

ZWERGEN- AUFSTAND



Fabian Siegmund

fabian@gamstar.de

INHALT

Szene-News	166
Mod-News	
Plan of Attack	168
Imperial Assault	168
Pong Source	168
World of Warcraft	
Die Schande mit der Ehre	169
Clanligen	170

Eigentlich müsste es ja Zwergenhochzeit heißen. Denn genau das haben zwei Koreaner veranstaltet. *Good at Diablo* (ein Mann) und *Ix* (eine Frau, vermutlich) haben sich während der Beta-Phase von **World of Warcraft** kennengelernt und später die Gilde *Frienx* gegründet. Bei einem Offline-Treffen kamen sie sich näher und wurden schließlich *Loverz*. Ganz klar, dass die beiden nicht nur standesamtlich, sondern auch standesgemäß heiraten mussten: In der Kathedrale von Stormwind! Allerhand Menschen und Elfen waren eingeladen und knieten ehrfürchtig vorm Altar, während sich das Ehepaar gegenseitig buffte. Anschließend ließ jeder der Anwesenden seinen mächtigsten Flächenzauber los. So romantisch das auch ist, hoffentlich haben die beiden Eines bedacht: Wenn sie sich zukünftig aus **WoW** ausloggen, ist der Partner immer noch da...

STATEMENT: DENNIS THRESH FONG

...zum sozialen Spielen

Immer wenn Jugendliche Gewaltverbrechen begehen, stimmen die Medien den »Videospiele verursachen Gewalt«-Schlachtruf an und zeigen die Spieler in negativem Licht. Der typische Gamer ist demnach ein einsames, schwieriges, merkwürdiges Kind, das nach der Schule direkt nach Hause rennt um 14 Stunden Videospiele zu spielen. Ganz allein.



Ich habe diesen Unsinn satt. Es mag ja durchaus sein, dass einige von uns eine Menge Zeit mit Zocken verbringen. Aber diese Spiele sind doch niemals nur Solo-Erfahrungen. Counterstrike oder World of Warcraft definieren sich über ihr Multiplayer-Erlebnis. Diese Spiele regen nicht nur zu sozialem Verhalten an, sie setzen es sogar voraus! Ein MMORPG ist ohne Interaktion zwischen den Spielern, sei es bei Quests oder bei Handelssystemen, völlig undenkbar.

Die Mehrspieler-Variante ist heute ein Pflichtbestandteil moderner Titel – die bekommen mitunter ja sogar Punktabzüge in Tests, wenn sie keine Online-Komponente besitzen. Der besondere Reiz des Multiplayer-Modus' liegt nämlich insbesondere darin, dass das Spiel immer unterschiedlich abläuft, wenn Du mit Menschen interagierst.

Vom herumtollenden Vierjährigen bis zum schachspielenden Senioren: Die Leute spielen einfach gerne miteinander. Um das zu erkennen, braucht man kein Psychologie-Studium.

Natürlich wird es immer Spiele geben, die auf Einzelgänger ausgelegt sind. Aber die Zukunft liegt in der gemeinsamen, vernetzten Erfahrung: PSP und Nintendo DS haben kostenlose WLAN-Verbindungen, Online-Rollenspiele sind enorm populär, alleine WoW hat bislang 1,5 Millionen registrierte Nutzer. Tendenz steigend.

Menschen sind soziale Wesen. Spieler machen da keine Ausnahme.

Dennis Thresh Fong
Profi-E-Sportler der ersten Stunde

► WWW.XFIRE.COM



Die frei wählbaren Level-60-Charaktere des Testrealms haben besonders schnelle Reittiere.

WORLD OF WARCRAFT TESTREALMS

Online-Rollenspiele sind wie empfindliche Biotope: Eine unbedachte Änderung des ökologischen Gleichgewichts, und sie gehen den Bach runter. Daher erprobt Blizzard alle Updates für **World of Warcraft** in einem so genannten »Testrealm«, einem eigens dafür angelegten Server. Bislang war er nur amerikanischen Spielern vorbehalten, doch seit Mitte Mai unterhält Blizzard auch ein koreanisches und ein europäisches Testrealm. Dort können Sie alle Änderungen, die der nächste Patch bringt, testen. Wichtigste Neuerung sind derzeit die Schlachtfelder. Hier kämpfen Horde und Allianz im »Capture the Flag«-Modus gegeneinander. Das Schlachtfeld der Warsong-Schlucht ist auf zehn Spieler pro Team begrenzt, das des Alterac-Tals auf vierzig. Die Charaktere werden basierend auf ihrem Level in Gruppen eingeteilt. Erst wenn die Teams vollzählig sind, geht der Kampf los. Pro geraubter Flagge gibt es einen Punkt, wer zuerst drei Punkte erzielt, gewinnt. Als Belohnung winken Ehrenpunkte, mit denen Sie besondere Waffen und Rüstungssets freischalten. Die ersten Testrealm-Nutzer konnten sich zwei Level-60-Charaktere aussuchen. Die beherrschen nicht nur sämtliche Fähigkeiten ihrer Klasse, sondern besitzen hervorragende Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Auf dem Server sind derzeit nur Spieler zugelassen, die seit dem 15. April aktiv sind, jedoch keine Neueinsteiger ab dem 9. Mai.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E70

LIVE FOR SPEED S2 DEMO

Ursprünglich war **Live for Speed** das Freizeitprojekt dreier Hobby-Programmierer. Mittlerweile hat **Live for Speed** den Sprung in die Professionalität geschafft: Die Simulation ist ein Renner in der E-Sport-Szene und nur gegen Lizenzgebühr voll nutzbar. Demnächst erscheint **Live for Speed S2**. Die neueste Fassung des Spiels enthält unter anderem unterschiedliche Radaufhängungen, Spritverbrauch, Reifenabnutzung und ein Schadensmodell, so dass Sie künftig auch taktische Boxenstopps einplanen müssen. In unserer Download-Rubrik finden Sie nun die Demo-Alpha-Version von **Live for Speed S2**. Die enthält eine Rennstrecke, drei Autos und jede Menge Spaß.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E71](#)



Die Rennautos in Live for Speed sind zwar nicht lizenziert, aber trotzdem schick und schnell.

GAMEPOINT OFFLINE

Der Clan *Gamepoint Online* hat seine Pforten geschlossen. Offizielle Begründung sind Motivations- und Zeitmangel, aber scheinbar hat es hinter den Kulissen ordentlich geraucht: Die Führungsspitze wirft sich gegenseitig Vertragsbrüche vor und wüste Beschimpfungen an den Kopf. Ganz so erwachsen scheint die E-Sport-Szene also doch noch nicht zu sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E72](#)

TORWÄCHTER

Metro Goldwyn Mayer duldet keine »Konkurrenz«. Der amerikanische Filmverleih hat im letzten Monat zwei Modding-Teams abgemahnt: **Stargate United Front** für **FarCry** und **Stargate Source** für **Half-Life 2** müssen eingestellt werden. Scheinbar fürchtet MGM um die Verkaufszahlen ihres Ego-Shooters **Stargate SG-1**. Das vermutet zumindest **Wheezy**, Verantwortlicher der Source-Mod: »Ich werde mir deren Spiel

aus Protest nicht kaufen. Ich finde es traurig, wenn die Reichen und Mächtigen die Kleinen, Unabhängigen angreifen, aber so läuft das wohl im Geschäftsleben«.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E73](#)

A-LOSERS SCHUMMELN

Der Clan *a-Losers.MSI* ist unruhlich aus der **WarCraft 3**-Liga der ESL ausgeschieden. Nach dem Online-Duell von *a-L.MSI.Quee* gegen *Hum4niC* von *Incredible Teamaction* stellte sich heraus, dass statt *Quee* ein Ersatzmann gespielt hatte. Der echte *Quee* war zunächst aus beruflichen Gründen verhindert, hatte aber gehofft, pünktlich zum Match an seinem Rechner zu sitzen. Da die *a-Losers.MSI* aber schon 2:0 in Führung lagen, ging Teamleader *Mars* davon aus, *Quee* müsse ohnehin nicht mehr spielen. Doch dann wendete sich das Blatt, *IT* holte 2:2 auf. *Quee* war gefragt, hatte aber keine Zeit. Daraufhin aktivierte *Mars* den unbekannt und nicht gemeldeten Auswechselspieler. Genützt hat's nichts: Die *a-Losers* wurden wegen der Schummelei gesperrt. Der Clan hat sich mittlerweile öffentlich entschuldigt. *Mars* wird trotz des Vorfalles ein *a-Losers.MSI* bleiben. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E74](#)

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM JULI/AUGUST 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
01796 Struppen	08.07.2005 - 10.07.2005	Styleet meets Pirna	100	16	D64
04668 Grimma	15.07.2005 - 17.07.2005	GrimmaLAN V	316	16	D67
04680 Colditz	29.07.2005 - 31.07.2005	Another Serious LAN VII	250	16	E79
09487 Schlettau	19.08.2005 - 21.08.2005	d.craft IV	120	16	D72
16798 Fürstenberg	01.07.2005 - 03.07.2005	Lan-4u.18	400	16	E77
25746 Heide	24.07.2005 - 04.08.2005	SommerCon 2005	300	0	D68
31303 Burgdorf	15.07.2005 - 17.07.2005	Wilde Fingerspiele 3	120	16	D65
33607 Bielefeld	05.08.2005 - 07.08.2005	All fx	230	18	E81
36304 Alsfeld	22.07.2005 - 24.07.2005	C-MaxX Enlarged	800	18	E82
38312 Heiningen	29.07.2005 - 31.07.2005	Gee.Gaming 4	120	16	D69
47053 Duisburg	09.07.2005 - 10.07.2005	LAN Arena	200	16	E83
47608 Geldern	29.07.2005 - 31.07.2005	Summer-Nights	250	16	E84
49134 Wallenhorst	05.08.2005 - 07.08.2005	Time to Live #3	300	16	E85
53474 Bad Neuenahr-Ahrweiler	15.07.2005 - 17.07.2005	VatiLAN 4	52	18	D66
57234 Wilnsdorf	08.07.2005 - 10.07.2005	Die Fighter 17	144	18	E78
58644 Iserlohn	15.07.2005 - 17.07.2005	XSLan 20	450	16	E86
65830 Schwarzbachhallen	19.08.2005 - 21.08.2005	TaunusLAN 2005	300	18	D71
67373 Dudenhofen	28.07.2005 - 31.07.2005	CaveNetNight Reloaded	150	16	E87
73575 Leinzell	22.07.2005 - 24.07.2005	LANation	192	18	E88
74199 Unterguppenbach	05.08.2005 - 07.08.2005	High Power LAN 3	350	16	D70
76689 Karlsdorf-Neuthard	29.07.2005 - 31.07.2005	Convention X-Treme	408	16	E89
85098 Großmehring	01.07.2005 - 03.07.2005	Synergy 4	120	18	E75
A 1100 Wien	01.08.2005 - 03.08.2005	DailyGame LAN Event #1	125	18	E80
A 1220 Wien	29.07.2005 - 31.07.2005	Frag-Factory	800	0	E90
A 2243 Matzen	01.07.2005 - 03.07.2005	MEGA LAN 2005	128	0	E76



Gegen »Faker« ist auch in Warcraft 3 kein Kraut gewachsen.



In Plan of Attack bringt jeder Abschuss nicht nur Geld, sondern auch Erfahrungspunkte.

RatFlail left the game (Disconnect by user.)



DVD:
Plan of Attack
Beta v1.1
Pong Source
Beta v0.8

HL2 PLAN OF ATTACK

Haben Sie das auch schon erlebt? »Schnell, alle Mann zu A!« – »Nee, zu B!« – »Aah, B?!« – »Ich campe lieber hier...« Das ist Alltag auf öffentlichen **Counterstrike**-Servern. In **Plan of Attack** für **Half-Life 2** kommt die Gruppendynamik hingegen ganz von allein, denn hier steht in jeder Runde das Einsatzziel fest. Zwei Teams balgen sich auf bislang neun Karten um drei Regionen. In der angreifenden Partei bestimmt reihum ein Spieler die Zone, die umkämpft werden soll. Halten sich die Angreifer anschließend 45 Sekunden lang im Zielgebiet auf, gilt der Bereich der Karte als erobert. In der nächsten Runde wechseln die Rollen. Wer zuerst alle drei Zonen einnimmt, gewinnt. Die Zielgebiete dienen zwar nicht als Startpunkte, bringen aber Geld in die Teamkasse. Davon kaufen sich Spieler am Anfang der Runden Schusswaffen. Neben allgemein zugänglichen Handgranaten und einem Raketenwerfer gibt's pro Partei je ein Sturm-, Scharfschützen- und Maschinengewehr sowie eine Schrotflinte. Dazu wählen Sie eine von vier Kämpferklassen – der Scharfschütze etwa ist besonders effizient im Umgang mit dem Präzisionsgewehr. Eroberungen und Abschüsse bringen Erfahrungspunkte. Je mehr Erfahrung Sie sammeln, desto besser gepanzert und wendiger wird Ihr Kämpfer. Sie können auch die Basis des Gegners angreifen. Nehmen Sie die ein, sind die gesamten Ersparnisse der anderen Mannschaft futsch.

PLAN OF ATTACK

Team-Mod für Half-Life 2
www.planofattackgame.com [QUICKLINK: E45](#)
AKTUELL Beta v1.1 GRÖSSE 82 MByte

C&C GENERÄLE IMPERIAL ASSAULT



Bruderzwist: AT-ATs gegen Sturmtruppen.

Droiden finden Sie doof, Klone lassen Sie kalt? Der wahre **Krieg der Sterne** wird von Sturmtruppen entschieden? Dann probieren Sie **Imperial Assault** für **C&C Generäle: Die Stunde Null**. Hier bekämpfen sich Rebellen und Imperium wie in guten alten Zeiten. Dabei kommen die bekanntesten Einheiten der alten **Star Wars**-Filme zum Einsatz: Speederbikes, TIE-Fighter, X-Wings oder auch AT-ATs. Weil's in den Episoden 4 bis 6 allerdings keine großen Bodengefechte gab, mussten die Entwickler einige Landfahrzeuge selbst entwerfen. Trotzdem kommt echte **Krieg der Sterne**-Atmosphäre auf, insbesondere wegen der Original-Soundeffekte. In der aktuellen Alpha-Version funktionieren nur die Multiplayer-Schlachten. Die Modder arbeiten aber bereits an einer Einzelspieler-Kampagne und Generälen. Als Luke Skywalker etwa können Sie dann sogar fünf Jedis ausbilden.

IMPERIAL ASSAULT

Star Wars-Mod für Generäle: Die Stunde Null
www.imperialassault.com [QUICKLINK: E46](#)
AKTUELL Alpha v0.75 GRÖSSE 154 MByte

HL2 PONG SOURCE



In Pong müssen Sie eine unruhige Kugel schieben.

Pong, die Tennis-Simulation der frühen 70er Jahre, gilt als Mutter aller Computer- und Videospiele. Darin versuchen zwei Kontrahenten, einen Ball ins Spielfeld des Gegners zu bugsieren. Darum geht's auch in **Pong Source**: Zwei Teams treiben einen mannshohen Ball auf acht Spielfeldern ins gegnerische Tor und benutzen dazu alles, was ihnen in die Finger kommt: Pistolen, Brechisen, Maschinengewehre oder auch die Gravity Gun. Dabei kann dem Gegener mit den Schießseisen kein Schaden zugefügt werden. Umherfliegende Gegenstände (inklusive Ball) sind allerdings ebenso tödlich wie in **HL2 Deathmatch**. **Pong Source** ist besonders mit mehreren Mitspielern ein Riesenspaß. Der Ball wirkt mit seiner schwarz-pinken Oberfläche allerdings potthässlich. Den hätten die Designer als Hommage an die gute alte Zeit lieber schwarz-weiß texturieren sollen.

PONG SOURCE

Ballspiel-Mod für Half-Life 2
www.clan-server.co.uk/pongsource/ [QUICKLINK: E47](#)
AKTUELL Beta v0.8 GRÖSSE 13 MByte

Auch Kultdesigner machen Fehler

WORLD OF WARCRAFT

DIE SCHANDE MIT DER EHRE

Mit dem neuen PvP-Ehresystem will Blizzard sein Online-Rollenspiel abrunden, fügt ihm aber nervige Ecken und Kanten hinzu.



PvP-Schlachten finden meist zwischen großen Gruppen statt. Das macht Spaß, schließt aber Solisten und Gelegenheitsspieler aus.



Am Anfang jubelten die Fans über den Patch 1.4.0. Kein Wunder, schließlich brachte das **World of Warcraft**-Update das lang ersehnte PvP-Ehresystem: Wer Spieler oder NPCs (computergesteuerte Charaktere) der feindlichen Fraktion (Horde, Allianz) besiegt, kassiert Ehrenpunkte. Je mehr Punkte Sie sammeln, desto höher steigen Sie im PvP-Rang auf und schalten dadurch Belohnungen frei – etwa todschicke, mächtige Rüstungssets. Das funktioniert in der Theorie prima, zudem sind PvP-Kämpfe (Spieler gegen Spieler) endlich sinnvoll. In der Praxis krankt das Ehresystem allerdings an nervigen Schwächen – die Fans jubeln längst nicht mehr.

Oje, PvP!

Erste Schwäche: Das Ehresystem belohnt Siege, aber keine Fairness. Wenn Sie gleichstarke oder gar stärkere Helden und NPCs erledigen, gibt's Punkte. Morde an schwachen Charakteren bringen keine Zähler, werden aber auch nicht mit Abzügen bestraft. Deshalb jagen viele Spieler schwache Helden zum Spaß – extrem unfair. Oder würde es Ihnen gefallen, wenn Ihre Level-20-Nachtelfe von einer Horde Level-60-Orcs niedergetrampelt wird?

Zweite Schwäche: Vom Ehresystem profitiert nur, wer häufig spielt. Zum Ende jeder Woche erstellt Blizzard eine Rangliste, die Ihren Punktestand mit dem Ihrer Mitspieler vergleicht. Wer Pech hat, sammelt 100 Siege und steigt trotzdem im Rang ab (!), weil die Mitspieler in der Woche fleißiger waren. Um einen hohen Rang zu verdienen und zu halten, müssen Sie ständig PvP-Schlachten schlagen und möglichst viele Feinde erledigen. Solisten und Gelegenheitsspieler sammeln viel zu wenige Punkte.

Dritte Schwäche: Bestimmte Dörfer werden seit Patch 1.4.0 andauernd von Spielergruppen («Raids») überfallen, weil die durch Siege über NPC-Wachen Ehre sammeln. Dabei kann es vorkommen, dass Questgeber vom Feind erledigt werden. Dann können Spieler der Gegenseite erfüllte Aufgaben nicht einlösen und bekommen keine neuen mehr. Zudem über-

fallen die Raids meist Low-Level-Dörfer, wo sich die Feinde nicht wehren können. Bestes Beispiel ist die Untoten-Siedlung »Tarrens Mühle«. Dort lungern meist Horde-Charaktere um Level 30 herum, derzeit überfallen jedoch Level-60-Allianzler das Dorf. Auf Rollenspiel- und PvE-Servern müssen Sie am PvP-Krieg nicht teilnehmen, auf PvP-Servern sind solche Situationen hingegen frustrierend: Sie sterben, erstehen auf, sterben gleich wieder und wieder, weil Feinde bei Ihrer Leiche oder auf dem Friedhof lauern. Flüchten ist nicht drin, da die Angreifer den Flugmeister (für Greifenritte etc.) belagern. Auf schwachen Rechnern ruckelt **World of Warcraft** bei Großangriffen auch noch unspielbar stark.

Alles Mist?

Das Ehresystem ist unausgegoren und dennoch ein Schritt in die richtige Richtung. Uns gefällt, dass PvP-Kämpfe endlich lohnenswert sind. Und es macht schon Laune, gemeinsam mit 20 Kameraden ein Dorf zu überfallen oder zu verteidigen. Wir freuen uns außerdem, dass Blizzard versucht, **World of Warcraft** weiter zu verbessern, wenn auch in diesem Fall mit gemischtem Erfolg. Allerdings: Die Designer planen bereits ein »Unehre«-System, welches das Töten von schwächeren Charakteren mit Ehreabzug bestraft. Bis das eingebaut wird, muss Blizzard mit einem ehrlosen Tadel im bislang makellosen Designerzeugnis leben. **GR**

KRISE À LA 1.4.0



Der Untoten-Ort »Tarrens Mühle« wird ständig überfallen – wir stolpern mitten in einen Angriff.



Wir schließen uns den Verteidigern an, haben aber keine Chance. Der Feind ist in der Überzahl.



Okay, wir sind tot. Gegner warten bei unserer Leiche und wollen uns gleich wieder erledigen. Toll.



Die WWCL hat ihre Season 7 abgeschlossen, die GameStar Clanliga die Hälfte der Saison-Spiele absolviert. Wir sagen Ihnen, was die Multiplayer-Szene in nächster Zeit zu bieten hat.

Am 28. und 29. Mai 2005 finden im Gasometer in Oberhausen die Finals der Season 7 der WWCL statt. Die Teilnehmerliste können Sie auf der Webseite der WWCL (WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E60) einsehen. Im nächsten Heft bringen wir Ihnen eine ausführliche Zusammenfassung und Berichterstattung über das stark besetzte Turnier.

World Cyber Games

Die Vorbereitungen für das große Finale der World Cyber Games Mitte November in Singapur laufen auf Hochtouren. Insgesamt 196 Plätze für Teams oder Spieler in sechs Disziplinen stehen für das nationale Finale im September zur Verfügung. Wie Sie sich für einen der begehrten Plätze qualifizieren können, erfah-

ren Sie auf der Webseite der World Cyber Games Europe (WWW.GAMESTAR.DE QUICK-LINK: E59). Unter anderem werden auch die Gewinner des GameStar Clanturniers die Möglichkeit bekommen, sich ein Ticket für Asien zu erkämpfen. Die Gewinner der GameStar-CL nehmen nämlich an der nationalen Endausscheidung teil und haben die Chance sich ins National-Team zu spielen, das in Singapur die deutschen Farben vertreten wird.

Online-Qualifikation

Alle Teams und Einzelspieler, die bisher noch in keinem der offiziellen Turniere dabei sind, haben die Chance, über eine ab Mitte Juni laufende Online-Qualifikation das deutsche Finale zu erreichen. Anmeldungen sind auf der Webseite der WWCL möglich (WWW.GAMESTAR.DE QUICK-LINK: E60). Als Extra-Bonbon verlost der Veranstalter unter allen Teilnehmern der Qualifikation wertvolle Sachpreise, darunter X-700-Grafikkarten von ATI, aktuelle Handys und MP3-Player von Samsung, sowie Razor-Mäuse, 5.1-Headsets und limitierte T-Shirts von den World Cyber Games 2005.

GameStar Clanliga

Die Hälfte der Saison ist bereits absolviert. Am neunten Spieltag finden sich hauptsächlich bekannte Namen an der Spitze der Tabellen. Bei **Counterstrike** haben sich *mousesports*, *a-Losers.MSI*, *Alternate aTTax* und *Ocrana.ATI* vom Verfolgerfeld leicht absetzen können. Allerdings gibt es derzeit jede Menge neuer Teams, die den Favoriten die Tabellenspitze streitig machen: *Q-Pool*, *XX5-Multiplayer Teamwork*, *neXus-Gaming*, *Plage* und die *Beverly Holz Killers* liegen im Gesamtvergleich so gut, dass die Prognose für eine Finalteilnahme völlig offen ist.

Bei **Tactical Ops** lassen die renommierten Clans keinen Zweifel daran, wer ins Finale möchte. Alleine sechs der acht



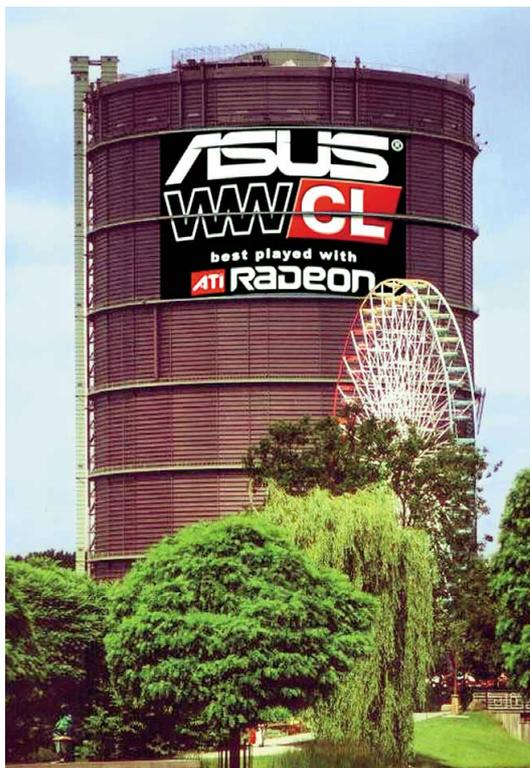
Die World Cyber Games 2004 fanden in San Francisco statt.

Teams an der Tabellenspitze haben die volle Punktzahl aus den bisherigen Spielen erzielen können. In dieser Spitzengruppe sind auch die Gewinner der letzten drei GameStar-Clanturniere zu finden: *Deutschlands kranke Horde*, *riZe gaming* und *-pHo3n1x.j4c*.

Elfen und Balltreter

Die besten Fußballer im **FIFA 2005**-Wettbewerb sind ebenfalls in namhaften Clans zuhause. *Team64 AMD*, *pro-gaming*, *Ocrana.ATI*, *mousesports*, *Alternate aTTax*, *HFD*, *Schroet Kommando* und *mTw* stellen die erfolgreichsten Kicker. Nur drei Spieler sind bisher ohne Punktverlust durch die Saison gekommen: *[64AMD] mik*, *[cokie]* und *SK|M4tt1* führen ihre jeweiligen Gruppentabellen an.

Bei **WarCraft3** stehen *one.magic|Team LnD* ohne einen einzigen Mapverlust an der Tabellenspitze. Dicht dahinter *n! Faculty e.V.*, *GaB/DkH*, *Peacemakers*, *aevum* und *Team-Lanfan*, die beim letzten GameStar-Clanturnier den zweiten Platz belegten. Die aktuellen Titelträger *hUeBsChS* rangieren momentan auf Platz 9 der **WarCraft 3**-Rangliste. Der Rückstand zur Tabellenspitze ist aber noch nicht uneinholbar, so dass einer der begehrten Turnierplätze nach wie vor in Reichweite liegt.



Schauplatz der WWCL-Finals: Der Gasometer in Oberhausen, eines der faszinierendsten Industriedenkmäler der Republik.