TOTAL SURREAL!

Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen ____ 144
Mod-News: ____ 146
Kreeds Climbing ____ 146
Elvenstar 2 ____ 146
7th Serpent: Crossfire ____ 146
Empires ____ 147
GameStar Clanliga ____ 148
Kontrollbesuch: Galactic Civilizations 2 ____ 151
Patch-Tests ____ 152
Tipps & Tricks ____ 155
Taktiken: Elder Scrolls 4: Oblivion ____ 159

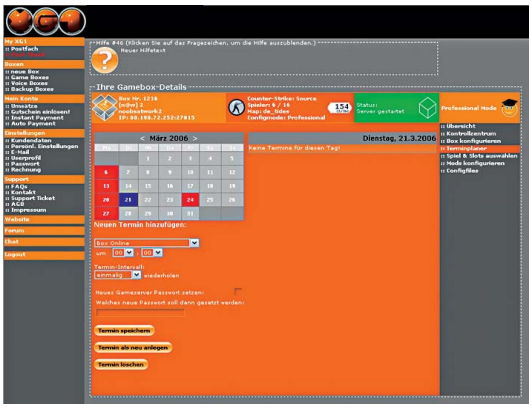
Stellen Sie sich jetzt mal bitte Luis Trenker vor. Luis Trenker? Also den werden Sie ja wohl kennen! Nicht? Na gut, Luis Trenker war zu Schwarzweißfilm-Zeiten unser Mann in den Bergen. Der Trenker Luis und seine markante Nase haben quasi jeden Alpengipfel vor laufender Kamera bestiegen. Okay, nun haben Sie Herrn Trenker im Kopf. Nun nehmen Sie noch **Half-Life 2** dazu und entfernen alles aus dem Spiel. Alle Waffen, alle Gegner, alles! Luis Trenker plus **Half-Life 2** ohne alles ergibt **Kreedz Climbing**. Das ist eine völlig schräge Modifikation, in der es – na? – genau, in der es nur ums Klettern geht. Mehr dazu finden Sie in unserer Mod-Rubrik. Und weil wir es gerade hier so schön surreal haben, verweise ich noch fix auf ein flauschiges Küken mit drei Waffen, das besser nicht (!) auf rote Kisten schießt, damit die aber trotzdem umkippen und sich in weiße Kisten verwandeln. Sie wollen mehr dazu erfahren? Das Freeware-Spiel **Kumoon** bringt Licht ins Dunkel.

➤ **DVD:** Day 14 (Half-Life 2)

XG1-GAMESERVER

Wenn Sie schon immer einen eigenen Spieleserver für Counterstrike und Co. einrichten wollten, aber keinen Zweitrechner dafür opfern können, dann sind die mietbaren Online-Server des Nürnberger Anbieters XG-1 eine Alternative.Wenn Sie Ihren Server nur ab und zu benötigen, können Sie ihn über das Web-Interface abschalten, es fallen dann keine Tagesgebühren (ca. 1 Euro/Tag) an. Das geht auch über einen Zeitplaner (Scheduler), mit dem Sie Start- und Stoppzeiten individuell festlegen können. Bestimmte Konfigurationen und Passwörter lassen sich auch gleich einbinden, so steht der Server zum Beispiel für Clanwars immer absolut pünktlich und richtig eingestellt zur Verfügung.

Zurzeit stehen 22 Spiele in der Auswahlliste, die Sie jederzeit wechseln können. Nachmittags **Counterstrike** und abends **Quake 4**? Kein Problem. Nach wenigen Minuten ist Ihre Gamebox mit dem neuen Spiel ausgestattet und es kann losgehen.



Zeitgesteuertes Ein- und Ausschalten – ideal für **Clanwars**.

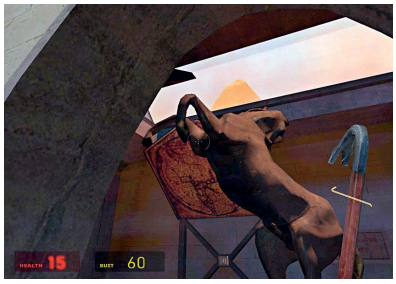
Das **Web-Interface** bietet schnellen und unkomplizierten Zugriff auf Ihre Gameboxen.

Neben häufig gespielten Multiplayer-Hits wie **Counterstrike**, **Call of Duty 1** & **2** oder **Medal of Honor** finden sich auch ein paar Klassiker wie **Operation Flashpoint** sowie **Enemy Territory** im Angebot. Laut dem Anbieter wird das Programm laufend um neue Multiplayer-Titel erweitert.

Großen Wert legten die Programmierer in der einjährigen Entwicklungszeit auf leichte Handhabung und Bedienbarkeit der Web-Oberfläche. Selbst Einsteiger, die sich noch nie mit einem Gameserver beschäftigt haben, bekommen ein Spiel binnen weniger Minuten zum Laufen. Zahlreiche Einstellhilfen und die automatische Einbindung von Mods und Admin-Werkzeugen ermöglichen die Konfiguration eines Servers in wenigen Augenblicken. Wer häufig sein Spiel wechselt, sichert sich seine Konfiguration in so genannten Backup-Boxen, die Einstellungen, Mods und Zusätze eines Servers zuverlässig speichern. Auch an Clans wurde gedacht. Voice-Boxen zur problemlosen Kommunikation zwischen den Spielern sind schon für wenige Cent pro Tag zu haben. Zur Zeit gibt es Voice-Boxen mit **Teamspeak2**; **Ventrilo** soll in wenigen Wochen verfügbar sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D62

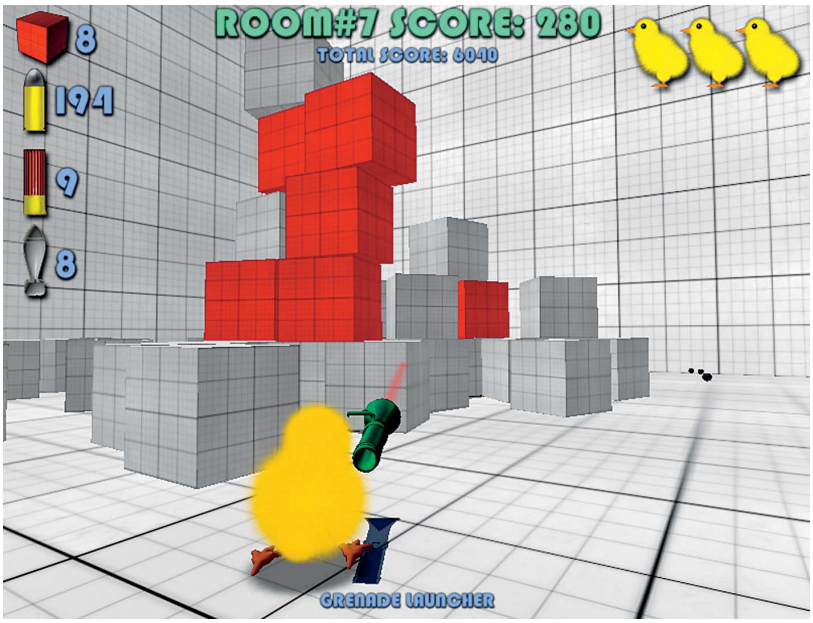
HALF-LIFE 2 DAY 14



Day 14 ist eine Art Myst in Half-Life 2.

Day 14 ist eine Singleplayer-Map der anderen Art, denn sie verändert die Story des ursprünglichen Spiels. Erinnern Sie sich an die Stelle ziemlich zu Beginn von **Half-Life 2**, in der Gordon nach seinem ersten unschönen Zusammentreffen mit anschließender Ohnmacht von Alyx gerettet wird? Nun nehmen Sie einfach an, Alyx sei nie aufgetaucht. Gordon wurde stattdessen in eine Forschungsstation der Combine verschleppt, wo man ihn 13 Tage auf Herz und Nieren medizinisch untersucht. Am 14. Tag jedoch kann er entkommen. Die Zellentür ist offen, überall liegen tote Combine, und ein verdächtig bekannter Mann im Anzug verschwindet hinter der nächsten Ecke. Doch dann wird es seltsam. Ist die neue Freiheit am Ende gar keine? Ist alles nur ein weiterer Test der Aliens, in dem es um Gordons Intelligenz geht? Der Verdacht drängt sich auf, erinnert doch vieles in **Day 14** an die Welt eines Adventures à la **Myst**: Die Architektur wirkt surreal, und Gordon muss kleine Rätsel lösen, um etwa an die Gravity Gun zu kommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D62



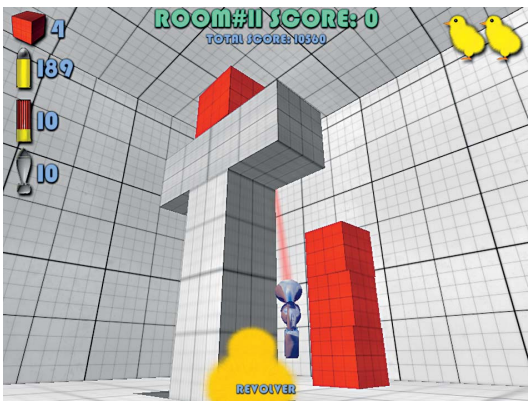
Mit Waffen und Grips müssen Sie die **roten Kisten** in weiße verwandeln. Das gibt Punkte!

FREEWARE-SPIEL KUMOON

Seit dem Jamba-Küken hat wohl jeder Fernseh-Zuschauer ein etwas zerrüttetes Verhältnis zu kleinen gelben Flauschbällen. Mit **Kumoon**, einer Mischung aus Knobelei, Geschicklichkeit und einigen Bleipusten können Sie Ihre Liebe zum Jungfedervieh wieder beleben. Doch darin wird nicht **Moorhuhn**-mäßig auf Tiere geschossen! Ihre Aufgabe ist es, mit Kugeln und Küken gemeingefährliche rote Kisten in harmlose weiße zu verwandeln.

Huhn gegen Kiste

Sie steuern das Federvieh durch insgesamt 39 Räume, in denen rote Kisten stehen. Ihre Aufgabe ist es, die Kisten umzuschubsen, um sie weiß zu färben. Problem: Sie dürfen die Quader nicht direkt berühren!



Rote Kisten auf **Emporen** gehören möglichst clever abgeschossen!

Das Küken verfügt dafür über drei Waffen (Pistole, Schrotflinte und Granatwerfer). Blind umballern geht aber auch nicht, denn Sie heimsen bei jedem (bis auf den ersten) Schuss Strafpunkte ein. Wenn Sie jede Kiste einzeln umschießen, rutscht das Konto zu schnell ins Minus. Bonuspunkte hingegen bekommen Sie, sobald Sie Ihre Pistolenkugel über Bande spielen, also nicht direkt auf die Quader zielen. Ein Level ist bestanden, sobald das Punktekonto mindestens Null anzeigt, wenn sich Straf- und Bonuspunkte ausgeglichen haben.

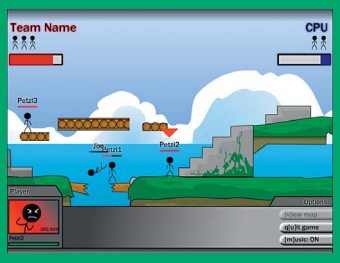
Zu Beginn sind die Aufgaben noch recht simpel. Da wollen einfach nur Türme aus roten Kisten umgeschmissen werden. Es reicht dann, den untersten Quader anzuschießen und mit dem Küken gegen die nun ungefährliche, weil weiße Kiste zu laufen. Besser ist es jedoch, das Geschoss vorher zumindest einmal von der Wand abprallen zu lassen. Zwei Abpraller gelingen Ihnen etwa, wenn Sie mit dem Küken hochfliegen (rechte Maustaste) und die Pistole so ausrichten, dass Ihr Geschoss zuerst gegen die Wand, dann auf den Boden und erst im Anschluss gegen die Quader knallt. Später jedoch wird es um einiges kniffliger, die Kisten stehen auf Emporen oder sind in die Wände eingelassen und sind so schwieriger zu erreichen. Gehirnschmalz und Ideenreichtum sind gefordert. Fazit: Gelungene Kurzweil mit Denkanspruch. PET WR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D41

NETZ-NEWS

TERRITORY WAR

Stellen Sie sich einfach **Worms** vor, nur mit weniger Grafik, weniger Waffen und ohne zerstörbares Gelände. Und ohne Würmer, aber mit Strichmännchen. Im kurzweiligen Flashspiel **Territory Wars** treten, schießen und sprengen Sie rundenweise die gegnerische Mannschaft weg. Dabei kann ein Team aus bis zu fünf Schmalspursoldaten bestehen. Das macht tatsächlich Spaß, auch wenn die KI zuweilen ernstzunehmende Aussetzer hat und sich dann buchstäblich selber wegpustet.



Statt Würmern geht es **Strichmännchen** rundenweise an den Kragen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D39

UNREAL FLASH

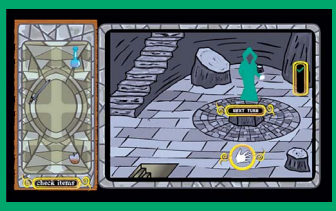
Eigentlich fehlt im Namen **Unreal Flash** das »Tournament«, denn mit der Alienhatz von **Unreal** hat das kleine browserbasierte Spielchen nichts zu tun. Stattdessen sammeln Sie wie in **Unreal Tournament** Waffen auf und ballern NPCs nieder, die ebenso Waffen aufsammeln und ihrerseits versuchen, Sie umzuholzen. Die Steuerung ist recht simpel, da das Programm zweidimensional bleibt. Sie laufen also nur nach rechts und links oder springen nach oben und unten. Lediglich die Fadenkreuz-Justierung über die Maus ist etwas ungenau und zu Beginn verwirrend. Dennoch ist **Unreal Flash** ein ganz netter Zeitvertreib zwischen dem ersten und zweiten quengeligen Anruf des Chefs.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D38

In kleinen **Arenen** ballern Sie zweidimensional im Unreal-Stil.

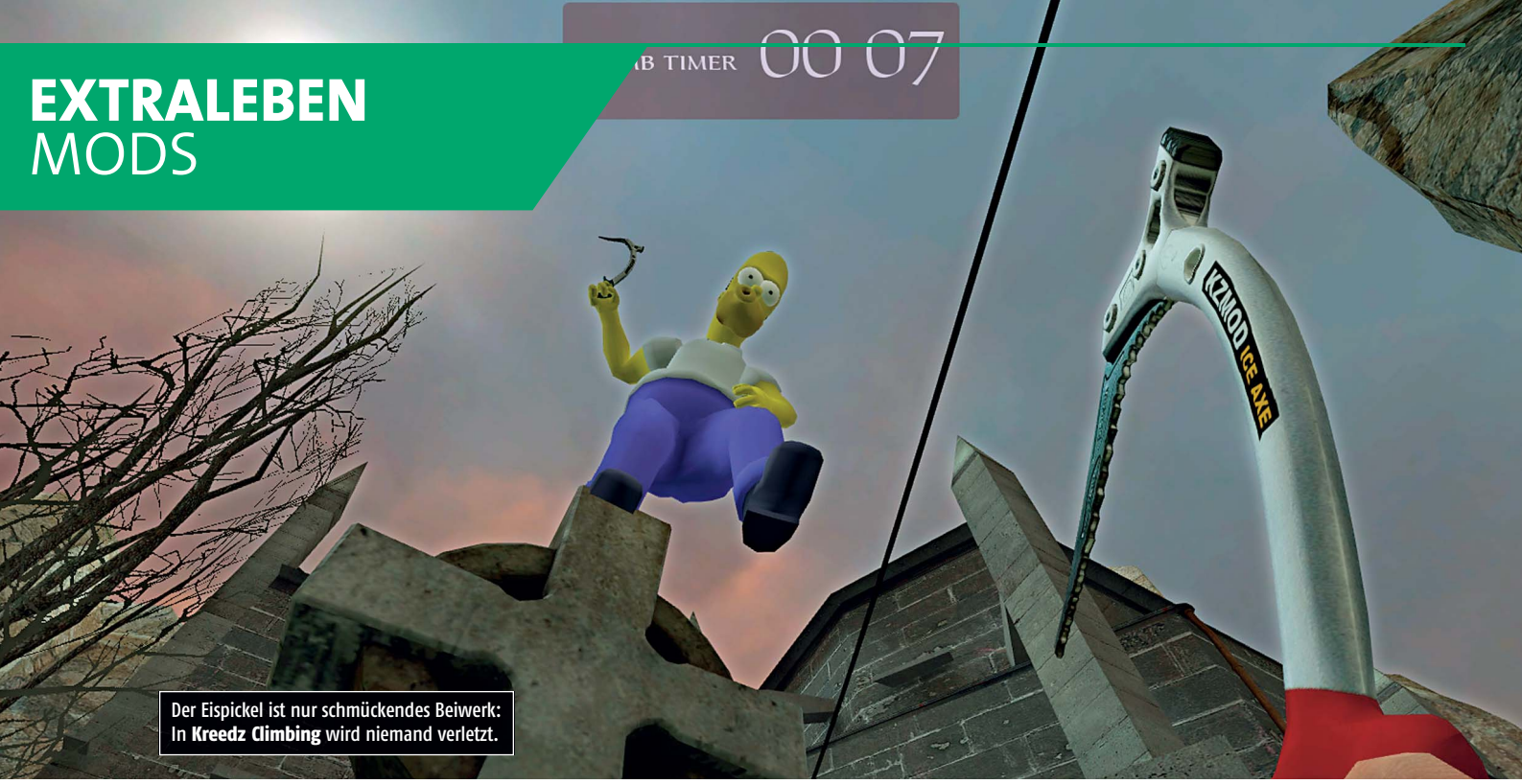
TOWER

Ein Knochen ist alles, was Sie zunächst im Kerker des Turms finden. Den bauen Sie als Sprosse in eine kaputte Leiter ein und – schwupps – geht es ins Erdgeschoss des Adventures **Tower**. Nach und nach sammeln Sie weitere Gegenstände wie Schwert, Eimer oder Zahnrad. Wenn Sie Ihre Beutestücke geschickt einsetzen, gelangen Sie aufs Turmdach, wo Sie gegen einen Geist eine Runde »Stein, Schere, Papier« gewinnen müssen. Haben Sie das geschafft, schenkt er Ihnen zur Belohnung den Schlüssel zur Schatztruhe. Das Spiel ist zwar recht kurz, aber dafür sehr unterhaltsam. Lediglich das Abgrasen des Bildschirms auf der Suche nach neuen Gegenständen nervt etwas.



Am Ende müssen Sie noch gegen einen Geist in **Stein, Schere, Papier** antreten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D37



Der Eispickel ist nur schmückendes Beiwerk: In **Kreedz Climbing** wird niemand verletzt.

➤ **DVD:** Kreedz Climbing Beta 1.0 (Half-Life 2)

HALF-LIFE 2
KREEDZ CLIMBING

Der Bär groovt! Nein, falsch, der Berg ruft! Die Skisaison ist zwar vorbei, dafür wird nun geklettert. Für alle, denen die Alpen zu weit weg und Berge und große Höhen ohnehin irgendwie zu gefährlich sind, gibt's die **Kreedz Climbing**-Mod für **Half-Life 2**. Hier kraxeln Sie Steilwände, Bauwerke oder einfach nur bizarre Hindernisparcours hinauf. Eigentlich hüpfen Sie mehr, als dass Sie klettern: Mit komplizierten Seitwärts- und Ducksprüngen hangeln Sie sich von Mauersims zu Mauersims. Wie das genau funktioniert, erklärt ein ausführliches Tutorial. Statt gegen Monster oder Soldaten kämpfen Sie in **Kreedz Climbing** nur gegen die Zeit: Zu Beginn der 23 Parcours schalten Sie eine Stoppuhr an und versuchen, den jeweiligen Streckenrekord zu brechen. So harmlos **Kreedz Climbing** auch anmutet, gewisse Gesundheitsrisiken verbergen sich doch in der Kletter-Mod: Wenn der komplizierte Kurvensprung auch beim zehnten Mal daneben geht, hat so manch ein GameStar-Redakteur schon Zähne in der Tischkante gelassen. Dafür ist die Genugtuung umso größer, wenn Sie schließlich das Ziel erreichen. Außerdem können Sie jederzeit Speicherpunkte platzieren, an die Sie ruckzuck zurückversetzt werden, sollten Sie am rettenden Felsvorsprung vorbeirauschen. Dank großer und treuer Fangemeinde ist mit jeder Menge frischer Maps zu rechnen.

KREEDZ CLIMBING
Kletter-Mod für Half-Life 2
www.kreedz.com QUICKLINK: D76
VERSION Beta 1.0 **GRÖSSE** 136 MByte

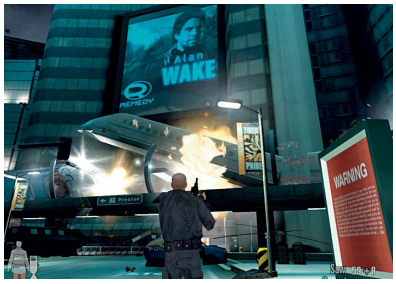
SCHLACHT UM M. 2
ELVENSTAR 2

Elvenstar: neue **Helden** für Mittelerde.

Kennen Sie das? Sie haben gerade in einer wilden **Schlacht um Mittelerde**, zweiter Teil, all Ihre Truppen auf den Feindhelden gehetzt und ihn unter schweren Verlusten ins Jenseits befördert. Doch ein paar Minuten später spaziert der Kerl wieder rotzfrech um die nächste Ecke und dezimiert Ihr trauriges Häufchen Armee erneut! Wer tot ist, sollte tot bleiben, dachten sich die Entwickler von **Elvenstar 2**. Deswegen können Spieler in dieser Modifikation für **Schlacht um Mittelerde 2** gefallene Helden nicht wiederbeleben. Damit Ihnen die Heroen nicht ausgehen, haben die Modder noch ein paar zusätzliche Recken pro Fraktion entworfen. Galadriel und Sauron kämpfen nun für Sie, ohne dass Sie vorher den Einen Ring auftreiben müssen. Allerdings verbrauchen Legolas und Co. nun mehr Kommandopunkte. So gewinnen die übrigen Einheiten im Spiel an Bedeutung.

ELVENSTAR MOD 2
Helden-Mod für Schlacht um Mittelerde 2
www.elvenstar.de/EM2/ QUICKLINK: D77
VERSION 2.0 **GRÖSSE** 52 MByte

MAX PAYNE 2
7TH SERPENT: CROSSFIRE



Supersoldat Pryce macht in der Mod Rabbatz.

Frühe Prototypen einer viel versprechenden Produktreihe weisen meist noch einige Macken auf. Damon Pryce, der erste genetisch optimierte Soldat, ist zumindest äußerlich noch weit von der Perfektion entfernt: Glatze, Nackenspeck, Bierbauch. Doch Pryce bewegt sich schneller als jeder normale Mensch und steckt selbst großkalibrige Geschosse locker weg. In **7th Serpent: Crossfire** für **Max Payne 2** erleben Sie seinen ersten Einsatz: Pryce soll einen Industriellen beseitigen. Dabei ballert er sich in verlängerter Bullet Time durch Horden von Sicherheitskräften und Polizisten. Schließlich bekommt er's sogar mit Panzern und Helis zu tun. Atempausen gibt's dabei nur in kurzen, aber schicken Zwischensequenzen. **Crossfire** dient als Auftakt zum **7th Serpent**-Gesamtwerk: In späteren Episoden werden Sie in die Rolle des siebten Supersoldaten-Prototypen schlüpfen.

7TH SERPENT: CROSSFIRE
Singleplayer-Mod für Max Payne 2
www.7thserpent.com QUICKLINK: D78
VERSION Episode 1 **GRÖSSE** 160 MByte

Der gegnerische Soldat hat seinen **Jeep** direkt vor unserer Nase geparkt. Im Hintergrund: die Feindbasis.

HALF-LIFE 2 EMPIRES

Der Commander-Modus von **Battlefield 2** unterfordert Sie? Während Sie UAV-Drohnen und Artillerieschläge einsetzen, laufen Sie aus purer Langeweile mit Ihren Mannen übers Schlachtfeld? Dann brauchen Sie eine neue Herausforderung – dann brauchen Sie **Empires** für **Half-Life 2**. Ähnlich wie in der beliebten **Natural Selection**-Mod des Vorgängers treten hier zwei Teams gegeneinander an, und jedes wird von einem Commander angeführt. Der scheucht seine Untergebenen über die großen, abwechslungsreichen Schlachtfelder, weist Ziele zu, spioniert den Gegner aus oder lässt Artillerie niedergehen – soweit also ganz wie in **Battlefield 2**. Der **Empires**-Kommandant hat indes noch viel mehr zu tun: Er baut für seine Truppen eine Basis.

Artillerie feuert über große Distanzen.

Aus der Vogelperspektive, ganz wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Der Commander errichtet an heiß umkämpften Rohstoffdepots Raffinerien, mit denen sein Team Geld verdient. Das investiert er in Munitionsdepots, Radaranlagen oder Fahrzeugfabriken. Die spucken zunächst nur simple Jeeps oder Truppentransporter aus – will die Mannschaft mit schwerem Gerät ins Feld, muss der Anführer die notwendigen Technologien erforschen: Flugzeuge, Artillerie, mehrere Arten verbesserter Geschütze, Motoren oder Chassis. Daraus können die Spieler individuelle Vehikel zusammenbauen, zum Beispiel einen schweren Panzer mit Doppelgeschütz und Maschinengewehren; sogar die Waffen für den Beifahrer sind wählbar. Doch auch die Bodentruppen sind kampfstark. Vier Klassen gibt's in **Empires** – Scharfschützen, Pioniere, Sturmsoldaten und Grenadiere. Die können sich ihre Schießprügel aus einem breiten Arsenal aussuchen und mit gewonnener Erfahrung, etwa durch Abschüsse, neue Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit erlernen. Wer zuerst ins Commander-Fahrzeug steigt, hat den Chef-Job, unabhängig vom eigenen Rang. Ein Abstimmungssystem fehlt bislang. ROB PET FAB

EMPIRES

Commander-Mod für Half-Life 2

www.empiresmod.com QUICKLINK: D80

VERSION 1.02 Beta **GRÖSSE** 425 MByte

INCOMING

OPERATION PEACEKEEPER 2

In **Operation Peacekeeper** beharken sich seit Jahren (**seit Battlefield Vietnam**, um genau zu sein) deutsche und serbische Truppen auf dem Balkan. Derzeit arbeiten die Programmierer an einer Nachfolge-Mod für **Battlefield 2** – und machen mit ihren seit jeher detailverliebten Modellen sogar Entwicklerstudio DICE Konkurrenz. Der Tiger, der neue Hubschrauber aus dem Booster-Pack Euro Force, sieht in **Operation Peacekeeper 2** schon jetzt besser aus als im zehn Euro teuren Addon.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D82

Ein deutscher **Tiger-Hubschrauber** in Operation Peacekeeper 2.

AGE OF CHIVALRY

Katapulte, Burgen, Belagerungen, Ritter! Die gibt es echt zu selten abseits von »Ich echtzeit-strategie mich mal durch die Jahrhunderte«-Spielen. Deswegen bastelt ein internationales Team nun an **Age of Chivalry**, einer ambitionierten Komplettumwandlung (Total Conversion) zu **Half-Life 2**. Der Clou daran: Es soll kein Singleplayer-, sondern ein Multiplayer-Titel werden und trotzdem storybasiert sein. Das klingt wie Burgenbelagerung in **Dark Age of Camelot** – und das wäre schlicht toll. Neben dem Spielmodus mit Geschichte sollen noch Last Man Standing, Last Team Standing und Team Deathmatch wählbar sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D81

Age of Chivalry: Mittelalter mit der Grafik von Half-Life 2.

BATTLEFIELD 40K

Vor mehreren Monaten haben wir Ihnen bereits eine **Warhammer 40.000**-Mod vorgestellt, damals noch für **Battlefield 1942**. Die sah zwar schon prima aus, aber da kannte man ja auch **Battlefield 2** noch nicht. Mittlerweile hat das Team auf den Shooter-Nachfolger umgesattelt und präsentiert Schlachten zwischen Space Marines, Imperialer Garde, Eldar, Tau, Orks und Chaos Space Marines demnächst in zeitgemäßer Optik. Bleibt zu hoffen, dass die Neuauflage von **Battlefield 40k** nicht wie der Vorgänger im Alpha-Stadium stecken bleibt – etwa, weil die Modder zwischenzeitlich zu **Battlefield 2142** wechseln.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D83

Das Wochenende am 8. und 9. April stand ganz im Zeichen der gemeinsamen Finals der Teufel GameStar-Liga und der AOL-WWCL in der Dortmunder Westfalenhalle. Wir sagen Ihnen, was dort los war.

➤ DVD: Video-Special LAN-Finals

Rund 250 der besten E-Sportler aus ganz Deutschland, Österreich und der Schweiz trafen sich am Wochenende vom 8. bis 9. April in Dortmund. Die Westfalenhalle 3B war der Schauplatz für die Finals der Teufel GameStar Clanliga und der AOL-WWCL Season 9. Im Verlauf des Turniers standen 104 Matches auf dem Programm, fast zwei Drittel davon wurden am Samstag gespielt. In den GameStar-Finals ging es um die Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Tactical Ops**, **Fifa 06** und **WarCraft 3** (2on2). Die AOL-WWCL trug ihre Finals mit **Counterstrike: Source**, **Pro Evolution Soccer 5**, **WarCraft 3** (1on1) und **Battlefield 2** (8on8) aus.

Viele Turnierspiele wurden **live auf der Bühne** kommentiert.

mouse beobachtet den nächsten **Gegner** dangerous Regeneration.

Der Samstag

Für 9.00 Uhr früh waren die ersten Spiele an diesem Tag angesetzt. Den Beginn machten **Tactical Ops** und **WarCraft 3**. *Deutschlands kranke Horde*, *Geh aB*, *murder _eath kiLL`core64* und *Alliance of Justice* setzten sich in der ersten **TO**-Runde ohne große Probleme durch. Bei **WarCraft 3** qualifizierten sich *mousesports*, *n! Faculty*, *SK Gaming* und *starComa.Tagan* für die nächste Runde.

Gegen 12.00 Uhr, fast zeitgleich mit den Counterstrikern, betraten die ersten **Fifa**-Spieler den virtuellen Rasen. Kurz zuvor kam die Nachricht, dass *hero* und *styla* nicht am Turnier teilnehmen können, sie mussten ihrem Fußballverein bei einem wichtigen Abstiegsspiel zur Verfügung stehen. So gingen die ersten Runden bei **Fifa** etwas entspannter über die Bühne, waren doch mit der Absage zwei der Favoriten aus dem Rennen.

Das restliche Feld teilten sich zwei Clans: *Alternate aTTax* und *mTw*. Alle ihre Spieler konnten sich entweder durch Sieg oder Defaultwins in die nächste Runde schießen, und so kam es bereits um 13.30 Uhr zu zwei claninternen Duellen. *mTw|danielinho* schickte seinen Teamkameraden *Chocoyote* in die Verliererrunde, und *Jul* von *Alternate aTTax* tat das gleiche mit seinem Kollegen *dEnNiZ*.

Überraschung bei Counterstrike

Titelverteidiger *mousesports* macht gleich zu Beginn des Wettbewerbs eine Pause. Ihr Gegner *EFF-Kult* trat nicht an und brachte *mouse* somit kampflos eine Runde weiter. Die Teams von *mystical lambda*, *team64.AMD* und *monsters* zogen kurze Zeit später erfolgreich nach.

Den durch die lange Wartezeit anscheinend aufgestauten Skill bei *mouse* bekam *monster* in der nächsten Runde zu spüren. Mit einem klaren 16:02 schickten die Mäuse die Gegner aus Österreich erstmal zum Ausruhen in das Lower Bracket. Genauso machte es *Team64* mit *mystical lambda*. Und somit kam es im Winner Bracket bereits zu einem vorgezogenen Finale: *mousesports* gegen *Team64.AMD*. Und das hatte es in sich. Mit einem furiosen Start legte *Team64* die erste Halbzeit mit 9:6 zu den Akten. Auch in der zweiten Hälfte des Spiels wurde es nicht besser für *mouse*, sie holten nur noch einen Rundengewinn und mussten mit einer 7:16-Niederlage in das Lower Bracket.

Gegen 18.00 Uhr waren alle Spiele des Tages durch, es blieben nur die jeweils

Teufel AMD SAPPHIRE HIS Teufel AMD SAPPHIRE

Großer Besucherandrang im **Zuschauerbereich** der LAN-Finals.

besten vier Teams oder Spieler aus den jeweiligen Disziplinen übrig.

Der Final-Sonntag

Der frühe Vormittag gehörte ganz den Fußballern von **Fifa 06**. Bereits um 10.30 Uhr startete das Finale, bestritten von *Alternate aTTax|Jul* und *mTw.ATI|Chocoyote*, der sich über *aTTax|dEnNiZ* und Clankollegen *danielinho* durch das Lower Bracket gekämpft hatte. Das glücklichere Händchen hatte allerdings *Jul*, der mit 2:0 den Titel für sich und seinen Clan *Alternate aTTax* holen konnte.

Nach der Mittagspause waren dann die **WarCraft 3**-Spieler an der Reihe. Hier war das Finale eine Neuauflage der dritten Runde im Winner Bracket. *Spell* und *HasuObs* von *mousesports* konnten *SK Gaming 06 auch* ein zweites Mal besiegen und holten sich, mit nur einem einzigen Mapverlust während des ganzen Turnierwochenendes, den Sieg im hart umkämpften **WarCraft 3: The Frozen Throne**-Wettbewerb.

Ab 14.30 Uhr waren die Finals für **Tactical Ops** und **Counterstrike 1.6** angesetzt. Den Anfang machte **TO**, bei dem sich Titelverteidiger *DkH* durch das Winner Bracket spielen konnte. Sie trafen auf das Überraschungsteam dieser Saison, *Alliance of Justice*, die sich schon im Verlauf der Spielzeit durch gute Ergebnisse bemerkbar machten. In einem regelrechten Krimi mit mehrfachen Verlängerungen hatte dann aber doch der Favorit die Nase vorne. *Deutschlands kranke Horde* holte sich den **TO**-Titel mit einem 13:11.

Die Revanche

Der Höhepunkt des Nachmittags, das **Counterstrike**-Finale, hatte allerdings mit ein paar Schwierigkeiten zu kämpfen. *Team64.AMD* wurde durch eine Fehlinformation viel zu spät in die Halle bestellt, und so verzögerte sich der Beginn des Endspiels bis 15.45 Uhr. Doch dann ging alles ganz schnell. Binnen weniger Minuten zogen *mousesports* auf der ersten Karte auf und davon und konnten diese bereits nach knapp 30 Minuten mit 12:03 für sich entscheiden. Die Gegenwehr von *Team64.AMD* wurde in der zweiten Map noch einmal sichtbar geringer, und so ging das Finalspiel mit einem deutlichen 16:04 an *mousesports*.

Mit der Siegerehrung auf der Hauptbühne gingen die 10. GameStar-Finals und die 9. Season der AOL-WWCL-Liga gegen 18.30 Uhr zu Ende. GameStar gratuliert allen Gewinnern und bedankt sich für die Unterstützung durch die Admins der AOL-WWCL und der Teufel GameStar-Clanliga. Bis zum nächsten Finale!

Full House am Samstag: die **Gaming Area**.

mousesports.wc3: HasuObs und Partner Spell.

monster.at – die Vertreter **Österreichs** bei CS 1.6.

mousesports beim **Counterstrike 1.6-Finale**.

ALLE GEWINNER

GAMESTAR CLANLIGA (GSL)

Counterstrike 1.6

Platz 1:	mousesports.Levicom
Platz 2:	Team64.AMD
Platz 3:	dangerous Regeneration
Platz 4:	High FiDelity
Platz 5/6:	monsters
	mystical lambda
Platz 7/8:	lemon Crew
	EFF-Kult (Absage)

WarCraft 3 (2on2)

Platz 1:	mousesports WarCraft 3
Platz 2:	SK Gaming 06
Platz 3:	n! Faculty e.V.
Platz 4:	starComa.Tagan
Platz 5/6:	Team bEing
	AoD.FH-Salzburgerland
Platz 7/8:	Identity Gaming
	DkH.Wc3

Tactical Ops

Platz 1:	Deutschlands kranke Horde
Platz 2:	Alliance of Justice
Platz 3:	murder Death kiLL`core64
Platz4:	Geh aB Clan TO-Squad
Platz 5/6:	infect
	team.noChance
Platz 7/8:	xplosionZ
	LuNa

Fifa 06

Platz 1:	ALTERNATE aTTaX | Jul
Platz 2:	mTw.ATI|Chocoyote
Platz 3:	mTw.ATI|danielinho
Platz 4:	ALTERNATE aTTaX | dEnNiZ
Platz 5/6:	EFF-KULT|zookY
	ALTERNATE aTTaX | gamerno1
Platz 7/8:	SK|hero (Absage)
	SK|styla (Absage)

AOL-WWCL

Counterstrike: Source

Platz 1:	animosity
Platz 2:	CSS inside
Platz 3:	ALTERNATE aTTaX
Platz 4:	BHK

Battlefield 2

Platz 1:	Team Dignitas
Platz 2:	High FiDelity BF2.de
Platz 3:	Pain is Coming
Platz 4:	Stosstrupp Steiner

Pro Evolution Soccer 5

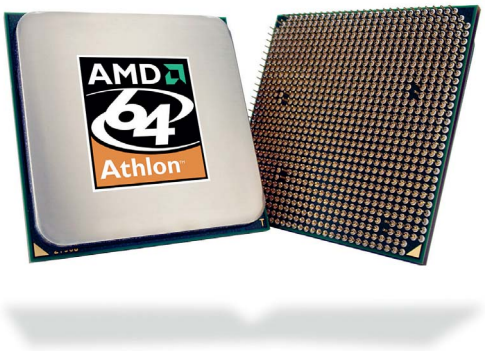
Platz 1:	ocr*KingChris
Platz 2:	ocr*Link
Platz 3:	Ravager
Platz 4:	Shinji@DkH.Keyweb

WarCraft 3 (1on1)

Platz 1:	SK.Miou
Platz 2:	AoD.FH-Firestrike
Platz 3:	mymF.Ahriman
Platz 4:	Qpool-Thomas

HIS Teufel AMD SAPPHIRE OCG HIS Teufel AMD SAPPHIRE

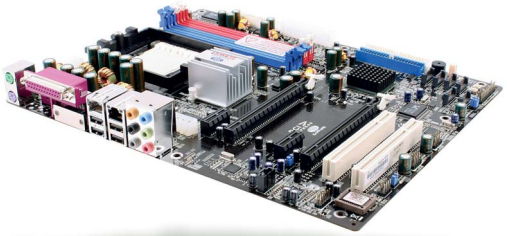
DIE PREISE DER GAMESTAR LAN-FINALS APRIL 2006



PLATZ 1:

AMD ATHLON 64 PROZESSOR 4000+

Der neue **AMD Athlon 64** Prozessor für den Sockel 939 bietet dank Dual-Channel-Speicherinterface und seiner leistungsfähigen Architektur hohe Performance in High-End-PC-Systemen bei gleichzeitig reduzierter Verlustleistung gegenüber älteren Modellen. Der Prozessor basiert auf der **AMD64**-Technologie, einer bahnbrechenden Architektur, die 64-Bit-Technologie auf der x86-Plattform ermöglicht. Der **AMD Athlon 64**-Prozessor bringt damit modernste 64-Bit-Technologie in den Desktop- bzw. Workstation-PC. Unter anderem für den AMD Athlon(tm) 64 Prozessor gewann AMD bei der GameStar-Leserpreisverleihung »Spiel des Jahres 2005« den Preis für den besten Hardware-Hersteller des vergangenen Jahres.



PURE CROSSFIRE PC-A9RD580 ADVANTAGE

Das Motherboard **Sapphire Pure Crossfire Advantage** baut auf der gleichen erfolgreichen Architektur auf und bietet Systemintegratoren die kostengünstigste Lösung für ein Hochleistungssystem mit 2 Grafikkarten und einem **AMD Athlon 64**-Prozessor. Auch hier werden zwei 16-lane PCI-Express-Steckplätze sowie zwei PCI-Express x1-Anschlüsse und zwei PCI-Steckplätze unterstützt. Integriert auf dem Motherboard sind eine Netzwerkkarte für Gbit und 10/100 LAN, vier SATA-I + zwei SATA-II-Anschlüsse und zwei Anschlüsse ATA133, acht USB-Anschlüsse USB 2.0 und ein Parallelanschluss. Mit der auf der Hauptplatine vorhandenen Soundkarte für acht Kanäle und SPDIF stellt dieses Motherboard die bestmögliche, integrierte und daher kostengünstige Lösung für ein duales Grafiksystem mit AMD-Prozessor dar.

PLATZ 2:

DIE PREISE FÜR DEN 2. PLATZ WURDEN UNS FREUNDLICHERWEISE VON XG1-GAMESERVER GESTIFTET.

- Logitech G5 Maus
- Plantronics Gamecom Pro1 Headset
- Logitech G15 Gaming Tastatur
- mTw Mauspad

XG1 Gameserver
Einen flüssig laufenden Server können auch Einsteiger in 5 Minuten problemlos bei **XG1** zum Laufen bringen. Die Nürnberger Firma hat über ein Jahr an einer neuen Art Gameserver entwickelt. **XG1** bietet Gameserver, die sich komplett mit wenigen Klicks über ein Webinterface konfigurieren lassen. Und sie kosten nur einen Bruchteil bisheriger Gameserver, unter anderem weil sie tagesgenau abgerechnet werden und Spielewechsel nichts kosten. So kann man auf einem Server Nachmittags Quake und Abends CS:S spielen. Auch mit vorkonfigurierten Mods und Einstellungen, die in einem Backup abgelegt werden können.

PLATZ 3:

HIS X1600PRO ICEQ 256MB DDR2 PCIE

Die **HIS Radeon X1600 Pro IceQ** ist eine exzellente PCI-Express Grafikkarte mit dem schnellen Grafik-Chipsatz Radeon X1600 Pro von ATI. Die neue ATI Avivo-Technologie optimiert die Bildqualität und Performance von Video- und Multimedia-Anwendungen ganz erheblich. Die **HIS Radeon X1600 Pro IceQ** bietet mit 12 Pixel-Pipelines, einer 128-Bit-Speicheranbindung und hohen Chip- und Speichertaktraten eine hohe 3D-Performance, die zum Beispiel für moderene DirectX-9-Spiele mehr als ausreichend ist. Die auf der Grafikkarte installierte Kühlkonstruktion „IceQ« ist eine innovative Entwicklung des erfolgreichen Herstellers HIS aus Hong-Kong. Die IceQ-Konstruktion ermöglicht nicht nur eine besonders leise Kühlung, sondern verhindert durch den rückwärtigen Ausgang auch einen möglichen Wärmestau im PC.

WR

Teufel AMD SAPPHIRE XG1 HIS Teufel AMD SAPPHIRE XG1

Kontrollbesuch: Galactic Civilizations 2

BETRUG IM ALL?

Schummelt die KI des Strategiespiels Galactic Civilizations 2 wirklich? In der Fangemeinde entbrannten darüber hitzige Diskussionen. Gemeinsam mit Spielern sind wir der Sache auf den Grund gegangen.

Das kann, das darf nicht sein! Die KI-Feinde müssten am Hungertuch nagen, doch ihr Konto quillt über. Sie müssten auf Steinzeit-Niveau herumkrebsen, doch ihr Hightech-Wissen wächst. Und sie dürften nicht wissen, wo bewohnbare Planeten liegen, dennoch senden sie Kolonieschiffe dorthin. Über diese Auffälligkeiten wundern wir uns im März beim Test des Weltraum-Strategiespiels **Galactic Civilizations 2** (**GalCiv 2**). Der Verdacht liegt nahe: Betrügt die KI? Um das herauszufinden, beobachten wir die Gegner auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Denn für gewöhnlich zeigt die KI dort, was sie kann – oder eben nicht. Die Experimente belegen: Die KI profitiert von unfairen Boni. In GameStar 05/06 bestrafen wir dies mit einer Abwertung auf fünf Punkte in der Kategorie »KI«. Und säen Wind, dem ein Sturm folgt.

Wer hat Recht?

So meldet sich unter anderem »AvalonAsh« im Forum von GameStar.de: »Ich habe die KI beobachtet. Nach meiner Überzeugung schummelt sie nicht.« Auch andere Leser berichten von Erfahrungen; sie beginnen sogar, selbst Experimente anzustellen. Einige kommen zu dem Schluss, die Schummel-Anklagen seien unzutreffend. Andere pflichten den Vorwürfen bei, etwa »Udo«: »Die KI cheatet, ich habe es gestern und heute ausprobiert.« Auch **GalCiv 2**-Entwickler Stardock sieht sich mit Schummel-Anschuldigungen konfrontiert und veröffentlicht Fragmente aus dem Programmcode. Die sollen den Vorwurf widerlegen, die KI wisse, wo alle bewohnbaren Planeten seien ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D69. Doch Stardock gibt auch zu: »Spieler mögen die KI, weil sie nicht betrügt. Das gilt aber nur bis zu einem gewissen Punkt.« In den beiden höchsten von neun Schwierigkeitsstufen profitieren die Gegner von Boni ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D70. Das steht auch so im Handbuch. Schummeln die Gegner also oder nicht? Die kontroverse Diskussion verpflichtet uns, unsere Experimente noch einmal zu wiederholen.

Intelligenztests

Experimentkette Nummer 1: Beobachtung. Auf allen Schwierigkeitsstufen starten wir Partien gegen nur einen KI-Gegner auf kleinen bis mittleren Karten. Per Cheat decken wir das Areal zu Beginn der Partie auf. So sehen wir, wohin der Feind seine Schiffe schickt. Weiß er wirklich, wo bewohnbare Planeten liegen? Ergebnis: Nein, weiß er nicht, oder zumindest nutzt er sein Wissen nicht. Denn der Computer besiedelt nur Planeten, die er zuvor bereits mit Scouts entdeckt hat. Erst auf hohen Stufen genießt die KI hohe Boni auf die Sichtweite und findet so auch ferne Planeten. Auf niedrigen Stufen spielt sie aber fair. Mit einer Ausnahme: Der Feind weiß, wo Rohstoffe im Weltall schweben. Auf allen Schwierigkeitsgraden schickt er Abbau-Teams dorthin, ohne dass zuvor ein Scout in der Nähe war. Dieser Vorteil ist nicht entscheidend, weil der Spieler Zeit hat, sie selbst zu erobern.

Experimentkette Nummer 2: Isolation. Wir umzingeln die Heimatwelt des Feindes zu Beginn einer Partie mit per Cheat erschummelten Schlachtkreuzern und schießen jedes startende Schiff ab. Der Gegner ist auf seinem Planeten gefangen. Zudem investieren wir Geld in Spionage, damit wir die Industrieproduktion des Feindes einsehen können. Erschummelt sich die KI Technologien oder Schiffe? Ergebnis: Nein, tut sie nicht. Zwar spuckt die Welt in den ersten Runden ständig Pötte aus, nach einiger Zeit lässt diese Flut aber nach. Via Diplomatiemenü beobachten wir, wie sich der Kontostand des Feindes ändert. Wenn er Schiffe baut, verliert er Geld – die Schnellproduktion ist teuer. Das Forschungstempo ist ebenfalls normal. Bloß auf hohen Schwierigkeitsgraden profitiert die KI von gravierenden Produktions- und Wirtschaftsboni.

Fazit

Die KI von **Galactic Civilizations 2** genießt auf hohen Schwierigkeitsgraden Boni und profitiert auch auf niedrigen von kleinen Vorteilen. Dennoch erweist sie sich im Nachtest als weit weniger betrügerisch, als wir es in der letzten Ausgabe, mit Blick auf die höchste Schwierigkeitsstufe, angenommen haben. Das ändert zwar nichts daran, dass die KI ab und zu unsinnig handelt, etwa wenn sie wehrlose Transporter nicht eskortiert. Die KI- und die Balance-Wertung heben wir nach den in den niedrigen Stufen entkräfteten Schummel-Vorwürfen trotzdem an. Wenn **Galactic Civilizations 2** fair spielt, dann wollen wir das auch anerkennen. GR

➤ ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 05/06
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D67

Aufwertung
Balance 3→5
KI 5→8

Isolation: Mit erschummelten Schlachtkreuzern umzingeln wir den Feind.

Brad Wardell, der Chefentwickler von Galactic Civilizations 2, stellt sich im Stardock-Forum persönlich den Fragen der Fans.

Stärkt die Abwehr, äh... das Spiel

PATCH-TESTS

Zerstörungsorgien müssen flüssig laufen, ob mit bewaffneten Autos, Panzern oder der Railgun. Die April-Updates kümmern sich darum.

Crashday: Multiplayer-Gefechte laufen mit dem Update auf Version 1.1 stabiler als zuvor.

➤ DVD:
- Battlefield 2 v1.22
- Crashday v1.1
- Schlacht um Mittelerde 2 v1.02

Crashday

Version: 1.1 **Größe:** 14,2 MB
Highlights: diverse Performance- und Kompatibilitätsprobleme behoben, Multiplayer-Bugs entfernt.

Der erste von bisher mindestens zwei geplanten Patches für **Crashday** kümmert sich um zahlreiche Bugs im Rennspiel. Beispielweise werden Spieler, die plötzlich aus Multiplayer-Gefechten fliegen, nicht mehr auf dem Radar angezeigt und bekommen bei »Pass the Bomb« keine Punkte mehr gutgeschrieben. Diverse Absturzursachen, die etwa im Stunt-Modus auftauchen konnten, wenn Sie der Levelbegrenzung zu nahe kamen, entfernt das Update ebenfalls. Außerdem feilen die Entwickler an der Performance auf ATI-Radeon-9500- und 9700-Karten und verbessern die Unterstützung analoger Gamepads. Laut Publisher Atari soll der nächste Patch hauptsächlich bereits bekannte Grafikfehler in Verbindung mit Nvidia-Karten und weitere Absturzursachen ausmerzen. Einen Termin für das zweite Update gibt es bislang nicht. Achtung: In Multiplayer-Turnieren ist die gepatchte Variante nicht mit der Verkaufsversion kompatibel.

Battlefield 2

Version: 1.22 **Größe:** 9,5 MB
Highlights: Bugs ausgemerzt, Serverstabilität verbessert, Steuerung und Balance verfeinert.

Der neue, 10 MByte kleine Patch 1.22 für **Battlefield 2** behebt Probleme beim Hauptprogramm, dem Addon **Special Forces** und dem kürzlich erschienenen Boosterpack **Euro Force**. Zum Beispiel verbessern die Entwickler die Serverstabilität und merzen kleinere Fehler auf den Karten »Great Wall«, »Dragon Valley« und »Strike at Karkand« aus. Zudem wurden die Steuerung des Tiger-Hubschraubers vereinfacht und die Waffenstärke der P90 und MG36 leicht angepasst. Neben dem Patch von 1.21 auf 1.22 gibt's auch ein 370 MByte umfassendes Voll-Update, das Sie direkt auf die Verkaufsversion installieren können.

Quake 4

Version: 1.1 **Größe:** 120 MB
Highlights: vier neue Karten, Hyperthreading- und Dual-Core-kompatibel, Voice-over-IP-Unterstützung, zusätzliche Features.

Sie kennen bereits alle **Quake-4**-Karten auswendig? Dann brauchen Sie den Patch 1.1. Der baut vier zusätzliche Maps in den Ego-Shooter ein, je zwei für Deathmatch und Capture the Flag. Für letzteres haben die Entwickler die aus dem indizierten zweiten Teil bekannte Karte »The Edge« portiert. Zusätzlich fügt das Update auch das im

Quake 4: Teams können sich dank der neuen Voice-over-IP-Unterstützung nun besser absprechen.

Dezember veröffentlichte offizielle Map-Pack in die Kartenauswahl ein. Besitzer von Headsets freuen sich über die Unterstützung des Sprachchat-Standards Voice over IP. Zudem läuft das Spiel dank Hyperthreading- und Dual-Core-Unterstützung auf entsprechenden Rechnern nun deutlich stabiler und flüssiger – allerdings müssen Sie die Option im Menü erst aktivieren. *Achtung:* Id Software hat den Patch aufgrund diverser Probleme mit dem Widescreen-Modus vorerst wieder zurückgezogen. Der Entwickler rät Spielern, die den Patch 1.1 bereits installiert haben, das Breitbild-Format nicht zu aktivieren, da es dadurch eventuell zur Beschädigung des Bildschirms kommen kann. DM

Battlefield 2: Der Patch 1.22 merzt Fehler auf Karten wie »Great Wall« aus.

PATCH-TICKER

BET ON SOLDIER: Entwickler Kylotonn hat Anfang März die Dateien für Dedicated Server veröffentlicht. Um einen solchen mit dem 220 MByte großen Paket zu starten, brauchen Sie nicht mal eine Original-DVD von Bet on Soldier.

KEEPSAKE: Das Update auf Version 1.5 behebt einige Absturzursachen und fügt eine nützliche Karte der Schule hinzu. Zudem unterstützt das Adventure nun nForce-basierte Soundkarten.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2: Das 12 MByte große Update 1.02 entfernt seltene Synchronisationsfehler im Multiplayer-Teil und Absturzursachen in der Server-Lobby. An der Einheiten-Balance ändert sich nichts. Auch die von uns im Test der letzten Ausgabe kritisierten Fehler bei der Ranglisten-Verwaltung behebt der Patch nicht.