

FILM-FREUNDE



Fabian Siegismund

fabian@gamestar.de

Wer schlüpft nicht gern mal in die Rolle eines coolen Filmhelden? Als Neo gegen die Matrix kämpfen, als Luke Skywalker das Imperium bezwingen oder als King Kong Dinosaurier verprügeln, das macht doch jedem Spaß. Und wenn's zu meinen Lieblingsfiguren keine offiziellen Spiele gibt, kann ich immer noch auf die Mod-Szene hoffen. Diesen Monat etwa bin ich John Preston aus **Equilibrium** – in **Hall of Mirrors** für **Max Payne 2**. Und nächsten Monat werde ich unzählige E-Mails bekommen, warum wir die Mod nicht auf unsere DVD gepackt haben. Ganz einfach: Filmmaterial ist ebenso wie Musik urheberrechtlich geschützt. Eigentlich dürfen Modder so etwas gar nicht verwenden, doch wo kein Kläger, da kein Richter. Aber solange die Mods keine offizielle Erlaubnis haben, darf GameStar sie auch nicht verbreiten. **Equilibrium**-Regisseur Kurt Wimmer hat jedenfalls scheinbar auch Spaß an **Hall of Mirrors**: Er treibt sich regelmäßig im Forum der Modder herum.

INHALT

Weiterspielen	150
Mods	152
Kontrollbesuch: Battlefield 2	154
GS-Clanliga	156
Patch-Tests	158
Kurztipps	161

SCHLACHT UM MITTELERDE 2



Deutsche Sprache in der Collector's Edition.

Während Käufer der normalen Version von **Schlacht um Mittelamerika 2** bei der Installation zwischen deutscher und englischer Sprache wählen können, bleibt Besitzern der teureren Sammeledition nur die englische Fassung. Dies lässt sich mit Hilfe eines 438 MByte großen Sprachupdates ändern. Auf der offiziellen Webseite zum Spiel bietet Electronic Arts seit Anfang März eine Anleitung und die gepackten Dateien an. Zusätzlich steht dort auch das 35 Seiten umfassende Handbuch in deutscher Sprache zum Download bereit. Die Umstellung der Collector's Edition auf die deutsche Sprache ist relativ einfach: Sie überschreiben lediglich die bisherigen Dateien. Vor dem Überspielen der Daten sollten Sie jedoch die Original-Sprachdateien »English.big« und »EnglishAudio.big« im Language-Verzeichnis zur Sicherheit umbenennen oder an einem anderen Ort speichern. Zudem sollten Sie vorher den aktuellen Patch 1.01 für **Schlacht um Mittelamerika 2** installieren. Anschließend können Sie das deutsche Spracharchiv in das Verzeichnis installieren.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/664

TRACKMANIA SUNRISE SNOW



In der Snow-Mod brettern wir mit einem Quad.

Während draußen langsam die Temperaturen steigen, wird's am heimischen PC noch mal richtig kalt. Die 700 MByte große **Snow**-Mod verwandelt sämtliche Original-Strecken des Funrasers **Trackmania Sunrise** in eine weiße Winterlandschaft. Zusätzlich bauten die Entwickler zusätzliche Autos (Quad!) und jede Menge frischer Skins ein. Und wer bereits auf allen Strecken die Goldmedaille abgeräumt hat, findet in **Snow** einige neue, haarsträubende Kurse.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/669

SWAT 4 ADDON SDK VERÖFFENTLICHT

Vivendi hat die erste Version des SDKs für das **SWAT 4**-Addon **The Stetchkov Syndicate** veröffentlicht. Mit dem lediglich 2,5 MByte kleinen Programm bekommen Hobby-Entwickler ein mächtiges Tool in die Hand, mit dem sie den Taktik-Shooter nach ihren Wünschen umgestalten können. Eine Beschreibung liegt dem Editor bei, allerdings nur in englischer Sprache.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/665

CALL OF DUTY 2 PATCH MIT NEUEN KARTEN



mp_harbor gibt's bald auch für Call of Duty 2.

Laut der Webseite callofduty-news.de stehen die Karten, die im kommenden Patch 1.1 enthalten sein sollen, bereits fest. Auf einem US-Server tummelten sich Anfang März einige Beta-Tester in einem mit Punkbuster gesicherten Spiel – unter anderem auf den Karten mp_harbor und mp_rhine. Unklar ist allerdings, ob Letztere aus der Kampagne von **Call of Duty 2** stammt oder ob es sich um eine Map-Portierung aus **Call of Duty: United Offensive** handelt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/661

DIE SIMS 2 NEUE SIMPE-VERSION

Kurz nach dem Erscheinen des **Sims 2**-Addons **Open for Business** ist eine überarbeitete Version des Mod- und Cheat-Tools **SimPE** veröffentlicht worden. Mit der etwa 6 MByte umfassenden Version 0.56 können Sie nun auch **Open for Business**-Nachbarschaften bearbeiten und verändern. Bekannte Funktionen wie der Sim-Browser und die 3D-Vorschau wurden ebenfalls optimiert.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/670

NETZ-NEWS



Auf der neuen Karte »Border« bekämpfen wir Terroristen, die mehrere Bombenattentate planen.

FREEWARE-SPIEL AMERICA'S ARMY V2.6



DVD XL:
Voll spielbare
Version

Virtuelle Rekrutierung. So könnte man **America's Army** bezeichnen. Denn mit der Veröffentlichung des kostenlosen Online-Taktikshooters im Sommer 2002 bezweckte die US Army genau das: jungen Männern und Frauen das Leben bei der amerikanischen Infanterie schmackhaft zu machen. Und das geht durch die Stimulation des angeborenen Spieltriebes natürlich besser als mit patriotischen Werbespots im Fernsehen. Doch statt eines simplen Werbespielchens à la **Moorhuhn** bekamen Interessierte eine realistische und durch die Unreal Engine 2 damals todschicke Alternative zu **Counterstrike**. Heute, fast vier Jahre später, steht hinter **America's Army** die Versionsnummer 2.6. Und es hat sich im Lauf der Zeit eine Menge getan.

Army-Bodyguards

Spielerisch erinnert **America's Army** noch immer stark an **Counterstrike**: Zwei gegnerische Teams treten auf großen Karten gegeneinander an und lösen unterschiedliche Aufträge. Doch statt simplen Bombenlegen und Geisel-Befreien müssen Sie in **America's Army** gleich mehrere Teilaufgaben lösen. Auf der Karte »Dusk«, einer von zwei neuen mit dem aktuellsten Patch 2.6 eingebauten Maps, müssen Sie zum Beispiel als Army-Soldat einen Informanten finden und aus der Gefahrenzone eskortieren. Die Terroristen sollen das verhindern. Während Sie in der ursprünglichen Version gerade mal auf sechs Karten kämpfen konnten, stehen mittlerweile 36 zur Auswahl, darunter einige abgewandelte Versionen bekannter Karten. Auch beim Server-Browser hat sich viel getan: Beispielsweise können Sie die Liste aktueller Spiele nun nach dem Durchschnitt der Ehrenpunkte sortieren, die die Spieler besitzen. So finden Sie ratzfatz einen Server mit Gegnern, die genau Ihrem Können entsprechen. Außerdem entfernten die Entwickler die Schrotflinte aus dem Waffenarsenal und merzten zahlreiche Bugs aus. Windows-98- und ME-Besitzer gucken seit dem letzten Patch allerdings in die Röhre, die Version 2.6 von **America's Army** unterstützt die beiden Betriebssysteme nicht mehr.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C66



Wir überraschen einen Terroristen aus dem Dunklen heraus.

TRAVIAN

Travian ist ein browserbasiertes Multiplayer-Strategiespiel. Darin übernehmen Sie das Kommando über ein kleines Dorf und züchten dort durch geschickten Ausbau Ihrer Ressourcen (Holz, Lehm, Eisen und Feldfrüchte) eine schlagkräftige Armee heran. Mit der ziehen Sie dann los und überfallen andere Dörfer. Travian hat drei Volksstämme zur Auswahl, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Die Römer etwa beherrschen durch Wälle exzellent die Verteidigung, die Teutonen hingegen sind in dieser Hinsicht eher unterentwickelt, verstehen sich aber prächtig aufs Plündern, zudem sind die Kosten für die Soldaten sehr gering. Die Gallier verfügen über die schnellsten Truppen im Spiel. Clou an der Sache: Sie geben Befehle, lassen etwa einen neuen Abschnitt Ihres Areal von Ihren Bauern urbar machen. Das dauert etwa eine halbe Stunde. Währenddessen können Sie offline gehen, Ihre Männer erledigen die Arbeit von alleine.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C62



Wir bauen uns ein Online-Dorf und gehen dann plündern.

SPACE PIONEERS

Bei Space Pioneers ist eigentlich alles wie bei Travian, nur eben im All. Sie bekommen bei Spielstart einen Planeten zugewiesen, den Sie zunächst erschließen müssen. Minen sorgen für Nachschub an Metall, Windräder und Solarzellen fangen Energie. Haben Sie erst einmal alle nötigen Bauwerke wie Forschungsstation und Werft, geht es ans Zusammenbasteln der Truppen, um andere Planeten zu überfallen – und um sich zu verteidigen, denn andere wollen Ihnen auch an die Ressourcen. Ebenso wie in Travian läuft das Spiel auch weiter, wenn Sie offline sind. Das ist auch gut so, denn eine Reise zu einem fremden Planeten, Überfall und Rückzug können mehrere Stunden dauern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C63

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Zu einer Zeit, da Spiele noch ohne Bilder auskamen und man ganz viel lesen und ein bisschen tippen musste, erschien über Infocom das Textadventure zu Douglas Adams' Kultbuch *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Per Anhalter durch die Galaxis). Die britische Rundfunkanstalt BBC hat das Abenteuer als Browserspiel neu aufgelegt – und mit ein paar netten Zeichnungen aufgepeppt. Erkunden Sie darin doch einfach mal mit Arthur Dent die Tiefen und geistigen Untiefen des bekannten und unbekanntes Weltraums. Wie das genau geht, erklärt Ihnen ein gutes Tutorial. Um Ihren Spielstand zu sichern, müssen Sie sich online registrieren. Den Hitchhiker gibt es bei der BBC selbstverständlich nur in einer englischen Version.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C67



Machen Sie bei Arthur Dent daheim das Licht an und suchen Sie eine Aspirin-Tablette.

EXTRALEBEN MODS



C&C GENERÄLE: DSO COLD WAR CRISIS

Kein Spiel ist so krisengeplagt wie **Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null**. Oder vielmehr so krisengesegnet: Nach **Mid East Crisis** in unserer letzten Ausgabe präsentieren wir Ihnen jetzt eine weitere spannende Mod für den Echtzeit-Hit – **Cold War Crisis**. Hier beharken sich amerikanische und sowjetische Truppen mit allem, was die Waffenarsenale der 80er Jahre zu bieten haben: Bradley- und Abrams-Panzer, Cobra- und Hind-Hubschrauber, sogar F117-Tarnkappenflugzeuge. Dabei wird **Cold War Crisis** der Feuerkraft dieser Waffensysteme gerecht – die Maverick-Rakete des A10-Panzerknackers etwa zerstört ein Fahrzeug auf einen Schlag! Im Gegenzug holt eine SAM den Flieger im Handumdrehen vom Himmel. In **Cold War Crisis** ist daher taktisches Vorgehen angesagt. Alle Fahrzeuge sind äußerst detailliert nachgebildet und sehen besser aus als die des Originalspiels. Auch die Klang- und Grafikeffekte wurden generalüberholt: Explosionen schleudern mehrere Feuerbälle in den Himmel, Raketen ziehen Rauchspuren nach. Im Gegensatz zu den meisten Generäle-Mods wird **Cold War Crisis** neben Multiplayer-Schlachten auch eine echte Einzelspieler-Kampagne bieten. Deren erste kurze Mission können Sie in der Demo zur Mod schon jetzt spielen, zum endgültigen Erscheinungstermin von **Cold War Crisis** dauert's aber noch ein paar Wochen.

COLD WAR CRISIS

Singleplayer-Mod für C&C Generäle: DSO
www.cold-war-crisis.de [QUICKLINK: C43](#)
 VERSION Demo 1.1 GRÖSSE 172 MByte

ROME TOTAL REALISM



Mehr Realismus für historische Schlachten.

Gallia est omnis divisa in partes tres. Und als Cäsar den Galliern nicht beikommt, erfindet er die brennenden Schweine. Steht nicht in den Schulbüchern? Ist ja auch nie passiert. Deshalb hat eine Gruppe geschichtlich interessierter Programmierer die Mod **Total Realism** für **Rome** entwickelt. Die macht Schluss mit historischen Ungeheimheiten im Spiel: Alle erfundenen Einheiten fliegen raus, dafür gibt's 17 neue beziehungsweise überarbeitete Fraktionen mit geschichtlich akkuraten Kämpfern und neuen Spielermodellen. Die Kampagnenkarte haben die Modder ebenfalls überarbeitet und stark vergrößert. Sogar das Kampf- und Rekrutierungssystem funktioniert in **Total Realism** anders als im Originalspiel – mit der Mod können Sie daher ebenso viel Zeit verbringen wie etwa mit dem **Rome**-Addon **Barbarian Invasion**. Quod erat demonstrandum.

TOTAL REALISM

Realismus-Mod für Rome
www.rometotalrealism.org [QUICKLINK: C44](#)
 VERSION 6.0 GRÖSSE 166 MByte

BATTLEFIELD 2 PROJECT REALITY



Der Sanitäter hat nur noch ein Medi-Pack dabei.

»In Battlefield wird es immer primär um Spaß gehen. Realismus ist zweitrangig«, sagt Sean Decker von DICE. Das sehen die Macher von **Project Reality** anders und haben dem Multiplayer-Shooter ein neues Spielgefühl verpasst. Offensichtlichste Änderung: Die Fadenkreuze fehlen. Wollen Sie jemanden treffen, müssen Sie sorgfältig über Kimme und Korn zielen. Ob und wen Sie getroffen haben, verrät das Spiel nicht: Die roten Namen über den Gegnern wurden entfernt, ebenso wie viele Texteinblendungen. Weil der Wiedereinstieg über 30 Sekunden dauert, achtet jeder Kämpfer besonders auf seine Gesundheit. Die Mod spielt sich daher wie **America's Army**: langsamer und taktischer. Vorsicht: In **Project Reality** trägt nur noch der Spec Ops einen Fallschirm. Neulinge stürzen sich daher regelmäßig unabsichtlich in den Tod. Die Realität kann so grausam sein.

PROJECT REALITY

Realismus-Mod für Battlefield 2
www.realitymod.com [QUICKLINK: C45](#)
 VERSION 0254 GRÖSSE 281 MByte



Im Trainingsraum üben wir Gun Katas: Schießübungen gegen mehrere Gegner gleichzeitig.

MAX PAYNE 2 HALL OF MIRRORS

Prozium, die Wunderdroge der Zukunft, macht gleichgültig. Aber das ist der globalen Regierung der Zukunft egal, sie sieht darin die Rettung der Menschheit. Denn nach dem dritten Weltkrieg ist sich die Führung einig: Die Wurzel allen Übels auf Erden sind die menschlichen Emotionen. Also wird den Bürgern Prozium zwangsverordnet – die verkommen dadurch zu seelenlosen, aber gut funktionierenden Robotern. Doch damit nicht genug: Um menschliche Gefühle vollständig auszu-rotten, werden sämtliche Bücher, Musikstücke, Gemälde und dergleichen vernichtet. Computerspiele selbstverständlich auch. Ein schreckliches Szenario, oder? Das ist die Story aus dem Film *Equilibrium*. Hier sorgen die so genannten Kleriker mit bru-

taler Härte dafür, dass das Gesetz eingehalten wird. Deren bester Mann ist John Preston, gespielt von Christian Bale. Er ist Meister der »Gun Kata«, einer Mischung aus Kampfsport und Schnellschießübung. Durch den Film ziehen sich wüste Ballereien à la *Matrix*, in denen Preston in traumwandlerischer Sicherheit Dutzende Gegner niederstreckt – zu Beginn Rebellen, doch dann wechselt der Kleriker die Seiten und sagt der Regierung den Kampf an. In **Hall of Mirrors** für *Max Payne 2* schlüpfen Sie in Prestons coole Klamotten und fuchteln mit zwei Pistolen herum – ganz wie im Film. Acht Kata-Manöver starten Sie über Tastenkombinationen. In *Bullet Time* sehen die gleich noch viel schicker aus. Sie bestreiten Prestons Endkampf aus dem Film oder kämpfen im missionsbasierten Modus Seite an Seite mit Rebellen gegen Regierungssoldaten, um Gemälde zu retten und Prozium zu zerstören. Im Trainingsraum üben Sie die Katas, schließlich können Sie sogar die Handlung von **Max Payne 2** mit den Fähigkeiten eines Klerikers durchspielen. Greifen Sie zu den Waffen, um Computerspiele vor den Plänen der Regierung zu retten! Aber selbstverständlich nur in **Hall of Mirrors**. FAB

HALL OF MIRRORS

Equilibrium-Mod für Max Payne 2

hom.paynereactor.com [QUICKLINK: C46](#)

VERSION 06a GRÖSSE 204 MByte



Im Kata-Modus ist John Preston nahezu unverwundbar.

INCOMING

NUCLEAR DAWN

Wie macht man seine Internetseite interessant? Indem man darauf nur einen Countdown abbildet und die Zuschauer warten lässt. Wochenlang. So haben die Entwickler von Nuclear Dawn für *Half-Life 2* zur Stunde Null 15.000 Besucher auf ihre Homepage gelockt. Da gab's dann Infos über die Multiplayer-Mod: In einer postapokalyptischen Welt kämpfen zwei Teams gegeneinander, die je von einem Commander angeführt werden. Der ballert nicht, sondern errichtet wie in einem Strategiespiel oder der *Half-Life-Mod Natural Selection* Gebäude, verteilt Munition und befiehlt Taktiken. Finden Sie nicht spannend? Besuchen Sie die Seite trotzdem: Zur Mod gibt's tolle Wallpapers.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C47](#)



Neben Ödland soll's in Nuclear Dawn auch Dschungel geben.

KREEDZ CLIMBING

Warum klettern Kinder ständig auf Sachen? Weil's Spaß macht! Die Mischung aus Gefahr, körperlicher Anstrengung und dem Wissen, gerade ein Hindernis zu bezwingen, sorgt für Glücksgefühle. Wer unter Höhenangst leidet, kann den Rausch des Kletterns demnächst mit *Kreedz Climbing* für *Half-Life 2* spüren. Auf 23 Karten versuchen Sie, durch geschickte Sprünge und dem richtigen Einsatz Ihres Pickels (das Kletterwerkzeug, nicht die Hautunreinheit!) möglichst schnell an die Spitze zu gelangen. Abgesehen von gelegentlichen Fingerverrenkungen ist *Kreedz Climbing* im Gegensatz zu echtem Klettern also völlig harmlos.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C48](#)



Die Kletterkarten reichen von realistisch bis hin zu bizarr.

RISE OF KOBOL

Für Literaten ist *Starbuck* eine Figur aus *Moby Dick*, für Kaffeeliebhaber eine Kaffeehauskette und für Fans von Kampfstern *Galactica* ein Weltraumpilot. Oder aber eine Weltraumpilotin. Denn die Science-Fiction-Serie aus den späten 70ern feiert derzeit ein Comeback, und da ist der verwegene *Starbuck* eine fast ebenso männliche Frau. Die Story bleibt die gleiche: Die Menschheit flieht vor den mörderischen Zylonen durchs All. *Rise of Kobol* für *Battlefield 2* verbindet das Beste aus Original und Neuauflage: Die klassischen sowie die neuen Zylonen-Jäger, Viper-Jets der Menschen und sogar die fliegenden Motorräder.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C52](#)

Von Hasen und Delphinen

BATTLEFIELD 2

Technische Patzer bei den Patches erzürnen die Spielerschaft von Battlefield 2. Der Ärger über die unglückliche Umsetzung überdeckt, dass aus Betafield inzwischen ein Besserfield geworden ist.



Seit Patch 1.2 können Spieler während des Springens nicht mehr Schießen. Außerdem neu: Am Himmel sind jetzt die Überwachungsdrohnen zu sehen.

Es gibt im **Battlefield 2-Addon Special Forces** einen Humvee-Geländewagen mit Raketenwerfer, der mehr gefürchtet wird als jede andere Waffe. Denn wer damit feuert, beendet das Spiel: Der Server stürzt ab. 23 Tage lang existierte der schwere Fehler, bis ihn Entwickler Digital Illusions (DICE) genauso ausbesserte, wie er ins Spiel gekommen war: mit einem Patch. Der Humvee-Bug ist der jüngste Vorfall in einer Pannenserie, die sich durch mittlerweile sechs Software-Flicken für **Battlefield 2** zieht. Die Patch-Patzer sind einer der Gründe, dass sich in den Fan-Foren über Monate bitterer Spott über DICE und Electronic Arts entlud. Gleichzeitig erhitzte ein Grundsatz-Disput die Gemüter der Spielerschaft: Wie realistisch soll **Battlefield 2** sein? Inzwischen ist der Streit entschieden.

Auf Hasenjagd

Wer Anfang des Jahres einer **Battlefield**-Partie auf gut besuchten Ranking-Servern beitrug, sah mitunter skurrile Szenen: Ganze Gruppen von Soldaten hüpfen wie Hasen über die Schlachtfelder, andere legten sich aus dem Laufen immer wieder platt auf den Boden. Im Shooter-Jargon heißen diese Bewegungskniffe, die dem Gegner das Treffen erschweren sollen, »bunny hop« und »dolphin dive«. Was in schnellen Zukunfts-Shootern wie **Quake 4** die Regel ist, stieß einem Großteil der **Battlefield 2**-Gemeinde sauer auf: In einem realistischen Kriegsspiel hätten solch alberne Mätzchen nichts verloren, monierten die Häschen-Gegner, die Atmosphäre würde leiden. Die Hopper verteidigten ihre Hüpf-

taktik als Zeichen gekonnter Spielbeherrschung. Verloren haben sie trotzdem: Mit Patch 1.2 gab DICE Mitte Februar dem Drängen der Realismus-Fraktion nach, änderte die Bewegungsabläufe und sperrte im Sprung die Waffen.

Mehrmals ins eigene Bein

Springende und abtauchende Spielsoldaten sind kein klassischer Bug, sondern eine Frage der Spielmechanik. Dass sich die Fansorgen um solche Dinge drehen, liegt auch daran, dass DICE die verbliebenen Fehler von **Battlefield 2** mittlerweile ausgeräumt hat. So flogen in der Ur-Version noch vereinzelt Raketen durch Vehikel hindurch, wurden Teamkollegen als Feinde markiert oder stürzte das Spiel ab, wenn man die Waffen im Jet per Mausrad wech-

DVD:
Patch 1.2 (von 1.12)
Patch 1.21 (von 1.2)
DVD XL:
Patch 1.21 (Full)



Die vorher zu starken Hubschrauber halten seit Patch 1.2 deutlich weniger aus.



Der Booster Pack Euro Forces bringt neue Einheiten wie diesen Challenger-2-Panzer – verspätet.

selte. Die Fan-Verärgerung zielt denn auch weniger auf die Inhalte der Pakete als auf die teils amateurhafte Art der Umsetzung. Gleich zu mehreren Patches musste DICE eilig einen Hotfix nachreichen, weil das Update neue Fehler ins Spiel riss. Kaum war zum Beispiel die Download-Version von Patch 1.12 Ende November 2005 veröffentlicht, da teilte Electronic Arts in einem seiner so genannten »Community Updates« zerknirscht mit: Bei der Prüfung des CD-Keys könne der Patch abschmieren. Betroffene wurden per E-Mail instruiert, wie das Problem zu umgehen sei. Bei einigen Benutzern verweigerte das Update zudem die Installation und forderte drei Gigabyte freien temporären Speicher. Patch 1.2 verzögerte sich erst um mehr als einen Monat, um dann Mitte Februar nicht nur den serverkillenden Humvee mitzubringen, sondern auch neue Grafikfehler mit älteren ATI-Karten. »Obwohl Patch 1.2 viele heiß erwartete Verbesserungen enthält, hat er leider auch Probleme aufgeworfen«, gab EA tags darauf per Community Update zu. Der Flicker für den Flicker, Versionsnummer 1.21, bückelte nochmals sieben Fehler aus, darunter im Zick-Zack fliegende Raketen.

Ende der Luftheute

Über die Kabbelei um die technischen Mängel droht in den Hintergrund zu rücken, dass DICE mit Patch 1.2 ein großer Wurf gelungen ist. Ungeachtet der üblichen Fan-Nörgeleien, die bei weltweit 1,9 Millionen **Battlefield 2**-Käufern zum Hintergrundrauschen gehören, bekommt das Update von der Spielerschaft überwiegend gute Noten ausgestellt. Kein Wunder: DICE hat hauptsächlich Dinge umgesetzt, die auf der Wunschliste der Fans ganz oben standen. Dazu gehört neben der Abschaffung der Hüpf- und Duck-Orgien vor allem heruntergestutztes Fluggerät. Bislang konnten erfahrene Piloten von Black-Hawk-Hubschrauber im Alleingang Flaggenpunkte halten; nun halten die Helikopter deutlich weniger aus und werden von den wendigeren Stinger-Abwehrraketen besser getroffen, Kampf-Helis haben nur noch 8 statt 14 Raketen an Bord. Weitere Neuerungen: Dank verringertem Sprengradius und Mindest-Schussweite ist der Granatwerfer als Nahkampfwaffe entschärft; Scharfschützengewehre treffen besser. Die UAV-Überwachungsdrohnen des Commanders kreisen nun sichtbar über dem Einsatzort und können – wie die Artillerie – durch Beschuss zerstört werden. Auf die Spielbalance wirken sich all diese Änderungen sinnvoll aus.

Europa kommt später

Alles gut also in **Battlefield 2**? Von wegen, es dräut bereits neues Ungemach. Dass sich das erste Addon **Special Forces** mit weltweit 650.000 Exemplaren weit besser verkauft hat als erwartet, hat bei DICE und Electronic Arts Begehrlichkeiten geweckt. Nun sollten zwei so genannte Booster Packs folgen – im Online-Vertrieb, wo mehr Geld hängen bleibt. Das erste, **Euro**

Forces, ist bereits am 15. März mit dem üblichen peinlichen Gepolter erschienen. Denn ursprünglich sollte das Paket am 22. Februar online gehen, just an diesem Tag stand es in Deutschland auch im Laden – ausnahmsweise, den hierzulande ist die Kreditkartendichte geringer als in anderen Ländern. Wegen der Probleme mit Patch 1.2 verschob DICE den Online-Termin aber auf März, nun saßen deutsche Käufer wochenlang ohne Server auf dem Euro-Paket. Der zweite Streich, **Armored Fury**, soll am 28. März folgen. Am spannendsten für die Spielergemeinde ist neben dem Inhalt wohl die Frage, ob endlich ein **Battlefield**-Update reibungslos über die Bühne geht. CS

DIE WICHTIGSTEN ÄRGERNISSE



Red Tag Bug

In seltenen Fällen markiert das Spiel Teamkollegen mit einem roten Namen (engl. »red tag«), der Feinde kennzeichnet. Wer zu schnell schießt, handelt sich Ärger mit den eigenen Freunden ein. Nach mehreren vergeblichen Anläufen beseitigt Patch 1.2 das Problem.

Humvee-Bug

Wenn Spieler auf den Special Forces-Karten Nightflight (32 und 64) und Devil's Perch (64) den TOW-Raketenwerfer des Humvee-Geländewagens benutzten, stürzte der gesamte Server ab. Der Bug kam mit Patch 1.2 ins Spiel und wurde durch den Hotfix 1.21 beseitigt.

Dolphin Diving

Spieler, die sich aus vollem Lauf hinlegen und sofort wieder loslaufen, sehen aus wie ein springender Delphin. Die Liege-Taktik bietet dem Gegner eine geringe Angriffsfläche und erschwert das Treffen. Seit Patch 1.2 in Battlefield 2 nicht mehr möglich.

Bunny Hops

In der Standard-Taktik aus Ego-Shootern springen Spieler während des Schießens, um dem Gegner durch die ständige Bewegung ein schwierigeres Ziel zu bieten. Seit Patch 1.2 kann beim Springen nicht mehr geschossen werden.

Stat Padder

Stat Padder nennt man Spieler, die nicht am Kampfgeschehen teil nehmen, sondern durch wiederholte Aktionen ihre Punkte-Statistik verbessern – etwa zwei Medics, die sich gegenseitig beschießen und dann heilen. Stat Padder schwächen das eigene Team und verschaffen sich unfaire Vorteile. Die Statistiken aller überführten Stat Padder werden deshalb von Electronic Arts auf Null gesetzt.



In Community Updates informiert Electronic Arts die Spielerschaft auf der Battlefield-Webseite über den aktuellen Status der Patches.



Die 10. Saison der GameStar-Clanliga ist beendet, die Teilnehmer für das große LAN-Finale in der Dortmunder Westfalenhalle stehen fest. Wir geben Ihnen alle wichtigen Infos zu der Veranstaltung.

Eine spannende Clanliga-Saison ist zu Ende. Zum zehnten Mal treffen am 8. und 9. April 2006 die besten Teams und Einzelspieler Europas in einem Finale der GameStar-Clanliga aufeinander. Wie schon im vergangenen Jahr stehen sich die Kontrahenten wieder auf einer LAN gegenüber. Die Hobbytronic-Messe in der Dortmunder Westfalenhalle bildet den Rahmen für die Finals, die in Zusammenarbeit mit der AOL-WWCL-LAN-Liga veranstaltet werden. Insgesamt 400 der besten Spieler aus den Disziplinen **Counterstrike 1.6**, **Counterstrike: Source**, **Tactical Ops**, **Battlefield 2**, **WarCraft 3**, **FIFA 2006** und **Pro Evolution Soccer 5** kommen nach

Dortmund in die ehrwürdige Westfalenhalle, um ihre Meister zu ermitteln.

Internationales Starterfeld

Neben den Clans und Teilnehmern aus Deutschland, Österreich und der Schweiz dürfen wir diesmal wieder einen multinationalen Clan auf den Finals begrüßen. Das *Team Luna* hat Spieler aus England, Schweden, Finnland, Holland, Deutschland und Griechenland im Angebot. Der **Tactical Ops**-Clan kann bereits auf einige internationale Erfolge wie den Gewinn des Clanbase Eurocups 6 zurückblicken. Sie sind zusammen mit Titelverteidiger *Deutschlands kranke Horde* einer der Favoriten für den Turniersieg.

Im **Counterstrike**-Wettbewerb ist mit *monsters* auch ein Team aus Österreich vertreten. Ebenfalls erfolgreich: *AoD.FH-Salzburgerland*, das **WarCraft 3**-Team, wird von der Fachhochschule Salzburg unterstützt und will den gegnerischen sieben Teams, die allesamt aus Deutschland kommen, ordentlich Paroli bieten.

Neue Namen, neues Glück?

Die Königsklasse des E-Sports, das **Counterstrike**-Turnier, ist auch diesmal wieder hochkarätig besetzt. Titelverteidiger *mousesports* kommt mit seiner »Superstar« *element* Mannschaft nach Dortmund und trifft dort auf namhafte Gegner wie *Team64 AMD*, *High FiDeLity* (die auch im



WWCL LAN-KALENDER APRIL 2006

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
07.04.2006	3. Bürgersaal LAN	101	86517	Wehringen	lan.annih.de	16
07.04.2006	hausruck-lan April 2006	160	4674	Altenhof (AT) (CH)	hausruck-lan.org	16
07.04.2006	The Summit VI	1066	49074	Osnabrück	www.the-summit.de	18
07.04.2006	CLAN – LAN X	140	45307	Essen (Kray)	lanparty.utcd.de/index.php	18
07.04.2006	SaarLANer 4	350	66271	Kleinblittersdorf	www.saarlaner.de	18
07.04.2006	La-Network #3	150	65321	Heidenrod-Laufenselden	www.La-Network.net	16
08.04.2006	planTage #3	101	55606	Kirn	www.klrner.de	16
13.04.2006	* sLANp * XIII – swiss LAN party	400	8953	Dietikon ZH (Stadthalle) (CH)	www.slamp.ch	16
13.04.2006	ThunderNight VI	200	36289	Friedewald	www.thunder-night.de	16
14.04.2006	PE-LAN V	155	66822	Lebach – Thalexweiler	www.pe-lan.de	18
14.04.2006	LAN66 – Easter Combat 6	350	26316	Varel	www.lan66.de	16
14.04.2006	pLANet Oberberg – reborn	100	51766	Engelskirchen	www.planet-oberberg.de	16
14.04.2006	Lan-4u.21	400	16798	Fürstenberg / Havel	www.lan-4u.de	16
15.04.2006	[r]rags [p]er [s]econd 5	200	81377	München / Großhadern	www.godlike-Teamplay.de	18
20.04.2006	HTL-Lan 2006 by LWS	333	5020	Salzburg (AT) (CH)	www.htl-lan.at/	16
21.04.2006	LoRd Lighthouse LAN 2006	100	28237	Bremen	www.l3-lan.de	18
21.04.2006	L@ntastic Phase VII	200	65385	Rüdesheim am Rhein	www.lantastic.org	18
21.04.2006	Fre@k-Connection – PlayOnLan –	200	47608	Geldern	www.fc-lan.net	16
21.04.2006	GrimmaLan 5 1/2	111	04683	Fuchshain/Naunhof bei Leipzig	www.grimalan.de	16
21.04.2006	EXILan	115	79206	Breisach am Rhein	www.netquarter.org	18
28.04.2006	4langame	120	8605	Parschlug (AT) (CH)	www.4langame.com	16
28.04.2006	Thorne 8	120	93333	Neustadt Donau	www.thorne-lan.de	18
28.04.2006	LANarena (x+2)	666	38871	Ilseburg	www.lanarena.de	18
28.04.2006	ThE-CrYpT-LaN ThE CaVe XIX	100	57489	Drolshagen Frenkhausen	www.the-crypt-lan.de	16
28.04.2006	LANwirtschaft IX	504	06237	Spergau bei Leipzig	www.lanwirtschaft.de	18



Die Finalisten der GameStar-Liga treffen sich in der Dortmunder Westfalenhalle.

TO-Turnier vertreten sind), *mystical lambda*, *EFF-Kult* und den beiden Überraschungsteams *dangerous Regeneration* und *lemon-crew*, die beide die Saison als Erste der jeweiligen Gruppe abschließen konnten. Ob die jungen Wilden den alten Hasen aus Berlin (*mousesports*) ein Bein stellen können, zeigt sich am Finaltag.

Vorgezogene WM

Der Titelverteidiger bei **FIFA 2006**, *a-Losers.MSI | bEn*, wird keine Möglichkeit haben, seinen Erfolg des letzten Jahres zu wiederholen. Mit dem 14. Platz beim Saisonabschluss sind die Chancen für eine Teilnahme gleich Null – dazu müssten sechs der acht bereits qualifizierten Spieler kurzfristig absagen. Und die sind nicht minder motiviert, denn den ersten Platz der Tabelle hält der **WCG-Weltmeister** Dennis *SK|styla* Schellhase. Punktgleich dahinter, nur getrennt durch ein schlechteres Torverhältnis, stehen sein Bruder Daniel *hero1308* und *zookY* von *EFF-Kult*. *Alternate aTTax* senden gleich drei ihrer Spieler auf die Finals: *dEnNiZ*, *gamernol* und *Jul*. Dazu kommen *mTw.danielinho* und *mTw|Chocoyote*. Damit ist das FIFA-Turnier fast so gut besetzt wie die echte Fußball-WM zwei Monate später.

WarCraft 3

Beim 2on2-Wettbewerb um **WarCraft 3** versammelt sich die gesamte Spieler-Elite

dieses spannenden Strategietitels. Vorjahresgewinner *n! Faculty* und Finalgegner *DkH.wc3* konnten sich genauso qualifizieren wie die Teams von *mousesports*, *starComa*, *Tagan*, *Identity Gaming*, *pod virtual gaming*, *SK Gaming 06* und *AoD.FH-Salzbürgerland*. Die Drittplatzierten des letzten Turniers, das Schweizer Team von *plan-B*, musste schon vor Beginn der Saison seine Teilnahme absagen.

Der Austragungsort

Nach den eher ruhigen Finals im Oberhausener Gasometer (August 2005) wird es diesmal sicherlich etwas lebhafter. Die Hobbytronic, eine große Verbrauchermesse mit Einkaufsmöglichkeiten für alles rund um Elektronik, Computer und Fotozubehör, bildet den Rahmen der zweiten GameStar-LAN-Finals. Unter anderem werden die diesjährigen deutschen Meisterschaften der Case-Modder auf der Messe abgehalten. Mit einer Eintrittskarte zur Hobbytronic haben Sie auch gleichzeitig das Ticket für den Zuschauerbereich der GameStar/AOL-WWCL-Finals in der Hand.

Die interessantesten Spiele der Finals können die Zuschauer über Großbildleinwände verfolgen. Aber auch für die Fans zuhause ist gesorgt: In Zusammenarbeit mit Gamer-FM übertragen wir die wichtigsten Spiele im Livestream direkt von den Finals. Dabei wird immer abwechselnd ein Spiel der AOL-WWCL und

FINAL-TEILNEHMER

Die Teilnehmer der GameStar LAN-Finals am 8. und 9. April 2006 in Dortmund.

Counterstrike 1.6

dangerous-Regeneration
High Fidelity
mousesports
monsters (AT)
lemon crew
Team64.AMD
EFF-Kult
mystical lambda



Tactical Operations

Deutschlands kranke Horde
murder Death kiLL'core64
xplosionZ
Alliance of Justice
infect
Geh aB Clan TO-Squad
LuNa
team.noChance



FIFA 2006

SK|styla
hero1308
EFF-Kult|zookY
Alternate aTTax|gamernol
mTw.danielinho
Alternate aTTax|dEnNiZ
Alternate aTTax|Jul
mTw.ATI|Chocoyote



WarCraft 3 Frozen Throne

mousesports Warcraft3
starComa.Tagan
Identity Gaming
pod virtual gaming
n! Faculty e.V.
SK Gaming 06
DkH.Wc3
AoD.FH-Salzbürgerland



der GameStar-Clanliga gesendet. Zum Empfang genügt ein standardmäßiger Windows Media Player oder ein anderer Player mit dem passenden Codec. Weitere Infos zur Veranstaltung finden Sie auf unserer Webseite WWW.GAMESTAR.DE **QUICK-LINK: C53**. GameStar wird an den beiden Finaltagen mit fünf Redakteuren in Dortmund vor Ort sein. Wir freuen uns über Ihren Besuch und wünschen gute und spannende Unterhaltung. 



Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Rene Heuser, Alexander Beck und Walter Reindl sind auf den Finals mit dabei. Besuchen Sie uns, und plaudern Sie mit den Redakteuren!

Programm-Politur

PATCH-TESTS



Star Wars: Empire at War: Das Update feilt hauptsächlich an der Einheiten-Balance.

Empire at War

Version: 1.01 **Größe: 19,7 MB**
Highlights: Balancing-Änderungen, KI leicht verbessert, diverse Bugs entfernt.

Zeitgleich zum offiziellen Erscheinungstermin von **Empire at War** veröffentlichte Publisher Activision den ersten Patch für

PATCH-TICKER

AGE OF EMPIRES 3: Ensemble Studios behebt mit dem Patch v1.05 einige Synchronisations-Fehler im Multiplayer-Part und fügt ein paar zusätzliche Features im Serverbrowser hinzu.

SERIOUS SAM 2: Das knapp 44 MByte große Update 2.068 baut einen Deathmatch-Modus in den Ego-Shooter ein. Zusätzlich feilt der Patch an der Balance. So ist Sam anfälliger für Explosionen.

STAR WARS BATTLEFRONT 2: Mit dem Patch 1.1 verbessern die Programmierer die Leistung und Stabilität von Multiplayer-Gefechten, besonders auf Rechnern mit Dual-Core-CPU's und Nvidia-Karten der sechsten oder siebten Generation. Zusätzlich dürfen Sie nun Fan-Karten in das Spiel einfügen.

VAMPIRE 2: Noch immer unterstützen Fans das Rollenspiel mit Updates. Patch 2.1a behebt allerdings lediglich kleinere Fehler in einigen Missionen. Für die Installation benötigen Sie die englische Ausgabe des Spiels, die mindestens auf die offizielle Version 1.2 von Troika gepatcht ist.

das **Star Wars**-Strategiespiel. Das knapp 20 MByte große Update behebt Bugs, die unter anderem dazu führten, dass KI-Gegner Luke Skywalkers Spezialfähigkeit ohne Wartezeit wieder einsetzen konnten. Auch werden Bodentruppen nicht mehr zerstört, wenn Sie den Ausgang von Raumschlachten errechnen lassen. Zudem verbessern die Entwickler die Kamerapositionen in den Zwischensequenzen sowie die Kollisionsabfrage und Wegfindung von Truppentransportern im All. Auch die Ladezeiten verkürzt das Update ein wenig. Petroglyph verpasste außerdem zahlreichen Einheiten einen Feinschliff bei der Balance. Beispielsweise richten die nun teureren AT-STs nicht mehr so viel Schaden bei der gegnerischen Infanterie an. Lufteinheiten wurden ebenfalls abgeschwächt und lassen sich leichter vom Himmel holen. Übrigens reichte Activision bereits vier Tage später den etwas größeren Hotfix 1.02 nach, der die Stabilität von Multiplayer-Partien verbessert. Das komplette Update finden Sie auf unserer DVD.

F.E.A.R., Söldner, Battlefield 2, Serious Sam 2 – im März freut sich besonders das Actiongenre über viel Pflege.

F.E.A.R.

Version: 1.03 **Größe: 196 MB**
Highlights: zhlreiche Absturzursachen im Multiplayer-Teil entfernt, Server-Browser überarbeitet, Punkbuster-Unterstützung.

Mit dem Update auf Version 1.03 baut Monolith die lang ersehnte Unterstützung des Anti-Schummel-Programms **Punkbuster** in **F.E.A.R.** ein. Auch sonst kümmert sich der Patch ausschließlich um die Multiplayer-Gefechte des Grusel-Shooters. Zum Beispiel dürfen Sie den Serverbrowser nun nach dedizierten oder gehosteten Windows- und Linux-Servern sortieren und im laufenden Spiel wie in **Battlefield 2** für eine andere Karte oder die nächste Runde stimmen. Die Entwickler entfernen zudem zahlreiche Absturzursachen, die etwa beim Schließen oder Laden des Gamespy-Browsers auftauchen konnten.

Söldner

Version: 33670 **Größe: 551 MB**
Highlights: Bugs entfernt, Karten und Balance angepasst.

Das Hobby-Entwicklerteam Project Zero kümmert sich noch immer um den Online-Shooter



Söldner: Noch immer unterstützen Fans den Shooter.

Söldner. Der neueste Patch auf Version 33670 entfernt einige Bugs, etwa beim Radar des Leopard-2A5-Panzers. Außerdem funktionieren inoffizielle Addons nun deutlich stabiler in Netzwerk-Gefechten. Karten wie »Swamp« oder »Mekong Delta« wurden ebenfalls leicht überarbeitet. Viele Spieler berichten zudem von einem leichten Performance-Schub seit der Installation des Updates. Neben der Technik feilt das Team auch an der Balance, wenn auch nicht immer erfolgreich. Beispielsweise kostet der Javelin-Raketenwerfer nun zwar mehr, richtet aber immer noch zu viel Schaden an. Unschön: Den Patch gibt es nur als über 550 MByte große Datei. Eine kleinere Ausgabe, die Sie direkt über die letzte Version installieren können, suchen Sie vergebens. **DM**



F.E.A.R.: Abstürze in Multiplayer-Ballereien? Mit dem Patch 1.03 nicht mehr.

- ▶ DVD:
 - Age of Empires 3 v1.05
 - Empire at War v1.02
- ▶ DVD XL:
 - F.E.A.R. v1.03
 - Serious Sam 2 v2.068
 - Söldner v33670
 - Star Wars Battlefront 2 v1.1
 - Vampire 2 v2.1a