

der Kunde hat eine zweiwöchige Widerrufsfrist. Dies ist ebenfalls in den AGB zu beachten.

In den AGB ist nicht nur das Regelwerk für die Veranstaltung zu integrieren, sondern auch die Nutzungsbedingungen für die Website des Veranstalters.

4.12.4 Forum

Auf der Website sollte man immer ein Forum integrieren, damit man auf Fragen der Gäste reagieren kann. Einige wenige Bretter reichen jedoch. Man braucht für eine LANparty keine 30 Bretter für jeden Fliegenschiss, sondern höchstens drei oder vier Stück.

Der Veranstalter sollte sich eine gemeinsame Signatur zulegen. Hier gilt: Weniger ist mehr. Ein simples „Team xxx“ reicht vollkommen aus. Man kann die Teamseite verlinken, aber eine Signatur sollte nicht mehr als 3 Zeilen enthalten und auf keinen Fall Bilder.

4.12.5 Anmeldung

Der Link zur Anmeldeliste sollte klar und deutlich auf den ersten Blick zu erkennen sein.

Auf der Seite zur Anmeldung muss ein Haken sein „AGB gelesen und verstanden“. Wenn der nicht angekreuzt wird, muss die Anmeldung ungültig sein.

Wenn sich Minderjährige anmelden, muss auf der Anmeldeseite ein Link zum Download der Vollmacht sein.

4.12.6 Gästeliste

Die Gästeliste sollte ebenso wie die Anmeldung auf den ersten Blick zu sehen sein. In der Gästeliste sollte eine Sortiermöglichkeit nach Name und Clan enthalten sein. Außerdem sollte man die Anzahl der Einträge umstellen können.

Für mich ist es vor allem wichtig, welche Gruppierungen sich da anmelden.

Email Adressen der Teilnehmer sollten als Prävention gegen Spammails niemals in der Gästeliste stehen. Stattdessen sollte man ein Kontaktformular einrichten.

4.12.7 Sitzplan

Hier gilt wiederum das Gleiche wie für die Anmelde- und Gästeliste. Man kann einen Sitzplan in Blöcke unterteilen, sollte das aber erst machen, wenn er groß genug ist, ansonsten wird es unübersichtlich.

4.12.8 Jargon

Viele Webseiten von LANpartys sind einfach nur scheiße, weil die Veranstalter nicht in der Lage sind, auch nur einen Satz fehlerfrei zu schreiben. Wer eine News auf der Hauptseite verfasst, der sollte sie mindestens von jemandem Korrekturlesen lassen. Wer der deutschen

Sprache nicht mächtig ist, der sollte es lassen, eine LANparty zu veranstalten.

Anglizismen sind wo es nur geht zu vermeiden. Ich hasse Ausdrücke wie „joinen“, „parten“ oder „supporten“. Ein weiterer Alptraum auf der Website ist das Wort „Probs“, was wahrscheinlich Probleme heißen soll.

Begriffe wie „Orgas“, „Zocker“ sind absoluter Gossenjargon. Es heißt „Veranstalter“ und „Teilnehmer“. Es heißt ebenfalls immer LANparty oder Veranstaltung. Benutzt niemals das Wort LAN, z.B. „Unsere LAN findet in der Stadthalle Irgendwo statt“.

Dann gibt es da noch das böse C-Wort. Damit ist der Ausdruck „Community“ gemeint. Niemand weiß, wer damit angefangen hat und viele, die einfach nur etwas erwarten, ohne dafür zu bezahlen, argumentieren gerne mit dem Wort Community. Emails, die dieses Wort verwenden, landen bei mir von vornherein ungelesen in der Spamablage. Benutzt es also niemals.

Wenn ich so einen Humbug lese, betätige ich normalerweise den Zurück-Knopf des Browsers.

4.12.9 News der Website

Smileys und ähnliches Zeug gehören nicht in eine News. Ein Bild als schmückendes Beiwerk ist in Ordnung. Hier gilt ebenfalls „weniger ist mehr“.

Ankündigungen über Anmeldestände sind sinnloser Content. Jeder Gast sollte selber schlau genug sein, sich zu informieren, wie viele Teilnehmer angemeldet sind.

Die Veröffentlichung einer News sollte mindestens aus drei Sätzen bestehen. Wenn der Inhalt das nicht hergibt, dann sollte man sich Formulierungen ausdenken, wie man das näher umschreibt.

Wenn keine Inhalte vorhanden sind, sollten auch keine veröffentlicht werden. Es reicht, wenn das gesagt wird, was gesagt werden muss.

4.12.10 Bankverbindung

Eine Bankverbindung muss logischerweise mit angegeben werden, wenn per Vorkasse / Überweisung gezahlt wird. Folgende Daten müssen daher ausgewiesen sein:

- Empfänger
- Kontonummer
- Bankleitzahl
- Name des Kreditinstitutes
- Verwendungszweck (Üblicherweise Partyname + Nick)

Wenn ihr ausländische Gäste erwartet, sollten auf alle Fälle noch die IBAN Nummer und der Swift Code mit angegeben werden. Manche ausländische Kreditinstitute verlangen zusätzlich noch eine Angabe des zuständigen

Finanzamtes. Die IBAN Nummer und den Swift Code erfährt ihr bei euerem Kreditinstitut.

Mittlerweile ist Online-Banking üblich geworden, daher sollte man die Infos zur Bankverbindung in irgendeiner Form so zugänglich machen, dass sie per Copy & Paste in Online-Banking Programme eingefügt werden können.

4.12.11 Veranstaltungsort

Zu jeder Veranstaltung gehört eine ordentliche Beschreibung des Veranstaltungsortes. Wenn der Ort eine Internetseite hat, gehört die verlinkt. Außerdem sollte mindestens eine Anfahrtsbeschreibung auf der Seite stehen. Angaben über vorhandene Parkplätze sind auch nicht schlecht.

Weiterhin macht es immer einen guten Eindruck, wenn man besondere Infos für Rollstuhlfahrer mit in die Infos unterbringt.

4.12.12 Datum

Folgende Datumsangaben gehören inklusive Uhrzeit auf die Website:

- Startzeit
- Endzeit
- Anmeldestart
- Start der Sitzplatzreservierung

4.12.13 Teamseite und Nicknamen des Veranstalters

Wenn ich auf der Teamseite Nicknamen der Veranstalter mit Zahlen und Sonderzeichen oder einem Clantag sehe, geht die ganze Veranstaltung in meine geistige Ablage Null. Auf eine Teamseite gehören die vollständigen Namen nebst Nick (bereinigt) und Aufgabe und eine Email Adresse. Alternativ zur Email Adresse reicht auch ein Kontaktformular.

Fotos der Teammitglieder sollten nur dann mit auf die Teamseite, wenn **jeder** aus dem Team ein Foto gemacht hat. Cartoons anstatt eines Fotos sollte man besser weglassen.

Als Veranstalter einer LANparty sollte man niemals einen Clan Namen angeben, weil das schon wieder für ein Schmuddelimage sorgt. Egal, ob ein Clan eine LANparty veranstaltet oder nicht, reichen die Nicknamen ohne Clantag und ohne Sonderzeichen auf der Teamseite vollkommen aus.

Wenn ich auf einer Teamseite Nicknamen wie I33tCl4n|~-=M4ss4k3rm4k3r=-~ lese so spreche ich den Verantwortlichen der LANparty jegliche Weitsicht und Kompetenz ab und schieb das Dingen in Ablage Null.

4.12.14 Features

Eine Featureliste sollte dabeistehen. Hier sollte jedoch kein überflüssiger Humbug stehen. Eine Unart ist, dass Veranstalter ihre Party mit einem „vollgeswitchten Netzwerk“ anpreisen. Das ist in etwa gleichzusetzen mit „Auto mit vollautomatischem Anlasser“. Also bloß weg mit dem Dreck. Dort

gehört nur das hin, was sich von den gebräuchlichen Standards unterscheidet. Wenn ihr keine Besonderheiten vorzuweisen habt (Dann würde ich mir Gedanken machen), dann lasst die Infos komplett weg.

Sinnvolle Angaben sind:

- Angaben zum Catering
- Angaben zum Rahmenprogramm
- Besondere Turniere (nicht die Allerweltsturniere die ohnehin stattfinden)

4.12.15 Layout der Website

Es empfiehlt sich, das Layout so zu gestalten, dass man stets den gleichen Seitenanfang und das gleiche Seitenende hat.

Folgende Links sollten auf jeder Seite sichtbar sein:

- Infos
- Anmeldung
- Gästeliste
- Sitzplan
- Halle
- AGB
- Impressum
- Forum

Zusätzlich kann man noch folgende Features unterbringen:

- Gästeserver
- Mitfahrzentrale
- Ticketbörse
- Reviews
- Downloads

Unterhalb der Webseite sollten auf jeden Fall noch einmal das Impressum und die Nutzungsbedingungen der Website verlinkt werden. Ein Copyrighthinweis sollte ebenfalls vermerkt sein.

Layouts, die sich an ein bestimmtes Spiel anlehnen, sind zwingend zu vermeiden. Wenn eine LANparty Site aussieht wie der Karton eines Battlefield Spiels, zeugt das von mangelnder Flexibilität und lässt eher auf ein Battlefield Clan Treffen schließen als auf eine amtliche LANparty.

4.12.16 Buttons und Bannerwerbung

Buttons sollten nur dann auf der Seite platziert werden, wenn sie aufgrund eines Vertrages oder einer Abmachung platziert werden müssen. Manche Seiten haben Buttons nur deshalb platziert, weil sie vielleicht hübsch anzusehen sind. Sie sind jedoch ein Werbemittel und kein Mittel zur Gestaltung.

Bei 468x60 Bannern gilt das Gleiche wie für die Buttons. Hier ist es ratsam, sich eine Bannerrotation zu besorgen oder selbst eine zu bauen.

Wenn Sponsoren und Partner vorhanden sind, gehören diese auf eine separate Partner- oder Sponsorensite

4.12.17 Übernahme fremder Inhalte



Es kann manchmal sinnvoll oder einfacher sein, fremde Inhalte auf seine eigene Site zu übernehmen.

Vor der Übernahme fremder Inhalte sollte auf jeden Fall der entsprechende Websitebetreiber gefragt werden.

Wenn man fremde Inhalte benutzt, sollte weiterhin eine Quellenangabe dabei stehen. Beispielsweise: (Originaltext <http://your.domain.com>) oder „mit freundlicher Genehmigung von xxx“.

Wird das nicht gemacht, gewinnt man auf keinen Fall neue Freunde. Websites sind kein Selbstbedienungsladen.

Das gleiche gilt übrigens auch für dieses Dokument. Es ist ausdrücklich nicht erlaubt, dieses Dokument oder auch nur Auszüge daraus ohne mein Einverständnis zu veröffentlichen.

4.12.18 Trennung von LAN- und Clan-Inhalten

Inhalte der LANparty-Website und der eines eventuellen Clans sollten strikt getrennt sein. Wenn nur eine Domain vorhanden ist, sollte beides sich in unterschiedlichen Unterverzeichnissen abspielen, beispielsweise <http://your.domain.com/lan/> und <http://your.domain.com/clan/>.

4.12.19 Verlinkung

Wenn Links auf fremde Inhalte verweisen, so sind folgende Konventionen zu treffen:

- Links auf eigene Inhalte (innerhalb der selben Domain) im gleichen Fenster
- Links auf fremde Inhalte (fremde Domain) im neuen Fenster

4.12.20 Disclaimer und Flash Intros

Disclaimer stinken – Ende. Flash Intros sind trotz Skip Button nervig. Wenn ich eine Domain aufrufe, dann möchte ich sofort die Informationen haben, die ich benötige und nicht erst ein plärrendes 11kHz 8Bit „Fire in the Hole“ anhören.

4.12.21 Sounds

Sounds sind stets zu vermeiden, weil sie Bandbreite fressen und außerdem zu unerwünschten Nebeneffekten führen können. Wenn jemand nachts um 3 noch Lautsprecher anhat und mit einem mal beim surfen laute Musik aus den Brüllwürfeln dröhnt, betätige ich sofort den Zurück Knopf, da ich mir die Musik nicht anhören möchte. Sounds, Disclaimer und Flash Intros also immer komplett entfernen.

4.12.22 Meta Redirect

Meta Redirects sind unnütz. Wenn die Website PHP, Perl oder eine andere Scriptsprache unterstützt, sollte man den HTTP Header Location setzen.

4.13 Verleiher

Zuständig: Netzteam

Es gibt für jeden Fliegenschiss mittlerweile Verleiher. Die wichtigsten sind mit Sicherheit die Netzwerkverleiher. Je nach Veranstaltung muss man sich auch schon mal einen Beamer leihen. Eine Liste von diversen Verleihern gibt es unter <http://www.lanparty.de/links/>. Es ist nicht immer der Teuerste auch der Beste. Als Faustregel kann man sagen das ein Mietnetzwerk ca. 1,90 € je Port kostet. Ihr solltet euch verschiedene Angebote einholen. Ein nicht zu verachtender Faktor ist der, wie gut das Netzteam mit der Hardware klarkommt. Somit scheiden manchmal einige Verleiher aus, weil sie die entsprechenden Produkte nicht im Angebot haben. Es kann mittlerweile fast alles geliehen werden. Das geht vom Netzwerk über Gameserver bis hin zu Tischen.

4.14 Netzwerk

Zuständig: Netzteam

Beim Netzwerk gilt grundsätzlich:

Keine Experimente. Im Zweifel sämtliche Switches in die Werkseinstellungen zurücksetzen.

Ich reiße die Netzwerkgrundlagen hier nur kurz an, da derjenige, der das Netzwerk plant, bereits über Kenntnisse verfügen sollte. Tut er das nicht so kann die Veranstaltung nur in die Hose gehen.

4.14.1 Netzwerktopologie

Ein Netzwerk hat immer die Struktur eines Baumes. In der letzten Ebene sind die Rechner. Ganz oben steht ein zentraler Switch auch Backbone oder Core Switch genannt. Je weniger Ebenen so ein Netz hat, desto besser ist das. Idealerweise ist der Backbone immer direkt mit den Clientswitches verbunden. Das setzt allerdings voraus, dass er genug Ports hat. Ein Netzwerk sollte immer möglichst flach und möglichst symmetrisch aufgebaut werden.

4.14.2 Brutto und Netto Ports

Bei der Netzwerkplanung gibt es immer Brutto- und Netto-Ports. Brutto ist die Gesamtzahl aller Ports im Netzwerk. Als Netto-Ports bezeichnet man die Summe der tatsächlich nutzbaren Ports hier also abzüglich der Uplink-Ports.

Beispiel:

Nehmen wir an, ein Netzwerk bestünde aus 10 24-Port-Switches und einem 24-Port Switch als Backbone. Die Summe der Brutto-Ports ist dann 24×11 also 264. Netto muss man aber die Uplinks rausrechnen, also ergeben sich

pro Clientswitch 23 Ports und am Backbone entfallen 10 Ports die Summe der Netto-Ports lautet dann: $10 \times 23 + 24 - 10$ bleiben 244. Bei Port Trunking beispielsweise würden anstatt 20 40 Uplink Ports rausfallen, weshalb dann nur 224 Ports netto übrig bleiben.

4.14.3 Layer 2 Netze

Layer 2 Netze arbeiten auf Mac-Adressen Ebene. Man kann Basiskonfigurationen vornehmen und z.B. Broadcast Traffic begrenzen. Ich will hier gar nicht so groß ins Detail gehen.

4.14.4 Layer 3 Netze

Mit Layer 3 Netzen ist Routing möglich. Somit können Konfigurationen auf Protokollebene vorgenommen werden. Mit Layer 3 Netzen sind ebenfalls TCP/IP Portsperren möglich. Man kann so das Netz relativ gut absichern. Layer 3 hat allerdings den entscheidenden Nachteil einer großen Fehlerquelle. Verkonfiguriert man sich, kann dies das Netzwerk mehr als ausbremsen.

Wir haben bei unseren Veranstaltungen immer Layer 2 benutzt, weil uns das Risiko einer Fehlkonfiguration zu hoch war.

In einem Layer 3 Netz ist außerdem ein Masterserver für Spiele zwingend Voraussetzung.

Früher war Layer 3 eigentlich der Netzwerkstandard. Layer 2 hat sich eigentlich nur deshalb durchgesetzt, weil die meisten Gäste mittlerweile zu blöd sind, einen Gamespy oder All Seeing Eye zu bedienen. Die Spiele müssen unbedingt im Ingame Browser zu sehen sein und der arbeitet mittels Broadcasts.

4.14.5 100 Mbit oder Gigabit Uplinks

Ganz klar 100 Mbit reichen an einem 24 Port Switch als Uplink **vollkommen** aus. Jeder, der etwas anderes erzählt, verzapft Humbug.

4.14.6 10 Mbit oder 100 Mbit

Es gibt zwar nur noch vereinzelt 10 Mbit Geräte, allerdings reichen pro Spieler 10 Mbit vollkommen aus. Fertig.

4.14.7 WLAN

WLAN ist ein Sicherheitsrisiko.

Ich würde wenn möglich kein WLAN auf einer LANparty einsetzen. Das Problem an WLAN ist, dass man denjenigen, der damit Unfug macht, nicht so einfach findet, weil er sich überall in Reichweite des Access Points aufhalten kann.

Außerdem kann der Access Point unter Umständen außerhalb der Halle erreichbar sein. So kann man sich schnell Teilnehmer ins Netzwerk holen, die nicht bezahlt haben, oder gar War Driver oder ähnliche finstere Gestalten.

Ein WLAN Access Point sollte immer folgende Optionen eingestellt haben:

- WEP Verschlüsselung aktiviert
- MAC Adressen Filter
- ESSID Verbergen

Außerdem sollte ein WLAN Access Point niemals direkt im Netz hängen sondern immer über einen Router oder NAT-Router, damit der Broadcast Traffic des normalen Netzes nicht die Bandbreite des Funklans auffrisst.

4.14.8 TCP/IP Einstellungen

Man sollte die TCP/IP Einstellungen für das Netz mit Bedacht wählen. Eine Subnetz Maske 255.0.0.0 ist für eine LANparty vollkommen überdimensioniert. 255.255.0.0 reicht vollkommen aus. Als IP Adresskreise sollte pro Switch ein eigenes Class C Subnetz definiert sein. So kann man anhand der IP Adresse des Benutzers immer erkennen, wo er sitzt.

4.14.9 DNS

DNS ist dann Pflicht, wenn man einen Webserver im Netz hat. Bei der Vergabe des Domainnamens ist darauf zu achten, dass er nicht mit einem Domainnamen im Internet kollidiert. Das ist allerdings nur dann von Bedeutung, wenn eine Internet Standleitung installiert wurde. Ich wähle in so einem Falle normalerweise .lan oder .local als Top Level Domain.

4.14.10 WINS

Wins kann nicht verkehrt sein, da er den Broadcast Traffic in Windows Netzwerken reduziert. Von daher sollte man immer einen Domain Controller oder einen Samba Server als WINS Server einsetzen.

4.14.11 Masterserver

In einem Layer 3 Netz ist ein Masterserver Pflicht. Ich hab jedoch keinen blassen Dunst, wie man einen aufsetzt.

4.14.12 HLSW

Ältere Versionen von HLSW broadcasten sich einen Wolf, das ist amtlich. Für die neueren gibt es einen Masterserver, der zuerst abgefragt wird. Es sollte also dafür Sorge getragen werden, dass HLSW vor Version 1.0.0.11-beta im Netz verboten werden. Gleichzeitig sollte ein Masterserver aufgesetzt werden. Im Prinzip kann man auch gleich einen Gamespy Masterserver aufsetzen, aber das ist wie gesagt ein anderes Thema, weil man immer mit der Dummheit einiger Gäste rechnen muss.

4.14.13 DHCP oder feste IP Adressen

Normalerweise ist diese Entscheidung logisch: DHCP weist die Netzwerkeinstellungen dynamisch zu. Da gibt es nur einen sehr großen Haken: Wenn irgendwo im Netz ein zweiter DHCP Server steht, dann ist das Ganze für die Katz. Daher sollte man beim Einsatz von DHCP sicherstellen, dass nur ein Server funktionieren kann. Dies kann man durch blocken der

entsprechenden UDP Ports erreichen, was aber nur in einem Layer 3 Netz möglich ist. Im Normalfalle rate ich daher stets dazu, DHCP nicht zu verwenden.

4.14.14 Netzwerkzettel

Das muss jeder Veranstalter selbst herausfinden. Wir haben uns seinerzeit entschieden auf den Switch einen Zettel mit den DNS / WINS Einstellungen zu kleben. Die IP Adresse ergibt sich somit dann aus 192.168.Switch-Nr.Port-Nr. Man kann seinen Teilnehmern ruhig etwas Denkarbeit zumuten. Andere schreiben die TCP IP Settings direkt auf die Eintrittskarte oder legen einen separaten Zettel dabei.

Auf diesem Zettel müssen folgende Informationen mindestens verfügbar sein:

- IP Adresse
- Subnetzmaske
- DNS Server
- WINS Server (falls vorhanden)
- Standard Gateway (falls vorhanden)
- Adresse des Webservers (falls vorhanden)
- Adresse der IRC Servers (falls vorhanden)

4.14.15 Internet Standleitung

Zu aller erst:

Eine Internet Standleitung ist totaler Humbug für eine LANparty. Beschwerden von Leuten, die Internet zwingend voraussetzen, tue ich mit den Worten „Heul doch“ ab.

Eine Internet Standleitung macht nur in einem Falle Sinn: Wenn Internet Radios oder wer anders eine Coverage macht.

Wenn nichtsdestotrotz eine Standleitung installiert sein sollte, so sollten allerhöchstens die HTTP Ports, POP3, SMTP, ICQ und IRC freigeschaltet sein.

Es kann allerdings nicht schaden, wenn der Veranstalter eine ISDN Leitung liegen hat. Diese reicht für einen Treiberdownload im Notfall vollkommen aus.

4.15 Intranet

Zuständig: Webmaster/Intranet

4.15.1 Layout des Intranets

Das Intranet der Website sollte immer exakt das gleiche Layout bieten, wie die Internet Site. Es sollte den gleichen Konventionen folgen wie die Website selbst. Überlegt daher von vornherein bei der Gestaltung einer LANparty Website, ob man das Intranet im gleichen Layout hinkommt. Wenn man beispielsweise LANsurfer einsetzen sollte, bereitet es zum

Beispiel erhebliche Probleme im Intranet, wenn man ein Design ohne Frames gewählt hat.

Folgende Links sollten auf jeder Seite sichtbar sein:

- Infos
- Gästeliste
- Sitzplan
- Turniere
- Halle
- AGB
- Impressum
- Forum

Zusätzlich kann man noch folgende Features unterbringen:

- Catering
- Lokale Besonderheiten (diverse Anfahrtsbeschreibungen)
- Gästeserver
- Downloads

Unterhalb der Intranetseite sollte auf jeden Fall noch einmal das Impressum und die Nutzungsbedingungen der Intranetseite verlinkt werden. Ein Copyrighthinweis sollte ebenfalls vermerkt sein.

4.15.2 Die Turnierseite

Die Turnierseite sollte folgende Features haben:

- Status der Turniere (Anmeldung, läuft, beendet)
- Übersicht (Liste der Paarungen / Turnierbäume)
- Matchdetails

In den meisten Intranets ist eine entsprechende Turnierseite bereits integriert, daher werde ich auch nicht näher darauf eingehen.

4.15.3 Catering

Es empfiehlt sich immer, eine aktuelle Preisliste der Artikel ins Intranet zu stellen, die auf der Party verkauft werden. Das sind normalerweise Getränke und Speisen, oder auch Franchise Artikel.

4.15.4 Lokale Besonderheiten

Anfahrtsbeschreibungen zu folgenden Orten sollten immer im Intranet liegen:

- McDonalds
- Burger King
- Örtliches Schwimmbad
- Innenstadt (falls Material fehlt)
- Tankstellen

Für alle Geschäfte sollten die Öffnungszeiten mit angegeben werden. Es kann ebenfalls nicht schaden, die etwaigen Zeiten per pedes mit anzugeben.

4.15.5 Forum

Hier gelten die gleichen Konventionen wie im Internet. Die einzige Besonderheit sind Warez und FTP Threads. Als Veranstalter sollte man sie kommentarlos ohne Vorwarnung löschen.

4.16 Server

Zuständig: Webmaster/Intranet, Gameserver Team

Man sollte als Veranstalter auf einer größeren LANparty Standard Dienste zur Verfügung stellen. Die Server sollten im Netzwerk möglichst direkt an den Backbone Switch angeschlossen werden. Falls dies nicht möglich ist, da am Backbone nicht immer RJ45 Ports zur Verfügung stehen, sollte man sie in einem eigenen Segment mit einem separaten Switch betreiben.

Die Server sollten möglichst eine einfach zu merkende IP Adresse haben. Üblicherweise benutzt man folgende Adressen:

- DNS: 192.168.1.1
- WINS: 192.168.1.2
- Web: 192.168.1.3
- FTP: 192.168.1.4
- IRC: 192.168.1.5

etc.

Der DNS Server ist deshalb der erste, weil diese IP in die Netzwerkeinstellungen eingetragen werden muss. Gleiches gilt für WINS. Alles andere ist später ohnehin per DNS zu erreichen.

Die Server sollten immer möglichst einfach zu merkende DNS Einträge haben. Hier ein paar Beispiele:

- Web: `www.lanparty.local`
- FTP: `ftp.lanparty.local`
- IRC: `irc.lanparty.local`
- Masterserver: `master.lanparty.local`

4.16.1 Plattform der Server

Es spielt prinzipiell keine Rolle, ob die Serverdienste unter Windows oder Linux laufen. Unter Windows sollte man beachten, dass für die meisten Programme Lizenzgebühren gezahlt werden müssen. Man sollte auch darauf achten, dass selbstverständlich die aktuellsten Sicherheitsupdates eingespielt werden. Nichts ist ärgerlicher, wenn der Server abstürzt oder einer der Teilnehmer heimlich Daten verändert und somit alles unbrauchbar macht, oder Kontrolle über den „Beamerrechner“ erlangt und frei den Inhalt der Leinwand gestaltet.

4.16.2 Webserver

Auf dem Web Server befindet sich das Intranet. Er sollte mit allergrößter Sorgfalt behandelt werden. Je größer die Veranstaltung ist, desto wichtiger ist die Kommunikationsplattform „Intranet“. Ein Ausfall ist immer sehr

kritisch, da evtl. Turnierdaten verloren gehen können. Von der Datenbank sollte einmal pro Stunde ein Backup gemacht werden. Das Web sollte vor der Veranstaltung einmal weggesichert und auf CD gebrannt werden. Ein „Cold-Standby“, sprich ein 2. Rechner der innerhalb kurzer Zeit bei einem Crash des Hauptservers umgerüstet werden kann ist hier sicherlich von Vorteil und sollte ggf. eingeplant werden.

4.16.3 FTP Server

Zu allererst:

Auf den FTP Server gehört lediglich freie Software.

Jeder Veranstalter sollte einen eigenen FTP Server zur Verfügung stellen. Dieser sollte alle benötigten Patches und die aktuellsten Grafikkarten Treiber enthalten. Spielepatches sollten immer ab der ersten Version bereitstehen.

Der FTP Server sollte nicht auf dem gleichen Rechner wie der Webserver laufen. Falls dies doch der Fall sein sollte, sollte der Rechner mit SCSI Platten ausgestattet sein. Wenn FTP und Webserver zusammen auf einem Rechner laufen kann es zu erheblichen Verzögerungen im Web durch FTP Downloads kommen.

Als Inhalte sollte folgendes bereitstehen:

- eine aktuelle Sammlung an Patches für diverse Spiele
- diverse frei verfügbare Programme wie VNC, Putty und dergleichen
- Grafikkartentreiber (Nvidia, ATI, Matrox)
- Netzwerkkartentreiber (3Com, Realtek, Intel)
- Maustreiber (Microsoft, Logitech)
- Audiotreiber (Terratec, Creative Labs, Plantronics, ESS Audio)
- Gamesspy oder All Seeing Eye etc.
- IRC Clients
- Aktuelle Browser (Opera, Mozilla, Internet Explorer)

Außerdem sind Trailer, Teaser, Bilder und Reviews der vergangenen Veranstaltungen immer ein nettes Goodie. Je größer das eigene Archiv an Material desto besser.

4.16.4 IRC Server

Bei IRC Servern ist generell zu beachten dass einige freie Linux IRC Daemons standardmäßig maximal 200 Verbindungen zulassen. Braucht man mehr so muss der Daemon neu kompiliert werden. Hier sollte man sich im Vorfeld informieren oder halt die Dokumentation gut lesen.

Folgende IRC Channels sollten gesperrt werden:

- #warez
- #ftp
- #leeching
- #movies
- #moviez

Es empfiehlt sich immer, Chanservices und Nickservices einzusetzen. Das kann einem die Arbeit im IRC massiv erleichtern. Außerdem stellen Oplless Channels damit kein Problem mehr da.

4.17 Multimedia

Zuständig: Multimedia

Für die Veranstaltung muss zwar nicht unbedingt ein Eröffnungsvideo gedreht werden, aber es sollte auf jeden Fall gemacht werden, wenn keine anderen pfiffigen Ideen da sind, die Veranstaltung angemessen zu eröffnen. Hierzu sollten schon im Vorfeld Termine vereinbart werden, wann sich das Team trifft um Szenen für das Video zu drehen.

Außerdem sollten diese Leute bereits im Vorfeld diverse Videos zusammenstellen, die später während der Party gezeigt werden. Man kann dazu detaillierte Playlisten anlegen.

Sollten irgendwelche anderen Präsentationen laufen, so muss man in dieser Phase damit anfangen sie vorzubereiten.

4.18 Einlass und Auslass

Zuständig: Einlass Team

Für den Einlass werden normalerweise Eintrittskarten und pro Spieler zwei Aufkleber benötigt. Anhand der Eintrittskarte zusammen mit den Personalausweis, kann man jederzeit den Teilnehmer identifizieren. Auf die Eintrittskarte gehören folgende Informationen:

- Nickname
- Nachname
- Vorname
- Ggf. Sitzplatz

Aufkleber haben die Aufgabe, den Rechner und den Monitor dem Teilnehmer beim Auslass zuzuordnen, damit man sicherstellen kann, dass jeder Teilnehmer nur seinen eigenen Rechner am Sonntag aus der Halle bringt. Viele Spieler nutzen die Eintrittskarten auf dem Rechnergehäuse, um eine Chronik ihrer bisher besuchten LANparties zu führen. Ich würde daher immer empfehlen, Aufkleber zu drucken.

Dieses Team hat die Kontrolle über den Einlass, führt Auslasskontrollen durch und kümmert sich ebenfalls um den Druck der Eintrittskarten und Aufkleber und besorgt Armbändchen etc.

5 Vor der Veranstaltung

Die Vorbereitungen sind nun abgeschlossen und der Tag des Aufbaus naht. Wir fangen normalerweise immer Donnerstag morgens um 11:00 an. Achtet bitte sorgfältig darauf, dass nur diejenigen sich in der Halle aufhalten, die dort auch etwas zu suchen haben.

5.1 Probleme vermeiden

Um Probleme in den Griff zu bekommen, sollte man sie am besten gar nicht erst aufkommen lassen. Da die Tücken immer wieder im Detail liegen, sollte man eine Liste mit möglichen Problemen immer parat haben, und die Gegenmaßnahmen schon vorher vorbereitet haben. Es empfiehlt sich daher, auf einem der Vortreffen eine Liste solcher Probleme zu erstellen. Hier ein paar Beispiele:

5.1.1 Ersatzteile

Es geschieht sehr oft, dass Gäste solche Sachen vergessen bzw. sie während der Veranstaltung den Geist aufgeben, daher sollte man ein kleines Kontingent immer parat haben, um es bei Bedarf verleihen zu können. Hierzu zählen:

- Mäuse
- Tastaturen
- Evtl. ein Monitor
- Netzkabel
- Netzwerkkabel
- Kopfhörer

5.1.2 Netzwerk

Man sollte immer mindestens einen Switch zuviel beim Verleiher mieten, einfach um ein Ersatzgerät zu haben. Das Gleiche gilt für Glasfaser und CAT5 Kabel.

Ab und an überhitzen die Switches schon einmal. Dann reicht es, sie zu resetten, oder sie gegen das Ersatzgerät auszutauschen. Ich bevorzuge die zweite Variante, da der psychologische Effekt Wunder wirkt, denn ein komplett ausgetauschter Switch zeigt den Teilnehmern, das aktive Problemlösung betrieben wird und man nicht nur mit ein paar Klicks aus der Ferne alle Probleme löst.

5.1.3 Strom

Eine 3x16A Zuleitung und eine Verteiler CEE auf 3x16A Schuko sollte als mobile Einheit mit eingeplant werden. Wenn in einem Bereich ein FI Schutzschalter Ärger macht, so kann das wahre Wunder bewirken, eine zweite kleine Zuleitung zu legen. Ferner sollte man sich die FI Schutzschalter genau ansehen. 30mA Fehlerstrom bei 63A Nennstrom kann gut gehen muss aber nicht. Macht euch also vorher mit den Unterverteilungen vertraut.

5.1.4 Intranet

Ein stündliches Backup kann der Rettungsanker im Notfall sein. Es reicht, einmal vor der Party das gesamte Intranet zu sichern, danach kann man mittels eines Cron Jobs einen Datenbank Dump auf einen anderen Rechner ziehen.

5.1.5 Gameserver

Gameserver sollten vorher möglichst mit Norton Ghost oder einem ähnlichen Programm aufgesetzt werden. Auf jedem Gameserver sollte jedes Spiel installiert sein, ganz gleichgültig, ob es hinterher auch auf diesem Rechner läuft. Somit ist man schnell in der Lage neue Gameserver bei Bedarf zur Verfügung zu stellen.

Bei Windows Servern sollte zusätzlich noch mindestens ein VNC installiert sein.

5.1.6 Catering

In der Kasse vom Catering sollten niemals mehr als 200 Euro an Wechselgeld lagern. Einmal pro Stunde sollte also der Kassenswart nachschauen und 50- und 100-Euro-Scheine entnehmen und sie an einen sicheren Ort bringen.

5.1.7 Turniere

Das häufigste Problem eines Turniers ist es, dass Settings auf dem Gameserver nicht mit denen im Regelwerk übereinstimmen. Hier erweist sich ein VNC oder SSH als Rettungsanker, weil der Turnierleiter das Problem sofort beheben kann.

Ein anderes großes Problem ist, dass Clans nicht pünktlich zum Match antreten. Durch ein einfaches Ausrufen des Clans ist dieses Problem relativ schnell behoben.

5.1.8 Spielepatches

In den wenigsten Fällen kommt es vor, dass alle Gäste die erforderlichen Patches und Treiber mitgebracht haben. Man sollte daher sämtliche Patches für Spiele und Standard-Grafikkarten- und Netzwerktreiber zum Download bereitstellen.

5.1.9 Disketten oder USB Sticks

Disketten sind schon oft der Rettungsanker im Vorfeld gewesen. Wenn jemand ein Netzwerktreiberproblem hat, müssen die Daten irgendwie auf den Rechner. Wenn dann keine Disketten oder USB Sticks am Start sind, ist entweder Holland in Not, oder man brennt eine 3MB CD.

5.2 Anlieferung

Eine Anlieferung der Kernkomponenten sollte immer von einer Spedition erledigt werden. Je nachdem wie groß die Veranstaltung ist, kommen alleine an Netzwerkequipment schon mal zwei Europaletten zusammen.

Wenn diese angeliefert werden, so sind sie damit automatisch versichert. Wenn das Equipment durch eine Privatperson transportiert wird, und diese baut einen Unfall, so ist zwar das Auto versichert, nicht aber der Inhalt.

Netzwerk und Stromkomponenten sollten ferner per Terminfracht angeliefert werden. Verrechnet der LKW, so wird das Netz notfalls per Kurier zum Veranstaltungsort gebracht. Der Spediteur haftet dann für Ausfälle. Wenn man sich für Terminfracht entscheidet, so muss in jedem Falle der Anlieferungstermin mit der Hallenleitung geklärt sein, damit sichergestellt ist, dass die Ware am Veranstaltungsort ankommt.

Wichtig sind ebenfalls die Fristen, die vom Verleiher gesetzt werden. Normalerweise steht das Equipment am Donnerstag vor der Veranstaltung zur Verfügung und muss am Dienstag danach wieder am Ursprungsort zurück sein. Normalerweise sollte der Lieferung ein Lieferschein beiliegen, der direkt bei der Annahme der Ware zu überprüfen ist.

Begutachtet werden sollte vor allem der Zustand der LWL Kabel und der CAT5 Kabel. Außerdem sollten mechanische Schäden der Geräte direkt beim Verleiher reklamiert werden. Zumindest müssen sie schriftlich fixiert sein.

Man muss immer damit rechnen, dass LWL Kabel defekt sein können also sollte man solche mit Knicken oder anderen Beschädigungen nicht akzeptieren.

5.3 Aufbau

5.3.1 Bestuhlung

Manche Mietverträge sehen vor, dass die Bestuhlung vom Hallenpersonal aufgebaut wird. Dazu solltet ihr in eurem Mietvertrag vorher nachschauen. Wenn nicht müsst ihr die Tische und Stühle selber aufbauen. Das ist sicherlich ein Großteil der Arbeit und vor allem physisch sehr anstrengend. Die Bestuhlung und die Tische sollten als erstes aufgebaut werden.

Die Bestuhlung sollte auf jeden Fall nochmals mit dem Hallenplan abgeglichen werden.

An jede Tischreihe gehört außen ein Zettel mit der Reihenummer. Außerdem sollten an den jeweiligen Enden der Reihe stets Müllbeutel hängen.

5.3.2 Netzwerk

Wenn die Bestuhlung fertig ist, so sollte als nächstes das Netzwerk aufgebaut werden. Die Verkabelung und der Aufbau der Switches sollte vom Netzteam vorgenommen werden. Hierbei sind folgende Dinge zu beachten:

- LWL Kabel sollten mit möglichst großem Biegeradius verlegt werden
- LWL Kabel sollten niemals auf dem Boden verlegt werden und wenn dann nur mit einem Trittschutz
- Switches sollten immer möglichst mittig in den Tischreihen platziert werden
- Switches sollten eindeutig beschriftet und im Netzplan auch so eingetragen sein
- Der Backbone Switch sollte nicht in Griffnähe der Teilnehmer sein, also auch nicht an den Rand der Bühne sondern dahin, wo niemals Teilnehmer Zugang haben
- Der Backbone sollte auch mechanisch besonders geschützt sein, z.B. gegen Flüssigkeiten oder Erschütterungen
- Die Uplink Kabel am Backbone sollten alle mit der Switchnummer beschriftet sein, damit nachvollziehbar ist, zu welchem Switch sie führen

5.3.3 Strom

Der Aufbau sollte durch das Stromteam erledigt werden. Hierbei gibt es einiges zu beachten. Mit Zuleitungen meine ich ein Kabel, was 220V/16A für eine bestimmte Anzahl von Rechnern bereitstellt. An dieses Zuleitungskabel werden dann 3-Fach-Steckdosen in Reihe hintereinander angeschlossen. Es sollten immer maximal 8 Schukosteckdosen an einem solchen Kabel hängen (z.B. 1x6fach und 1x 3fach) Wenn zu viele Steckdosen durch die Verkabelung der 3-Fach-Steckdosen bereitstehen, so sollten die überflüssigen Steckdosen abgeklebt werden.

- Es gilt pro 8 Rechner ein 16A Stromkreis. Plant das bitte bei der Verkabelung ein
- Unterverteiler sollten immer abgeschlossen sein
- Für die Switches ist in den Tischreihen ist eine separate Steckdose zu legen
- Die Zuleitungen sollten immer unter den Tischen liegen, die 3fach-Steckdosen auf den Tischen
- Zuleitungen sollten stolpersicher gelegt werden. Im Zweifel sollte man mit Flatterband auf die Gefahr aufmerksam machen
- Der Strom auf der Bühne sollte ebenfalls ausschließlich durch das Stromteam gelegt werden. Es ist ein Trugschluss, dass die Veranstalter sorgfältiger mit ihm umgehen als die Teilnehmer
- Der Strom für die Gameserver sollte ebenfalls gelegt werden. Wenn das erledigt ist können sofort danach die Gameserver und die sonstigen Server aufgebaut werden. Das gleiche gilt für den Strom der Gästeserver

5.3.4 Gameserver

Die Gameserver sollte entweder in einem separaten Raum stehen, oder zumindest so, dass die Teilnehmer keinen Zugang zu ihnen erhalten. Im Vorfeld bereits sollte eine Norton Ghost CD oder ein Image mit einem ähnlichen Programm bereitstehen, damit im Zuge des Aufbaus nur noch geklont werden muss. Manchmal ist es möglich, sich einen einzelnen

Gameserver eine Woche vorher zu besorgen. Dieser Gameserver kann dann als Basissystem rechtzeitig aufgesetzt werden. Dies lohnt sich jedoch nur, wenn sichergestellt ist, dass die Gameserver baugleich sind.

5.3.5 Gästeserver

Für die Gästeserver sollte stets ein eigener Bereich reserviert werden. Bei 600 Teilnehmern kann man mit bis zu 30 Servern rechnen. In diesem Bereich sollten ebenfalls ein oder zwei Switches stehen und genügend Strom liegen. Gästeserver dürfen nicht am Platz des Teilnehmers stehen, da sonst die Kalkulation des Netzwerkes und die des Stroms hinfällig wird.

Wenn die Gästeserver ein eigenes Switch Segment haben, so ist der Netzwerktraffic kalkulierbar. Außerdem kann man sie besser ins Netz einbinden, was niedrigere Pings ergibt.

5.3.6 Deko

Eine LANparty sollte man dekorieren. Ein paar kleinere Deko Artikel können das Erscheinungsbild und damit den ersten Eindruck entscheidend verbessern. Damit meine ich nicht irgendwelche Werbebanner sondern ein paar Scheinwerfer und Alutraversen. Wir stellen unsere Switches zum Beispiel immer auf ein 3m Stück Traverse und strahlen sie von unten mit orangefarbenem Licht an. Das sieht sehr effektiv aus.

5.3.7 Foyer

Das Foyer ist ein Treffpunkt und sollte dementsprechende Funktionalität haben. Dort sollten ein paar Sitzgruppen stehen, dass sich Teilnehmer unterhalten können. Außerdem gehört dort ein Tresen hin, wo die Getränke verkauft werden. Ein paar Sachen für eine kurzweilige Beschäftigung können niemals schaden, z.B. Kicker- oder Dartautomat. Dekoartikel im Foyer sind kein Humbug sondern sorgen für eine entspannte Atmosphäre.

5.4 Die letzten Minuten bevor es los geht

Es ist Freitagnachmittag und der Einlass beginnt in einer halben Stunde. Probleme, die bis jetzt noch nicht gelöst sind, bekommt man vor dem Start des Einlasses ohnehin nicht mehr gelöst, jedoch sollte auf jeden Fall gewährleistet sein, dass das Netzwerk überall vorhanden ist, der Strom überall liegt, und der Webserver betriebsbereit ist. Der Rest kann dann in Ruhe während der Veranstaltung geklärt werden. Auf jeden Fall sollte man sich jetzt unbedingt die Zeit nehmen, noch mal kurz innezuhalten, und sich mit dem gesamten Team an der Bar treffen. Man kann dort noch kurz einige Details abklären oder über andere Dinge schnacken. Auf jeden Fall ist wichtig, dass man in den ersten Minuten einen entspannten Eindruck hinterlässt und sich selbst noch einmal viel Erfolg wünscht und sich entsprechend motiviert.

6 Während der Veranstaltung

6.1 Zeitpläne

Jedes gute Team sollte einen vernünftigen Zeitplan haben. Für jedes Mitglied im Team sollten ebenfalls ausreichende Freizeitphasen eingeplant werden. Außerdem sollte ein Rotationsprinzip eingeführt werden. So können die Scheißjobs, die während einer Party anfallen, auf alle aufgeteilt werden. Arbeiten am Einlass sind Samstagmittags kaum zu erwarten, jedoch muss der Platz permanent besetzt sein. Die Schlafpausen sollten mit mindestens 6–8 Stunden eingeplant werden.

Nur ein motiviertes Team ist ein gutes Team, daher sollte man bei Planung die Freizeit während der Veranstaltung stets berücksichtigen.

6.2 Kommunikation ist alles

Es ist immens wichtig, dass jeder über möglichst alles im Bilde ist. Das betrifft auch Aufgaben, die denjenigen vielleicht gar nicht tangieren. Daher sollte man zusehen, den Kommunikationsfluss während der Veranstaltung nicht abreißen zu lassen. Das Team sollte daher im Vorfeld schon für Funkgeräte sorgen. Allerdings sollte nicht alles an Infos über Funk besprechen. Oftmals haben einige der Gäste eigene Funkgeräte mit, und können somit mithören. In diesem Falle kann man die entsprechenden Personen besser zur Bühne zitieren. Die Funkgeräte sollten nicht den Teammitgliedern festzugeordnet sein, sondern relevanten Punkten in der Halle. Folgende Positionen möchte ich daher vorschlagen:

- Infopoint
- Turnierleitung
- Gameserver
- Catering
- Einlass
- Parkplatz

Die Geräte, die dann noch übrigbleiben, können dem Netzwerk- und dem Stromtechniker des Teams zugeteilt werden, da diese sich im Fehlerfalle erfahrungsgemäß bei den betroffenen Gästen aufhalten.

6.3 Durchsagen

Für Durchsagen gilt das Gleiche wie für die Umgangsformen im Internet. Folgende Worte sind abartig:

- Alles was irgendwie das Wort Orga enthält, also Orgabühne, Orgas, Orgabereich
- Sämtliche Anglizismen
- Alles was irgendwie das Wort Zocker enthält
- Das böse C-Wort

6.4 Einlass

Der Einlass sollte nicht vor 16:00 Uhr beginnen. Die Halle sollte bis dahin abgeschlossen werden. Keiner der regulären Teilnehmer sollte sich vor dem offiziellen Beginn in der Halle aufhalten.

Wir rechnen bei uns für den Einlass folgendermaßen:

- 1 Schalter pro 200 Mann
- Pro Schalter 2 Teammitglieder
- Pro Schalter 1 Rechner
- Zwei Mann, die die Aufkleberkontrolle erledigen

Sobald etwa 70% der Gäste in der Halle sind können einer oder zwei Schalter schon wieder abgebaut werden. Erfahrungsgemäß ist das bei uns gegen 19:00 am Freitag.

Man sollte sich die Gästeliste anschauen und in entsprechend der Anzahl der Einlassschalter gleich große Pakete einteilen. Pro Schalter sollte ein Buchstabenbereich des Nachnamens zugewiesen sein.

Wir trennen normalerweise den Einlass. Zuerst holt man sich Aufkleber und Karten, danach geht man zurück zum Auto, beklebt den Rechner und den Monitor, und danach kommt man mit Rechner durch eine zweite Kontrolle endgültig in die Halle.

Der Einlass sollte pro Teilnehmer innerhalb von höchstens 30 bis 40 Sekunden abgeschlossen sein. Am Einlass sollte grundsätzlich der Personalausweis kontrolliert werden. Man sollte sich den Personalausweis immer „nackt“ vorzeigen lassen. Das heißt dass die Teilnehmer ihn aus dem Portemonnaie nehmen. Allzu oft kommt es vor, dass man mit laminierten und manipulierten Farbkopien getäuscht wird.

Wenn der Personalausweis nicht vorliegen sollte, genügt auch ein Führerschein. Es muss aber in jedem Fall ein sogenannter gültiger amtlicher Lichtbildausweis sein. Eine notariell beglaubigte Kopie tut es ebenfalls, allerdings kein Schüler- oder Bibliotheksausweis.

6.5 Turniere

Vorab das Wichtigste:

Turniere sind nicht der Kernpunkt der Veranstaltung.

Turniere sollten immer mit gesundem Menschenverstand durchgeführt werden. Als oberste Regel muss immer gelten:

Es gibt einen Gewinner und einen Verlierer wobei der Verlierer das Ergebnis einträgt.

Eigenmächtige Regeländerungen sind stets zu akzeptieren, solange beide Parteien damit einverstanden sind.

Wenn ein Spieler zu kleinlich ist, dann jagt ihn noch während der Veranstaltung zum Teufel. Ich habe schon oft irgendwelchen Deppen einen Vogel gezeigt, weil sein Gegner „nicht richtig spielt“ oder „nur am Campen ist“. Das wirkt wahre Wunder. Das gleiche gilt für Teilnehmer die sehr kleinlich mit den Turnierregeln argumentieren. Das passiert schon mal wenn ein bestimmter Wert auf dem Server nur unerheblich von den Turnierregeln abweicht.

Man muss ebenfalls Fünfe gerade sein lassen können. Der Spaß der Teilnehmer muss im Vordergrund stehen.

Das häufigste Problem, was während eines Turniers vorkommen kann ist, dass Clan X nicht pünktlich zum Match antritt. Anstatt wie ein Wahnsinniger Default Losses auszuteilen wirkt eine Durchsage wahre Wunder. Default Loss ist immer das letzte Mittel.

6.6 Netzwerk Fehlerquellen

Das Netzteam sollte in seine Fehlerliste möglichst viele Netzwerkfehlerquellen mit berücksichtigen. Folgende Fehler treten am häufigsten auf:

- Ein Benutzer nimmt sich aus Versehen oder absichtlich die IP Adresse eines Servers
- Das Netzkabel ist defekt
- Fehlerhafte Subnetzmasken in den Netzwerkeinstellungen des Teilnehmers
- Defekte Netzkarten verursachen Lags
- Das Netzkabel steckt nicht richtig im Switch drin
- Ein Switch überhitzt, da die Teilnehmer die Lüftungsschlitze blockieren
- Der Teilnehmer verwechselt DSL und ISDN Karte und steckt das Kabel in die falsche Karte

6.7 Warez und Raubkopien



Wer dieses Thema auf die leichte Schulter nimmt, der braucht ab hier nicht mehr weiterlesen.

In Deutschland gibt es diesbezüglich überhaupt kein Unrechtsbewusstsein. Fakt ist, Raubkopieren ist keine Ordnungswidrigkeit, sondern eine Straftat und wird als solche vom Gesetzgeber nach dem StGB geregelt. Dies ist ein entscheidender Unterschied z.B. zum Falschparken. Raubkopieren sollte man in etwa Diebstahl gleichsetzen, was die Schwere der Straftat angeht.

Zwar übertreibt die Musikindustrie in ihren derzeitigen Werbespots, jedoch ist dieses Thema gerade für Veranstalter ziemlich brisant. Da es sich um eine Straftat handelt, kann der Veranstalter eventuell mithaftan, wenn

nachgewiesen werden kann dass er Straftaten duldet oder sie verschleiert (Stichwort Beihilfe).

Fakt ist leider auch, dass es in Deutschland noch keinen Präzedenzfall gegeben hat. Somit ist unklar, wie die Strafverfolgungsbehörden einen solchen Fall handhaben.

Im Unterschied zum Internet betreibt ein Veranstalter ein Netz als Gesamtkonstrukt. Im Internet ist ein Provider deshalb nicht für die Daten im Netz verantwortlich, weil er ein reiner Dienstanbieter ist und nur Zugänge ins Internet bereitstellt.

Auf einer LANparty trifft genau dieser Fall eben nicht zu, da im Gegensatz zum Internet die Infrastruktur kontrollierbar ist.

Also tut euch selbst den Gefallen und schwört diesem Irrglauben ab. Ich darf in diesem Zusammenhang nochmals auf das Teledienstgesetz hinweisen.

Mir ist es ehrlich gesagt egal, ob ein Gast wegen Raubkopien verurteilt wird, solange ich als Veranstalter nachweisen kann, dass ich die notwendige Sorgfalt habe walten lassen. Es müssen sowohl technische Maßnahmen als auch Maßnahmen in den AGB der Veranstaltungen getroffen werden.

6.7.1 Portsperrren

Portsperrren sind kein Allheilmittel. Da immer gewisse Ports offen sein müssen (die Ports der Spiele) kommen die meisten Gäste auf die Idee, auf diesen Ports die FTP Server oder Direct Connect Hubs zu betreiben. Man muss also auf andere Maßnahmen zurückgreifen, um den Datentransfer zu verhindern. Stichprobenartige Kontrollen sind die einzige Lösung, die ein Veranstalter hat. Da er weder Netzwerktraffic ohne Einverständnis der User mitprotokollieren darf, noch den Rechner der Benutzer ohne deren Einverständnis kontrollieren darf, bleibt nur die Möglichkeit, wachsam zu sein.

6.7.2 Freigaben

Freigaben im Netzwerk sollten stets mit einem Passwort versehen werden, so dass kein anonymer Zugriff gewährt werden kann. Wenn jemand also auf die Freigabe zugreifen will und es verbirgt sich urheberrechtlich geschütztes Material dahinter, so muss man erst das Passwort weitergeben. In diesem Falle handelt der Gast auf jeden Fall bewusst und vorsätzlich. Das könnte im Zweifel den Veranstalter entlasten. Es ist zwar unklar ob diese Methode vor Gericht Bestand hat, aber schaden tut sie auf jeden Fall nicht. Man kann es komplett verhindern indem man im Layer 3 Netz die Ports TCP/UDP 135-139 sperrt.

6.7.3 Anonymes FTP

Anonymes FTP ist nur für Patches, Treiber und andere legale Software zuzulassen. Hier gilt das Gleiche wie für die Windows Freigaben: Passwort drauf und den Port des FTP Servers wechseln. Man kann FTP Transfer

komplett verhindern, indem man im Layer 3 Netz die TCP Ports 20 und 21 sperrt.

6.7.4 Direct Connect, Emule, Edonkey

Das sind die gebräuchlichsten Programme zum Tausch von Software. In einem Layer 3 Netz kann man das umgehen, indem man Port UDP 4662-4667 sperrt.

Direct Connect ist sehr häufig vertreten, da es sehr einfach zu bedienen ist. Jeder Direct Connect Client benötigt einen Hub. Man sollte also verhindern, dass ein Rechner als DC Hub umfunktioniert wird.

Edonkey kann man meines Erachtens nur durch Portsperrern eindämmen, da dieses Protokoll vollkommen dezentral funktioniert.

6.8 Netzwerksicherheit

6.8.1 Arpwatch

Die häufigsten Attacken im Layer 2 Netz sind IP- und Mac-Adressen Spoofing, weil die Script Kiddies gerade noch in der Lage sind diese Klicki Bunti Tools zu benutzen. Es empfiehlt sich auf alle Fälle, immer einen Arpwatch mitlaufen zu lassen.

6.8.2 Broadcast Storm

Das Netzwerk mit Broadcasts zu überlasten ist Ziel einer Broadcast Storm Attacke. Doch hierbei ist Vorsicht geboten, Broadcast Storm kann auch durch Tools wie HLSW bis zu bestimmten Versionen entstehen. Der Einsatz von Broadcast-Stormcontrol Maßnahmen auf den Switchen hilft hier, doch eine zu straffe Einstellung hindert die Spieler z.B. sich zu finden, wenn die wichtigen Pakete, wie das suchen von Servern bei Ingame Browsern von Spielen verworfen werden, dann werden die Klagen groß, das sie keine Spiele finden.

6.9 Strom

Die Stromplanung und Überwachung sollte in jedem Falle von einer VDE Fachkraft durchgeführt werden.

Es sollten pro 16 A Stromkreis maximal 8 Rechner angeschlossen werden. Weiterhin ist das Stromnetz für andere Verbraucher wie Sandwichmaker, Wasserkocher oder Toaster absolut tabu. Sollten Wasserkocher zugelassen sein, so sind diese in einem getrennten Bereich zu benutzen, der technisch vom Rest des Stromnetzes getrennt ist.

Baustromverteiler sind mit einem Sicherheitsschloss zu versehen. Keiner der Gäste darf die Möglichkeit haben, sich eigenmächtig am Baustromverteiler zu schaffen zu machen.

Zum Thema Strom empfehle ich die Elektro- FAQ von Deichshaf unter <http://helpdesk.lanparty.de/faq/strom/>

6.10 Beamernutzung

Normalerweise ist auf einer größeren Veranstaltung immer mindestens ein Beamer in Betrieb. Auf diesem Beamer können unterschiedliche Dinge gezeigt werden. Dort können Turnierpaarungen und Ergebnisse aber auch sehenswerte Trailer und Teaser gezeigt werden. Filme und Musikvideos sind auf dem Beamer jedoch absolut tabu, es sei denn es handelt sich hierbei extra um DVD Exemplare, die für die öffentliche Vorführung freigegeben sind. Dies ist jedoch äußerst selten der Fall und normalerweise sind hierfür extra GEMA Gebühren fällig.

Eine private Original DVD darf nicht auf dem Beamer gezeigt werden.

Beamernutzung ist ein schwieriges Thema weil man nie den Geschmack eines jeden Teilnehmers treffen wird. Ihr solltet deshalb im Vorfeld das Material für den Beamer bereits zusammengestellt haben.

6.10.1 Präsentationen

Wenn ihr Präsentationen oder HTML Seiten auf dem Beamer darstellen wollt, so solltet ihr folgende Dinge beachten:

- Die Schrift sollte möglichst groß dargestellt werden
- Die Farben sollten möglichst kontrastreich dargestellt werden
- Die Schriftart sollte fett dargestellt werden
- Die maximale Auflösung des Beamers ist zu berücksichtigen

Bitte denkt daran, dass der Inhalt auf dem Beamer auch in der letzten Ecke der Veranstaltung klar zu lesen sein sollte.

6.11 Catering

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, welche Speisen und Getränke er anbietet oder nicht.

6.11.1 Speisen

Als Speisen sollte man grundsätzlich das anbieten, was sich am Platz verzehren lässt, da manche Gäste offenbar nicht in der Lage sind, ihren Platz für eine Zeitspanne von länger als 5 Minuten zu verlassen. Hier eine kleine Auswahl an Vorschlägen:

- Pizza
- Pommes Frites / Kartoffelecken
- Hot Dogs
- Kartoffelsalat
- Belegte Brötchen (morgens)

6.11.2 Getränke

Auf den meisten Veranstaltungen werden vor allem nicht alkoholische Getränke gekauft. Außerdem sind Getränke wie Redbull oder Flying Horse immer eine gute Wahl. Bier sollte ebenso zum Verkauf angeboten werden.

Cocktails sind kein Muss, weil sie sehr aufwendig herzustellen sind, aber auf jeden Fall eine nette Alternative.

- Cola, Fanta, Sprite, Mineralwasser
- Redbull oder Flying Horse
- Bier
- Säfte
- Cocktails

Da Cocktails relativ zeitaufwendig zu mixen sind, sollten sie deshalb nicht vom normalen Thekenteam gemixt werden. Das verkürzt die Wartezeiten am Tresen. Außerdem muss man beim Ausschank von Cocktails damit rechnen, dass Alkoholleichen vermehrt in der Halle liegen könnten, da sie doch um einiges mehr „knallen“ als Bier.

6.12 Infopoint

Der Infopoint ist die zentrale Anlaufstelle für die Teilnehmer bei Fragen aller Art. Teammitglieder, die sich in der Halle aufhalten, sollten jeden Teilnehmer, der eine Frage stellt, die sie nicht ad hoc beantworten können, an den Info Point weiterleiten. Am Info Point selber, muss jemand sitzen, der über ausreichend Menschenkenntnis verfügt, und Ruhe ausstrahlt. Er delegiert hauptsächlich weiter. Man sollte die Teilnehmer niemals von Pontius zu Pilatus schicken, sondern wenn z.B. Turnierfragen offen sind, den entsprechenden Turnierverantwortlichen zum Infopoint bestellen. Auf der Bühne ist es daher wichtig, dass Turnierleitung und Infopoint möglichst nah beisammen sitzen.

Manche Veranstalter setzen den Infopoint in die Mitte der Halle. Somit ist er von überall aus zu sehen, und die Wege sind nicht unnötig lang.

6.13 Sanitäre Anlagen und Duschen

Duschen sind eher eine Seltenheit auf LANpartys, es sei denn, sie finden in Turnhallen statt. Man sollte deshalb immer eine Beschreibung zum nächstgelegenen Schwimmbad ins Intranet stellen, sofern keine Duschen für die Gäste zugänglich sind.

Toiletten sehen samstags morgens normalerweise ziemlich unappetitlich aus. Aus den Schamhaaren kann man sich ganze Wollpullis stricken. Der Veranstalter sollte deshalb stets ein Auge auf die sanitären Anlagen haben. Vor allem ist für ausreichend Klopapier zu sorgen. Man sollte mindestens zweimal am Tag durchwischen und ebenfalls die Toiletten säubern.

Sollte die Halle eigenes Reinigungspersonal bereitstellen, so schadet es nichts zwei oder drei Mal pro Tag die öffentlichen Toiletten zu inspizieren und gegebenenfalls das Reinigungspersonal in die Pflicht zu nehmen.

6.14 Der Umgang mit den Gästen

Viele Gäste sind der Meinung, sie könnten sich, nur weil sie den Eintritt bezahlt haben, alles erlauben. Es ist ein weit verbreiteter Trugschluss, dass

der Veranstalter sich quasi wie ein Dienstleister verhalten muss. Oberste Regel:

Der Veranstalter hat sich wie ein Gastgeber zu verhalten und die Teilnehmer wie geladene Gäste.

Ein Veranstalter sollte auf keinen Fall schlechtes Benehmen der Gäste tolerieren. Das schließt die Sauberkeit des Platzes mit ein. Eine Platzkaution darf somit kein Freibrief sein, sich während der Party wie ein Schwein zu benehmen.

Teammitglieder dürfen sich den Gästen gegenüber niemals widersprechen. Wenn ein Einzelner eine Fehlentscheidung getroffen haben sollte, so hat sie immer das gesamte Team gefällt. Man kann den Rest intern klären. Wenn also jemand gefragt wird mit dem Hinweis „Der hat das aber so gesagt“, so sollte man antworten: „Wenn der das so gesagt hat, dann wird das wohl so sein“.

6.15 Der Krisenfall

Wie definiert man Krisenfall, das ist eine gute Frage. Ein gutes Team definiert sich durch schnelle Analyse des Krisenfalles und die angemessene Reaktion. Es sollte in der Lage sein, schnell zu improvisieren, und dennoch gelassen zu sein. Wenn ein Krisenfall eingetreten ist (im Normalfall ein größerer Strom-, Netzausfall oder Datenbankcrash) gilt es, das Problem zu lösen oder zumindest so zu improvisieren, dass ein normaler Regelbetrieb wieder (nahezu) möglich ist. Man muss nicht immer den Ausgangszustand wiederherstellen. Ich habe zum Beispiel schon Turniere mit Zettel und Papier durchgeführt, weil mir eine Fehlersuche im Intranet zu aufwendig erschien. Niemand der Gäste hat mir das übel genommen. Die Gäste hätten es mir aber übel genommen, wenn ich zwei Stunden versucht hätte, an dem Bug herumzudoktern. Der Zweck heiligt manchmal die Mittel. Das Urteilsvermögen ist im Krisenfall ein entscheidender Faktor.

6.16 Der Supergau

Der Supergau ist schnell gefunden. Totalausfall Netzwerk oder Totalausfall Strom oder ein sonstiger Totalausfall, der die Veranstaltung sofort zum Erliegen bringt. Man sollte sich im Vorfeld bereits Gedanken über einen Supergau machen. Ganz egal, ob es jemals soweit kommt, mit einem Lösungsansatz in der Tasche geht man dieses Problem gelassener an als ohne.

Hier ein paar Beispiele:

6.16.1 Totalausfall Netzwerk

Der Backbone ist defekt. Das hat normalerweise zur Folge, dass sich die Spieler nur noch in ihrem eigenen Netzwerksegment sehen. Somit hat man dann 20 oder 30 24 Mann LANpartys. Man sollte für diesen Fall im Netzplan eine Alternative finden. Man kann als Präventivmaßnahme zu den Switches CAT5 Kabel als Uplink mit einplanen und z.B. aus gestackten Clientswitches einen Ersatzbackbone bauen.

6.16.2 Totalausfall Strom

Alles dunkel, das ist eine Katastrophe. Dagegen kann man sich nur schwer schützen. Auf jeden Fall kann man sich vorher beim Hallenbetreiber erkundigen, ob es für jede Sicherung (auch die in den Hauptschalträumen) Ersatz gibt. Mit dem Gedanken zu spielen „Ach die 160A Sicherung fliegt sowieso nicht“ sollte man sich nicht abgeben. Auch altersschwache Sicherungen können schon bei der Hälfte der Belastung fliegen. Und nachts eine 160A Sicherung aufzutreiben ist nicht gerade einfach.

6.17 Feedback

Es ist wichtig, sich während der Veranstaltung Feedback der Gäste zu holen. Nachfragen ist sehr wichtig, da viele sich nicht an der Bühne melden. So kann man noch während der Veranstaltung auf Probleme reagieren. Wenn man vorher schon mal nachfragt, bekommt man häufig mehr zu hören, als hinterher in den Reviews steht.

6.18 Auf der Bühne wird nicht gespielt

Selbst wenn die Veranstaltung pannenfrei verläuft, ist es ein unschöner Anblick wenn ich Teammitglieder auf der Bühne spielen sehe. Ich erwarte zwar keine Full Service Betreuung, jedoch sieht das immer so aus, als hätten sie gerade keine Beschäftigung. Das ist quasi ein fader Beigeschmack, aber nicht essentiell. Auf jeden Fall sollte man, wenn man auf der Bühne sitzt, den Monitor so platzieren, dass die Gäste ihn nicht sehen können und den Ton möglichst leise stellen. Außerdem sollte man, sobald sich ein Teilnehmer nähert, das Spiel grundsätzlich unterbrechen und nicht versuchen, gleichzeitig zu spielen und eine Unterhaltung zu führen.

6.19 Alkoholverbot für Veranstalter?

Ich lasse mir grundsätzlich nicht vorschreiben, wieviel Alkohol ich zu trinken habe. Aber eine Regel muss Bestand haben:

Alkohol ist erst dann erlaubt, wenn abzusehen ist, dass die Veranstaltung relativ pannenfrei läuft.

Wenn bei uns keine Beschwerden über Netzwerk und Strom eintrudeln, dann fangen wir auch an, uns mit dem einen oder anderen Gast an der Bar zu unterhalten. Vorher gilt jedoch die 0,5 Promille Grenze. Dabei wird dann auch schon mal das eine oder andere Bier oder ein Eversbusch verzehrt. Schließlich mache ich mit meinen Freunden (im weitesten Sinne) eine Party.

6.20 Auslass

Der Auslass ist ein heikleres Thema. Wichtig ist, dass genügend Teammitglieder ab Sonntags vormittags am Auslass anwesend sind, wenn Auslasskontrollen durchgeführt werden.

Ich persönlich stehe auf dem Standpunkt, dass die Teilnehmer für ihr Material selber verantwortlich sind. Von diesem Standpunkt aus gesehen

sind keine Auslasskontrollen erforderlich, weil es mir scheißegal ist, ob jemand auf seinen Rechner aufpassen kann oder nicht. Ich selber sichere meinen Rechner auf LANpartys mit einem Kensington Lock und wer zu geizig ist, ein paar Euros für die Sicherheit auszugeben, der soll nicht jammern, wenn ihm was abhanden kommt.

7 Nach der Veranstaltung

7.1 Abbau

Der Abbau ist der anstrengendste Teil der Veranstaltung. Je nachdem, ob Tische und Stühle mit abgebaut werden müssen, kann sich der Abbau bis zum Montag nach der Veranstaltung hinziehen. Erfahrungsgemäß bauen die meisten Teilnehmer (ca. 60%) bereits sonntags gegen 10:00 ab, so dass das Ende der Veranstaltung nicht allzu spät angesetzt werden sollte. Bei meinen eigenen Veranstaltungen sind ab 13:00 nur noch 100 Mann in der Halle.

Beim Abbau sind folgende Dinge zu beachten:

- Das gemietete Material sollte **sorgfältig** wieder eingepackt und versandfertig gemacht werden. Ein Veranstalter kann schnell seinen Haus- und Hofverleiher verlieren, wenn er das entlehene Material in einem erbärmlichen Zustand wieder abliefert.
- Die meisten LWL Switches werden mit Schutzkappen für die Ports ausgeliefert. Man sollte sicherstellen, dass jeder Port nach der Veranstaltung wieder mit einer Schutzkappe versehen ist.
- LWL Kabel müssen mit einem möglichst großen Biegeradius wieder aufgerollt werden. Die Stecker sind ebenfalls wieder mit Schutzkappen zu versehen.
- Wenn das Material auf Europaletten angeliefert wurde dann muss es auch wieder abholbereit auf Europaletten verpackt werden.

7.2 Regressansprüche

Wer Material beschädigt muss damit rechnen, dass er dem Verleiher entsprechend Schadenersatz zu zahlen hat. Es kann immer mal was passieren, man sollte so ehrlich sein, den Schaden zu melden. Das Problem ist dann wenn der Verleiher das nicht merkt wird eventuell defektes Equipment zur nächsten Veranstaltung eine Woche später geliefert und spätestens die werden sich aufregen. Raus kommt es also immer.

7.3 Bewertung

Die Bewertung der Veranstaltung durch die Gäste ist ein entscheidender - wenn nicht der sogar der wichtigste Faktor. Sie sollte man deshalb sehr ernst nehmen. Systeme wie LANsurfer bieten bereits fertige Bewertungssysteme an, wo nur bezahlte Gäste einer Veranstaltung teilnehmen dürfen.

Sehr entscheidend sind die persönlichen Kommentare der Gäste, die auf jeden Fall einen Trend liefern.

Generische Bewertungssysteme wie z.B. das von Planetlan sind vom Veranstalter mit Misstrauen zu beachten, weil dort jeder abstimmen kann, ganz gleich, ob er auf der Veranstaltung anwesend war oder nicht.

Erfahrungsgemäß beurteilen die meisten Gäste die Veranstaltung Laufe der folgenden Woche. Man sollte nach der Veranstaltung möglichst noch am gleichen Tag ein Posting auf die Website bringen wo die Links zu den Bewertungen und den Ergebnissen gelistet sind.

7.4 Reviews und Bilder

Man sollte seine Gäste ermuntern, Links zu ihren Reviews und Feedbacks kurz an das Team zu mailen. Das Team sollte diese an einer zentralen Stelle ablegen und stets aktuell halten. Schlechte Reviews müssen ebenso willkommen sein wie gute. Wer nur eine Teilauswahl an Links anbietet, der ist nicht kritikfähig und muss damit rechnen, so schnell keine Veranstaltung mehr voll zu kriegen.

7.5 Nachbereitung

Eine interne Nachbereitung des Teams dieser Party ist unbedingt erforderlich. Wir lassen bei uns die Leute der Reihe nach konstruktive Kritik üben. Hierbei sollte auch Kritik an Teammitgliedern immer gestattet sein. Vor allem darf derjenige, der gerade spricht, nicht unterbrochen werden. Auch wenn die Veranstaltung offensichtlich reibungslos verlaufen ist, sollte man immer nach Verbesserungsmöglichkeiten suchen. Das Nachtreffen sollte frühestens zwei Wochen nach der Veranstaltung erfolgen, da zu diesem Zeitpunkt die ersten bzw. die meisten Feedbacks der Gäste eingetroffen sind.

8 Fazit

Hier noch einmal die wichtigsten Punkte zusammengefasst:

8.1 Gesunder Menschenverstand

Gesunder Menschenverstand ist einer der Hauptgaranten für das Gelingen einer LANparty. Man sollte seine Entscheidungen mit Vernunft fällen. Riskante Visionen sind kein Synonym für Erfolg.

8.2 Souveränität ist oberstes Gebot

Als Veranstalter muss man stets souverän und gelassen auftreten. Auch im Fehlerfall sollte man sich immer Zeit nehmen und das Problem ohne Hektik lösen. Im Zweifelsfall strahlt man schon dann Ruhe aus, wenn man bei einer Beschwerde einen Zettel und einen Stift rausholt und diese Beschwerde einfach erst mal aufschreibt, bevor man anfängt, das Problem zu lösen.

8.3 Der Kunde ist nicht immer König

Viele Gäste erwarten eine perfekte LANparty zum Nulltarif. Ein Standardsatz in Foren ist „Der Kunde ist schließlich König“. Eine Beziehung Kunde <> Anbieter gibt es aber nur im geschäftlichen Verkehr. Eine LANparty erhebt im Normalfall aber lediglich Unkostenbeiträge. Erfahrungsgemäß sind diejenigen, die wegen einem evtl. zu hohen Eintrittspreis rumnölen, auch die, die sich wegen jedem Fliegenschiss beschweren. Hier sollte man massiv durchgreifen und auch mal ruhig Gäste von der Veranstaltung ausschließen. Es ist ein verdammt befreiendes Gefühl, solche Typen mal eben zu entsorgen. Das haben wir schon mehrfach getan.

Ferner haben sich Gäste auf einer solchen Veranstaltung auch wie Gäste zu benehmen. Das betrifft sowohl das Verhalten gegenüber dem Veranstalter als auch zum Beispiel die Sauberkeit des Platzes. Wir lehnen auf unseren Veranstaltungen Platzkautionen ab. Aber es kommt immer wieder vor, dass ich mir einen Besen schnappe, zu dem Gast gehe, der sich wie ein Schwein benimmt, und ihm vor versammelter Mannschaft den Besen und ein Kehrblech überreiche und solange warte, bis er den Platz saubergemacht hat. Das ist für ihn viel demütigender und er überlegt es sich das nächste mal zwei Mal, ob er seine Essensreste achtlos auf den Boden wirft.

8.4 In Krisensituationen bewahrt man Ruhe

Hört sich leichter an als es ist. Aber wenn man in einer Krise diesen Satz sagt ist eine Menge Druck genommen. Wenn ein Gau eintritt, geht man zuerst zur Bühne und berät solange, bis man eine Lösung hat. Wenn es etwas Größeres ist, sollte man sich nicht schämen und den Gästen reinen Wein einschenken, sie haben einen Anspruch darauf. Es ist nicht so wichtig, ein Problem schnell zu lösen, aber es ist wichtig, dass man verlässliche Angaben macht, bis wann das Problem behoben ist. Ich habe schon einmal

einen ganzen Block aufgrund eines Stromausfalls für eine halbe Stunde ins Foyer geschickt. Als sie wieder zurück an ihren Plätzen waren, war ein Verlust der guten Laune nicht zu bemerken, weil sie einfach *vorher* wussten, dass es länger dauert und somit keine überflüssigen Wartezeiten hinter sich hatten.

8.5 Geschlossen auftreten

Ein Team ist ein Team und wenn eine Einzelperson einen Fehler macht, „haftet“ immer das Team als Ganzes. Öffentliche gegenseitige Schuldzuweisungen sind der Tod eines jeden Veranstalters. Schmutzige Wäsche muss intern gewaschen werden und niemand darf einem anderen Teammitglied in den Rücken fallen.

9 Checkliste

Vorbereitung

Hallenmietvertrag

Grundpreis Halle _____ €

Ist der Strom im Hallenpreis enthalten? Ja Nein

Wenn Nein, Kosten für Strom _____ Ct/kWh

Ist der Auf- und Abbau der Bestuhlung im Hallenpreis enthalten? Ja Nein

Ist die Müllentsorgung im Hallenpreis enthalten? Ja Nein

Wenn Nein, Kosten für Müll _____ Ct / m³

Aufpreis Beleuchtung _____ €

Sonstige Posten _____

Hallenmiete: _____

Hallenmiete gesamt: _____ €

Netzwerkmietvertrag

Ist ein Techniker in der Miete enthalten? Ja Nein

Wenn Nein, Kosten für Netzwerktechniker _____ €

Sind die Kabel im Mietvertrag mit enthalten? Ja Nein

Wenn Nein, Kosten für Kabel _____ €

Wer muss für den Netzwerkmietvertrag bürgen?
Name: _____
Vorname: _____

Anlieferung

Netzwerk

Ist das Netzwerk vollständig angeliefert? Ja Nein

Wenn Nein ist der Verleiher benachrichtigt? Ja Nein

Wurde Ersatz beschafft? Ja Nein

Sind alle bestellten Netzwerkkabel da? Ja Nein

Sind alle Schutzkappen auf den LWL Ports? Ja Nein

Wenn Nein ist der Verleiher benachrichtigt? Ja Nein

Fehlende
Posten
Netzwerk: _____

Gameserver

Sind die Gameserver vollständig? Ja Nein

Sind die Netzkabel bei Gameservern beigelegt? Ja Nein
Sind die notwendigen Treiber bei Gameservern beigelegt Ja Nein

Fehlende

Posten

Gameserver:

Aufbau

Tische

Sind die Tische alle gemäß Sitzplan aufgebaut? Ja Nein
Hat jeder Tisch einen Stuhl? Ja Nein
Sind an jeder Tischreihe Müllbeutel? Ja Nein
Sind die Tischreihen beschriftet? Ja Nein
Liegen auf jedem Platz die Infozettel? Ja Nein

Netzwerk

Sind alle Switches an ihrem vorgesehenen Platz? Ja Nein
Sind alle Switches ordnungsgemäß beschriftet? Ja Nein
Sind die Konfigurationen der Switches gesichert? Ja Nein
Haben alle Switches Strom? Ja Nein
Sind die LWL Kabel korrekt und trittsicher verlegt? Ja Nein
Sind alle LWL Kabel am Backbone korrekt beschriftet? Ja Nein
Haben alle Switches einen Link zum Backbone-Switch? Ja Nein
Sind sämtliche Schutzkappen der LWL Ports gesammelt und sicher aufbewahrt? Ja Nein
Sind die Transportgehäuse und Verpackungen sicher aufbewahrt? Ja Nein

Intranet

Läuft der Webserver ordnungsgemäß? Ja Nein
Wurden Backups vom Dokument Root angelegt? Ja Nein
Wurden Cron Jobs für die Datensicherung angelegt? Ja Nein
Laufen die IPTables Scripte o.ä.? Ja Nein
Ist die USV ordnungsgemäß angeschlossen? Ja Nein

Strom

Liegen die Zuleitungen richtig? Ja Nein
Sind alle Zuleitungen tritt- und stolpersicher verlegt? Ja Nein
Sind für jeden Platz genug Steckdosen vorhanden? Ja Nein
Sind alle öffentlich zugänglichen Unterverteiler abgeschlossen? Ja Nein
Sind maximal 8 Steckdosen pro 16A Stromkreis verlegt? Ja Nein
Wurden überflüssige Steckdosen abgeklebt? Ja Nein

Gameserver

Liegt das Image für die Gameserver vor? Ja Nein
Sind alle Spiele auf den Gameservern installiert? Ja Nein
Sind die IP Adressen und Hostnamen für die Gameserver vergeben? Ja Nein

Haben alle Gameserver einen Link?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Lässt sich der DNS Server pinggen?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Gästeserver		
Ist der Switch für die Gästeserver betriebsbereit?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist am Platz der Gästeserver Tastatur?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist am Platz der Gästeserver Maus?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist am Platz der Gästeserver Monitor?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind am Platz der Gästeserver genügend Steckdosen?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist der Platz der Gästeserver unter ständiger Beobachtung falls er öffentlich zugänglich ist?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Einlass		
Sind die Absperrungen am Einlass aufgebaut?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die Rechner am Einlass betriebsbereit?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegt Netz am Einlass?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegt Strom am Einlass?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die Aufkleber am Einlass?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist das Intranet vom Einlass aus bedienbar?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die Einlass-Schalter beschriftet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Infopoint		
Ist der Infopoint beschriftet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist der Infopoint gut zu sehen?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist der Infopoint mit Rechnern bestückt?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
FTP Server		
Liegen alle Patches auf dem FTP Server?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegen alle Treiber auf dem FTP Server?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegen alle Browser auf dem FTP Server?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegen alle Masterbrowser Clients auf dem FTP Server?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegen alle IRC Clients auf dem FTP Server?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Internet		
Liegt die Internet Standleitung oder DSL in der Halle?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Kann das Gateway ins Internet pinggen?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die Portsperrern korrekt eingerichtet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die IP Adressbereiche eingeschränkt?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
WLAN		
Sind die ESSIDs eingerichtet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die WEP Keys eingerichtet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind die MAC Adressen Filter eingerichtet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist der Router eingerichtet?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Catering		
Ist der Tresen aufgebaut?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Liegen oder hängen Preislisten aus?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist genügend Wechselgeld vor Ort?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist Wasser und Strom vor Ort?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Ist die Musikanlage aufgebaut?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein
Sind alle Cateringartikel vollzählig?	<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> Nein

10 Zeitplanung

10.1 Planungsphase

Diese Phase sollte spätestens 6 Monate vor der Veranstaltung abgeschlossen sein:

- Gründung des Vereins oder der GbR
- Festlegung der Halle
- Festlegung des ungefähren Termins
- Grobe Zusammenstellung des Teams

10.2 Gründungsphase

Diese Phase sollte spätestens 4 Monate vor der Veranstaltung abgeschlossen sein:

- Festlegung der Teammitglieder
- Aufgabenverteilung im Team (z.B. Strom- und Netzteams)
- Verhandlungen und Mietverträge mit der Halle
- Erstellung einer Website
- Anmeldung bei LANsurfer oder anderen Intranet Dienst Anbietern
- Erstellung einer Pressemappe

10.3 Vorbereitungsphase

Diese Phase sollte spätestens 3 Monate vor der Veranstaltung abgeschlossen sein:

- Fertigstellung der Website
- Urlaubsplanung der Teammitglieder
- Mietverträge mit den Verleihern abschließen
- Eintragung des Termins bei den Portalen
- Aqise von Sponsoren nach Fertigstellung der Pressemappe
- Anmeldung bei den Ligen
- Ankündigung auf der Veranstalter Website
- Erstellung des Sitzplanes

10.4 Anmeldephase

Diese Phase sollte spätestens 2 Monate vor der Veranstaltung abgeschlossen sein:

- Fertigstellung des Hallenplanes
- Fertigstellung des Sitzplanes im Internet
- Eintragung des Sitzplanes in den Hallenplan
- Eintragung der Stromplanung in den Hallenplan
- Eintragung der Netzwerkplanung in den Hallenplan

10.5 Sitzplatzreservierung

Diese Phase sollte spätestens 2 Wochen nach dem Anmeldestart abgeschlossen sein:

- Festlegung eines ungefähren Turnierplanes
- Festlegung der Turnierregeln
- Vorbereitung der Turniere (Gameserver Settings etc.)

10.6 Vorbereitungsphase

Diese Phase sollte spätestens eine Woche nach dem Anmeldestart abgeschlossen sein:

- Druck der Aufkleber und Eintrittskarten
- Druck der Infozettel
- Druck der Reihenbeschriftungen
- Aufsetzen der Gameserver
- Fertigstellung des Trailers

10.7 Aufbau

Auf den Aufbau gehe ich hier nicht genauer drauf ein, da er ohnehin nur einen oder zwei Tage andauert.

11 Danksagungen

Hier kommen die Danksagungen an diejenigen, die mir bei der Erstellung dieses Dokuments geholfen haben. Jeder hat seinen eigenen Teil dazu beigetragen, sei es in Form von Inhalten oder Tipps oder in Form einer Rechtschreibprüfung.

Christian „FatSheep“ Schäfer:

Alter Lachs hat der sich aufgeregt. Ich weiß, dass das Dingen hier am Anfang voll mit Fehlern war. Außerdem hat er aus dem Dingen ein amtliches PDF Dokument gemacht. Also noch mal fetten Dank.

Jost "ThreeJay" Jäger und Rosalie Sarah "Freuerin" Blank

Für die Rechtschreibprüfung bei der Endabnahme

Daniel „Griffon“ Hoffend

Er hat einige Korrekturen im Kapitel Intranet eingepflegt und außerdem noch einige Ideen was Spam und Sponsoring angeht beigetragen.

Stephan „Suicider“ Jauch

Von Ihm kam Einiges zum Thema Allgemeine Planung und Teamstrukturen. Außerdem hat er die Links ergänzt.

LANparty.de

Ein Gruß geht auch an die Spackos von LANparty.de, immerhin hatte ich ein paar Jahre lang ne schicke Penisverlängerung 😊.

Hella „Hoffi räum die Socken weg“ Monse

Meine bessere Hälfte seit 10 Jahren, die das ganze Spektakel geduldig ertragen hat.

12 Links und Verweise

Weitere Informationen finden sich auf diversen Seiten zu diesem Thema. Nachfolgend habe ich einige Links zusammengestellt.

12.1 Hilfreiche Links

- <http://www.lanparty.de/faq>
- <http://www.lanparty.de/board/>
- <http://helpdesk.lanparty.de>
- <http://www.orgapage.net/pages/index.php>
- <http://home.t-online.de/home/joc.lang/lan.htm>
- <http://union.lanparty.de>

12.2 Portale

- <http://www.lanparty.de>
- <http://www.planetlan.de>
- <http://www.gameparty.net>
- http://www1.giga.de/gigagames/lanplan/index_games_lanplan/
- <http://www.gamestar.de/multiplayer/>
- <http://www.gamersnet.ch/>

12.3 Ligen

Hier sind nur die Ligen aufgelistet, die für LANparty Veranstalter relevant sind.

- <http://www.wwcl.net>
- <http://www.ngl-europe.com>

12.4 Intranet Systeme

- <http://www.lansurfer.net>
- <http://www.dotlan.net>
- <http://www.lansuite.de>
- <http://phpcrystal.sourceforge.net>
- <http://www.lancard.de>

13 Zum Schluss noch was persönliches

Wie ich Anfangs schon gesagt hatte, bin ich Veranstalter im Team der [ju:nien]. Oftmals höre ich, wenn ich versuche anderen Leuten Tipps zu geben, dass ausgerechnet diese Veranstaltung ein Ausnahmefall sei. Aber wir haben auch mal irgendwann als eine Gruppe von Nobodys angefangen, nur im Unterschied dazu haben wir unser Konzept konsequent durchgezogen. Ich höre öfters Sprüche dass bei uns mehr Party als LAN sei, aber wir haben auch den Ruf, dass wir die einzige Veranstaltung sind, die eben so ist. Hat sich eigentlich jemals jemand gefragt *warum* das so ist?

Nach der zweiten Ausgabe haben wir uns eigentlich entschieden aufzuhören, weil uns einige Gäste einfach auf den Sack gegangen sind. Mit einem Motto „Bleib doch bei Mutti“ haben wir dann eine Punktlandung hingelegt. Ich persönlich denke, dass ich mit meinem Namen, der immer wieder mit dem Wort Eversbusch in Verbindung gebracht wird, einen Teil dazu beitragen konnte, dass diese Party eben diesen Ruf hat und ich bin da verdammt stolz drauf.

Meine Tätigkeit als Coderschlampe im Team von LANparty.de habe ich nunmehr niedergelegt, ich bin jedoch mittlerweile zu der Überzeugung gelangt, dass wir nicht unerheblich die Kultur der LANparties in Deutschland mitgeprägt haben.

Es ist auch kein Geheimnis mehr, dass ich nach der nächsten Ausgabe der [ju:nien] im April 2004 nicht mehr als (Mit)Veranstalter von Großveranstaltungen in Erscheinung treten werde, von daher kann ich nur hoffen, dass mit mir nicht der Partygedanke endgültig von der Bildfläche verschwindet. Vielleicht liegt das auch daran, dass ich mit meinen 31 Lenzen (Frühlinge, Jahre), eine etwas andere und vor allem weniger geizige Einstellung zu dieser Sache habe.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit

Marc Hoffrichter