

MOD UND TOTSCHLAG



Fabian Siegismund

fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	150
Mod-News	152
Mercenaries	152
Fairglen	152
F1 2005	152
Dungeon Doom	153
CS Source – Die reifere Community?	154
GameStar Clanliga	156
Patch-Tests	157
Tips & Tricks	159

Der Pfad des Modders – schnell er ist, verführerisch. Die Idee klingt ja auch toll, einfach sein Lieblingsspiel so umzubauen, dass es einem noch besser gefällt. Bei Filmen geht das ja leider nicht: »So, das Geknutsche kommt raus, Schwarzenegger auch, dafür ich rein und am Ende fliegt alles in die Luft!« Doch leider überschätzen viele Hobby-Programmierer, wie viel Arbeit eine gute Mod wirklich ist, und schmeißen nach der ersten Homepage und ein paar Konzeptzeichnungen die Flinte wieder ins Korn. Sie ahnen ja nicht, wie viele falsche Fährten ich auf meiner Jagd nach Mods jeden Monat verfolge, wie viele Ideen sterben, weil den dazugehörigen Köpfen die Energie ausgeht. Da lobe ich mir den Macher von **Dungeon Doom**. Die Mod wirkte anfangs ziemlich lahm, macht mittlerweile aber richtig Spaß! Gut Ding will eben Weile haben – **Counterstrike** hatte auch 17 Beta-Versionen! Also, meine Damen und Herren Modder: Ein wenig mehr Geduld, bitte.



- DVD:
- Karten zu Schlacht um Mitelerde
 - Counterstrike Source
 - C&C Generäle: Die Stunde Null
 - Quake 4 (dt.)

HALF-LIFE 2 SUBSTANCE GOLD



In Substance bleibt Gordon nicht allein.

In Ausgabe 10/2005 haben wir Ihnen bereits die Mod **Substance** für **Half-Life 2** vorgestellt. Mittlerweile haben die Macher die finale Gold-Version 1.2 ihrer Mod veröffentlicht, die die Singleplayer-Kampagne komplett überarbeitet: Mehr Gegner, neue Waffen, Bullet-Time, drei zusätzliche Spielmodi, vier Kämpferklassen aus **Metal Gear Solid** und vieles mehr. Fertig sind die Modder allerdings noch lange nicht: Im nächsten Patch soll es Explosionen à la **F.E.A.R.** und Leuchtspuren wie in **Matrix** geben.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A75](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A75)

STRATEGIE & SHOOTER KARTENPAKETE

Waren Sie schon auf Hawaii? Oder in Australien? Nein? Dann nix wie hin, mitsamt Ihrer Armee! Wir haben außer diesen Reisezielen noch sechs weitere Karten für **Age of Empires 3** auf unsere DVDs gepackt. Zusätzlich noch vier Maps für **Schlacht um Mitelerde**, vier für **C&C Generäle: Stunde Null**, und weitere für **Doom 3**, **Quake 4**, **CS: Source** und **Far Cry**. Sie haben's so gewollt!

BROTHERS IN ARMS DEATHMATCH



Statt Befehlen: Deathmatch für Brothers in Arms.

Die **Brothers in Arms**-Serie setzt das Spielprinzip der Singleplayer-Missionen in den Mehrspieler-Modus um – Deathmatch fehlt. Doch Jeffrey Broome, Entwickler bei Gearbox, hat eine rudimentäre Deathmatch-Mod für beide **Brothers in Arms**-Teile gebastelt – nur zwei Waffen pro Spieler und keine Munitions- oder Gesundheits-Pickups. Gleichzeitig legt er den Source-Code der Mod offen. Interessierte Programmierer sind also herzlich eingeladen, weiter am Deathmatch zu schrauben.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: M126](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M126)

WORLD RACING 2 DOWNLOADS

Sich in **World Racing 2** für ein Auto zu entscheiden ist mindestens ebenso schwer, wie das Geld für einen Ferrari zu sammeln. Doch auf der überarbeiteten Webseite von Entwickler Syntetic gib't jetzt noch zusätzliche Pakete mit frischen Felgen und Vinyls oder komplett neuen Autos wie dem sündhaft teuren Mercedes CLS.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A50](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A50)

NEVERWINTER NIGHTS DRACHEN VON SAMARIS



Im Tempel von Luccini beginnt das Abenteuer.

Neverwinter Nights-Autor Fabian Lorenz hetzt Abenteurer ab Level 30 durch liebevoll ausgestaltete Gebiete, inklusive unheimlichen Wäldern und eisigen Berghöhen. Als eigenständige Kampagne ist **Drachen von Samaris** sowohl für Einzel- als auch Gruppenspieler interessant. Wer sich allein in die leicht klischeehafte Geschichte um Drachen und geraubte Edelsteine stürzen möchte, sollte sich im Startgebiet zumindest nach kräftigen KI-Kompagnons umsehen. Klassen mit Zauberkräften rufen sich alternativ Begleiter herbei. Lang geredet wird bei der Jagd auf die gestohlenen Juwelen nicht, zünftige Auseinandersetzungen mit dem üblichen Monster-Allerlei stehen im Vordergrund. Technisch ist das Modul sehr ausgereift. In anderthalb Jahren Entwicklungszeit hat Lorenz ein ausgewogenes Szenario entwickelt. Puristen stören sich allerdings an gelegentlichen Rechtschreibfehlern. Trotzdem können Sie sich bei **Drachen von Samaris** auf rund 30 Stunden professionelle und abwechslungsreiche Unterhaltung freuen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A72](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A72)

FREEWARE-SPIEL ETERNAL DAUGHTER



Fiese Monster trachten Mia nach dem Leben.



Mia will ihre Mutter Thelia von Gar befreien.



Der Bogenfrosch schlägt mit seiner Zunge zu.



Derek und Jonathan, die Entwickler des Spiels.



Die Dungaga sind hässlich, aber schwach.

Die kleine Mia wird in Verhältnissen groß, die sich nicht einmal tollwütige Daily-Soap-Redakteure im Drogenwahn ausdenken könnten. Sie wächst bei ihrer allein erziehenden Mutter Thelia auf, als die brandschatzende Roboterarmee der Dungaga das Land überrennt. Deren Anführer, der grausame Gar, nimmt sich Thelia gewalttätig zur Frau und versklavt Mia und ihr friedfertiges, knautschgesichtiges Volk. Damit nicht genug: Er zeugt bei der Gelegenheit gleich noch einen Sohn, der konsequenterweise aussieht wie eine Mischung aus Roboter und Kartoffel. Ganz klar, dass da der Hausseggen schief hängt. Als Mia Jahre später einen Streit zwischen ihrer Mutter und Gar miterlebt, setzt ihr Zorn ungeahnte Zauberkräfte frei: Sie kann plötzlich Energiebälle verschießen. Mit denen sprengt Mia Gar in tausend Stücke und flieht vor den räuberischen Unterdrückern in die Wildnis. Dort soll ein weiser Mann hausen, der ihr helfen kann.

Mit **Eternal Daughter** haben die Freizeitprogrammierer Derek Yu und Jonathan Perry eine wunderschöne Hommage an Klassiker wie **Metroid** oder **Castlevania** geschaffen. In nur 320 mal 240 Bildpunkte packen die beiden alles, was Nostalgikerherzen höher schlagen lässt. Mia hüpfet und schießt sich durch grüne Dschungel oder kalte Roboterwelten und bekämpft dabei Gegner wie Kampffrösche, zaubernde Kaninchen und Riesenschildkröten. Mit jeder Region wechselt die herrliche Musik, die wie 8-Bit-Sound aus C64-Tagen klingt und für das Spiel komponiert wurde. Natürlich warten außerdem jede Menge bizarrer Bossgegner wie zum Beispiel Mias missratener Halbbruder auf Sie, die nur mit viel Geduld zu besiegen sind. Manche Passagen bezwingen Sie nur durch immer neue Versuche, speichern können Sie selbstverständlich nur an bestimmten Punkten. Dafür erhält Mia im späteren Spiel Hilfe von einem kleinen Begleiter, einem kugelförmigen, typisch japanisch anmutenden Wesen. Wenn Sie das regelmäßig mit den in den Levels hängenden Früchten füttern, entwickelt es sich langsam zu einem niedlichen, kämpfenden Flugdrachen, mit dem Sie sogar Hindernisse überwinden können. Aber bevor es soweit ist, muss Mia erstmal ihren geheimnisvollen, verschollenen Vater suchen, immerhin hat der ihr magische Kräfte verliehen. Soviel sei vorab verraten: Es ist nicht Darth Vader.

DS DM FAB

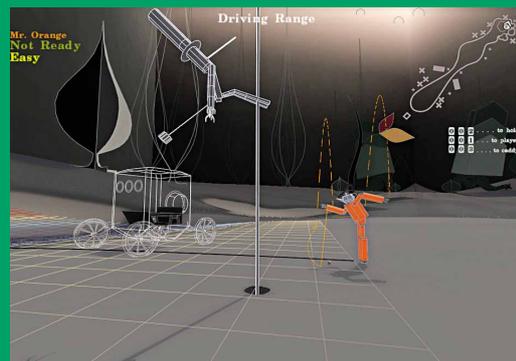
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A106](#)

NETZ-NEWS

GOLF?

Ja, Golf. Nur eben anders, als man es je gesehen hat. Nun gut, die Spielregeln sind wie immer: Sie dreschen mit präziser Maussteuerung und einer Auswahl an Holz- und Eisenschlägern einen kleinen Ball über das Grün. Ah nein, über das Grau. Denn da geht's schon los: Statt die Spielwelt möglichst realistisch darstellen zu wollen, schlagen Sie bei Golf? in einer völlig surrealen Umgebung ab. Figuren und Gegenstände bestehen weitestgehend aus Drahtgittermodellen, die Landschaft ist ein Traum in grau, die einzigen Farbtupfer entstehen durch Spielfiguren und die Flugbahnen der Golfbälle. Als Kameraleute schweben kleine Männer über den Rasen, die sich gelegentlich eine Schnapsflasche zu Gemüte führen. Kurz: Golf? sieht aus wie ein modernes Kunstwerk. Und ist es wohl auch. Macht aber viel mehr Spaß.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A88](#)



So bizarr, ist das überhaupt noch Golf? Nein, Golf?. Punkt.

QPLAY

Um bei Computerspielen Preise zu gewinnen, müssen Sie nicht extra E-Sportler werden: Sie können auch bei www.qplay.de vorbeischaun. Hier können Sie eine Handvoll Flash-Programme ausprobieren, meist simple Klone bekannter Hits wie Arkanoid oder Moorrhuhnjagd. In manchen Spielen wie zum Beispiel Tetris können Sie auch gegen menschliche Kontrahenten antreten. Der eigentliche Reiz liegt allerdings im Qplay-Punktesystem: Wer's unter die jeweils 50 Besten schafft, bekommt so genannte Qpoints gutgeschrieben. Die können Sie dann in Preise umtauschen, vom Handylogo über USB-Sticks bis zur Digitalkamera.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A87](#)

TRIALS MOUNTAIN HEIGHTS

Nicht einmal Flash-Spiele kommen heutzutage noch ohne Ragdoll-System aus. In **Trials Mountain Heights** steuern Sie einen Lumpenpuppen-Motorradfahrer über mehrere Hindernisse. Mit den Pfeiltasten betätigen Sie Gas und Bremse und lehnen sich auf dem Moped vor oder zurück. Nur mit viel Fingerspitzengefühl kommen Sie so über die Felsen. C64-Veteranen kennen das Spielprinzip aus Kikstart – leicht war das schon damals nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A90](#)



Kommt nach freihändig fahren: **Trials Mountain Heights**.

EXTRALEBEN MODS



Battlefield 2, wie es nach Ansicht des Mercenaries-Teams aussehen sollte: weniger Sand in Karkand.



BATTLEFIELD 2 MERCENARIES

- DVD:
 - Dungeon Doom v5.2
 - Fairglen v1.01
- DVD PLUS: (nur im Abo)
 - Mercenaries v6.0
 - Dungeon Doom v7.1xp

Wenn Ihnen die Helikopter in **Battlefield 2** viel zu gut gepanzert, die Scharfschützenflinten viel zu schwach und die Maschinengewehre viel zu ungenau sind, können Sie auf den nächsten Patch hoffen – oder gleich heute **Mercenaries** spielen. »Battlefield 2 so, wie es sein sollte!«, versprechen die Entwickler. Entsprechend haben die Jungs Waffen und Fahrzeuge überarbeitet, um dem Spiel mehr Realismus einzuflößen. Die Kampfhubschrauber halten mitunter nur noch eine Stinger-Rakete aus, haben dafür aber auch mehr Feuerkraft. Wo die Panzer hinschießen, wächst erstmal kein Gras mehr: Deren Projektile sind fast so stark wie Artilleriegeschosse. Auch die Infanterie hat kräftig aufgerüstet. Davon profitieren die Nachschubsoldaten: Deren Maschinengewehre sind in **Mercenaries** weitaus präziser als im Basisspiel. Scharfschützen werden in der Mod zu den gefährlichsten Fernkämpfern: Ihre Waffen schalten Gegner mit einem Treffer aus. Damit die Sniper auch auf der Karte »Strike at Karkand« zum Schuss kommen, hat das Modding-Team den allgegenwärtigen Sandsturm entfernt. Auch die übrigen Maps wurden überarbeitet. Jede hat mehr Flaggenpunkte, so dass sich die Gefechte über das gesamte Schlachtfeld erstrecken. Das dazugehörige Kartenpaket finden Sie auf unserer DVDplus, zusammen mit der Mod für das Basispiel und für **Special Forces**.

MERCENARIES

Tweak-Mod für Battlefield 2 [QUICKLINK: A61](#)
www.mercenaries.dies-world.com
 VERSION 6.0 GRÖSSE 125 MByte

WC3: THE FROZEN THRONE FAIRGLEN



Fairglens Helden machen kurzen Prozess.

In Echtzeit-Strategiespielen geht's ja meist darum, Armeen aus dem Boden zu stampfen und große Truppenbewegungen zu koordinieren. Nicht so in dieser Mod für **WarCraft 3: The Frozen Throne**: Hier steuern Sie nur zwei Helden mit Zauberkräften, die das Städtchen Fairglen gegen Rebellen und Untote verteidigen. Wählen Sie dazu zwischen vier Kämpfern: Die Berserkerin tritt als gefährliche Nahkämpferin an, der Elementalist schaltet mit mächtiger Magie mehrere Gegner gleichzeitig aus, die Rangerin bekämpft einzelne Ziele aus großer Entfernung, der Ritter ist Schwertschwinger und Heiler zugleich. Wie in einem Rollenspiel erhalten Sie nach und nach Quests, die Sie in neue, gefährlichere Regionen der Karte führen. Wenn Sie sich da nicht alleine reintrauen, ziehen Sie kooperativ mit einem Freund in die Schlacht – jeder steuert dann nur einen der Helden.

FAIRGLEN

Helden für The Frozen Throne [QUICKLINK: A63](#)
<http://enterfold.zerofold.com>
 VERSION 1.01 GRÖSSE 2,5 MByte

F1 CHALLENGE '99-02 F1 2005



F1 Challenge '99-02: altes Spiel, neue Saison.

F1 Challenge '99-02 hat zwar schon über zwei Jahre auf dem Buckel, gehört aber immer noch zu den besten Formel-1-Simulationen. Grund genug für die rund 20-köpfige Modding-Mannschaft CTD, eine Erweiterung mit den Originalteams und -strecken der letzten Saison in das leicht angestaubte Rennspiel einzufügen. Unter den 19 akribisch nachgebauten Kursen gibt es auch Neuzugänge wie Bahrain oder die Türkei. Außerdem feilten die Entwickler an der Grafikeinheit: Durch Bump- und Normal-Mapping wirken die Boliden fast fotorealistisch, hinter dem halbtransparenten Helmvisier sehen Sie sogar das Gesicht des Piloten. Neu dabei: Per stufenlosem Schieberegler stellen Sie ein, wie stark Ihr Kopf bei hohen Geschwindigkeiten vom Wind hin und her geschleudert wird. Demnächst wird CTD einen Patch veröffentlichen, der bekannte Bugs ausmerzt.

F1 2005

Saison für F1 Challenge '99-02 [QUICKLINK: A32](#)
www.racingmag.gamesurf.tiscali.de
 VERSION 1.0 GRÖSSE 428 MByte

INCOMING



Auf Level 3 erwartet uns Boss »Yellow Bastard«. Dem jagen wir unseren Pinky-Dämon auf den Leib.

DOOM 3 DUNGEON DOOM

Was suchen eigentlich alle in feuchten Höhlen und finsternen Verliesen? Na, zum Beispiel den »Schläger des Leimeners« mit +5 auf Tennisarm oder die »Kappe der schlechten Belüftung« mit +2 auf Haarausfall. Die Suche nach magischen Gegenständen oder Waffen treibt virtuelle Jäger und Sammler seit Jahren unablässig durch die Rollenspiele. Shooter-Fans mussten bislang auf derartige suchtfördernde Zusätze verzichten. **Dungeon Doom** macht dem ein Ende: Die Mod verwandelt **Doom 3** in ein Ego-**Diablo**. Zu Beginn des Spiels wählen Sie eine Klasse aus. Als Krieger nutzen Sie alle aus dem Basisspiel bekannten Schusswaffen, als Psi-Kämpfer nur Pistole, Schrotflinte und MG, darüber hinaus aber auch mächtige Zauber: Mit Blitzen, Donner-

schlägen oder sogar handzahmen Pinky-Dämonen machen Sie Ihren Gegnern den Garaus. Zauberer verfügen über ein noch breiteres Magiespektrum, führen dafür aber keine Schusswaffen mit. Die gewählte Klasse kombinieren Sie mit einer Rasse – die starken Orks eignen sich als Krieger, clevere Andorianer eher als Magier, Menschen sind Allrounder.

Sie starten **Dungeon Doom** in einer Art Dorf. Hier gibt's einen Kaufmann, bei dem Sie Ausrüstung oder Waffen erwerben, und den ersten Auftraggeber. Der schickt Sie in das nahe gelegene Dungeon, in dessen drittem Level Sie einen Zombie zur Strecke bringen sollen. Fortan kämpfen Sie sich Stockwerk für Stockwerk durch zufallsgenerierte Höhlen voller Monster, weichen Fallen aus, geleiten Dorfbewohner zum Ausgang, besiegen Zwischengegner und sammeln so Gold und Erfahrungspunkte für neue Zauber und Waffen. Die werden Sie brauchen, wenn Sie sich dem Balrog im letzten Level entgegenstellen.

Dungeon Doom bietet in der neuesten Fassung Physik- und Zeitlupenspielereien aus dem hierzulande indizierten Addon **Resurrection of Evil**, deshalb wird dieses für die aktuelle Version vorausgesetzt. **DM FAB**

DUNGEON DOOM

Rollenspiel-Mod für Doom 3 [QUICKLINK: A64](#)

<http://dungeondoom.d3files.com>

VERSION 7

GRÖSSE 41,5 MByte



Teleporter bringen uns schnell zurück an die Oberfläche.

ZOMBIE MASTER

Zombies sind dumm. Sonst hätten sie bestimmt was Anständiges gelernt. Aber wie machen die das, dass sie trotzdem regelmäßig muskelbepackte, cleverere Helden in Stücke reißen? Ganz einfach: Hinter all den überraschenden Manövern steckt der Zombie Master. In der gleichnamigen Mod für Half-Life 2 tritt ein Spieler als Drahtzieher der Untoten gegen ein Team bewaffneter Überlebender an. Er steuert seine hirnlosen Heerscharen nach Art eines Echtzeit-Strategiespiels, während seine Gegner in der Ego-Perspektive um sich ballern. Der Zombie Master verfügt über stetig wachsende Zauberenergie, mit der er unterschiedliche Kämpfer erschafft oder besonders fiese Überraschungen auslöst – etwa einen totalen Stromausfall im Level. Wie können schwächliche Menschen so ein Genie besiegen? Na, gar nicht! Aufgabe der Überlebenden ist lediglich, zu entkommen. Zum Beispiel, indem sie zum rettenden Fluchtwagen vordringen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A65](#)

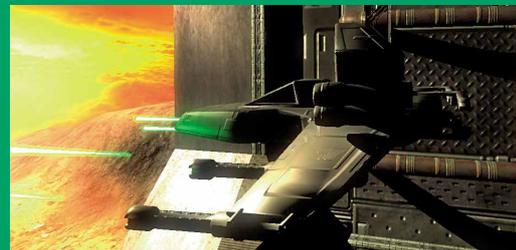


Der Zombie Master schüttelt Horden von Untoten aus dem Ärmel.

INTO CERBERON

Manchmal kann ein Abstieg auch was Schönes sein. Descent zum Beispiel (englisch für »Abstieg«). So heißt nämlich eine dreiteilige Raumschiff-Shooter-Serie aus den 90ern, in der Sie in völliger Bewegungsfreiheit durch dreidimensionale, unterirdische Labyrinth fliegen und Roboter abballern. Das Spielprinzip taucht jetzt in Into Cerberon für Doom 3 wieder auf. Statt zu Fuß durch dunkle Flure zu huschen, liefern Sie sich hier Luftkämpfe auf beengtem Raum. Ein Oben oder Unten gibt es dabei nicht. Nur eins ist wichtig: Wo die Raketen rauskommen, ist im Zweifel vorne. Zu Into Cerberon gibt's bereits eine frühe und noch recht verbuggte Multiplayer-Demo, sogar für Linux. Eine Einzelspieler-Kampagne wird aber voraussichtlich nicht folgen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A70](#)



Die Raumschiffmodelle sehen der Descent-Reihe ähnlich.

F1 2005

Nach dem Abschluss der Arbeiten an der F1 2005-Mod für F1 Challenge '99-02 (wir berichten auf Seite 152) wollen die Hobby-Programmierer von CTDP die Formel-1-Saison 2005 auch in das online vertriebene Rennspiel rFactor von Entwickler Image Space einbauen. Allerdings sind vorerst nur die jeweiligen Rennwagen für alle Teams geplant, die dazugehörigen Strecken sollen erst im Laufe des Jahres nachgereicht werden. Als Termin für die erste Version der Mod plant CTDP bislang den März ein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [A32](#)

Alt gegen Neu

CS: SOURCE DIE REIFERE COMMUNITY?

Vor einigen Wochen fragten wir auf GameStar.de nach Ihrer Meinung zur Community von Counterstrike: Source. Ist sie im Vergleich zu CS 1.6 wirklich die reifere, erwachsenere Gemeinschaft?

Der Streit unter den erfahrenen CS-Recken schwelt schon seit Ende 2004. Mit dem Erscheinen von **Counterstrike: Source** spaltete sich die Spielerlandschaft in zwei Lager: Das eine schwört auf die bewährte Qualität von **Counterstrike 1.6**, das andere wechselte über zum Nachfolger **CS: Source**. Etwas kaum Greifbares, das Spielgefühl, ist der Knackpunkt an der neuen Version. **CS: Source** ist anders, nicht nur bei der Physik oder den manchen Spielern verhassten Tonnen, die überall in der Landschaft stehen. Auch die Clanwars laufen ein wenig anders ab, als es viele Spieler der alten Versionen gewohnt sind.

Steam als Hürde?

Arteten vor zwei oder drei Jahren manche Clanwars noch zu regelrechten FlameWars aus, bei denen sich die Teilnehmer auch sprachlich bekriegten, hat sich mit **CS: Source** einiges verändert. Die Wars laufen ruhiger, fast schon zivilisiert ab. Die Spieler sind älter geworden, so scheint es, viele stehen schon im Berufsleben. Hat Valve mit dem »Kunstgriff Steam« vielleicht das Problem der Script-Kiddies unter Kontrolle gebracht, die sich mit unlauteren Methoden binnen eines Tages an die Spitze sämtlicher Ranglisten cheaten müssen? Wir haben unsere Leser nach ihren Erfahrungen gefragt und bekamen viele E-Mails und Zuschriften mit ganz unterschiedlichen Einschätzungen.



Counterstrike: Source: Ist es ein Anfängerspiel oder der E-Sport-Titel der Zukunft?

Der Headshot-Bonus

»Bei CS:S wurde seit Erscheinen so viel am Aiming verändert, dass man heute fast jeden Spieler als Cheater beschimpfen kann. Drei Headshots in einer Runde sind keine Seltenheit, das bringt fast jeder zustande.« So lautet einer der Hauptgründe der Oldschooler, dem neuen Spiel fern zu bleiben. »Source ist meiner Meinung nach das totale Anfängerspiel. In CS 1.6 musste man noch jahrelang üben, um gut zu werden. In Source wiederum ist das Zielen viel einfacher geworden, und man braucht eindeutig nicht mehr so viel Training.« Solche Einwände kommen aus der Ecke der Verfechter von **CS 1.6**, die zudem die Meinung vertreten, dass »nur solche Leute CS: Source spielen, die es bei 1.6 zu nichts gebracht haben.«

Auf der anderen Seite die eingefleischten **Source**-Fans: »Jeder, der sich krampfhaft an dem ausgelutschten Feeling von 1.6 festhält, ist lediglich nicht in der Lage, sich auf neue Bedingungen in einem bekannten Spielprinzip einzustellen«, heißt es aus der Community. Die Fronten sind verhärtet. Selbst das gute Abschneiden der **CS 1.6**-Profis von *mousesports* beim WCG-Qualifier in Brandenburg und beim anschließenden Finale in Singapur (dort wurde **CS: Source** gespielt) konnte die Commu-

nity nicht von den Gemeinsamkeiten der beiden Versionen überzeugen. **CS: Source** wird in der professionellen Szene immer noch belächelt – obwohl allen klar sein müsste, dass die Sponsoren irgendwann darauf bestehen werden, dass **CS: Source** ins Programm der Clans aufgenommen wird. Denn ein Hersteller von Grafikkarten wird kaum damit werben wollen, wie gut sein Produkt die fast zehn Jahre alte **Quake 1-Engine** darstellen kann, die im Kern das Gerüst von **Counterstrike 1.6** ist.

Die Rufer in der Wüste

So hoffen die Clans, die bereits **Source**-Squads gebildet haben, auf Rückenwind. Mit wenigen Ausnahmen handelt es sich um Teams, die nicht unbedingt im Rampenlicht der EPS oder großen **1.6**-Turniere stehen, also keinen großen Namen haben. Das Selbstbewusstsein ist deswegen nicht kleiner: »Sicher, CS 1.6 ist immer noch ein Standard im E-Sport. Allerdings wird diese Zeit vorbei gehen. Dann ist CS: Source das Spiel der Stunde. Unser Team hat dann schon die nötige Erfahrung. Die aktuell bekannten 1.6-Clans, die heute beim Thema CS: Source noch gelangweilt abwinken, werden dann aber ein großes Problem haben. Wie heißt es so schön: Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.«



Ausgereift und akzeptiert im E-Sport: Counterstrike 1.6.

AWR



Halbzeit in der GameStar-Liga! Nach sieben absolvierten Spieltagen ziehen wir eine Zwischenbilanz.

Die Fußball-Bundesliga hält noch Winterschlaf, in der GameStar-Liga wird trotz Schnee gekickt. In der **Fifa**-Tabelle hat sich *danielinho* von *mouz* ganz oben fest gekrallt. Mit makellosen 21 Punkten aus sieben Spielen ist er bereits einer der Anwärter für die Finals. Es folgen *hero1308*, *zookY* von *EFF-Kult* und *gamernol* aus dem Kader von *Alternate aTtax*. Zusammen mit *marioHFD* nehmen diese Spieler die Spitzenplätze ein, die bis hinunter zu Rang 8 reichen – dort lauert Titelverteidiger *bEn* von den *a-Losers* auf ein Stolpern der Konkurrenz.

WarCraft 3

In der **WC3**-Rangliste ist das Gefälle zwischen den Spitzenreitern schon sehr deutlich. Platz eins (*DkH.wc3*) und drei (*n! Faculty*) trennen bereits fünf Punkte. Dahinter wird es ausnahmslos enger für die Teams, fünf Punkte Abstand reichen hinunter bis zu Ranglistenplatz 13. Hier ist noch alles offen, mindestens zehn Teams streiten sich um die verbleibenden Turnierplätze für die Finals.

Counterstrike 1.6

Titelverteidiger *mousesports* muss noch ein Spiel in **Counterstrike 1.6** nachholen, steht aber trotzdem mit 21 Punkten an der Spitze der Tabelle. Punktgleich folgen *BHK-Tos24.de*, *9.Playgrounds* und *pod.graz*. Bis zum achten Platz, den *star-Coma.Tagan* momentan hält, stehen die Chancen für eine Teilnahme an den Finals noch sehr gut, darunter wird es schwierig für die Teams. Ein Ausrutscher genügt schon, um alle Finalträ-

me plätzen zu lassen. In der Gruppe B sieht es ähnlich aus, dort rangieren *EFF-Kult* und *mystical lambda* punktgleich auf Platz eins und zwei. Dahinter ein dicht gedrängtes Verfolgerfeld bis zum neunten Rang, den der *Geh aB-Clan* erfolgreich verteidigt.

GSL LAN-Finals Season 10

Vom 7. bis 9. April finden die GameStar-Liga LAN-Finals, wieder in Zusammenarbeit mit der WWCL.AOL, in der Dortmunder Westfalenhalle statt.



Austragungsort der GameStar LAN-Finals: die altherwürdige Westfalenhalle in Dortmund.

WWCL LAN-KALENDER FEBRUAR/MÄRZ 2006

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
17.03.2006	Dresden LAN 2006	1200	01067	Dresden	www.dresden-lan.de	16
17.02.2006	CyberLAN session six	254	04435	Schkeuditz (bei Leipzig)	www.cybernetworkgroup.de	16
03.03.2006	Böhlen LAN X	425	04564	Böhlen b. Leipzig	www.boehlen-lan.de/	18
03.02.2006	CYBERLAN VIII	106	12107	Berlin	www.cyberlan.org	18
27.01.2006	[green mile] Classic 10	232	15834	Rangsdorf	www.greenmilelan.de	16
17.02.2006	MultiMadness Winter 2006	259	21220	Seevetal-Maschen	www.multimadness.de	18
17.02.2006	Freaknet LANParty III	100	25712	Burg (Dithmarschen)	www.freaknet.de/party/5	18
03.03.2006	f4t4l.error 2006	101	31036	Eime	www.f4t4l-error.net	18
03.02.2006	CLAN - LAN X	140	45307	Essen (Kray)	lanparty.utcd.de/index.php	18
03.03.2006	CS_Doctors - !	536	48739	Legden	www.csdoctors-lan.de/	16
10.03.2006	eSports-Rheine Lan 4	200	48431	Rheine	www.esports-rheine.de	16
17.03.2006	Maxlan 9	200	49716	Meppen	www.maxlan.de	16
23.03.2006	LANabuse XII	250	49406	Barnstorf (bei Diepholz)	www.lanabuse.de	16
10.02.2006	ThE-CrYpT-LaN ThE CaVe XVIII	100	57489	Drolshagen Frenkhausen	www.the-crypt-lan.de	16
03.03.2006	LANoDROM - Die Arena	800	67659	Kaiserslautern	www.lanodrom.com	16
03.02.2006	StrikerLAN part 3	300	71065	Sindelfingen	www.strikerlan.net	16
24.03.2006	ESC-LAN VI - World Domination	300	72186	Talesehalle Empfingen	www.esc-lan.de/	16
03.02.2006	Zockparade X	300	76297	Stutensee	www.netquarter-online.de/	18
10.03.2006	Medusa LAN vol. 2	120	77871	Renchen-Ulm	www.medusa-lan.de/	18
24.02.2006	orBit - LINKED SPHERES	300	90491	Nürnberg	www.orbit-nuernberg.de	18
24.03.2006	Xtremelan #2	120	A2102	Korneuburg / Bisamberg	www.xtremelan.at	16
17.02.2006	LAN-4-FUN 2006	116	A5273	Rossbach / Oberösterreich	www.lan-4-fun.at	16

