

WACH- WECHSEL



Fabian Siegismund

fabian@gamstar.de

Sie kennen das sicher: Nur noch schnell eine kleine Quest fertig machen, und schwupps, schon ist's vier Uhr morgens. **World of Warcraft** lässt mich rapide altern. Doch damit ist jetzt erstmal Schluss: Der Orc-Hexenmeister geht in den Vorruhestand. Die hypnotische Klinge kommt in den Messerblock, die illusionäre Rute in den Besenschrank und die Robe von Ichweißnichtmehr an den Kleiderhaken. Schwerter zu Pflugscharen? Papperlapapp, Schwerter zu Sturmge- wehren! Ich tausche Dolche gegen Pistolen, Heiltränke gegen Medipacks, Feuerbälle gegen Handgranaten, kurz: die Battlegrounds gegen **Battlefield 2!** Endlich gewinne ich Kämpfe Mann gegen Mann, weil ich besser schießen kann und nicht, weil ich den größeren Kampfstab habe. Ab jetzt abends immer nur noch eine kleine Schlacht, und schwupps, schon ist's vier Uhr morgens. Sie kennen das sicher.

INHALT

Szene-News	158
Mod-News:	
Damnation	160
German Front	160
Ultraball	160
Battlefield 40K	161
Clanligen	162

STATEMENT: DANIEL CYPHER ANDRISEK

...zum E-Sport in WoW

Derzeit neigen viele Spieler dazu, den E-Sport in jedem Genre unterzubringen. Bei ihrer Suche sind wohl einige auf Rollenspiele wie World of Warcraft gestoßen. Denn momentan gibt's immer mehr offizielle Teams, und auch Ligen sollen bald das Warcraft-Universum bereichern. Ich glaube allerdings, dass das Konzept von Blizzards Online-Rollenspiel keine Basis für den E-Sport schafft.



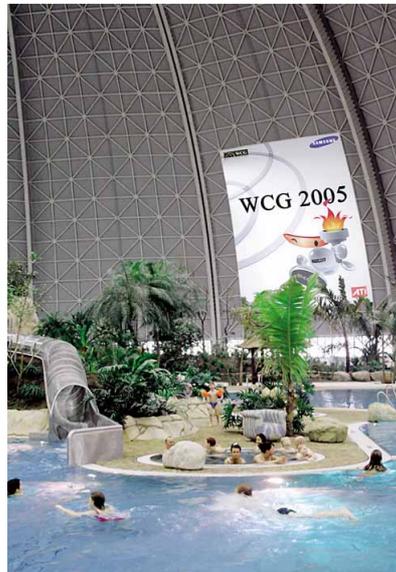
Der Grund: Auseinandersetzungen von Spielern kommen nur mit dem gleichen Charakterlevel in Frage. Doch selbst bei identischem Level ist die Ausrüstung zu unterschiedlich, was nicht durch Talent ausgeglichen werden kann. Die Grundlage für den fairen E-Sport – zwei gleichwertige Spielfiguren stehen sich gegenüber – fehlt deshalb.

Abgesehen von der unterschiedlichen Ausrüstung kommen noch weitere Faktoren hinzu: So können kontrollierte Auseinandersetzungen, in denen kein weiterer Spieler von außen eingreift, innerhalb der eigenen Fraktion nur mit Duellen Mann gegen Mann stattfinden. Teams hingegen müssen in den Battlegrounds gegen Spieler der anderen Fraktion antreten. Der Nachteil an den neuen Schlachtfeldern ist jedoch, dass eine sehr hohe Anzahl an Spielern (10 oder 40 pro Fraktion) benötigt wird. Zudem stellt das Spiel die Teams zufällig zusammen, was es nahezu unmöglich macht, eine Schlacht mit zwei vordefinierten Teams auszutragen.

Deshalb bin ich der Meinung, dass World of Warcraft ungeeignet für den E-Sport ist. Denn Blizzards Werk ist ein Rollenspiel, ein MMORPG. Ziel des Spieles ist nicht, Ligen zu gewinnen, sondern seinen Charakter zu verbessern und Spaß daran zu haben. Um einen fairen Wettkampf betreiben zu können, müsste eine Menge am Spiel geändert werden. Dies ist weder geplant, noch entspricht es der Ausrichtung von World of Warcraft.

Daniel Cypher Andrisek
Manager von Ocrana.Atl

► WWW.OCRANA.COM



Die deutsche Endausscheidung für die WCG 2005 findet im Tropical Island in Brandenburg statt.

WORLD CYBER GAMES 2005

Mitte November finden in Singapur die World Cyber Games 2005 statt. Über 700 Teilnehmer aus 70 Nationen treten an fünf Tagen gegeneinander an und spielen um Preisgelder in Höhe von 500.000 Dollar. Doch wer vertritt Deutschland im Kampf um Platz 1 in den acht Kategorien wie **WarCraft 3: Frozen Throne**, **Counterstrike: Source**, **Fifa 2005** oder **Dawn of War**? Die Wahl fällt bei der von Samsung und ATI gesponserten deutschen Endausscheidung zwischen dem 9. und 11. September in Brandenburg. Pro Spiel treten 16 Teams beziehungsweise Spieler gegeneinander an. Damit sich die 208 Teilnehmer schon mal auf das tropische Wetter Singapurs vorbereiten können, haben die Organisatoren der World Cyber Games das deutsche Finale nach »Tropical Island« verlegt, einem gewaltigen überdachten Schwimmbad mitsamt Dschungel. Die Halle ist so groß, dass die Freiheitsstatue stehend oder der Eiffelturm liegend darin Platz finden würde. Auf 66.000 Quadratmetern, was einer Fläche von acht Fußballfeldern entspricht, gibt's Wasserbecken, Strände, Kioske – und die Bühne für die WCG-Teilnehmer. Auch an eine stilechte Übernachtungsmöglichkeit für die Spieler wurde gedacht: ein Zeltplatz direkt am Strand, bei angenehmen 25 Grad und 60 Prozent Luftfeuchtigkeit. Bleibt abzuwarten, wie viele Rechner bei dem Tropenklima wohl den Geist aufgeben werden...

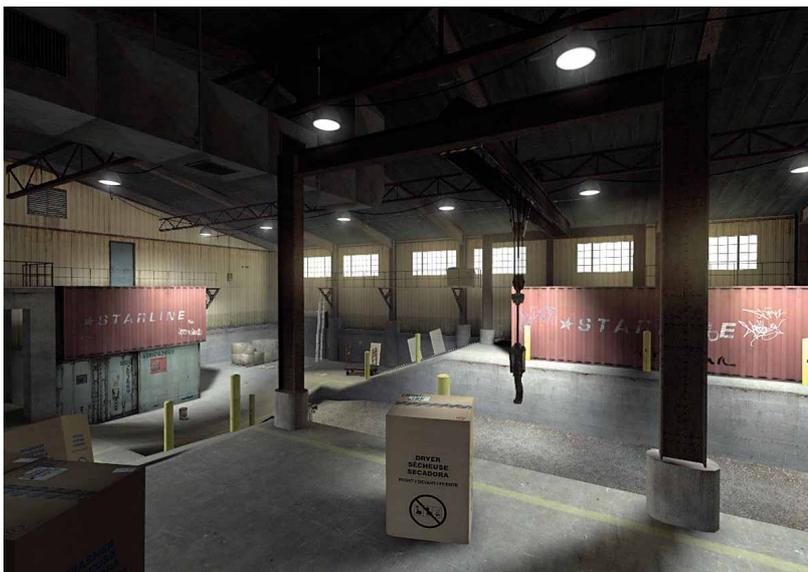
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F67



CS_ASSAULT IN SOURCE-GRAFIK

In einer kürzlich veröffentlichten Steam-Update-News hat Entwickler Valve eine Ankündigung gemacht, wegen der die meisten Counterstrike-Fans vor Freude ihre Blendgranate fallen lassen werden: Nach dem großen Erfolg von de_inferno und de_port hat sich Valve entschlossen, an einer Umsetzung der beliebten Karte cs_assault für Counterstrike: Source zu arbeiten. Dazu gibt es bereits einige Informationen: Um ein realistisches Umfeld zu schaffen, soll die Map in Downtown Chicago angesiedelt sein. Zudem verbessern die Entwickler das Balancing: Durch eine neue Tür ins Warenhaus sowie veränderten Sichtlinien für Scharfschützen auf Seiten der Counter-Terroristen soll die Spielbarkeit verbessert werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F62



In Kürze erstrahlt die beliebte Counterstrike-Karte cs_assault in taufischer Source-Grafik.

INTERNET-SUCHT

In China häufen sich Fälle in Verbindung mit Internet-Sucht. So sprang Ende Mai ein 13-jähriger Schüler aus Tianjin vom Dach eines 24-stöckigen Hochhauses. Er hinterließ Briefe, in denen er angab, dass er drei seiner Freunde aus dem Internet treffen will, die bereits im Paradies spielen. In einem anderen Fall tötete der 41-jährige Qiu

Chengwei einen Legend of Mir 3-Mitspieler. Der hatte einen von Chengwei geliehenen Drachensäbel für umgerechnet 750 Dollar versteigert. Ein chinesisches Gericht verurteilte den Mörder inzwischen zum Tode. Internet-Sucht ist in China ein stark zunehmendes soziales Problem, das bereits die Regierung auf den Plan gerufen hat. Die jahrelange Abschottung des Staates gegen die westliche Welt und die ex-

plosionsartige Verbreitung von Internet-Anschlüssen stellt viele Menschen vor Probleme: Speziell Jugendliche sind mit dem extremen Angebot an Unterhaltungsmöglichkeiten im Cyberspace überfordert.

WC3L-SCHUMMLER

Die WC3L-Qualifikation geht in die entscheidende Phase. Doch statt der zwölf geplanten Teams befinden sich nur noch elf Teilnehmer im Turnier. Der Grund dafür ist wieder einmal ein Täuschungsversuch. Im Mittelpunkt steht der Spieler Focus von Project K2. Nach eigener Aussage fühlte sich Focus vor seinem Spiel gegen Team Pentagram nicht wohl und suchte einen Ersatz für sich. Da kein weiteres K2-Mitglied anwesend war, ließ er den Spieler GOWinner unter seinem Namen spielen. Die Folge: Beide Teilnehmer wurden aus der WC3L verbannt, Project K2 wurde disqualifiziert. Glück im Unglück für das deutsche Team LanFan: Durch die neue Situation erhält die Mannschaft in der kommenden Verlierer-Rückrunde ein Freilos. DM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F61



Auch im Warcraft 3-Turnier der WC3L gab's Schummler.

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM AUGUST/SEPTEMBER 2005

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen. Um als Veranstalter in unseren Kalender aufgenommen zu werden, folgen Sie einfach dem Link:

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M80

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
09122 Neukirchen	23.09.2005 - 25.09.2005	impressive LAN #1	45	16	F40
09376 Oelsnitz	16.09.2005 - 18.09.2005	Rubikon LAN VII	200	18	F39
09487 Schlettau	19.08.2005 - 21.08.2005	d.craft IV	120	16	D72
15537 Erkner	26.08.2005 - 28.08.2005	BaXMess[G3	480	18	F26
25712 Burg	09.09.2005 - 11.09.2005	Freaknet LANParty II	100	18	F37
29410 Salzwedel	23.09.2005 - 25.09.2005	SpeicherLAN VI	312	16	F22
29451 Dannenberg	02.09.2005 - 04.09.2005	Crazylangamer	35	16	F34
33607 Bielefeld	05.08.2005 - 07.08.2005	All fx	230	18	E81
39116 Magdeburg	06.08.2005 - 07.08.2005	AFriGa '05	333	18	F27
39638 Letzlingen	19.08.2005 - 21.08.2005	Generation One	70	18	F28
44174 Dortmund	26.08.2005 - 28.08.2005	LanETic2005	120	18	F24
49073 Osnabrück	02.09.2005 - 04.09.2005	The Summit V	1060	18	F32
49134 Wallenhorst	05.08.2005 - 07.08.2005	Time to Live #3	300	16	E85
51373 Leverkusen	02.09.2005 - 04.09.2005	OrangeLAN XL	812	18	F31
65830 Schwarzbachhallen	19.08.2005 - 21.08.2005	TaunusLAN 2005	300	18	D71
66687 Wadrill	02.09.2005 - 04.09.2005	LAN-Strike Saar 6	120	16	F30
74199 Untergruppenbach	05.08.2005 - 07.08.2005	High Power LAN 3	350	16	D70
76698 Ubstadt	05.08.2005 - 07.08.2005	Hot Fusion (C)Lanwars	250	18	F23
77767 Appenweiler	09.09.2005 - 11.09.2005	The NameLess	50	16	F35
82377 Penzberg	09.09.2005 - 10.09.2005	hsd #3	200	18	F36
84130 Dingolfing	26.08.2005 - 28.08.2005	LANreal IV	222	18	F29
85652 Pliening	16.09.2005 - 18.09.2005	Netsession 9	160	18	F21
96160 Geiselwind	02.09.2005 - 04.09.2005	LAN-Nation v7.0	712	18	F33
97842 Karbach	09.09.2005 - 11.09.2005	*gacom400	384	18	F38
A 1100 Wien	01.08.2005 - 03.08.2005	DailyGame LAN Event #1	125	18	E80



In Damnation treffen wilde Schießereien auf knifflige Sprungeinlagen.

UT 2004 DAMNATION

Wie wäre es, knackige Ego-Shooter-Action à la **Unreal** mit kniffligen Rätseln und Klettereinlagen wie in **Prince of Persia** zu vereinen? Die Macher der **Unreal Tournament 2004**-Mod **Damnation** wagten das spannende Experiment. Herausgekommen ist eine umfangreiche Singleplayer-Erweiterung, die Sie in ein abgefahrenes Fantasy-Western-Szenario versetzt. Neben Standardwaffen wie zwei Revolvern, die Sie John-Woo-typisch beidhändig verwenden dürfen, gibt's in **Damnation** auch abgedrehte Schießsprügel, etwa eine mit Granaten bestückte Armbrust. Immer wieder gilt es, durch raffinierte Kletteraktionen weit entfernte Vorsprünge zu erreichen. Allerdings ist das Bewegungsrepertoire deutlich kleiner als das des Prinzen, Sie können lediglich sehr weit springen und an Kanten entlang hangeln. Spaßig: Kämpfe gegen die recht klugen KI-Gegner fechten Sie in der Ego-Perspektive aus, bei Rätseln und Sprüngen wechselt das Spiel in die übersichtlichere Schulterperspektive. Die Levels sind aufwändig gebaut und mit vielen Details versehen. Auch die Charaktermodelle machen einen sehr guten Eindruck. Mittlerweile veröffentlichte das Team die Version 2.0. Neu dabei: weitere Zwischensequenzen, neue Bewegungen (Sie können nun an Seilen entlang hangeln) sowie verbesserte Grafik und KI.

DAMNATION

Singleplayer-Mod für UT 2004

www.damnation.blueomega.com [QUICKLINK: F44](#)

AKTUELL v2.0 GROSSE 218 Mbyte



CALL OF DUTY GERMAN FRONT



Deutscher Anti-Panzer-Panzer: Marder 2.

Eigentlich sollten Sie in **German Front**, einer Mod für das **Call of Duty**-Addon **United Offensive**, auf deutscher Seite eine neue Solo-Kampagne bestreiten. Laut der Entwickler-Website entfällt der Einzelspieler-Modus jedoch aus Zeitgründen. Dafür bietet die jüngst auf Version 1.0 gepatchte Mod zahlreiche Erweiterungen für den Multiplayer-Teil. Die bisher fünf veröffentlichten Karten sind in der Normandie des Jahres 1944 angesiedelt und allesamt liebevoll designt. Zwar stehen ein paar neue Fahrzeuge für die USA bereit, wie der Name der Modifikation aber schon verrät, bekommt besonders die deutsche Wehrmacht Zuwachs beim Kriegsgerät. So gibt's jetzt den Marder-2-Panzer, die vom D-Day bekannten Landungsboote und (neu bei **Call of Duty**) Flugzeuge wie die Focke Wulf FW-190. Weitere Karten und Fahrzeuge sollen per Update folgen.

GERMAN FRONT

Neue Fahrzeuge und Karten für United Offensive

www.germanfrontmod.de [QUICKLINK: F41](#)

AKTUELL v1.0 GROSSE 150 Mbyte

FAR CRY ULTRABALL



Ultraball: Trotz Torwart schießen wir das 2:1.

Auf Basis des Amiga-Klassikers **Speedball** entwickelt ein Studenten-Team der Danish School of Design die Multiplayer-Mod **Ultraball** für **Far Cry**. Wie etwa beim Bombing Run in **UT 2004** gilt es, einen Ball ins gegnerische Tor zu schießen. Zu Beginn wählen Sie einen Charakter aus vier Klassen: Angreifer können zwar schnell rennen, halten jedoch kaum Treffer aus. Verteidiger hingegen hauen fest zu, kommen aber nur schwer vom Fleck. Waffen gibt's übrigens keine, dafür lassen Sie im Nahkampf die Fäuste sprechen. Bisher können Sie **Ultraball** auf nur einer Karte spielen. Die ist zwar nicht besonders aufwändig gebaut, besitzt durch das Publikum jedoch eine Stadion-typische Atmosphäre. Während unseres Tests war allerdings nur ein Server online. Geben Sie **Ultraball** dennoch eine Chance, denn mit wachsendem Erfolg wollen die Entwickler weitere Karten nachreichen.

ULTRABALL

Ballspiel-Mod für Far Cry

www.ultraball.web.surftown.dk [QUICKLINK: F45](#)

AKTUELL Beta v0.1 GROSSE 42 Mbyte



So groß, dass er kaum durch Häuserschluchten auf der Karte »Berlin« passt: der Landraider.

BATTLEFIELD 1942

BATTLEFIELD 40K

Mit Höchstgeschwindigkeit rast der Rhino-Truppentransporter auf die gegnerische Flagge zu. An Bord: ein Team schwer bewaffneter Space Marines. Da zischt ein blauer Laserstrahl knapp am Fahrzeug vorbei. Ein feindlicher Predator-Panzer hat den Soldaten hinter einem Hügel aufgelauert, der Rhino der Marines sitzt in der Falle. Schnell verschießt der Fahrer eine Salve Nebelgranaten und öffnet die Transportertüren. Die Männer stürmen die Laderampe hinunter – keine Sekunde zu früh. Hinter ihnen explodiert der Rhino. Diese packende Szene stammt nicht etwa aus **Dawn of War**, sondern aus **Battlefield 40k**. Wir haben die **Warhammer**-Mod für **Battlefield 1942** schon vor dem offiziellen

Release angetestet. Am Original-Spielprinzip haben die Entwickler nichts geändert: Der altbewährte Conquest-Modus bleibt ebenso wie die fünf Soldatenklassen. Doch statt mit Thompson-Maschinenpistole und Kübelwagen geht's dem Feind mit Bolter-Gewehr und Predator-Panzer an den Kragen. Das Team hat die Waffen und fünf Fahrzeuge der Space Marines detailgetreu nachgebaut. Dabei sind die Kettenfahrzeuge besonders imposant: Den kolosalen Landraider etwa konnten die Modder auf der eigens modifizierten **Battlefield 1942**-Map »Berlin« nicht einsetzen – er passt nicht durch die Häuserschluchten. Tatsächlich sind einige Fahrzeuge so riesig, dass Sie sich darin bewegen können. Die Mod-Entwickler haben auch weiterhin Großes vor: sechs neue Rassen (darunter die aus **Dawn of War** bekannten Orks und Eldar) sowie tonnenweise Waffen und Fahrzeuge. Dazu soll es Drop-Pods geben, mit denen sich Spieler direkt in die Schlacht katapultieren können. Außerdem portiert das Team **Battlefield 40k** auch für **Battlefield 2** – mitsamt dem spaßigen Commander-Modus und einem weltweiten Rangsystem. *Robert Kiss / DM*

BATTLEFIELD 40K

Warhammer-Mod für Battlefield 1942

www.battlefield40k.bf1942files.com QUICKLINK: F51

AKTUELL v1.6

GRÖSSE 116 Mbyte



Der von den Entwicklern optisch leicht getunte Rhino dient den Space Marines auf dem Schlachtfeld als Truppentransporter.

INCOMING

ETERNAL SILENCE

Die Multiplayer-Mod zum Shooter-Hit Half-Life 2 schießt Sie auf den Mond! Naja, zumindest ins All. Dort herrscht Krieg zwischen den United Terran Forces und der Neo Galactic Miliz. Der Clou: Neben den typischen Ballereien zu Fuß dürfen Sie in Eternal Silence auch stark bewaffnete Raumgleiter benutzen und zwischen den riesigen Kreuzern der beiden Parteien fetzige Welt- raumschlachten austragen. Ein Release-Termin steht bisher noch aus.



WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F42

STARSHIP TROOPERS

Schweizer Mod-Entwickler werkeln momentan an einer Starship Troopers-Erweiterung für Far Cry. Einerseits soll es einen umfangreichen Singleplayer-Teil geben, in dem Sie bekannte Szenen aus Paul Verhoevens Film nachspielen, haufenweise Bugs wegballern und hin und wieder sogar KI-gesteuerte Kollegen befehlen. Andererseits dürfen Sie im Multiplayer-Teil auch die Bugs steuern und ähnlich dem Assault-Modus aus UT 2004 die gegnerische Basis auseinander nehmen.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F43

DYSTOPIA

In der Multiplayer-Mod Dystopia für Half-Life 2 kämpfen Sie in einer düsteren Cyberpunk-Welt. Die zwei Parteien sind in mehrere Klassen aufgeteilt, vom stark bewaffneten Fernkämpfer bis zum geschickten Hacker. Nett: Während der Gefechte können Sie sich ins Computer-Netzwerk einwählen, eine Parallelwelt im Stil von Tron, und auch dort kämpfen. Spezialfähigkeiten wie Tarnung oder ein Splinter Cell-typisches Wärmebild bringen taktische Tiefe in die Ballereien. Zudem dürfen Sie auch futuristische Fahrzeuge benutzen. Laut der Entwickler-Website ist Dystopia bereits weit fortgeschritten.



WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F46

COLD WAR CRISIS

Der Kalte Krieg war heißer, als es der Name verrät. Zumindest wenn es nach den Entwicklern von Cold War Crisis für das Command & Conquer: Generäle-Addon Die Stunde Null geht. Zwischen 1980 und '89 bekämpfen sich drei Parteien: die auf Luftkampf spezialisierten USA, die Panzer-versierten Russen und Europa, spielerisch eine Mischung aus beidem. Jedes Volk besitzt bis zu 40 realistische Einheiten, vom T-64-Panzer (UdSSR) bis zur F-16 (USA). Superwaffen wie etwa die Atombombe wird es nicht geben. Aber bis zum noch unbekanntem Release wollen die Entwickler eventuell noch U-Boote und Schiffe einbauen.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F47



Die Season 7 der WWCL fand in Oberhausen ihren krönenden Abschluss in einem großartigen Ambiente: Im fast 80 Jahre alten Gasometer-Turm, einem beeindruckenden Industriedenkmal.



Mit 118 Metern Höhe einstmals der größte Gasspeicher Europas: der Gasometer in Oberhausen.

Der Gasometer in Oberhausen war am letzten Maiwochenende der Schauplatz für die Finals der Season 7 der WWCL. Rund 200 Spieler ermittelten in den Disziplinen **Counterstrike 1.6** (5on5), **Battlefield 1942** (8on8), **Pro Evolution Soccer 4**, **WarCraft 3 TFT**, **Need for Speed Underground 2**, **C&C Generäle** und **Ground**

Control 2 ihre Saisonmeister. Qualifiziert hatten sich die Teilnehmer zuvor durch Turniere auf LAN-Partys, die an die WWCL gemeldet wurden.

Die Location

Der Gasometer in Oberhausen wurde 1929 fertig gestellt und hat eine Höhe von



Die Gewinner des Battlefield-1942-Wettbewerbs: Stosstrupp Steiner.

fast 118 Metern. Nach seiner eigentlichen Nutzung als Gasspeicher wird er seit 1994 als Ausstellungs- und Veranstaltungsort verwendet. Ein Panorama-Aufzug ermöglicht die Fahrt unter das Dach des Industriedenkmal. Der gigantische Innenraum mit einem Durchmesser von 68 Metern bietet das perfekte Szenario für ein LAN-Finale. Unterhalb der Spielerplattform befindet sich der Zuschauerbereich.

Counterstrike 1.6

16 Teams waren zum Finale angetreten, darunter *n!faculty*, *Team64 AMD*, *SK Gaming Germany*, *a-Losers.MSI*, *TeamSL*, *myRush* und *Clan of Zabo*. Nach der zweiten Runde hatten sich bereits die favorisierten Teams durchgesetzt. *a-Losers.MSI* und *Team64 AMD* bestritten das Finale im Winnerbracket, mit dem glücklicheren Ende für die *a-Losers*. Wenig später trafen die beiden Teams noch einmal aufeinander, nämlich im Overall-Finale. *Team64 AMD* kegelte im Endspiel des Loserbrackets *SK Gaming* aus dem Wettbewerb und bekam damit eine zweite Chance. Allerdings waren die *a-Losers* an diesem Tag einfach zu stark für die Mitbewerber. Der Endstand: *a-Losers.MSI* gewinnen die Season-7-Finals, gefolgt von *Team64 AMD* und *Schroet Kommando* (SK Gaming).



Gratulationen für das erfolgreiche Team im Counterstrike-Wettbewerb: a-Losers.MSI

Battlefield 1942

Im **Battlefield 1942**-Wettbewerb standen sich sieben Teams gegenüber. Und ähnlich wie bei **Counterstrike** gab es zwei Clans, die dem Rest des Feldes kaum eine Chance ließen. *Stosstrupp Steiner* und die *Klowns der Unterwelt* trafen zuerst im Finale des Winnerbrackets aufeinander und wenig später noch einmal im Overall-Finale. Die *Klowns* konnten, wie schon in der Vorrunde, das Loserbracket-Finalspiel gegen *MS Marine Corps* für sich entscheiden. Auch im zweiten Endspiel behielt *Stosstrupp Steiner* die Oberhand und gewann dadurch den **Battlefield 1942**-Wettbewerb.

WarCraft 3: The Frozen Throne

Im hochklassig besetzten Teilnehmerfeld war nicht viel Platz und Zeit für Experimente. Bewährte Taktiken hatten

Vorrang. Die beiden favorisierten Spieler *mTw|Tak3r* und *SK.Miou* ließen keinem der Mitbewerber den Hauch einer Chance und trafen somit im Winnerbracket-Finale zum ersten Mal aufeinander. *mTw|Tak3r* konnte dieses Match für sich entscheiden. *SK.Miou* musste sich allerdings nicht lange im Loserbracket aufhalten, das dortige Finale gegen Clankollegen *SK.kookian* gewann er souverän, so dass er im Overall-Finale erneut auf *mTw|Tak3r* traf. Hier holte sich *SK.Miou* mit einem 2:1-Sieg den Titel.

Pro Evolution Soccer 4

Für den Gewinner des **Pro Evolution Soccer 4**-Wettbewerbs gab es einen ganz besonderen Leckerbissen: einen Smart Roadster. *Deutschlands kranke Horde*, kurz *DkH*, stellte zwei Spieler für den Wettbewerb – und beide konnten sich erfolgreich durchsetzen. Nachdem sich

WWCL S7: DIE GEWINNER

Counterstrike 5on5

1. Platz: a-Losers.MSI
2. Platz: Team 64.AMD
3. Platz: Schroet Kommando

Battlefield 1942 8on8

1. Platz: Stosstrupp Steiner
2. Platz: Klowns der Unterwelt
3. Platz: Münster Marine Corps

Pro Evolution Soccer 4 1on1

1. Platz: B1848@DKH.Keyweb
2. Platz: Shinji@DkH.Keyweb
3. Platz: Xside

WarCraft 3: The Frozen Throne 1on1

1. Platz: SK.Miou
2. Platz: mTw|Tak3r
3. Platz: SK.kookian

Need For Speed Underground 2 1on1

1. Platz: WotansErbe
2. Platz: JackASS
3. Platz: DarkTribe

Command & Conquer Generäle 1on1

1. Platz: Dackel
2. Platz: Robin
3. Platz: Godzilla

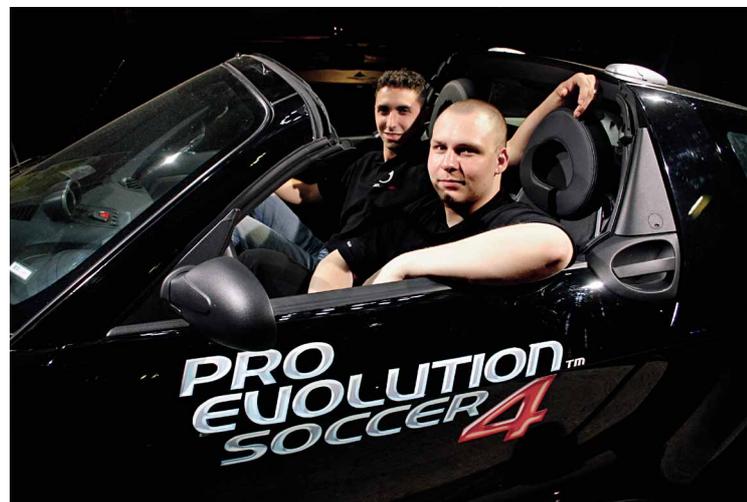
Ground Control 2 1on1

1. Platz: [pG]Right
2. Platz: [pG]Left
3. Platz: Liqui

Shinji mit einem regelrechten Kraftakt durch das Loserbracket spielte, traf er im Overall-Finale auf seinen Clankollegen *Bochumer*. Der ließ nichts anbrennen und düst seitdem mit einem schicken Roadster durch die Gegend. 



Gespannte Stille und konzentriertes Vorgehen beim WarCraft 3: The Frozen Throne-Endspiel. Im Vordergrund der Sieger *SK.Miou*, dahinter Finalgegner *mTw|Tak3r*.



Der Gewinner des Pro Evolution Soccer 4-Wettbewerbs und stolzer Besitzer eines Smart Roadsters: *Bochumer* mit Clankollege und Finalgegner *Shinji* als Beifahrer.