Historie

Warum ein Wiki? Warum die Dedicated von diesen Steinalt-Spielen? Und was genau soll denn bitteschön daran eine „mobile Infanterie“ sein? Hier gibt es ein paar Antworten auf diese Fragen.

Der Anfang

Alles fing im Prinzip mit einer LAN beim Elija an, die noch sehr wenig vorbereitet war. OK, es gab ein paar LAN-Karten einen Switch und ein paar LAN-Kabel. Aber mehr im Prinzip nicht, allen voran keine Ahnung. Dass man überhaupt sich im Netzwerk gefunden hat und die Spiele liefen, war schon ein großer Erfolg. Aber es wurden mehr LANs mit mehr und regelmäßigeren Teilnehmern. Aber es gab jedes mal dieselben organisatorischen Probleme. Erst mal die Frage, woher denn die Spiele? CDs rum reichen ist nicht so der Knaller und Windows-Freigaben sind auch gerne mal unzuverlässig. Ganz zu schweigen von der Frage, wie man sicherstellt, dass Spiel XY auch wirklich bei einem läuft, bzw. die Möglichkeit zu haben, es wenigstens mal anzuspielen. Sonst kommt man ja total unvorbereitet hin. Was dann oft so endete, dass man immer genau dann aufgehört hat, wenn man das Spiel mal so langsam einigermaßen begriffen hat.

Spiele vorher bereitstellen und ausprobieren

Drum kam irgendwann der Wunsch auf, dass die Spiele vielleicht vorher ausgemacht werden sollten, bevor man loslegt. So kann man sie sich besorgen und anspielen bzw. testen. Wo kriegt man sie denn dann her? Klar, auf LAN verteilt sich so einiges, aber online war eine andere Frage, so weit waren wir noch nicht. Im Gegenteil, die ersten LANs waren ja noch komplett offline. Irgendwann haben wir eine LAN-Platte angeschafft, zum zusammen sammeln, damit man die Spiele wenigstens mal da hat, statt jedes mal auf's Neue zu kucken, wer das Spiel denn überhaupt rum liegen hat. Naja, das hat sich dann auch mehr als Datengrab erwiesen, weil das Problem immer noch war, dass die Platte immer bei jemandem rum lag, sodass man die Daten trotzdem nicht im Zugriff hatte.

Dedicated CS und die mobile Infanterie

Um dieselbe Zeit kam dann auch der Wunsch nach einem *funktionierenden* CS Dedicated auf. Der kam im Prinzip zuerst auf LAN vom Rich. Nachdem der alte Rechner vom Rich aber etwas zu instabil war, hab ich mich dann irgendwann entschlossen, das anständig™ zu machen. DHCP hatten wir seit der Zeit auch. Wir waren also gewissermaßen Router-unabhängig. Damals lief das alles noch auf einem defekten Laptop, bei dem die Tastatur im Eimer war. Von da an war es nur noch ein Katzensprung, die Spiele zugreifbar zu machen, allerdings eben nur privat bekannten Personen, die auch tatsächlich auf LANs kommen. Aus dieser Zeit stammt dann auch die Namensfindung zur **mobilen Infanterie**. In Anlehnung an die Frontschweine aus Starship Troopers was das Daddeln angeht und in Kombination mit dem mobilen Rechner war es eben die *mobile* Infanterie.

Spiele-Infos

Die Frage, wie man Spiel XY denn richtig installiert, war auch nicht immer so einfach zu beantworten, ohne es schon gemacht zu haben. So folgte nebenbei auch ein Apache, auf dem dann die Webseite lief, auf der man diese Sachen nachschlagen konnte. In der Zwischenzeit sind auch noch einige zusätzliche Spiele-Server dazu gekommen, der Rechner ist inzwischen kein Laptop mehr, sondern ein kleiner Media-PC und steht nach wie vor bei mir zuhause. Inzwischen mit 12 Mbit/sek. Upload.

Drum ein Wiki

Das einzige Problem was es jetzt noch gab, war die eingeschränkte Zusammenarbeit. Manches hat man zugetragen bekommen und dann auf der HP aktualisiert bzw. korrigiert. Aber im Wesentlichen war das immer die Aufgabe vom Admin (also mir). Das ist jetzt auch nicht mehr so eingeschränkt. Jetzt kann auch jemand anders sich hin setzen und Infos ergänzen oder korrigieren.

Zurück zur Games-Datenbank

From:
https://www.mobile-infanterie.de/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
https://www.mobile-infanterie.de/wiki/doku.php?id=games:historie

Last update: **2017-01-05-21-30**