

SCHLEIM UND BANANEN!



Fabian Siegismund

fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	156
Mods	158
Kontrollbesuch: World of Warcraft	160
GS-Clanliga	162
Patch-Tests	164
Kurztipps	167

Sinnlose Forderungen sind ja die besten, weil die bekanntlich als erstes umgesetzt werden. Die hiesige Politik bietet da zahllose Beweise – aber bevor ich mich jetzt in einem sozialwissenschaftlichen Diskurs verlaufe und am Ende noch was wie »Mehr Arbeitsplätze mit Breitband-Anschluss!« oder »Nieder mit den Killerspiel-Killern!« skandiere, greife ich die Überschrift auf.

Irgendwo hat wohl irgendwer mal sowas wie »Mehr Schleim, mehr Bananen!« genuschelt, und zwei Mod-Teams müssen es gehört haben. Deswegen gibt es in

Chex Trek (Mod zu **Doom 3**) mehr grünen Glibber als ihn einer mittelständischen Waldmeisterpudding-Fabrik. Bananen finden Sie in der **Smod** zu **Half-Life 2**.

Und Melonen. Und PSPs. Und Schweißgeräte. Absurd: Am Ende ist das alles gar nicht so sinnlos. Denn die Modifikationen machen einfach einen Wahnsinns-Spaß – der beste Sinn, den man sich für ein Spiel denken kann.

BATTLEFIELD 2 MAP-PACK



Im Map-Pack warten acht Karten auf Fans.

Acht frische Karten für **Battlefield 2**-Krieger stecken im 380 MByte großen Map-Pack, das die Fan-Website BF2-Mods.de zusammengestellt hat. Darin befindet sich unter anderem auch Bocage 2005, eine Karte mit Bots. Die können Sie folglich auch im Singleplayer-Modus spielen. Alle anderen Levels sind Multiplayer-Karten. Es geht sowohl im Nahen Osten als auch in China zur Sache. Die Maps stammen von spfreak, J_Ryan_24, Mr.Burns und -f&f=- ali-tom.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B42](#)

AGE OF EMPIRES 3 NAPOLEONIC MOD

Unglaublich, aber wahr: In nur ein lausiges MByte passt ein ganzes Volk. Die **Napoleonic Mod** zum Echtzeit-Strategiespiel **Age of Empires 3** addiert die Schweizer samt Hauptstadt. Der Name verrät es bereits: Das Napoleonische Zeitalter ist Kern der Erweiterung. Taktik- und Formationssystem wurden verbessert. Ein MByte, das sich für Strategen allemal lohnt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B43](#)

SPLINTER CELL 3 POLAR BASE



In Polar Base kämpfen Spione gegen Söldner.

Um Agenten-Fans bis zum Erscheinen von **Splinter Cell 4** bei Laune zu halten, hat Ubisoft **Polar Base** veröffentlicht, eine Multiplayer-Karte für **Splinter Cell 3**. Wie gehabt treten darauf zwei Spione gegen zwei Söldner an, fünf Missionsziele gilt es zu erfüllen. **Polar Base** verknüpft sehr gelungen Außen- wie Innenareale unter einem arktischen Himmel. Das Layout der Karte ist schnell zu durchschauen, nervende Sucherei nach dem richtigen Weg entfällt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B44](#)

BATTLEFIELD 2 RANKING-ALTERNATIVE

Ranked-Server für **Battlefield 2** sind für die Betreiber nicht billig, doch nur dort bekommen Spieler bleibende Auszeichnungen für ihre Leistungen. Mit »Alternative Battlefield 2 Rankings« können Sie auch auf kostenlosen Servern Online-Statistiken führen, Abzeichen einheimsen und Waffen freispielen. Derzeit läuft das Projekt allerdings noch in der Testphase.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L154](#)

DUNGEON SIEGE ULTIMA 5: LAZARUS

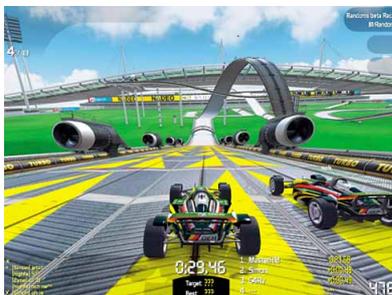


Ultima 5 im Gewand von Dungeon Siege.

Alte Lieblingsspiele in neuem Gewand – davon träumt doch jeder Vollblutspieler ab einem gewissen Alter. Team Lazarus, so heißt eine Gruppe von Fans, die genau das mit dem alten **Ultima 5** gemacht hat. **Ultima 5: Lazarus** nennt sich die Mod für **Dungeon Siege** (das erste) deswegen in Gänze. Wobei das Wörtchen »Mod« in diesem Falle die Untertreibung des Jahrtausends ist. Denn das Lazarus-Team hat nicht nur **Ultima 5** in die neue Engine übertragen, sondern massig neue Neben-Quests und interessante Charaktere dazu addiert, um die Geschichte noch umfangreicher und noch tiefer zu gestalten. Kleine Rendersequenzen unterstützen zusätzlich die Handlung. Die Karten sind zudem weitaus größer als im Original. So ist die Gefahr, dass sich **Ultima**-Veteranen trotz der neuen Optik schnell langweilen, noch geringer. Toll: Die Original-Musik von **Ultima 5** wurde überarbeitet und klingt nun deutlich satter aus den Boxen. Zusätzlich gibt es ein paar neue Stücke, von den Moddern selbst komponiert. Lohnt sich!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B45](#)

FREEWARE-SPIEL TRACKMANIA NATIONS



Online-Rennen: Kampf um die Spitzenposition.



Im Editor zimmern Sie abgefahrene Stunt-Kurse.



Ein Ghost-Auto symbolisiert Ihre Bestzeit.



Im Malkasten geben Sie dem Wagen Pfiff.



Nach jedem Rennen gibt's eine Siegerehrung.

13.000 Dollar zu besitzen macht Spaß – 13.000 Dollar zu organisieren normalerweise weniger. Lotto spielen? Langweilig! Eine Bank überfallen? Gefährlich und womöglich mit unangenehmen Konsequenzen verbunden. Aktienhandel? Zu langwierig und kostenintensiv. Unser Vorschlag: Spielen Sie **Trackmania Nations!** Damit können Sie 13.000 Dollar gewinnen, haben ganz nebenbei Höllenspaß mit einem exzellenten Rennspiel und zahlen keinen Cent.

Hintergrund: Die **Trackmania**-Entwickler von Nadeo haben eigens für den Electronic Sports World Cup einen kostenlosen Ableger ihres Rennspiel-Baukastens entwickelt. Der schickt Sie mit Formel-1-ähnlichen Rennwagen in ein riesiges Stadion. So weit, so vorgegeben – der Rest liegt bei Ihnen. Mit einem komfortablen Streckeneditor zimmern Sie binnen weniger Minuten spektakuläre Stuntkurse zusammen. 115 Bauteile von der Sprungschanze über die Steilkurve bis zum Looping lassen dem kleinen Architekten in Ihnen unendliche Gestaltungsmöglichkeiten. Auch Ihre künstlerische Ader bekommt etwas geboten: Im Auto-Malkasten dürfen Sie Ihren Rennwagen individuell bemalen und bekleben. Oder Sie wählen eins der 69 mitgelieferten Nationaltrikots.

Als offizielles Spiel des Electronic Sports World Cup liegt Schwerpunkt von **Trackmania Nations** zwar auf Multiplayer-Rennen, dennoch haben auch Solisten einiges zu rasen. Auf 90 Kursen jagen Sie die **Trackmania**-typischen Bronze-, Silber- und Goldmedaillen, die Sie je nach erzielter Fahrzeit erhalten. KI-Konkurrenten fehlen, einziger Gegner ist Ihr persönlicher Ehrgeiz. Und der hält Sie stundenlang auf Trab: Bei den frühen Kursen suchen Sie akribisch nach der Ideallinie, später treibt Sie die »Muss-doch-zu-schaffen-sein«-Motivation durch aberwitzige Sprung- und Looping-Kombinationen.

Wer genügend solo trainiert hat, stürzt sich auf den stets vollen Online-Servern ins Multiplayer-Getümmel – häufig rasen 16 Piloten gleichzeitig über den Asphalt. Motivierend: Bei Spielstart sehen Sie den aktuellen Stand der Nationenwertung, der Sieger jedes Rennens wird mit der entsprechenden Nationalhymne gewürdigt. Eine uneingeschränkt spielbare Version von **Trackmania Nations** finden Sie auf unserer DVD, die Anmeldung zum World Cup startet am 1. März. Und egal, ob Sie gewinnen oder nicht: Spaß haben Sie!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B46

NETZ-NEWS

DEATH IN SAKKARA

Der britische Sender BBC hat ein Adventure ins Netz gestellt, das auch nur dort gespielt werden kann – in Episoden. **Death in Sakkara** spielt in den 20er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts, ist wunderbar gezeichnet und erinnert im Stil an eine Mischung aus Indiana Jones und Tim und Struppi.

Im allgemeinen Mumien- und Pharaonen-Rausch des Jahres 1929 macht sich der Londoner Journalist Charles Fox im Auftrag des Kurators eines Museums auf nach Ägypten, um dort nach einer verschwundenen jungen Dame zu suchen. Natürlich bleibt es nicht dabei, dafür sorgen Verschwörungen, finstere Gestalten und altägyptische Mythologie. Bisher hat die BBC vier Folgen veröffentlicht – alle auf Englisch. Doch die Dialoge sind ganz übersichtlich gehalten. Mit einem Code speichern Sie Ihren Spielstand nach jeder Episode. Fazit: Macht Spaß!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B36

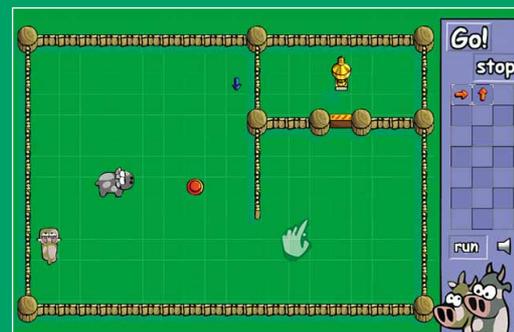


Der Tod lauert auf der Seite der BBC: **Death in Sakkara**.

IQ-MARATHON

Die Q, Verzeihung, die Kuh will an den Pokal. In **IQ-Marathon**, einem Flash-Spiel, lenken Sie eine Trophäen-süchtige Milchproduzentin per Drag&Drop von Richtungspfeilen über eine in Quader aufgeteilte Wiese. Zu Beginn sind die Levels noch recht einfach, gewinnen dann jedoch zunehmend an Schwierigkeit. Mal muss eine Pfütze umlaufen, dann ein Schlüssel gesammelt werden, dann wollen Heuballen in die rechte Position oder andere Kühe verschoben werden. Über Levelcodes sichern Sie Ihr Fortkommen im launigen Spiel für Zwischendurch. So müssen Sie nicht stets von vorne beginnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B37



Die Q will den Grips-Pokal. Helfen Sie ihr dabei!

NOT PRON

Noch einmal Rätselspaß – oder Rätselfrust, je nach Erfolg. Denn **Not Pron** bezeichnet sich nicht als Jux als »das schwerste Rätsel des Internets«. Das Prinzip klingt täuschend einfach: Sie bekommen Bilder vorgesetzt und müssen durch geschicktes Grübeln über die wahrlich spärlichen Informationen darauf, darin oder darum (zum Beispiel in der Browser-Leiste!) den passenden Code oder die richtige URL finden, um ins nächste Bild zu gelangen. Angeblich haben von über sieben Millionen Besuchern der Seite gerade mal 83 das Ende des Spiels gesehen (bei Bild 138). Wenn das mal keine epochale Kopfkrus ist, dann wissen wir auch nicht weiter. Sie etwa?

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B41

EXTRALEBEN MODS



James Bond hätte seine Freude an der schießenden PSP.



- DVD XL:
- Chex Trek v0.5, Doom 3
 - Mideast Crisis v1.2, C&C Generäle: Die Stunde Null
 - Metaball v1.02 UT 2004

HALF-LIFE 2 SMOD

Modder basteln nicht nur an Spielen herum – Modding gibt's auch für Konsolen wie zum Beispiel die Playstation Portable (PSP). Da bekommt das Gerät neue Chips eingebaut, mit denen Sie Emulatoren, Tools oder kopierte Universal Media Discs (UMDs) abspielen können. Wenn Sie allerdings eine PSP suchen, die explodierende UMDs verschiefst, dann müssen Sie doch zu Computerspiel-Mods greifen. Zur **SMOD** für **Half-Life 2**, um genau zu sein, denn darin ist die tödliche PSP eine von über 20 neuen Waffen. Neben Schießprügeln mit echten Vorbildern wie der Kalaschnikow oder dem K98-Karabiner haben sich die Entwickler in erster Linie bizarre Gerätschaften einfallen lassen. Mit einem Schweißgerät verbinden Sie Gegenstände miteinander, mit explodierenden Bananen halten Sie Gegnergruppen in Schach, Wurfsceren prallen von Wänden ab. Lustigste Waffe: Der »Stuff Launcher« (Sachenwerfer). Der kann sämtliche Objekte im Spiel replizieren und verschiefen. Lassen Sie Ihre Feinde in einem Hagel von Kisten, Melonen oder Fässern untergehen! Neue Gegner gibt's in **SMOD** auch: Sie treten verbesserten Combine-Soldaten und sogar Monstern aus dem ersten **Half-Life** in den Hintern. Richtig gehört, Gordon kann nun wie der Duke Fußstöße austeilen! Außerdem stecken in **SMOD** neue Skriptsequenzen, Bullet Time und vieles mehr.

SMOD

Singleplayer-Mod für Half-Life 2 [QUICKLINK: B31](http://accept.hopto.org/smod)
<http://accept.hopto.org/smod>
 VERSION 3.5b GRÖSSE 21,5 MByte

DOOM 3 CHEX TREK



Die Flemoiden haben schleimigen Auswurf.

Es muss ja nicht immer Blut spritzen. Manchmal tut's auch grüner Schleim – und davon fließt in **Chex Trek** reichlich. Die Mod für **Doom 3** ist das Remake eines Grattspiels, das vor Jahren amerikanischen Frühstücksflocken beilag. Sie schlüpfen in die Haut einer solchen Knuspermahlzeit (oder in was auch immer Frühstücksflocken gehüllt sind) und kämpfen gegen grüne Schleimmonster namens Flemoiden. Anstatt die Glibberviecher zu töten, transportieren Sie sie mit Strahlenwaffen zurück in ihre eigene Dimension – **Chex Trek** ist der wohl kindertauglichste Ego-Shooter auf Basis der **Doom**-Engine. Dennoch macht die Mod auch Erwachsenen Spaß: **Chex Trek** ist herrlich trashig. Besonders nett: Die flockenfressenden Flemoiden versauen mit ihren Schleimspuren und glitschigen Wurfgeschossen nach und nach den gesamten Level. Mjarn.

CHEX TREK

Mod für Doom 3 [QUICKLINK: B32](http://xv15mods.com/hosted/chextrek/portal.php)
xv15mods.com/hosted/chextrek/portal.php
 VERSION Beta 0.5 GRÖSSE 75 MByte

C&C GENERÄLE: DSO MIDEAST CRISIS



Modernes Kriegsgerät in Mideast Crisis.

Krisen im Nahen Osten sind ja fast schon alltäglich. In **C&C Generäle: Die Stunde Null** mittlerweile auch, denn bei **Mideast Crisis** kämpfen israelische und syrische Truppen in einem fiktiven Konflikt gegeneinander. Israel vertraut dabei auf amerikanische Waffentechnologie: Abrams-Panzer, F-16-Kampfflugzeuge oder Cobra-Hubschrauber. Syrien setzt hingegen auf unkonventionelle Truppen wie getarnte Bombenleger. Einige Waffen haben die Macher von **Mideast Crisis** selbst entworfen. Bei den riesigen Marschflugkörpern etwa kostet jeder Schuss Geld, dafür erreichen die Raketen jeden Punkt auf der Karte. Das Kamerteam der Israelis generiert ständig Geld und verdient sich noch zusätzliche Boni, wenn es feindliche Truppen knipst. In Singleplayer-Gefechten funktioniert das auch, ohne die Reporter dabei zu opfern: Die KI lässt sehr zu wünschen übrig.

MIDEAST CRISIS

Armee-Mod für C&C Generäle: DSO [QUICKLINK: B33](http://www.isotx.com)
www.isotx.com
 VERSION 1.2 GRÖSSE 154 MByte

INCOMING



In einer Seifenblase lassen wir uns vom Wind in Richtung der Sonnensymbole tragen.

UT 2004 METABALL

Kommt ein Mann in die Konditorei und sagt: »Ich möchte Rumkugeln!« Sagt die Verkäuferin: »Bitteschön, wenn Ihnen der Boden nicht zu schmutzig ist...« Wenn Sie auch schon immer rumkugeln und nicht Rumkugeln wollten, dann ist **Metaball** für **UT 2004** genau das Richtige für Sie. Hier müssen Sie mehr oder weniger niedliche Knuddeltiere namens Tinies vor einem bösen Zauberer retten. Der hat die Viecher in zwölf Kerker gesperrt, und Sie holen die da wieder raus. Aber nicht rennend, schießend und sprengend, sondern rollend, hüpfend und denkend. Denn **Metaball** ist ein unblutiges Geschicklichkeitsspiel, in dem Sie sich in einer Kugel fortbewegen.

Zu Beginn des Spiels laufen Sie in der Burg der Tinies herum. Von dort beamen Transporterplattformen Sie in die zwölf Le-

vels, in denen Sie in drei unterschiedlichen Spielmodi antreten. Im Geschicklichkeitsmodus sammeln Sie rollenderweise Symbole ein, die in der Landschaft verteilt sind. Dabei müssen Sie geschickt Schwung holen, Hindernissen ausweichen, balancieren und hüpfen. Je nach Lage wechseln Sie dabei an so genannten Balltaren die Gestalt: Die Kristallkugel dient als durchschnittlich schnelle und stabile Behausung, in der zerbrechlichen Seifenblase können Sie sich vom Wind treiben lassen, in der Kanonenkugel zerdeppern Sie Hindernisse, werden aber von Magneten beeinflusst. Das Ganze wirkt dank der Karma-Physikengine sehr realistisch. Je mehr Symbole Sie einsammeln, desto mehr Tinies befreien Sie. Gleiches gilt für den Geschwindigkeitsmodus: Darin flitzen Sie wie der Igel **Sonic** über Rennstrecken. Die Evakuierungsebenen sind indes etwas kniffliger: Hier ziehen, schieben oder schubsen Sie die in Kugeln eingeschlossenen Knuddelviecher über Hindernisbahnen hin zum rettenden Ausgang.

Metaball setzt eine simple Spielidee sehr clever um. Jeder Level des »Rollenspiels« bietet einen anderen Grafikstil und neue Rätsel. Selten werden Sie in **UT 2004** so viel Spaß mit so wenigen Kugeln haben. **FAB**

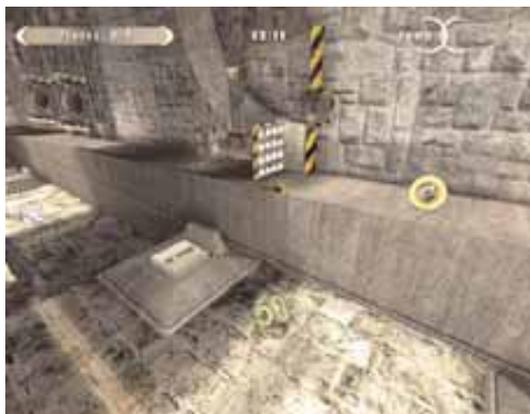
METABALL

Geschicklichkeits-Mod für UT 2004 [QUICKLINK: B35](#)

www.metaball.org

VERSION 1.02

GRÖSSE 95 MByte



Vermasseln wir das Timing, wird das Tiny zerquetscht.

INSECTS INFESTATION

Haben Sie früher auch Heuschrecken an Ameisen verfüttert? Nein? Äh, gut, das macht man auch nicht. Höchstens in **Insects Infestation** für **Half-Life 2**. Hier stürzen sich Termiten, Wespen und Ameisen aufeinander. Die Mannschaften unterteilen sich zunächst in Soldaten und Arbeiter. Während sich die ersten mit Beißwerkzeugen, Stacheln und Säurespritzern bekämpfen, errichten die anderen eine Kolonie zum Schutze ihrer Königin, bauen Pilze an und Ressourcen ab. Bei der Ernte helfen außerdem computergesteuerte Drohnen, die den von den Spielern gelegten Pheromonspuren zur Sammelstelle folgen. Rohstoffe investieren die Teams in neue Insektenarten und Gebäude.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **B38**



Termitenarbeiter und Ameisensoldat kreuzen die... Kiefer.

HALOGEN

Nein, diese Mod hat nichts mit Glühbirnen zu tun. Stattdessen leuchten Sie hier den Covenant heim, den bösen Außerirdischen aus Halo. Diesmal aber als Strategie-Mod für **C&C Generäle**, und diesmal dürfen Sie auch als Covenant den Menschen eins überbraten. Denn in **Halogen** wird es für beide Parteien eine Singleplayer-Kampagne geben. In denen kommen rund 60 neue Einheiten und Gebäude ins Spiel, darunter natürlich die aus dem Shooter bekannten Vehikel wie **Banshee** oder **Warthog**. Auf der Homepage der Mod gibt's schon ein Teaser-Video, um einen Erscheinungstermin drücken sich die Modder aber noch.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **B50**



Eine Gruppe Ghosts greift menschliche Truppen an.

THE DARK MOD

In **Doom 3** ist es ja bekanntlich recht dunkel. Und wer hat's gerne dunkel? **Batman**. Und der andere da, Meisterdieb **Garret** aus der **Thief**-Reihe. Deshalb hätte der bestimmt seine Freude an der **Dark Mod** für **Doom 3**. Doch aus rechtlichen Gründen übernehmen die Entwickler keine Originalelemente aus **Thief**. Spielerisch dürfte das kaum einen Unterschied machen: **Garrets** Waffen und Ausrüstungsgegenstände kommen trotzdem in der Mod vor, angefangen vom Knüppel bis hin zu den verschiedenen Pfeilen. Außerdem denken sich die Modder bis zum Release Ende 2006 oder Anfang 2007 noch neue Waffen aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **B47**

Nur Ärger mit den Orcs?

WORLD OF WARCRAFT

Seit Monaten klagen Spieler über katastrophale Lag-Probleme in Blizzards Online-Welt. Zeit für einen Kontrollbesuch in Azeroth – und eine Prüfung, was sich seit Anfang 2005 verändert hat.



Die Instanz Zul'Gurub in Stranglethorn kam mit dem Patch 1.7 ins Spiel, der auch ein neues PvP-Schlachtfeld brachte.



Fragen Sie nicht, was Ihr Server für sie tun kann. Fragen Sie, was Sie für den Server tun können! Denn nach dem Patch 1.9 für **World of Warcraft** sind alle Helden eines Realms gefordert, um gemeinsam die Tore zu den beiden Highlevel-Dungeons von Ahn'Qiraj zu öffnen. Für die so genannten »Kriegsanstrengungen« sammeln sie Unmengen von Lederflicken,

Verbänden, Kupferbarren und viele Rohstoffe mehr. Erst wenn alle Materialien beisammen sind und eine epische Quest-Reihe absolviert wurde, öffnen sich die neuen Instanzen. Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe haben ersteres gerade mal drei von 155 europäischen Servern geschafft, lediglich auf einem davon stehen die Pforten offen. Rund ein Jahr nach Erscheinen von **World of Warcraft** versucht Blizzard mit dieser Aktion, das Online-Rollenspiel für Level-60-Helden spannend zu gestalten. Angenehmer Nebeneffekt: Die Ressourcen-Sammelei nimmt Gegenstände (und damit Geld) aus dem virtuellen Wirtschaftskreislauf und bremst so die genübliche Inflation etwas. Selbst die berüchtigten (und von Blizzard gefürchteten) chinesischen Goldfarmer konnten der Preisstabilität bis jetzt wenig anhaben. Wir haben seit Erscheinen des Programms ausführlich gespielt und überprüfen, was die Entwickler sonst noch für die mittlerweile über fünf Millionen Abonnenten tun – und woran die Firma noch arbeiten muss.

PATCH-INHALTE	
1.2	Instanz Maraudon
1.3	Instanz Dusterbruch, Versamlungssteine, Bossgegner Azuregos und Fürst Kazzak
1.4	PvP-Ehrsystem, Arena der Gurubashi
1.5	PvP-Schlachtfelder Alteractal und Warsong-Schlucht, zwei neue Siedlungen für Horde und Allianz
1.6	Instanz Pechschwingerhort, Dunkelmond-Jahrmakt, besseres Ehrsystem
1.7	Instanz Zul'Gurub, PvP-Schlachtfeld Arathibecken
1.8	Zone Silithus überarbeitet, vier Drachenbosse, Halloween-Event Schlotternächte
1.9	Instanz Ahn'Qiraj plus Kriegsanstrengungen, Komfortfunktionen (verbundene Auktionshäuser in allen großen Städten, Schlachtfeld-Warteschlangen)
1.10	geplant: Casual-Questlinie, Wettereffekte

Patch-Parade

Wichtig für ein Online-Rollenspiel: ständige Wartung durch Patches. Blizzard brilliert auf diesem Gebiet, seit dem Erscheinen am 11. Februar 2005 gibt's fast schon regelmäßig Patches mit neuen Elementen. Die wichtigsten Veränderungen finden Sie im Kasten »Patch-Inhalte«. Allerdings profitieren von den neuen Instanzen nur hochlevelige Spieler, die oft stundenlange »Runs« auf sich nehmen und auf wertvolle Beute hoffen. Zu den Dungeons kommen unzählige kleine Verbesserungen, Bug-Fixes sowie Komfortfunktionen, die anfangs nur mit Fan-Mods zu haben waren. Außerdem wurden Monsternamen nach und nach eingedeutscht und die Klassentalente teilweise komplett überarbeitet.

Siege ohne Wirkung

Lobenswert: Nettigkeiten wie die Seelenteinstasche für Hexenmeister oder die Anprobe neuer Ausrüstung gehen auf Fan-Anregungen zurück. Weniger gut: Das PvP-System war ursprünglich für das Hauptprogramm geplant, kam jedoch erst Ende April 2005 mit dem Patch 1.4. Die Schlachtfelder folgten gar noch später. Vielleicht deshalb wirkt es immer noch arg aufgesetzt. Zwar machen die teils sehr taktischen Gefechte in den PvP-Instanzen einen Riesenspaß, die Auswirkungen auf das »normale« Spiel sind jedoch minimal: Außer ein paar besonderen Ausrüstungsgegenständen und einem Rang vor dem Namen haben tapfere Schlachtfeld-Helden keinen Vorteil, von Boni für die tapferste Fraktion ganz zu schweigen. Das lösen zum Beispiel **Dark Age of Camelot** oder **Guild Wars** um Längen besser.

Kürbiskuchen, Feuerwerk!

Selbst wenn Sie täglich 24 Stunden **World of Warcraft** spielen, können Sie wichtige Feiertage wie Weihnachten kaum versäumen. Denn zu Festen wie Halloween oder dem Jahreswechsel fügen die Entwickler stilvolle Details in die Spielwelt ein. An Halloween etwa brannte vor den Toren Undercitys ein riesiger Strohhmann, an Silvester konnte man in den großen Städten



Beim Mondfest Anfang des Jahres gedenken die Bewohner Azeroths ihrer Ahnen und absolvieren spezielle Quests wie eine Schnitzeljagd.



Riesige Anubis-Monster bewachen die beiden Ahn'Qiraj-Instanzen in der Wüste von Silithus, die erst von den Spielern geöffnet werden müssen.

regelmäßig Feuerwerke bewundern. Meist gibt es dazu sogar passende Quests: Zu Weihnachten jagten Spieler in den Bergen des Arathi-Hochlands den geschenkeklauenden Grinch oder besorgten Glühwein für Altvater Winter (Blizzards Weihnachtsmann). Zusammen mit ständigen Einrichtungen wie dem umherziehenden Dunkelmond-Jahrmarkt sorgen solche Mätzchen für viel Atmosphäre und Abwechslung.

Ruckeln und Rausschmiss

Also alles gut in **WarCraft**-Land? Nicht ganz, denn Ende 2005 verdarben derbe Latenzen für manche Spieler den Online-spaß. Besonders bei großen Spieleransammlungen gingen die Server in die Knie, oft brach die Verbindung auch einfach ab. Das ist besonders ärgerlich, wenn man gerade mühsam 40 Mann für einen

Schlachtzug in den Geschmolzenen Kern gesammelt hat, von denen die Hälfte dann ausfällt. Nach einem Sturm in den Foren nahm Blizzard zu den Problemen Stellung (siehe Kasten). Außerdem verriet uns ein Gamemaster unter der Hand, dass die Firma auf den Spielernurm schlicht nicht vorbereitet war – ein schwer zu begreifender Patzer, noch dazu, wo gleichzeitig über groß angelegte Geschenkkaktionen (Schnupper-Accounts, verbilligte Geschenkexemplare für Abonnenten) noch mehr Helden auf die Server gelockt wurden. Immerhin: Mittlerweile hat Blizzard die Lags im Griff, nur ganz vereinzelt klagen Spieler über Verzögerungen.

Geliebt sind allerdings die Warteschlangen bei beliebten Servern. Wer zum Beispiel auf »Die Silberne Hand« will, muss zu Stoßzeiten schon mal eine halbe

Stunde Däumchen drehen. Dieses Problem lässt sich jedoch nicht durch Server-Upgrades lösen, es müssten schon größere Spielermengen auf andere Realms umziehen.

Azeroths Zukunft

Neben dem Addon **Burning Crusade** sind weitere regelmäßige Patches geplant. Der nächste (1.10) soll vor allem Spielern zugute kommen, die keine Lust auf Highlevel-Instanzen haben. Sie verdienen sich in einer neuen Quest-Linie ein spezielles Rüstungsset. Als rein optische Verbesserung wollen die Entwickler Wettereffekte wie Regen oder Schnee einbauen. Klingt nach jeder Menge Neuerungen – doch die müssen auch sein, wenn Blizzard seinen zahlenden Kundenstamm halten will. **MS**

- ORIGINAL-TEST IN 03/05
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B34](#)

LAG-STELLUNGNAHME

Schwere Latenzprobleme machten World of Warcraft teils unspielbar. Auf unsere Nachfrage nahm Blizzard Stellung zur Situation:



»Warteschlangen treten dann auf, wenn eine gewisse Anzahl von Spielern auf einem Realm überschritten wird. Das dient dazu, die Stabilität des Realms zu gewährleisten und den Spielern das bestmögliche Spielerlebnis zu bieten. Seit Anfang Januar ist die Charaktererstellung auf stark bevölkerten Realms für Spieler, die dort noch keinen Charakter besitzen, temporär deaktiviert. Seit Ende des Jahres bieten wir Spielern auf hoch bevölkerten Realms mit Warteschlangen die Möglichkeit, ihren Charakter auf einen niedrig bevölkerten Realm zu transferieren. Diese Option wurde eifrig genutzt. Die Warteschlangen auf den betroffenen Realms konnten dadurch verringert und bei einigen sogar entfernt werden.

Die Latenzen sind eine Folge eines gesättigten Datenaustauschs zwischen Netzwerkanbietern, was zumeist deutsche Spieler beeinträchtigt. Zwischen den Anbietern müssen erforderliche Aktualisierungen durchgeführt werden. Wir benachrichtigen die Netzwerkanbieter und drängen auf eine schnelle Lösung, obwohl das Problem außerhalb von World of Warcraft liegt. Aufgrund dieser Probleme haben wir allen deutschen Spielern eine Erweiterung ihrer Spielzeit um drei Tage gegeben. Unsere Datenzentren werden in Kürze außerdem massiven Hardware-Updates unterzogen, wovon wir uns eine erhebliche Leistungsverbesserung versprechen.«

Die vollständige Stellungnahme von Blizzard Europe lesen Sie auf unserer Website ([WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B49](#)).



Moment, ein Priester kann doch keine Gewehre tragen? Doch, allerdings nur in der Anprobe-Funktion.



Noch vier Spieltage, dann stehen die Teilnehmer für das LAN-Finale der GameStar-Liga fest.

Am Freitag, den 3. März 2006 endet mit dem 15. Spieltag die 10. Saison der GameStar-Liga. Ergebnisse von eventuell nötigen Nachholspielen werden von den Admins noch bis zum 17. März entgegen genommen. Diese Ergebnisse können nicht mehr über das Interface eingetragen werden, sondern nur von den Admins. Bitte beachten Sie, dass Nachholspiele nur rückwirkend bis zum 10. Spieltag (inklusive) möglich sind. Es bleiben also nach Saisonschluss noch zwei Wochen Zeit, um nicht durchgeführte Spiele nachzuholen.

Finale in Dortmund

Wie schon im letzten Heft kurz angekündigt, finden die LAN-Finals der GameStar-Liga diesmal am 8. und 9. April in der Dortmunder Westfalenhalle statt. Die Veranstaltung bildet das Rahmenprogramm zur Messe Hobbytronic (www.gamestar.de [QUICKLINK: B48](#)), die sich mit rund 100 Ausstellern und über 40.000 Besuchern zu einer der attraktivsten Messen für Technik rund um PCs, digitaler Fotografie und Videotechnik, Spiele und Elektronik entwickelt hat. Auch die deutschen Casemodding-Meis-

terschaften werden in diesem Jahr wieder auf der Hobbytronic ausgetragen.

Die LAN-Finals finden erneut in Zusammenarbeit mit der AOL-WWCL-Liga statt, die ihre Finalsplele ebenfalls dort austrägt. Für eine hochklassige Teilnehmerliste und spannende Spiele ist also gesorgt. Die interessantesten Spiele werden in der Halle auf Großleinwänden gezeigt und zeitgleich auch per Video-Stream ins Internet übertragen. GameStar ist mit fünf Redakteuren vor Ort, die allen Interessierten Fragen zum E-Sport und der GameStar-Liga beantworten. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Spiel des Monats

Seit der letzten GameStar-Ausgabe haben wir eine neue Videorubrik auf unserer DVD XL: Im Spiel des Monats zeigen wir Ihnen Ausschnitte aus einem der Top-Spiele der vergangenen vier Spieltage. Im letzten Monat konnten Sie das **Counterstrike**-Match *mousesports* gegen *fasteX* verfolgen, bei dem die beiden Neuzugänge bei *mousesports*, *fleks* von *Ocrana* und der skandinavische Ausnahmespieler *elemNT*, ihr Debut in der GameStar-Liga gaben.

Diesmal geht es mit einem Match aus der ersten **Counterstrike**-Liga Gruppe B zur Sache: Die *a-Losers* trafen am elften Spieltag auf *EFF-Kult*, die zu diesem Zeitpunkt den zweiten Platz in der Gruppe B zu verteidigen hatten. Wie das Spiel ausging, erfahren Sie in unserem Video-Spielbericht. Wenn Sie **Counterstrike** auf Ihrer Festplatte installiert haben, können Sie das Match auch in voller Länge und aus der Sicht von allen Spielern betrachten – die Half-Life-TV-Demo der Begegnung finden Sie im Datenteil unserer Heft-DVD. WR



Spiel des Monats: a-Losers gegen EFF-Kult auf de_aztec.

WWCL LAN-KALENDER MÄRZ 2006

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
03.03.2006	CS_Doctors - !	536	48739	Legden	www.csdoctors-lan.de	16
03.03.2006	Böhlen LAN X	425	04564	Böhlen b. Leipzig	www.boehlen-lan.de	18
03.03.2006	MEDICS#3	128	6436	Muotathal (CH)	www.maclan.ch	16
03.03.2006	f4t4I.error 2006	101	31036	Eime	www.f4t4I-error.net	18
10.03.2006	Medusa LAN vol. 2	120	77871	Renchen-Ulm	www.medusa-lan.de	18
10.03.2006	eSports-Rheine Lan 4	200	48431	Rheine	www.esports-rheine.de	16
17.03.2006	Dresden LAN 2006	1200	01067	Dresden	www.dresden-lan.de	16
17.03.2006	Maxlan 9	200	49716	Meppen	www.maxlan.de	16
17.03.2006	FLM-LAN #4	196	77978	Schuttertal	www.flyingmonkeys.de	16
23.03.2006	LANabuse XII	250	49406	Barnstorf (bei Diepholz)	www.lanabuse.de	16
24.03.2006	STL 70	350	24768	Rendsburg-Süd	www.spankthelan.de	16
24.03.2006	Xtremelan #2	120	2102	Korneuburg / Bisamberg (AT) (CH)	www.xtremelan.at	16
24.03.2006	Fighternight #8	250	82211	Herrsching	www.fighternight.de	18
24.03.2006	mad-lan #3	200	24211	Preetz / Kiel	www.mad-lan.de	18
31.03.2006	Op. Lan rel. 6 - Fiesta Mexicana	240	50170	Kerpen Sindorf	www.operationlan.de	16



Antikörper per Download

PATCH-TESTS



Shadowgrounds: Die zwei neuen Schwierigkeitsgrade richten sich ausschließlich an Profis.

Shadowgrounds

Version: 1.01 **Größe: 3,4 MB**
Highlights: zwei weitere Schwierigkeitsgrade, Grafikfehler und kleinere Bugs entfernt.

Sie haben das Actionspiel **Shadowgrounds** mit geschlossenen Augen durchgespielt? Dann sollten Sie den ersten, lediglich

3 MByte kleinen Patch auf Version 1.01 installieren. Der baut die zwei Schwierigkeitsgrade »sehr schwer« und »unmöglich« ein. Damit das Programm den ersten freischaltet, müssen Sie **Shadowgrounds** in »sehr« meistern, für den zweiten dann in »sehr schwer«. Das Update entfernt zudem unschöne Grafikfehler, die bei Geforce-6600GT-Karten auftreten konnten und behebt einen Bug im Koop-Modus. In seltenen Fällen ging es in der neunten Mission »Provectus« bei der Reparatur des Reaktors nicht weiter, wenn einer der Mitspieler getötet wurde. Zu guter Letzt merzt der Patch eine Absturzursache aus, die beim Laden eines Spielstandes auftreten konnte.

Ski Racing 2006

Version: #1 **Größe: 22,4 MB**
Highlights: ein neuer Skifahrer, Bugs im Multiplayer-Teil behoben, Server-Browser optimiert, zusätzliche Grafikelemente.

Mit dem ersten Patch baut Publisher Jowood mit Kjetil Andre

Lags, Verbindungsabbrüche, Serverprobleme. Gut, dass sich die Patches im Februar um den Multiplayer-Spaß kümmern.

Aamodt einen weiteren spielbaren Skifahrer aus Norwegen in **Ski Racing 2006** ein. Auch grafisch hat sich ein wenig getan: So gibt's etwa in Kitzbühel zusätzliche Werbebanner, am Ende jeder Strecke fliegen bunte Ballons, und neue, dynamische Zeitanzeigen informieren über die Ergebnisse. Auch an der Bedienung haben die Entwickler gearbeitet. Im Serverbrowser müssen Sie zum Beispiel nicht mehr zweimal auf »Aktualisieren« drücken, um die Liste auf den neuesten Stand zu bringen. Außerdem dürfen Sie den Browser nun komfortabel nach Name, LAN-Server oder Ping-Zeiten sortieren. Apropos Ping-Zeiten: Durch das Update lassen sich die Sportler selbst bei hohen Latenzen auf den Online-Pisten besser durch die Kurven lenken als zuvor.

Age of Empires 3

Version: 1.04 **Größe: 12,6 MB**
Highlights: Stabilisierung der Server bei Online-Partien, neue Funktionen im Multiplayer-Teil, kleinere Bugs entfernt.

Nachdem Publisher Microsoft Ende Januar das Autoupdate auf Version 1.04 für das Echt-



Age of Empires 3: Online-Partien laufen dank des Updates auf Version 1.04 stabiler als zuvor.

zeit-Strategiespiel **Age of Empires 3** veröffentlicht hatte, steht der Patch nun als separater, knapp 13 MByte großer Download bereit. Der Softwareflicken stabilisiert die Server bei Online-Partien und behebt so die seltenen Verbindungsabbrüche. Außerdem aktualisiert sich die Übersicht verfügbarer Spiele ab sofort nicht mehr automatisch. Stattdessen bringen Sie die Liste mit einem zusätzlichen Button auf den neuesten Stand – das reduziert die Auslastung der Internetleitung. Die Entwickler entfernen auch kleinere Bugs: So konnte es vorkommen, dass Chatnachrichten in Multiplayer-Partien nicht dargestellt wurden. Speicherstände älterer Versionen sind mit dem Update 1.04 übrigens kompatibel. **DM**



Ski Racing 2006: Der Patch sorgt für flüssigere Multiplayer-Rennen.

- ▶ DVD:
 - Age of Empires 3 v1.04
 - Dragonshard v1.2.1
 - Shadowgrounds v1.01
 - Ski Racing 2006 #1
- ▶ DVD XL:
 - Falcon 4.0 Allied Force v1.0.5
 - StarCraft v1.13f
 - The Longest Journey v1.56

PATCH-TICKER

DRAGONSHARD: Atari liefert mit dem Update 1.2.1 zwei neue Karten (Citadel of Sorrow und Dinos Pass) für das Echtzeit-Strategiespiel. Zudem wurden Absturzprobleme im Multiplayer-Teil sowie Grafik- und Soundbugs behoben.

FALCON 4.0 ALLIED FORCE: Patch 1.0.5 behebt Bugs in den Kampagnen und dem Cockpit. Außerdem unterstützt das Spiel nun wieder Force-Feedback. Mit dem vorangegangenen Update hatten die Entwickler die Rütteleffekte entfernt.

STARCRRAFT: Viel gibt es in dem Blizzard-Spiel nicht zu mehr korrigieren. Deshalb behebt das knapp 10 MByte kleine Update 1.13f lediglich kleinere Absturzursachen und Bugs.

THE LONGEST JOURNEY: Funcom reicht zum Adventureklassiker einen Patch nach. Das Update auf Version 1.56 behebt einen Bug der Doppel-CD-Version. Durch den Fehler blieben bestimmte Türen nach dem Laden eines Spielstandes verschlossen.