

EXTRAKAMPF DANK EXTRALEBEN!



Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	184
Mods	185
Kontrollbesuch:	
Day of Defeat: Source	186
GameStar-Clanliga	188
Patch-Tests	190
Tipps und Tricks:	
Gothic 3 FAQ	191
Gothic 3 Reiseführer, Teil 1	193

FREEWARE-SPIEL PEKKA KANA 2



Pekka Kana 2: Hahn auf Suche nach Hennen.

Dank der Simpelballerei **Moorhuhn** und seinen Nachfolgern denkt nun die halbe Welt, Gefiedertier sei dumm und schreckhaft und müsse aus irgendeinem seltsamen Grund unbedingt abgeschossen werden. Dass Hühner aber auch ganz anders können, beweist Ihr kleiner Gockel im 2D-Jump&Run **Pekka Kana 2**. In 24 Levels macht sich der Hahn zunächst auf die Suche nach seinen Hennen, die von einer irren Krähe entführt worden sind, und später auf die Suche nach der Krähe selber. Igel, Frösche, Eichhörnchen in Panzern, tiefe Abgründe und knapp kalkulierte Zeitlimits machen ihm dabei das Überleben schwer. Gegen die bösen Horden der Krähe wert sich der tapfere Hahn mit einem Megaphon, das sein Krächzen zur Waffe werden lässt. Gegen kniffligen Levelaufbau inklusive Fallgruben hilft Denk- und Reaktionsvermögen, um Pekka springen oder sich ducken zu lassen.

Pekka Kana 2 gewann den zweiten Preis in der Kategorie »Bestes Spiel« auf der Assembly 2003, einer Messe für Grafik-Demos und unabhängige Entwickler.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2916

NEVERWINTER NIGHTS DAGGERFORD



Darkness over Daggerford: riesiges Abenteuer.

Kurz bevor Bioware uns mit **Neverwinter Nights 2** in neue Rollenspiel-Abenteuer der Forgotten Realms schickt, gibt es mit **Darkness over Daggerford** ein Modul für den Vorgänger, das satte 30 Stunden Spielspaß umfasst. Der Schwerpunkt der Erweiterung liegt weniger auf simplem »Hack and Slay«-Geprügel, für das **Neverwinter Nights** bekannt ist, sondern auf knüppelharter Charakterwert-Jonglage.

Die eigentlichen Besonderheiten des Moduls sind aber zum einen das neue Kartensystem, das dem Spieler erlaubt, die Welt um Daggerford einfacher und systematischer zu erkunden, und zum anderen drei neue so genannte »Tilesets«, eines sogar mit Küstenlandschaft und Burgen. Tilesets sind die für **Neverwinter Nights** typischen kachelartigen Weltbausteine. Um **Darkness over Daggerford** zu einem runden Erlebnis zu machen, hat der Entwickler Ossian nahezu 200.000 Wörter Dialog und fünf frisch komponierte Tracks ins Modul eingebaut. Für das Modul benötigen Sie die Addons **Hordes of the Underdark** und **Shadows of Undrentide**.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2919

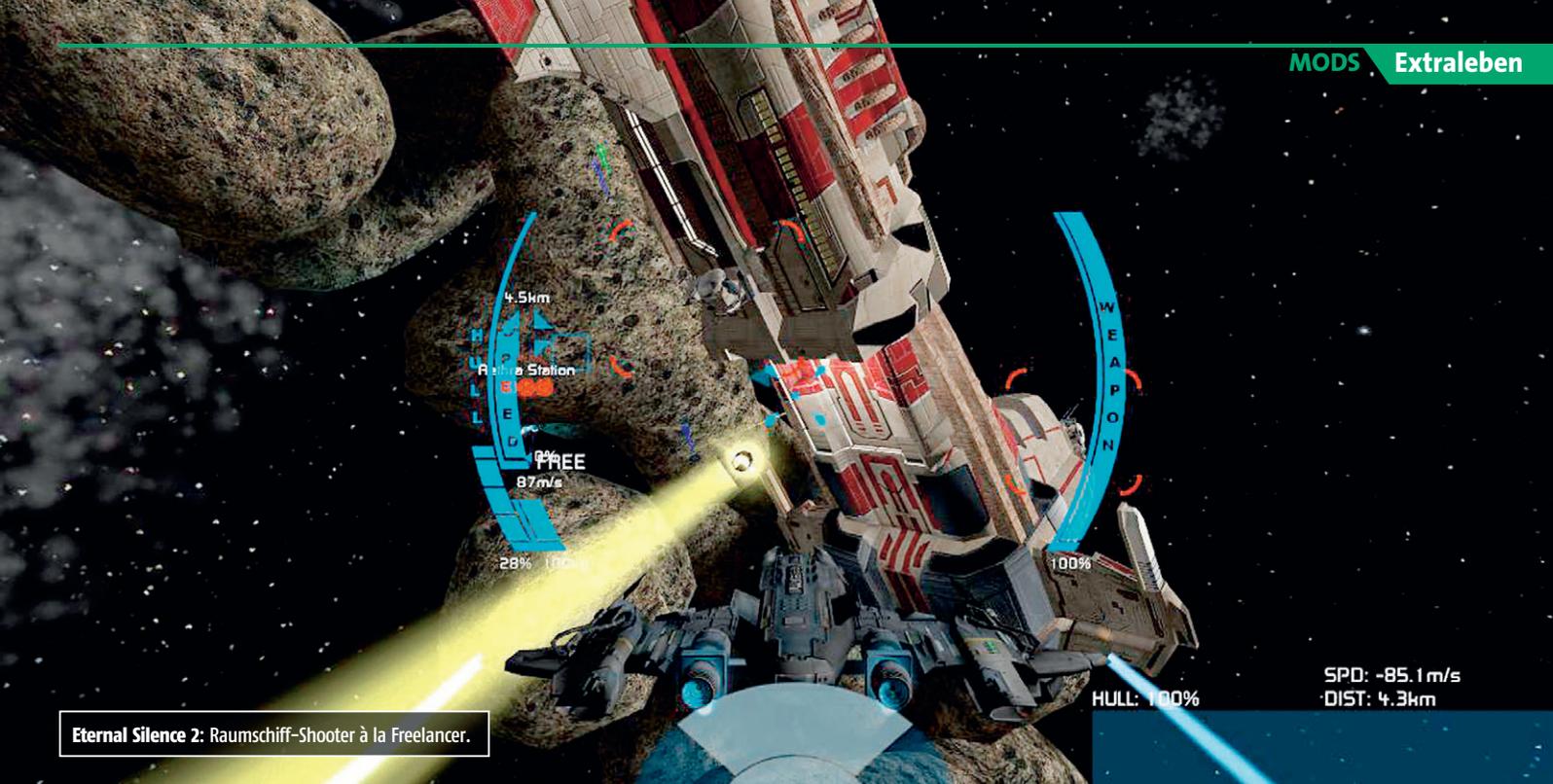
HALF-LIFE 2 CONCERNED

In unserer spontanen Unterrubrik »Weiterlesen« möchten wir Ihnen heute das große Comic-Werk **Concerned: The Half-Life and Death of Gordon Frohman** vorstellen. Die mittlerweile über 200 Folgen lange komische Tragödie (oder tragische Komödie) um einen jungen Mann, der unbedingt Combine werden will, entsteht komplett in der Source-Engine. Macher Christopher Livingston denkt sich zweimal pro Woche irren Blödsinn aus, der vor allem Kennern von **Half-Life 2** Lachtränen in die Augen treibt, denn die Geschichte um Frohman hangelt sich lose an der des Spiels entlang. So erfahren Sie etwa in Folge 13, wer Doktor Breen den Brief geschickt hat, den er zu Beginn des Spiels vorliest – und wie der tatsächliche Wortlaut darin war. Oder Sie erleben, warum niemand mehr ins Dörflein Ravenholm gehen möchte. Um den Spaß in seiner ganzen Bandbreite genießen zu können, brauchen Sie gute Englischkenntnisse.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2915



Gordon Frohman schreibt Dr. Breen einen Brief.



Eternal Silence 2: Raumschiff-Shooter à la Freelancer.



- DVD:
 - The Ancient Mediterranean
 - Civilization 4
- DVD XL:
 - Eternal Silence, Half Life 2

HALF-LIFE 2 ETERNAL SILENCE 2

Bisher war das mit dem Fliegen in **Half Life 2** ja nur ein Privileg der doofen Combine. Mit der Multiplayer-Mod **Eternal Silence 2**, dessen Vorgänger für **Battlefield 1942** entwickelt wurde, ändert sich das. Die Erdbevölkerung ist längst ins All aufgebrochen – wurde doch der blaue Planet bei einer kleinen Rebellion in Bröckchen gesprengt. Mittlerweile gibt es zwei Fraktionen, die zwischen den Sternen wohnen und sich gar nicht mögen. Auf der einen Seite die United Terran Forces, auf der anderen Seite die Neo-Galactic Militia. Diese beiden Gruppen bekämpfen sich nicht nur zu Fuß auf Raumstationen und großen Schlachtschiffen, sondern jagen sich auch mit kleinen Ein-Mann-Gleitern durch die Tiefen des Weltalls. Denn bevor man eine feindliche Raumstation zerlegen kann, muss man ja erstmal irgendwie lebend dahin kommen. Deswegen sind die Fluggeräte mit Kanonen und Lasern ausgestattet.

Die Steuerung der Jets funktioniert über Maus und Tastatur sowie Joystick. Schon jetzt sehr hübsch umgesetzt: die Trägheit im atmosphärenlosen All. Um etwa einen schnellen Richtungswechsel zu vollziehen, müssen Sie immer ein bisschen übersteuern. **Eternal Silence 2** steckt zwar noch in der frühen Beta-Phase, macht aber schon jetzt viel Spaß – immerhin gibt es deutlich zu wenig kurzweilige Weltraumschießereien da draußen.

ETERNAL SILENCE 2

Raumschiff-Mod für Half-Life 2
http://www.eternal-silence.net QUICKLINK: 2912
VERSION Beta 1.0 GRÖSSE 373 MByte

HALF-LIFE 2 MACE THE ADVENTURE



Die Laserschranken wollen umgeleitet werden.

Sie werden es nicht glauben, aber die Source-Engine kann verflücht hässlich aussehen und dennoch eine Menge Spaß bereiten. **Mace the Adventure** ist eine kleine, aber sehr feine und sehr abstrakte Abenteuer-Modifikation für **Half-Life 2**. Darin steuern Sie Alyx, die plötzlich in einer Parallelwelt feststeckt. In jedem der insgesamt fünf Levels geht es hauptsächlich ums Finden von nützlichen Gegenständen und ums Knobeln. Ziel ist, den Ausweg zu entdecken. So sollen etwa in einem Abschnitt Laserschranken mittels Spiegeln umgeleitet werden, damit Sie an zwei Hebel gelangen können.

Obwohl **Mace the Adventure** optisch extrem schlicht ist, entfaltet es schnell Faszination. Es geht leicht von der Hand und fordert die Hirnzellen auf angenehme Art. Für den kleinen Rätselhappen zwischendurch ist das Programm daher ideal.

MACE THE ADVENTURE

Rätsel-Mod für Half-Life 2
www.few.vu.nl/~mace QUICKLINK: 2913
VERSION 1.0 GRÖSSE 82 MByte

CIVILIZATION 4 THE A. MEDITERRANEAN



Historisch korrekte Modifikation für Civilization 4.

Was **Civilization 3**-Spieler schon begeistert hat, kann für Fans von **Civilization 4** ja nicht schlecht sein. So dachten sich die Macher der Mod **The Ancient Mediterranean** und setzten das ehemals für **Civilization 3** erdachte Erweiterungsprogramm auch für den neuesten Teil der Reihe um. Herausgekommen ist eine historisch korrekte Variante von **Civilization 4**, die ausschließlich zur Zeit der alten Römer und Ägypter spielt. 20 Völker können Sie in **The Ancient Mediterranean** spielen, unter anderem die Gallier, die Karthager und die Germanen. Trotz eines komplett neuen Technologiebaums ist die Balance sehr gut gelungen. Einheiten und Gebäude wurden teilweise neu und mit viel Detailliebe entworfen. Wunderbar: Die Mod liegt genau wie das Hauptspiel in fünf Sprachen vor – Deutsch, Italienisch, Französisch und Englisch. PET

THE ANCIENT MEDITERRANEAN

Völker-Mod für Civilization 4
http://jan.vandercrabben.name/tam QUICKLINK: 2799
VERSION 1.96 GRÖSSE 73 MByte



Auf **dod_jagd** (links) muss ein Team drei Objekte schrotten, das andere Team muss das verhindern, auf **dod_colmar** (rechts) müssen beide Mannschaften jeweils zwei Geräte sprengen.

Was macht eigentlich...

DAY OF DEFEAT SOURCE

Genau ein Jahr nach dem ursprünglichen Test prüfen wir, ob der Taktik-Shooter eine Aufwertung verdient hat.



► **GAMESTAR.DE:**
Offizielle
Seite
QUICKLINK 2898

Größter Kritikpunkt an **Day of Defeat: Source** in unserem Test vor genau zwölf Ausgaben: zu wenig Inhalt für den für eine Modifikation happigen Preis von 17 Euro. Der Taktik-Shooter, der als Mod zu **Half-Life** begann, bot in der kostenpflichtigen Source-Variante gerade mal vier Karten. In denen ging es ausnahmslos darum, Flaggenpunkte zu erobern und zu halten. Zwölf Monate später ist das Paket um vier Maps angewachsen. Auf »dod_kalt« und »dod_argentan« finden Sie den bekannten Spielmodus um die Flaggen, auf »dod_jagd« und »dod_colmar« hingegen wollen Panzer, Lkws und Flaggeschütze gesprengt werden.

Vorsicht, Sprengung!

Wie schon auf den ursprünglichen vier Karten kämpfen Sie auch auf den neuen vier ausschließlich in Städten. Die Terrains

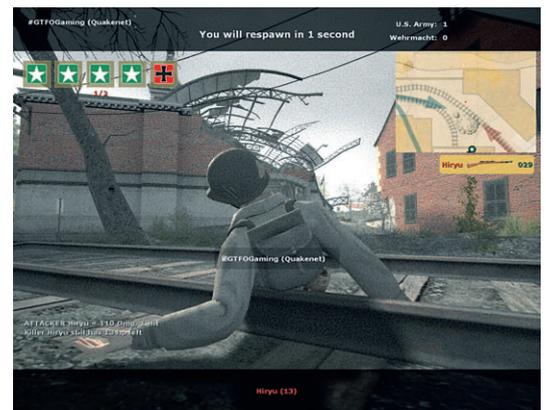


Im Bild der zentrale **Flaggenpunkt** auf **dod_argentan**. Um ihn einzunehmen, benötigt man an dieser Stelle zwei Spieler.

sind allesamt sehr verwinkelt, dunkle Räume, finstere Ecken und kleine Gassen laden zum Lauern ein. Gerade auf den beiden neuen »Detonation Maps« bietet sich dies zumindest für das verteidigende Team an. Denn das muss aufpassen, dass Panzer, Laster und Flak heil bleiben. Für jedes der drei Objekte benötigt die angreifende Partei jeweils zwei Sprengsätze. Das TNT wird knapp nach dem Startpunkt aufgenommen, indem Sie einfach darüberlaufen und es dann mit der »Benutzen«-Taste an einer markierten Stelle an den Objekten anbringen. Da immer nur ein Sprengsatz gelegt werden kann, braucht man pro Ziel zwei Anläufe – mindestens, denn die Verteidiger können die Explosiv-Ladungen auch wieder entschärfen. Gut: Sobald eine Sprengladung sitzt, ertönt automatisch eine gesprochene Warnung an alle Teammitglieder. Mitspieler, die sich in der Nähe des scharfen TNTs befinden, wissen also gleich, dass sie sich schnell zurückziehen müssen. Ansonsten geht vielleicht das halbe Team bei der Explosion mit in die Luft.

Körnige Angelegenheit

Grafische Spielereien machen **Day of Defeat: Source** noch hübscher, als es ohnehin schon war. Wenn Sie tot oder im Zuschauer-Modus sind, legt sich ein Filter über das Bild, der das Geschehen gleichzeitig körnt und aufhellt. Das wirkt, als würden Sie Filmschnipsel aus alten Dokumentationen anschauen. Die HDR-Effekte, die das Programm auf einigen Karten bietet, sind zwar ganz nett, aber spielerisch eher nutz-



Wenn Sie tot oder im Zuschauer-Modus sind, legt sich ein **Filter** über das Bild, der an alte Filmdokumente erinnern soll.

los oder gar störend. Welcher Soldat stirbt schon gerne, weil er dank Lichtspielereien den Gegner nicht sehen konnte?

Kleinere Verbesserungen wie die schnellere Nachladezeit des Garand-Gewehrs oder die lautereren Laufgeräuschen (die das Orten von Gegnern leichter machen) gefallen uns sehr. Das Beste jedoch: Der fiese Lag, der **Day of Defeat: Source** zu Beginn nahezu unspielbar machte, ist Geschichte. Jetzt läuft das Programm auf den meisten Servern butterweich und macht dank der größeren Abwechslung deutlich mehr Freude – zumal die besten Spieler sich nun in einer Online-Statistik wieder finden. **PET**

► **ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 12/05**

Aufwertung

Umfang 3 → 6

Multiplayer-Modi 5 → 7





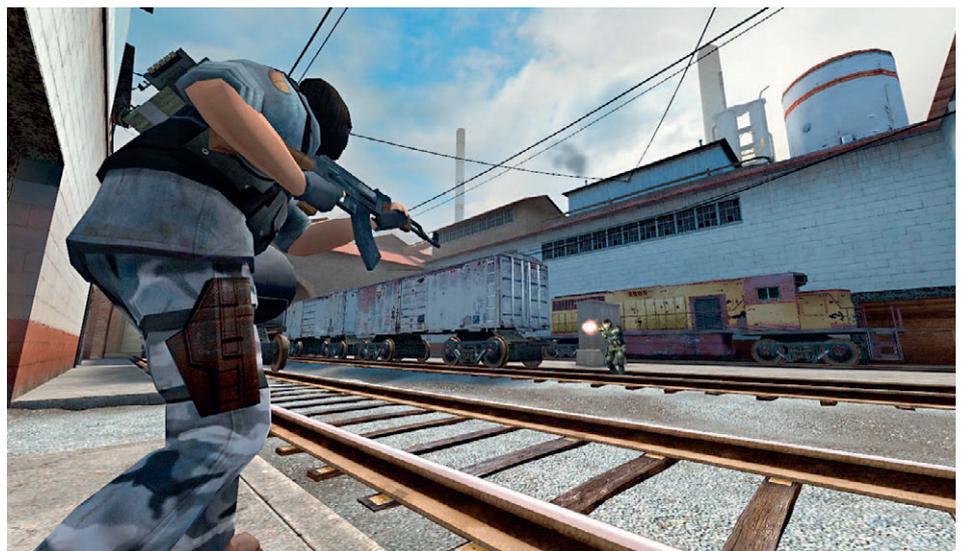
Mit drei neuen Disziplinen geht die Teufel GameStar Liga in die elfte Saison. Neben Pro Evolution Soccer 5 kommt auch Counterstrike: Source nach langem Anlauf zu seinem ersten Ligaeinsatz.

In der laufenden Saison sind drei neue Spiel-Disziplinen mit von der Partie: **Counterstrike: Source**, **Pro Evolution Soccer 5** und der **Tactical Ops**-Nachfolger **TO: Crossfire**. Die bisherigen Wettbewerbe für **Counterstrike 1.6**, **Warcraft 3** und **Tactical Ops** bleiben unverändert erhalten. Für die drei zuletzt genannten wird es auch wieder Offline-Finals geben. Die neu eingesetzten Wettbewerbe finden in der ersten Saison noch ohne diesen Abschluss statt.

Neue Spiele, neues Glück

Lange Zeit stand **Counterstrike: Source** im Schatten des erfolgreichen, aber auch älteren Bruders. Mittlerweile hat sich das Spiel allerdings zu einem akzeptablen Turniertitel gemausert. Durch das Update von Mitte August behob Valve viele Kritikpunkte, allen voran das bis dahin nur rudimentär brauchbare Source-TV. Jetzt startet **Counterstrike: Source** zur ersten Saison in der Teufel GameStar Liga.

Seit 2001 gibt es eine zwar kleine, aber ungeheuer treue und aktive Community um die ehemalige UT-Modifikation **Tactical Ops**, die das in die Jahre gekommene



Nach vielen Updates vom Entwickler Valve endlich auch für Ligen und Turniere geeignet: **Counterstrike: Source**.

Spiel weiterhin pflegt und bis zu einem gewissen Grad auch weiterentwickeln konnte. Seit dem Frühjahr steht aber fest, dass ein Großteil des Entwicklerteams an einem Nachfolger arbeitet. Grundlage für den neuen Titel **Tactical Ops: Crossfire** ist

die Unreal Engine 2, die nicht nur eine bessere Grafik bietet, sondern auch Spieler-IDs für eine einwandfreie Identifikation zur Verfügung stellt.

Pro Evolution Soccer 5 fristet neben dem Konkurrenten **Fifa Soccer** ein ähnliches Schattendasein wie **Counterstrike: Source** neben dem klassischen CS. Zu Unrecht, denn der hohe Realismusgrad und flotte Spielfluss sorgen für aufregende und ansehnliche Matches. Wir sind sehr gespannt auf die erste Saison mit **Pro Evo 5** und erwarten viele großartige Spiele.

Teufel GSL – Saison 11

Die elfte Spielzeit der Teufel GameStar Liga läuft von Ende Oktober 2006 bis Mitte Februar 2007. Die Finals sind für Ende März geplant. Auch in dieser Saison gibt es wieder Plätze für die Qualifikation zu den World Cyber Games 2007 zu gewinnen: Die jeweils Erstplatzierten der elften Saison haben wieder die Möglichkeit, einen Platz für den deutschen Qualifier zu ergattern. Die World Cyber Games 2007 werden im nächsten Jahr in Seattle an der Westküste der USA ausgetragen. GameStar wünscht allen Teilnehmern der elften Saison viel Spaß und Erfolg!



Pro Evolution Soccer 5: toll animierte Zweikämpfe auf dem virtuellen Fußballplatz.

»Bitte kräftig husten«

PATCH-TESTS



Far Cry: Im Nahkampf dürfen Sie künftig mit dem Schraubenschlüssel Ihre Gegner verknoppen.



Far Cry

Version: 1.4 (int.) Größe: 124 MB
Highlights: sechs neue Assault-Karten, zahlreiche Balance-Änderungen im Multiplayer, einige Bugs entfernt, Gamepad-Unterstützung hinzugefügt.

Über zwei Jahre nach Erscheinen des Spiels veröffentlicht Ubisoft nun für **Far Cry** den finalen Patch auf Version 1.4. Das Update nimmt vor allem Änderungen im Multiplayer-Bereich vor. Darin enthalten sind sechs neue Karten, Neuauflagen der ursprünglichen Assault-Maps. Die Community-Mitglieder, die diese Karten entworfen haben, wollen durch kleine Modifikationen der Terrains oder durch neue Fahrzeuge die Balance ver-

bessern. So haben es die Verteidiger auf der Karte Dune deutlich schwerer, die erste Flagge zu halten. Auf ein verbessertes Balancing im Multiplayer zielen auch die weiteren Änderungen ab: Die Ausdauer der Spieler ist nun um 50 Prozent höher, der Scharfschütze verfügt über die niedrigste Panzerung, und der Ingenieur geht jetzt mit dem Schraubenschlüssel auf seine Gegner los. Der Patch verändert auch die Stärke und die Bedienung einzelner Waffen. Der OICW-Granatwerfer ist zum Beispiel nicht mehr so übermächtig und kann nur noch im Zoom-Modus abgefeuert werden. Das Update entfernt zudem einige Bugs, die zu Abstürzen führten, und fügt dem Serverbrowser Komfortfunktionen wie zusätzliche Filteroptionen hinzu. Zu guter Letzt können Sie **Far Cry** nun optional auch mit dem Gamepad spielen.

Anstoss 2007

Version: 1.04 (dt.) Größe: 14 MB
Highlights: jede Menge Bugs entfernt, kleinere Verbesserungen in Multiplayer-Partien.

Die Patches im Oktober kümmern sich um den Multiplayer-Spielspaß, egal ob Action, Fußballmanager oder Rennspiel.

Ascaron arbeitet weiter an der Baustelle **Anstoss 2007**. Der neue Patch auf Version 1.04 behebt wieder zahlreiche Fehler im jüngsten Spross der Managerserie: Die Spielstandsinfo zeigt nun die richtige Uhrzeit und die richtige Woche an, Ihre Scouts suchen nicht mehr im eigenen Verein nach Talenten, und im Pokal treffen jetzt Bundesligisten in der ersten Runde nicht mehr auf andere Bundesligisten. Außerdem gehört es nun der Vergangenheit an, dass es in Ländern mit Relegationsspielen keine Abschlusstabelle gab. Das Update beseitigt außerdem diverse Fehler im Statistikbereich und bei den Zeitungsmeldungen. Als Trainer haben Sie zudem bei einem schlechten Verhältnis zu einem Spieler die Möglichkeit einer Aussprache. Auch verbessert: Bei Multiplayer-Duellen können nicht beteiligte Spieler während einer Partie nicht mehr Anweisungen geben und die Begegnung auch nicht mehr anhalten.

Flatout 2

Version: 1.2 (int.) Größe: 15 MB
Highlights: diverse Multiplayer-Probleme behoben, 5:4-Seitenverhältnis hinzugefügt.



Flatout 2: Auch bei heftigen Karambolagen läuft das fulminante Rennspiel im Internet nun flüssig.

Mit dem Patch auf Version 1.2 läuft Flatout 2 im Internet deutlich flüssiger. Das Update für das Action-Rennspiel der finnischen Entwickler Bugbear bereinigt nämlich einen Fehler bei der Ermittlung der Bandbreite, was bislang zu massiven Verzögerungen in den Mehrspielerpartien führte. Auch die Abstürze in der Multiplayer-Lobby und bei der Auswahl Ihres Fahrzeugs sollten nun, genau wie das Einfrieren des Spiels während der Rennen, nicht mehr vorkommen. Die Besitzer von TFT-Monitoren können die Raserei künftig auch in der nativen Auflösung von zum Beispiel 1280 mal 1024 Pixel ohne Verzerrungen spielen, da der Patch das Seitenverhältnis 5:4 hinzufügt. **PM**

PATCH-TICKER

MICRO MACHINES V4: Der rund 50 Mbyte große Patch auf Version 1.01 entfernt einige Absturzursachen in dem Miniauto-Rennspiel. Zudem behebt er einige Grafikfehler, die bei Besitzern von Nvidia-Karten auftreten konnten.

DIE GILDE 2: Das Update auf Version 1.15 beseitigt zahlreiche Probleme, unter anderem bei den Amtswahlen und im Rohstoffmanagement. Außerdem verbessert es die Multiplayer-Stabilität.



Anstoss 2007: Am Anfang des Pokals gibt es keine Bundesliga-Duelle mehr.