

# NIN? JA!



**Fabian Siegismund**  
fabian@gamestar.de

## INHALT

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Weiterspielen     | 166 |
| Mods              | 167 |
| Oblivion-Plugins  | 168 |
| GameStar-Clanliga | 170 |
| Patch-Tests       | 172 |
| Kurztipps         | 173 |
| Tipps & Tricks:   |     |
| Company of Heroes | 177 |

Mal bitte alle kurz die Hand heben, die schon immer mal ein Ninja sein wollten. Ach, Sie da hinten? Ha, reingefallen! Ninjas heben nie die Hände, weil sie sich nie ergeben! Damit Sie die Schattenkrieger besser kennenlernen, verschreibe ich Ihnen jetzt erstmal zwei Spiele, in denen jede Menge Ninjas vorkommen. Zuerst einmal sollten Sie die Grundlagen des Superkämpfer – Daseins lernen: Ninjas müssen flink, geschickt und doch geduldig sein. Wenn Sie also alle 500 Levels des kniffligen Freeware-Spiels **N** gemeistert haben, dürfte Ihre Hand-Augen-Koordination der eines Ninjas entsprechen, Ihre Geduld und Ausdauer die der Schattenkrieger sogar übersteigen. Anschließend können Sie sich aufmachen, selbst ganze Ninja-Heere zu befehligen – mit der Mod **Rising Sun** für **Age of Empires 3**. Hier lernen Sie die wichtigste Ninja-Regel: Die gepanzerten Samurai vorne die Drecksarbeit machen lassen, von hinten Messer werfen, und bevor eine Niederlage droht: ganz schnell abhauen!

## BATTLEFIELD 2 SANDBOX



Ein Hubschrauber-Landeplatz à la **Sandbox**.

»Sandbox« heißt auf Deutsch Sandkasten. In **Sandbox** für **Battlefield 2** bauen Sie Burgen – oder basteln, wozu auch immer Sie Lust haben. Das Programm wurde von der Sir Community entwickelt, einem Clan, der für seine **Battlefield**-Stuntvideos bekannt ist. **Sandbox** ist eine Mischung aus Mod und Editor. Sie dürfen während einer laufenden Partie Objekte in die Karte einfügen; die Bausteine können Sie drehen und wenden, wie Sie wollen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2802

## RED ORCHESTRA MAN SPRICHT RUSSISCH

**Red Orchestra** ist mittlerweile ein kommerzielles Produkt, seinen Wurzeln in der Mod-Szene bleibt der Weltkriegs-Shooter aber treu: Das Spiel wird ständig verbessert. Das neuste Update beseitigt einige Bugs und enthält eine zusätzliche Waffe, das deutsche halbautomatische Gewehr G41; dazu kommen überarbeitete Laufanimatoriken und komplett neue, russische Sprachausgabe für die Sowjetsoldaten.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2801

## HEROES 5 KARTENEDITOR



Der **Editor** verspricht eine kommende Kartenflut.

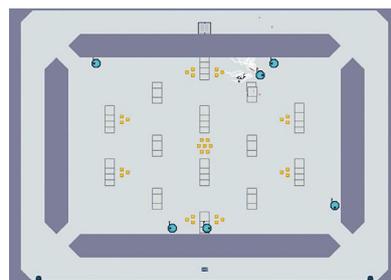
Mitte September hat Ubisoft mit dem 51 MB großen Patch 1.3 für **Heroes of Might & Magic 5** einen Karteneditor für das Rundenstrategie-Spiel nachgereicht. Mit dem gut zu bedienenden Baukasten füllen Sie die Kartenauswahl des Hauptprogramms auf. Gleichzeitig liefert der Patch auch gleich vier Mehrspieler-Maps mit. Außerdem gibt's den neuen Modus »Dreier-Duell«, bei dem Sie drei Helden in Einzelschlachten gegen Mitspieler antreten lassen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2821

## UT 2007 MOD-WETTBEWERB

Tripwire Interactive gewannen mit ihrer Mod **Red Orchestra** den »Make Something Unreal Contest 2004« des **Unreal Tournament**-Entwicklerstudios Epic. Der Lohn: 50.000 Dollar und Lizenzen für die Unreal Engine 2 und 3. Damit schafften sie den Sprung in die Professionalität. Im nächsten Jahr soll es auch zu **UT 2007** etwas Vergleichbares geben, verriet uns Mark Rein, Chef von Epic. **UT**-Modder sollten also schon jetzt mit den Planungen beginnen.

## FREEWARE-SPIEL N



Pech gehabt: Unser **Ninja** wird gegrillt.

Ninjas können alles! Klettern, kämpfen, Schwerter schwingen – alles! Aber jeder Ninja fängt mal klein an. Wie im Freeware-Spiel **N**. Da sind die Schattenkrieger nämlich nur wenige Pixel hoch. Entsprechend können die auch nur hüpfen und rennen: **N** ist ein simples Jump&Run. Na, ganz so simpel dann auch wieder nicht: Ihr Ninja muss unter Zeitdruck einen in einem Hindernisparcours versteckten Schalter finden, so die Tür zum nächsten Level öffnen und entkommen, ohne von den vielen Fallen und Gegnern ragdollanimiert gesprengt, erschossen oder gegrillt zu werden. **N** enthält 500 Levels, eingeteilt in 100 Episoden. Nach jeder wird gespeichert, doch bis Sie eine gemeistert haben, können Stunden vergehen – **N** ist nicht nur suchterregend, sondern auch sehr knifflig. Wenn Sie mal nicht weiterkommen, bestaunen Sie die Internet-Bestenliste. Dort finden Sie Replays der schnellsten Ninjas. Oder Sie schauen sich Wiederholungen Ihrer Fehlversuche an. Daraus lernen Sie allerdings nur eins: Ninjas können wohl doch nicht alles.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2803



Penetration vom Feinsten: Wir schießen uns den Weg zur **Zitadelle** frei.



DVD:  
· Penetration  
VI.0,  
Half-Life 2

## HALF-LIFE 2 PENETRATION

Echte Helden haben ja nie Feierabend. Strandurlaub für Weltenretter ist nicht drin. Kaum ist der Feind besiegt, das ultimative Böse ausgerottet, geht's weiter zum nächsten Hilfeschrei. So geht es auch Gordon Freeman, der heroischen Brillenschlange aus **Half-Life 2**. Nicht nur die Spieleschmiede Valve schickt ihn in **Episode 1** und demnächst **Episode 2** wieder auf die Piste, auch die Fans gönnen ihm keine Pause. **Penetration** heißt das neueste Abenteuer, in dem der Brecheisenschwinger wieder einmal gegen Combine und Konsorten vorrückt. Der G-Man rekrutiert ihn, um die Zitadelle in City 18 zu infiltrieren. Darin befindet sich nämlich ein Dimensionstor in die Combine-Welt, in der Sie den Chef der Außerirdischen erledigen sollen. Der Kofferträger setzt Sie aber nicht direkt vor dem Turm ab, sondern einige Kilometer außerhalb der Stadt. Zu Beginn reisen Sie daher noch mit dem Buggy über Küstenstraßen, danach geht es per pedes durch Schluchten in die verwüstete Stadt, bis Sie sich in die Zitadelle vorkämpfen. Die einzelnen Levels sehen fantastisch aus, eine gute Musikkulisse untermauert die Ereignisse dabei stimmungsvoll. Die Passagen in der Combine-Welt haben die Modder zwar noch nicht fertig, bis dahin erwartet Sie aber eine spannende Einzelspieler-Erfahrung. Gönnen Sie Gordon danach doch erstmal ein bisschen Urlaub.

### PENETRATION

Einzelspieler-Mod für Half-Life 2

keine offizielle Homepage [QUICKLINK: 2801](#)

VERSION 1.0 GRÖSSE 66 MByte

## OBLIVION BURG RABENSTOLZ



Wer **Rabenstolz** befreit, wird selbst Burgherr.

Entschuldigung, ich habe meine Burg verloren: Eine Räuberbande hat den Adligen Heron de Mende aus dessen Festung geworfen. In der deutschen Mod **Burg Rabenstolz** für **Oblivion** helfen Sie ihm dabei, das Gemäuer zurückzuerobern. Die neue Quest deklariert die offiziellen **Oblivion-Plugins** (siehe Seite 168): In einer mehrteiligen Aufgabenreihe besuchen Sie neu gebaute Orte wie die eindrucksvolle Burg selbst, finden praktische Ausrüstung (etwa die neue Knorrwurzel-Klasse für Waffen und Rüstungen) und bekommen eine Geschichte mit Wendungen erzählt – und das mit durchgehender Sprachausgabe. Die deutschen Sprecher sind dabei weitgehend professionell und fügen sich nahtlos ins Spiel ein. Dazu kommen Abwechslungen wie eine Schleicheinlage in einer Mine. Das alles macht **Burg Rabenstolz** zur bislang besten deutschen Story-Mod.

### BURG RABENSTOLZ

Story-Mod für Elder Scrolls 4: Oblivion

<http://schareshoft.de/joomla> [QUICKLINK: 2794](#)

VERSION 1.0 GRÖSSE 79 MByte

## AGE OF EMPIRES 3 RISING SUN



Unsere **Samurai** metzeln Indianer nieder.

Cowboys findet jeder cool. Ninjas ebenfalls. Ob Cowboys und Ninjas einander auch gemocht hätten, ist indes fraglich. Immerhin lebten die auf unterschiedlichen Kontinenten. Die Entwickler von **Rising Sun** für **Age of Empires 3** schert das wenig: Hier erobern Sie Nordamerika mit der japanischen Armee des Mittelalters. An vorderster Front: Die gepanzerten Samurai, die alles in Stücke hauen, was ihnen zu nahe kommt. Die Ninjas hantieren mit Wurfmessern, halten dafür aber nicht so viel aus wie die Samurai. Völlig ohne Rüstung kommen die Shaolin-Mönche daher. Die kloppen jeden Infanteristen ruckzuck kaputt und heilen sich selbst, gegen Gebäude sind sie aber völlig machtlos. Apropos Gebäude: Bislang gibt's nur ein japanisches Haus in **Rising Sun**, die Holz produzierende Bambusfabrik, weitere sollen aber demnächst folgen. **ROB FAB CS**

### RISING SUN

Einheiten-Mod für Age of Empires 3

<http://risingsun.clandsf.com> [QUICKLINK: 2799](#)

VERSION 0,2 GRÖSSE 6 MByte

Was soll ich mit dem Pferdepanzer?

# OBLIVION-PLUGINS

Zum Rollenspiel-Hit Oblivion erscheinen fast jeden Monat offizielle Plugins. Die Mini-Extras kosten Geld – und taugen wenig.

**K**ein Riesenreich ist so groß, als dass nicht noch mehr hinein passen würde: Seit April veröffentlicht Bethesda in unregelmäßigen Abständen offizielle Mini-Erweiterungen für das äußerst erfolgreiche Rollenspiel **Oblivion**. Die »Plugins« genannten Zusatzinhalte sollen Fans nachträglich das Portemonnaie öffnen, denn sie kosten Geld: Je nach Umfang zwischen einem und drei Dollar, also rund 80 Cent bis 2,50 Euro. Wir haben die derzeit sieben erhältlichen Plugins gespielt und beurteilt – kaum eines ist seinen Preis wert.

## Noch mehr Häuser

Der größte Teil der Erweiterungen fügt neue Orte irgendwo in Cyrodiil ein, zu denen immer eine Quest führt. Nur selten gehört zu den frischen Zielen auch eine eigene Grafik, meist durchforsteten Sie recycel-



Die meisten Plugins fügen neue Orte oder Zugänge in die Welt ein – hier etwa das **Tor zum Thieves Den** unter Schloss Anvil.



Nachdem Sie die Plugins installiert haben, erscheint im Spiel automatisch eine **Nachricht** – allerdings nur in Englisch.

te Dungeon-Designs und Räume aus dem Hauptspiel. Bethesda nutzt die Plugins nicht, um neue Spielelemente in **Oblivion** einzubauen, sondern als Spielhilfe und Variation bekannter Aufgaben. Von den zwei neuen Quests ist eine anspruchslos (The Orrery), die andere gewöhnlich (Mehrunes' Razor). Dafür unterstreicht Bethesda die Nutzlosigkeit der bestehenden Heldenhäuser in **Oblivion** dadurch, dass die drei zukaufbaren Anwesen ungleich sinnvoller sind – aber eben kostenpflichtig. Magier, Diebe und böse Charaktere bekommen ordentliche neue Heimstätten, deren Balance allerdings seltsam anmutet: Einerseits profitieren nur junge Recken wirklich von den hilfreichen Angeboten in den Unterschlupfen, andererseits können sich erst hochlevelige Helden die horrenden Preise für die Einrichtung leisten. Vollends nach Geldschneiderei schmeckt die Pferdepanzerung, die nicht mehr als ein Schmuckgegenstand ist. Die neuen Zauberbücher geben dem Spiel zwar keine zusätzlichen Magieeffekte, könnten aber nette Fundstücke sein. Beurteilen können wir das allerdings nicht, denn bei unseren Probeläufen in drei Dungeons und zwei Quests fanden wir keinen einzigen der Wälzer. In der Plugin-Liste auf der rechten Seite führen wir sie deshalb nicht auf.

## Es geht auch besser

Die Idee, ein Spiel mit regelmäßigen Erweiterungen am Leben zu halten, ist eine gute; wie das angemessen funktioniert, hat Bioware schon vor Jahren mit den Modulen für **Neverwinter Nights** bewiesen. Diese Qualität erreichen die **Oblivion**-Plugins nicht mal ansatzweise. Trotz ihres Schnäppchenpreises bieten sie bislang keinen erkennbaren Mehrwert für Bethesda-Kunden. Stattdessen führen einige (kostenlose!) Modifikationen aus der Fan-Gemeinde vor, wie ein spannendes Zusatzabenteuer aussehen kann (siehe Seite 167). Wer ohne die Erweiterungen spielt, hat deshalb nichts verpasst. Wenn Sie dennoch mit dem Gedanken spielen, eines der Extras zu kaufen, schauen Sie auf unsere DVD XL: Wir führen Sie in einem kommentierten Video durch die Plugins. **CS**

## SCHRITT FÜR SCHRITT: OBLIVION-PLUGINS



**Auswahl:** Auf der Download-Seite von Bethesda **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2789** finden Sie die offiziellen Plugins (derzeit sieben) mit Beschreibung, mehreren Screenshots und Preisangaben. Über den Schalter »Add to Cart« markieren Sie Plugins zum Kauf.



**Bezahlen:** Mit dem Schalter »Check out« kommen Sie zum Zahlungsfenster. Im ersten Schritt geben Sie Ihre Adressdaten ein, im zweiten Ihre Kreditkarten-Informationen. Sie können die Oblivion-Plugins ausschließlich über eine Kreditkarte kaufen.



**Download:** Ihre Kreditkarte wird sofort geprüft und belastet. Ist alles okay, zeigt Ihnen die Webseite eine Liste mit den Download-Links zu Ihren Plugins (»Download Product Here«) und den Aktivierungsschlüsseln. Die gleiche Liste bekommen Sie per E-Mail geschickt. Achtung: Die Downloads sind nur vier Tage gültig!



**Registrieren:** Bei der Installation jedes Plugins müssen Sie den Registrierungscode eingeben, den Sie per E-Mail erhalten haben. Die Registrierung setzt voraus, dass Sie mit dem Internet verbunden sind. Danach installiert sich das Plugin automatisch.



**Aktivieren:** Stellen Sie sicher, dass das Plugin aktiviert ist. Im Ladenmenü von Oblivion klicken Sie auf »Spieldateien« und setzen Kreuzchen vor alle Plugins. Das sollte bereits so sein – aber Kontrolle ist besser. Ob alles geklappt hat, merken Sie daran, dass Sie wenige Sekunden nach dem Laden Ihres Spielstands eine Textmeldung mit der neuen Quest für jedes Plugin bekommen.



**HORSE ARMOR PACK**



ERSCHIENEN: 4. April 2006      PREIS (DOLLAR / EURO): 1,99\$ (1,60€)  
GRÖSSE: 7 MB      SPIELZEIT: 5 Minuten

**Darum geht's:** Das erste von Bethesda veröffentlichte Plugin fügt dem Spiel lediglich ein Schmuckobjekt hinzu. Ihr Pferd darf wahlweise eine Stahl- oder Elfenrüstung tragen, die unterschiedlich aussehen, aber den gleichen Effekt haben: Die Lebenspunkte des Tiers verdoppeln sich. Der heftige Preis des Plugins steht in keinem Verhältnis zum äußerst dürftigen Gegenwert.

**URTEIL NUTZLOS**

**THE ORRERY**



ERSCHIENEN: 17. April 2006      PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)  
GRÖSSE: 18 MB      SPIELZEIT: 20 Minuten

**Darum geht's:** Banditen haben sich Teile des Planetariums der Akademie unter den Nagel gerissen. Sie kämpfen in fünf Camps. Danach besuchen Sie das Planetarium und erhalten je nach Mondstand eine Fertigkeit, die ein Attribut für eine Minute um 20 Punkte erhöht und ein anderes um 20 Punkte senkt. Diese Belohnung ist nutzlos, die Kämpfe Standard.

**URTEIL NUTZLOS**

**THE WIZARD'S TOWER**



ERSCHIENEN: 24. April 2006      PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)  
GRÖSSE: 18 MB      SPIELZEIT: 30 Minuten

**Darum geht's:** In den Bergen östlich von Bruma erscheint der Turm Frostcrag Spire, eine Heimstatt für Magier. Die Inneneinrichtung kostet 15.000 Goldstücke. Dafür gibt's einen Pflanzgarten, einen magischen Alchemietisch, Altäre zur Zaubererstellung und Objektverzauberung, Teleporter zu allen Magiergilden und die Möglichkeit, Atronache als Begleiter zu erschaffen.

**URTEIL FÜR MAGIER DURCHSCHNITTLICH INTERESSANT**

**THE THIEVES DEN**



ERSCHIENEN: 22. Mai 2006      PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)  
GRÖSSE: 5 MB      SPIELZEIT: 30 Minuten

**Darum geht's:** In einer Höhle unter Schloss Anvil liegt ein gestrandetes Piratenschiff voller Skelette. Nach der Säuberung heuern Sie für 6.000 Goldstücke eine Mannschaft an, die wöchentlich für Sie auf Beutezug geht. Außerdem dürfen Sie Hehler und Händler mit Diebesausrüstung anwerben. Als Umschlagplatz für Diebe geeignet, ein echtes Schiff bekommen Sie aber nicht.

**URTEIL FÜR DIEBE DURCHSCHNITTLICH INTERESSANT**

**MEHRUNES' RAZOR**

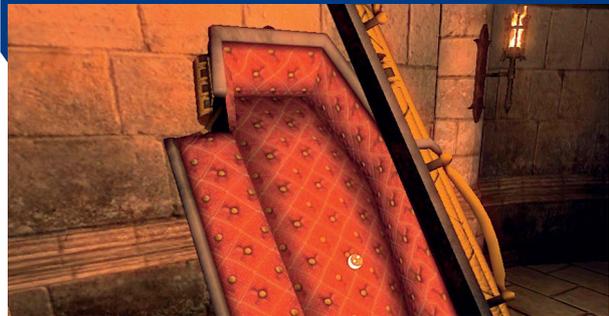


ERSCHIENEN: 22. Juni 2006      PREIS (DOLLAR / EURO): 1,99\$ (2,40€)  
GRÖSSE: 3 MB      SPIELZEIT: 2 Stunden

**Darum geht's:** Mehrunes' Razor ist der Name eines Dolchs, der in einem sieben Etagen tiefen Dungeon liegt. Auf dem Weg dorthin kämpfen Sie gegen abtrünnige Krieger und Vampire. Einige Texte, kleine Rätsel und eine Handvoll neuer Gegenstände lockern die Suche auf. Die Dungeon-Grafik und das Design sind einfalllos, Neuerungen suchen Sie vergebens.

**URTEIL DURCHSCHNITTLICH INTERESSANT**

**THE VILE LAIR**



ERSCHIENEN: 17. Juli 2006      PREIS (DOLLAR / EURO): 1,89\$ (1,50€)  
GRÖSSE: 7 MB      SPIELZEIT: 45 Minuten

**Darum geht's:** Im Süden öffnet sich ein Unterschlupf für Assassinen, Vampire und böse Helden. Die Einrichtung erreicht mit rund 26.000 Goldstücke einen Kostenrekord. Sie finden hier eine der besten Rüstungen im Spiel, vier versteckte Schätze, mehrere Talentbücher und viel Gift. Ein Altar heilt böse Helden, Vampire dürfen sich ohne Quest zurück in Menschen verwandeln.

**URTEIL EMPFEHLENSWERT**



Ein Bundesliga-Stadion als Kulisse für ein LAN-Finale der GSL und WWCL ist ein Novum im E-Sport. Wir zeigen Ihnen, wie gut Wettbewerbe am Computer und »realer« Sport zusammenpassen.



DVD:  
• Videobericht  
• CS-Demo

**A**m Wochenende vom 2. und 3. September 2006 war die Hamburger AOL-Arena verwaist. Kein Fußballspiel fand statt, wegen des Länderspiels gegen Irland ruhte der Bundesligabetrieb – aber nur dieser. Denn am Samstag in aller Frühe versammelte sich schon eine ganze Menge anderer Sportler vor dem Zugang zur VIP-Bereich der AOL-Arena. Sportler, die etwas anderes im Sinn hatten, als auf einen Ball zu treten.

### Die Arena ist geöffnet

Pünktlich um 9:00 Uhr früh am Samstag ging es los. Rund 200 der besten E-Sportler Deutschlands trafen sich in der Platin Lounge der AOL-Arena in Hamburg, um ihre jeweiligen Besten zu ermitteln. In der Teufel GameStar Liga ging es um die Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Tactical Ops**, **Warcraft 3 TFT** und **Fifa 06**. Die

WWCL ermittelte ebenfalls ihre Saisonsieger in den Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Fifa 06** und **Warcraft3 TFT**.

Im gut besetzten Counterstrike-Turnier der Teufel GSL ergab sich gleich in der ersten Runde ein Knüllerspiel. Das Match *Alternate aTTaX* gegen *a-Losers.MSI* zog schon am frühen Vormittag viel Aufmerksamkeit auf sich. Beide Mannschaften hatten neu formierte Teams mit nach Hamburg gebracht, die sich zum ersten Mal auf einem größeren Turnier beweisen mussten. Die glücklichere Hand hatten an diesem Tag die Spieler von *aTTaX*, die zusammen mit *ID-Gaming*, *DkH.Keyweb* und *SK-Gaming* in die zweite Runde der Gewinnerhälfte einzogen. Gegen Mittag machten dann *SK-Gaming* und *Alternate aTTaX* alles klar – sie verwiesen *ID-Gaming* und *Deutschlands Kranke Horde* in die Verliererhälfte und standen somit im Halbfinale.

In der Verlierergruppe konnten sich wiederum *ID-Gaming* und *a-Losers.MSI* durchsetzen. Diese beiden standen sich dann gegen 19:00 Uhr gegenüber, genau so wie *SK-Gaming* und *Alternate aTTaX* in der oberen Turnierhälfte. *aTTaX* holte sich zuerst das Ticket ins Overall-Finale und hatte somit für diesen Tag sein Pennum erfüllt. *ID-Gaming* konnte sich in einem schnellen und hart umkämpften Spiel gegen *a-Losers.MSI* durchsetzen und stieß zu vorgerückter Stunde gegen 23:30 Uhr im Consolation-Finale auf *SK-Gaming* – und dieses Spiel hatte es in sich. Mit ei-

nem denkbar knappen 16:13 meldeten *ID-Gaming* ihre Ansprüche auf den Titel an und zogen damit ins Overall-Finale gegen *Alternate aTTaX* ein.

### Tactical Ops

Im Wettbewerb um **Tactical Ops** ging es ähnlich dicht gedrängt mit Topspielen zur Sache. Titelverteidiger *DkH.Keyweb* zeigte sich gut vorbereitet und brachte das erste Match mit nur einem Rundenverlust gegen *ntars* hinter sich. Etwas schwerer taten sich *alien*, *mDk'core64* und *GaB.to*, konnten aber dennoch die nächste Runde der Gewinnerhälfte erreichen. Dort war dann Endstation für *alien*, und *GaB – DkH* und *mDk* standen sich also im Halbfinale gegenüber, welches *DkH-Keyweb* erst in der Verlängerung für sich entscheiden konnte.

In der Verliererhälfte konnte sich einzig *alien* bis ins Consolation-Finale retten, dort trafen sie auf *mDk'core64* und verloren das Match. So trafen sich im Finale erneut die beiden Erz-Kontrahenten *DkH.Keyweb* und *mDk'core64*.

### Warcraft 3

Durch die Absage der Hälfte der qualifizierten Teams wurde das **Warcraft 3**-Turnier leider stark verwässert. Wegen der Beibehaltung des Turnierbaums konnten sich *HasuObs* und *Spell*, die beiden Titelverteidiger von *mousesports.wc3*, erstmalig bequem zurücklehnen. Ihr erstes Spiel fand erst gegen 19:00 Uhr statt. Der Geg-



Alternate aTTaX, die Sieger im Counterstrike-Turnier.

ner war *QPool*, die in ihrer ersten Runde bereits *SK.ger* in die Verliererhälfte schickten. Mit 2:1 sicherte sich *mouse* den Einzug ins Overall-Finale, während *QPool* im Finale der unteren Turnierhälfte gegen *ID.wc3* unterlag, die sich damit als Gegner für *mousesports.wc3* ins große Overall-Finale schoben.

### Fifa 06

Ähnlich dünn war der **Fifa 06**-Wettbewerb besetzt. Nur fünf Spieler hatten den Weg nach Hamburg angetreten, wobei zwei der Spieler an diesem Wochenende zwischen Hamburg und Berlin hin- und herpendeln mussten, um ihre Verpflichtungen in der ESBL einzuhalten.

Die beiden dominierenden Spieler an den zwei Finaltagen waren *mTw|Chocoyote* und *E11|gamerno1*, die sich ohne Probleme gegen *aTTaX|zoOkY*, *SK|jennu* und *[64AMD]BennyBenassi* durchsetzen konnten. Die beiden Spieler trafen zum ersten Mal im Halbfinale des oberen Turnierteils aufeinander, mit dem besseren Ausgang für *Chocoyote*. *gamerno1* musste im Consolation-Finale *ID|zoOkY* besiegen, um ein zweites Mal auf *Chocoyote* zu treffen – diesmal im Overall-Finale.

### Der Finaltag

Der Sonntag begann um 9:00 Uhr früh mit dem Finale von **Fifa 06**: *E11|gamerno1* gegen *mTw|Chocoyote*. Der Letztere hatte es anscheinend eilig, er besiegte *gamerno1* mit einem glatten 2:0 und sicherte sich den ersten Titel des Tages.

Gleich danach griffen die Spieler von *DkH.Keyweb* und *mDk'core64* zu ihren Mäusen. *mDk* ging mit den allerbesten Vorsätzen in das Spiel, aber dennoch konnten sie die Serie von *DkH* nicht knacken. Zum vierten Mal in Folge sicherte sich *DkH.Keyweb* mit 13:4 den Titel im **Tactical Ops**-Wettbewerb.

Das Endspiel bei **Warcraft 3** war nicht so schnell entschieden, vor allem nicht so deutlich. *mousesports.wc3* mussten sich über drei Karten den Sieg gegen *ID.wc3* erkämpfen und verteidigten damit ebenfalls erfolgreich ihren Titel in der Teufel GameStar Liga.

Mit einiger Verspätung ging es dann am Nachmittag zum großen **Counterstrike**-Finale. *Alternate aTTaX* und *ID-Gaming*, die beiden überzeugendsten Teams an diesem Wochenende, schenkten sich im Endspiel nichts. Nach einem leichten Vorteil für *aTTaX* zu Beginn holte sich *ID-Gaming* mit 8:7 die erste Halbzeit. Die zweite Hälfte sah erst nach einem klaren Sieg für *aTTaX* aus, die weit in Führung gingen. *ID* konnte noch aufholen, aber im letzten, entscheidenden Spiel kein Unentschieden erzwingen. *Alternate aTTaX* holten sich den Titel in **Counterstrike 1.6** und unterstrichen damit ihre Führungsrolle unter den deutschen **Counterstrike**-Teams – trotz diverser Spielerwechsel im Vorfeld des Turniers.

### Bis zum nächsten Mal

Die Hamburger AOL-Arena verwandelte sich für zwei Tage in eine Hochburg des E-Sports, eine denkbar schöne und beeindruckende Kulisse für viele spannende Spiele. Mit der Siegerehrung gingen die gemeinsamen LAN-Finals der Teufel GameStar Liga und der WWCL zu Ende. Neben wertvollen Sachpreisen haben sich die Sieger der einzelnen Disziplinen auch einen Platz bei der nationalen Qualifikation für die World Cyber Games 2006 in Soltau erspielt. Für alle Interessierten haben wir die besten Begegnungen aus dem **Counterstrike**-Turnier als HLTV-Demos auf unsere DVD gepackt. GameStar bedankt sich bei allen Teilnehmern und Sponsoren und gratuliert den Gewinnern. Bis zum nächsten Turnier!

## ALLE GEWINNER

### TEUFEL GAMESTAR CLANLIGA

#### Counterstrike 1.6

Platz 1: Alternate aTTaX  
Platz 2: ID-Gaming  
Platz 3: SK-Gaming

#### Fifa 06

Platz 1: mTw|Chocoyote  
Platz 2: E11 | gamerno1  
Platz 3: aTTaX | zoOkY

#### Tactical Ops

Platz 1: DkH.Keyweb  
Platz 2: mDk'core64  
Platz 3: alien gaming

#### Warcraft 3 – TFT

Platz 1: mouz.BenQ.Gell  
Platz 2: IDwc3  
Platz 3: QPool

### AOL.WWCL

#### Counterstrike 1.6

Platz 1: pod virtual gaming  
Platz 2: mCstriker  
Platz 3: starComa.Tagan

#### Fifa 06

Platz 1: SK|hero  
Platz 2: SK|sty!a  
Platz 3: Guerrero

#### Warcraft 3

Platz 1: SK.Miou  
Platz 2: Dolorian  
Platz 3: 3rd-RNs.Viper

## DIE PREISE DER GAMESTAR LAN-FINALS SEPTEMBER 2006

### PLATZ 1: 13 X SHUTTLE XPC BAREBONE SB81P

Der Shuttle XPC Barebone SB81P widerlegt den Mythos, dass größere PCs schneller sind. Für leistungshungrige Benutzer entwickelt, bietet dieses Mini-PC-System eine Performance, die übliche Tower-PCs in den Schatten stellen kann – mit nur einem Drittel der Größe. Der Shuttle XPC Barebone SB81P ist ideal einsetzbar als LAN-Party PC, Spiele-Rechner für zuhause, digitales Media Center oder Hochleistungs-Workstation.



### PLATZ 2: 13 X RAZER BARRACUDA HP-1 GAMING HEADPHONES

- 8 Lautsprecher pro Ohrmuschel
- 117db maximale Signalstärke
- extrem leichte Materialien, dadurch auch mehrstündiges Tragen möglich
- ansteckbares Mikrofon mit beleuchteter Buchse, um sie auch im Dunkeln zu finden
- erstes Headset mit eigener Firmware und entsprechenden Update-Möglichkeiten
- perfekte Rundum-Ortung aller übertragenen Geräusche



### PLATZ 3: 13 X TREKSTOR DATASTATION MAXI X.U

- externe 3,5"-Festplatte – 250 GByte
- hochwertiges Aluminiumgehäuse
- externes Netzteil (ohne Lüfter)
- extrem schneller Datentransfer dank USB 2.0-Anschluss



»Schwester, das Skalpell«

# PATCH-TESTS

Flickschusterei: Die Patches in diesem Monat beheben vor allem klassische Bugs.



**Battlefield 2:** Auf der neuen Karte Road to Jalalabad liefern Sie sich Infanterie-Gefechte.



## Battlefield 2

**Version: 1.4 (int.)** Größe: 140 MB  
**Highlights:** eine neue Karte, zahlreiche Bugs im Spiel behoben, einige Balancing-Änderungen, neuer Infanterie-Modus.

- **DVD:**
  - Anstoss 2007 v1.02 und v1.03
  - Prey v1.1
  - Titan Quest v1.15
- **DVD XL:**
  - Battlefield 2 v1.4

Der neunte Patch erweitert **Battlefield 2** um die Karte Road to Jalalabad. Die Stadtkarte mit ihren zum Teil engen Häuserschluchten eignet sich besonders für den neu hinzugefügten »Infantry-Only«-Modus, bei dem Fahrzeuge verboten sind. Zudem hat Electronic Arts einige Balance-Anpassungen vorgenommen. Zum einen wurde der im vorherigen Update eingeführte Fahrzeugabwurf entschärft. Der Commander kann

diesen nun nicht mehr als Alternative zur Artillerie oder zum Blocken von gegnerischen Fahrzeugen missbrauchen. Zum anderen gibt es jetzt eine Verzögerung beim Übergang vom Liegen zum Ducken: Ihr Soldat kann für einen kurzen Moment nach dem Aufrichten seine Waffe nicht abfeuern. Außerdem wurde die Wurfweite von C4-Sprengstoff verringert. Einige Bugs hat der Entwickler Dice ebenfalls beseitigt. So soll nun der Rot/Blau-Fehler bei der Namenanzeige, bei dem

Spieler des eigenen Teams mit der Feindfarbe markiert wurden, endlich der Geschichte angehören. Zu guter Letzt entfernt der Patch etliche Absturzursachen. Auf unseren Rechnern lief **Battlefield 2** nach der Aktualisierung ohne Probleme, einige Internet-Foren berichten aber von gelegentlichen Abstürzen.

## Anstoss 2007

**Version: 1.03 (dt.)** Größe: 12 MB  
**Highlights:** viele Bugs behoben, kleinere Balance-Änderungen.

Rund einen Monat nach dem Erscheinen des Spiels hat Ascaron bereits den dritten Patch für **Anstoss 2007** veröffentlicht. Nachdem die ersten beiden Aktualisierungen die größten Fehler ausmerzten (Nachschuss im Elfmeterschießen, im Textmodus wurden die Tore zu früh angezeigt), nimmt das Update auf Version 1.03 weitere Verbesserungen vor. So werden die Fernsehgelder in der ersten Saison nicht mehr doppelt gutgeschrieben. Außerdem kann die KI künftig nach Transferschluss keine Spieler mehr verpflichten. Das Balancing hat Ascaron etwas verändert: Die Transferlogik, Spielergehälter und Prä-

mien wurden überarbeitet. Zudem herrscht bald eine angenehmere Stimmung in der Kabine, da sich das Verhältnis des Trainers zu den Spielern gebessert hat. Da viele Bugs beseitigt wurden, werten wir im Bereich Atmosphäre auf.

**Aufwertung Atmosphäre 5 → 6**



## Galactic Civilizations 2

**Version: 1.3 (int.)** Größe: 42 MB  
**Highlights:** Änderungen an der Gegner-KI, verbessertes Interface, Balance-Optimierungen, kleinere Bugs entfernt.



**Galactic Civilizations 2:** In Zukunft verhält sich die KI ein ganzes Stück cleverer und vorsichtiger.

Finden Sie **Galactic Civilizations 2** zu einfach? Dann ist der Patch auf Version 1.3 genau das richtige für Sie. Die KI verhält sich künftig selbst auf den leichten Schwierigkeitsstufen wesentlich intelligenter. So schätzen die Computergegner die eigene militärische Stärke realistischer ein und ziehen deshalb nicht mehr so leichtsinnig in den Krieg. Der Entwickler Stardock hat auch das Balancing überarbeitet: So hat der Moral-Wert der eigenen Bevölkerung künftig einen größeren Einfluss auf die wirtschaftliche Entwicklung des Spielers.

### PATCH-TICKER

**PREY:** Der erste Patch auf Version 1.1 bietet keine Neuerungen, entfernt aber einige Absturzursachen und kleinere Bugs. Außerdem hat Entwickler Human Head den Multiplayer-Browser überarbeitet.

**TITAN QUEST:** Das knapp 15 MByte große Update auf Version 1.15 verbessert die Performance auf schwächeren Systemen und geht einigen Bugs und Absturzursachen an den Kragen. Zudem korrigiert THQ etliche Fehler in den Quests.

| Dortmund                   |                             | 1. Spieltag, 1.Liga (A)    |  | ggg hjghjg |  |
|----------------------------|-----------------------------|----------------------------|--|------------|--|
| Verwaltung: 52.702.039 €   |                             | Dortmund                   |  | Stuttgart  |  |
| Tabelleplatz: 1. (A)       |                             | Dortmund                   |  | Stuttgart  |  |
| Tabelleplatz: 1. (A)       |                             | Dortmund                   |  | Stuttgart  |  |
| <b>Budgets</b>             |                             |                            |  |            |  |
| <b>Transferbudget</b>      | <b>Gehaltsbudget</b>        | <b>Angestelltenbudget</b>  |  |            |  |
| Budgetvorgabe: 8.280.000 € | Budgetvorgabe: 35.400.000 € | Budgetvorgabe: 3.760.000 € |  |            |  |
| Bisherige Einnahmen: 0 €   | Bisherige Ausgaben: 0 €     | Bisherige Ausgaben: 0 €    |  |            |  |
| Bisherige Ausgaben: 0 €    | Bisherige Ausgaben: 0 €     | Bisherige Ausgaben: 0 €    |  |            |  |
| Restbudget: 8.280.000 €    | Restbudget: 35.400.000 €    | Restbudget: 3.760.000 €    |  |            |  |
| <b>Jugendbudget</b>        | <b>PR-Budget</b>            | <b>Baubudget</b>           |  |            |  |
| Budgetvorgabe: 2.540.000 € | Budgetvorgabe: 910.000 €    | Budgetvorgabe: 4.500.000 € |  |            |  |
| Bisherige Einnahmen: 0 €   | Bisherige Ausgaben: 0 €     | Bisherige Einnahmen: 0 €   |  |            |  |
| Bisherige Ausgaben: 0 €    | Bisherige Ausgaben: 0 €     | Bisherige Ausgaben: 0 €    |  |            |  |
| Restbudget: 2.540.000 €    | Restbudget: 910.000 €       | Restbudget: 4.500.000 €    |  |            |  |

**Anstoss 2007:** Das Angestelltenbudget wird künftig korrekt angezeigt.