

GROSSES KINO



Fabian Siegmund

fabian@gamestar.de

INHALT

Szene-News	156
Mod-News:	
The Hidden	158
Last Man Standing	158
True Combat Elite	158
Daemonhunters	159
World of Warcraft – Neues aus Azeroth	160
Clanligen	162

Vom 08. bis 10. April fanden in Berlin die Finals der NGL statt. Und weil es dabei immerhin um den offiziellen Titel des Deutschen Meisters in **Counterstrike**, **WarCraft 3** oder auch **Trackmania** ging, ließen sich die Organisatoren nicht lumpen: Die Spiele liefen im Berliner Großkino Cubix ab, direkt am Alexanderplatz. Die Matches wurden in einen Kinosaal übertragen, in dem es sich auf extrabreiten Sesseln vortrefflich zuschauen ließ. Währenddessen waren die anderen Kinos weiterhin für »Normalsterbliche« geöffnet; vielleicht hat sich da ja der eine oder andere Kinogänger, angelockt von Schüssen, Explosionen und Szenenapplaus, in den falschen Saal verirrt. Wo sonst kriegt man für läppische zwei Euro Eintritt geballte Action am laufenden Band? Und vor allem: ohne dumme Dialoge und störende Liebesszenen?

STATEMENT: STEFAN DRAGON SCHOTT

...zur CPL World Tour



So etwas wie die Cybersport Professional League World Tour gab's noch nie: Ein Painkiller-Wanderturnier mit zehn Stationen auf der ganzen Welt und insgesamt einer Million Dollar Preisgeld! Am 24. März ging's dann endlich los, und ich durfte ein Wochenende lang beim ersten Stopp in der Türkei mitspielen. Nach einem ausgiebigen Trainingslager mit internationalen Spielergrößen wie *Fatality* brachen wir nach Istanbul auf, um dort um 50.000 Dollar zu kämpfen.

Kulturprogramm, Shuttle-Service, Fünf-Sterne-Hotel – das Drumherum war super, die Stimmung sowieso: Die meisten Spieler kennen sich untereinander schon seit Jahren, da herrschte richtige Klassenfahrt-Atmosphäre. Zumindest vor dem Turnier, denn der erste Spieltag war eine große Enttäuschung: Netzwerk- und Stromprobleme, wie man sie von kleineren LAN-Partys kennt, bestimmten den Tagesablauf. Das hatte ich von einer professionellen Veranstaltung dieser Größenordnung nicht erwartet.

Der Samstag lief dann endlich reibungslos ab, und als Entschädigung für den verpatzten Auftakt gab's freies Essen für alle. Am Sonntag trafen schließlich zwei alte Shooter-Hasen im Finale aufeinander: Sander Vo0 Kaasjager und Benjamin Zyz Bohrmann. Vo0 setzte sich in einem sehr spannenden Match über vier Maps gegen Zyz durch und strich das Preisgeld von 15.000 Dollar ein. Nette Idee: Statt der üblichen Pokale gab es Wasserpfeifen. Die wurden noch am selben Abend in der Hotellobby eingeweiht.

Nach den anfänglichen Schwierigkeiten war's dann doch ein gelungener Start für die World Tour. Ich habe mich zwar nicht platzieren können, darf Dank unseres Sponsors Abit aber auch beim zweiten World Tour Stopp am 29. April teilnehmen. Da läuft's für mich, meine Teamkollegen und die CPL bestimmt besser.

Stefan dragon Schott
Painkiller-Squad von Team Dignitas

► WWW.TEAM-DIGNITAS.COM



An den Versamlungssteinen vor Instanzen können Sie auf Mitstreiter für Ihren Beutezug warten.

WORLD OF WARCRAFT PATCH 1.3.1.

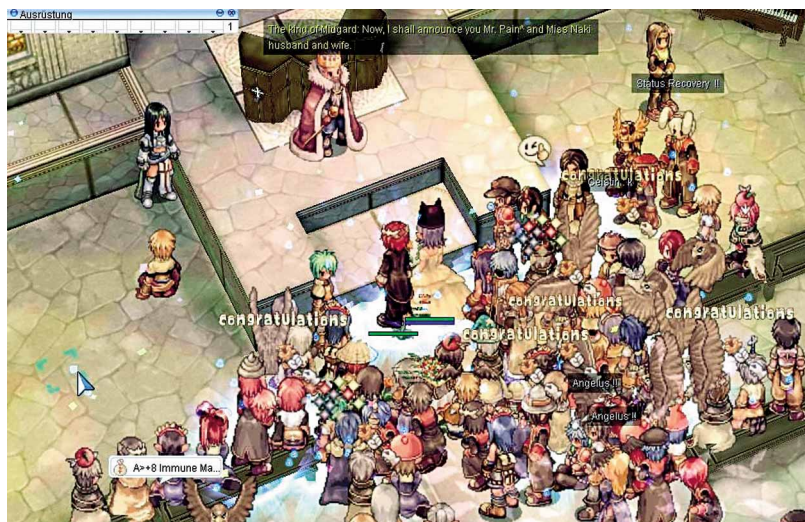
Laut Pressemeldung sind in Europa bereits 620.000 Exemplare des Online-Rollenspiels **World of Warcraft** über die Ladentheke gewandert. Anstatt sich auf diesem Erfolg auszuweichen, bastelt Entwickler Blizzard Patches. Derzeit aktuell ist das Update 1.3.1, das neben den üblichen Balancing-Änderungen diverse Komfortfunktionen hinzufügt. So steht nun vor jeder Instanz ein »Versamlungsstein«. Wenn Sie den anklicken, sucht er für Sie nach Mitstreitern. Dabei geht der Stein systematisch vor, Kriegern etwa teilt er Magier zu. Je länger die Suche dauert, desto weniger wählerisch wird der Stein – lange warten müssen Sie daher selten. Dem Interface hat Blizzard weitere Aktionsleisten für Zauber und Kampfmanöver sowie ein Quest-Fenster hinzugefügt, das über erfüllte und ausstehende Ziele informiert. Damit gleicht **WoW** die größten Vorteile der Interface-Mod **Cosmos** aus. Auf die können Einsteiger fortan verzichten. Chatnachrichten zeigt **WoW** nun in einer Sprechblase direkt in der Spielgrafik an. So sehen Sie auf einen Blick, wer gerade was verkündet. Einige Bugs gibt's allerdings immer noch: Beim Sammeln friert die Animation Ihres Charakters manchmal ein. Blizzard hat also noch genug Arbeit, zumal die Entwickler im nächsten Update das Ehrensistem für PvP-Kämpfe einbauen wollen: Wer dann Mitstreiter besiegt, sammelt Ehre und schaltet besondere Waffen und Rüstungssets frei.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D49**

JASAGER

Online-Rollenspiele belasten so manche Beziehung, wenn der Partner mehr Zeit in verwunschenen Wäldern als im ehelichen Schlafzimmer verbringt. Warum also nicht gleich im Internet heiraten? Bei **Ragnarok Online** geht das jetzt. Das neueste Update erweitert das Spiel um die Insel Jawaii. Dort können sich Verliebte unter Palmen tummeln und auf einer herzförmigen Insel Erinnerungsfotos schießen. Wer vom Liebesglück genug hat und lieber Abenteuer in der neuen Stadt Lou Yang erleben will, kann sich in Niflheim von einem Teufel scheiden lassen. Aber wie weiß schon die Bibel: Was der Administrator verbunden hat, das soll der Spieler nicht trennen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D50](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D50)



In Ragnarok Online haben Mister Pain und Miss Naki zur Hochzeit eingeladen, und alle sind gekommen.

KRANKER NINJA

Vor Kurzem löste sich die schwedische **CS-Mannschaft** von **SK Gaming** auf und gründete die **Ninjas in Pyjamas**. Bei den Europa-meisterschaften der WCG wollte das Team um **HeatoN** seinen Einstand geben, stattdessen flogen die Ninjas raus: **Hyper** fiel krankheitsbedingt aus, und anstatt mit einem Ersatzspieler anzutreten, verschwanden die Schattenkrieger lieber wieder.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D51](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D51)

SCHADENSKONTROLLE

Seit dem Erscheinungsdatum von **Counter-strike Beta 6.5** spaltet ein Glaubenskrieg die Community: Ist die M4 nun mit oder ohne Schalldämpfer präziser? Und wann macht sie am meisten Schaden? Nach fünf Jahren intensiver Forschung konnte dieses Rätsel gelöst werden. Die Jungs vom **GGF-Clan** haben in mühsamer Kleinarbeit sämtliche Waffen bis zu **CS 1.6** auf ihre Streu- und Trefferwirkung hin untersucht.

Die Ergebnisse übertrugen sie in detaillierte Listen und programmierten gleich noch einen »Damage Calculator« zur Schadensberechnung. Debattier-Clubs können jedoch aufatmen – **CS Source** ist im Damage Calculator bislang nicht aufgeführt.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D52](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D52)

QUAKECON 2005

Nachdem letztes Jahr **Doom 3** die Quake-Con dominiert hat, wird der diesjährige Event seinem Namen wieder gerecht: Id-Chef Todd Hollenshead kündigte an, er werde auf der zehnten QuakeCon vom 11. bis 15. August in Grapevine, Texas, den Multiplayer-Modus von **Quake 4** vorstellen. Gerüchten zufolge will er auch einen weiteren Titel präsentieren. Das könnte ein neuer Teil der **Wolfenstein**-Reihe sein, den Id angeblich zusammen mit externen Entwicklern produziert. Da kann es eigentlich kein Zufall sein, dass Splash Damage, die Macher von **Wolfenstein: Enemy Territory**, mit auf der QuakeCon auftreten. Auf der Veranstaltung wird außerdem die »Miss QuakeCon« gekürt. Die muss nicht toll aussehen, sondern das rein weibliche 1on1-**Quake 3**-Turnier gewinnen. **GR FAB**

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM SOMMER 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: IM80](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/IM80)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
01796 Struppen bei Pirna	08.07.2005 - 10.07.2005	styleet meets Pirna	100	16	D64
01968 Senftenberg	10.06.2005 - 12.06.2005	LanZockerParty the 3rd	120	18	D56
04179 Leipzig	10.06.2005 - 12.06.2005	LE Phase II	222	18	D55
04668 Grimma	15.07.2005 - 17.07.2005	GrimmaLAN V	316	16	D67
09487 Schleittau	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	D63
21509 Glinde	10.06.2005 - 12.06.2005	Glinde-lan 4	150	16	D59
21640 Horneburg	24.06.2005 - 26.06.2005	PowerPlay-LAN #1	216	16	D61
25712 Burg	17.06.2005 - 19.06.2005	Small deluxe I	30	18	D60
25746 Heide	24.07.2005 - 04.08.2005	SommerCon 2005	300	0	D68
29451 Dannenberg (Elbe)	02.09.2005 - 04.09.2005	Crazylangamer	35	16	D77
30823 Garbsen	19.08.2005 - 21.08.2005	Daddlers-Paradise #4	61	16	D73
31303 Burgdorf	15.07.2005 - 17.07.2005	Wilde Fingerspiele 3	120	16	D65
38312 Heiningen	29.07.2005 - 31.07.2005	Gee.Gaming 4	120	16	D69
49074 Osnabrück	02.09.2005 - 04.09.2005	The Summit V	1060	18	D75
51597 Morsbach	24.06.2005 - 26.06.2005	Digixtrem #4	144	16	D62
53474 Bad Neuenahr-Ahrweiler	15.07.2005 - 17.07.2005	VatiLAN 4	52	18	D66
65830 Schwarzbachhallen	19.08.2005 - 21.08.2005	TaunusLAN 2005	300	18	D71
73337 Bad Überkingen	10.06.2005 - 12.06.2005	Kult-Lan II	360	18	D57
74199 Untergruppenbach	05.08.2005 - 07.08.2005	High Power LAN 3	350	16	D70
76547 Sinzheim	03.06.2005 - 05.06.2005	Funfactory-Lan	120	16	D53
96160 Geiselwind	02.09.2005 - 04.09.2005	LAN-Nation v7.0	712	18	D76
99192 Neudietendorf	10.06.2005 - 12.06.2005	Operation:MMS #4	90	16	D58
A 6423 Mötzt	26.08.2005 - 28.08.2005	atlANTis	60	16	D74
A 8605 Parschlug	03.06.2005 - 05.06.2005	4langame.com	100	16	D54



Bislang sind von Quake 4 nur Singleplayer-Monster bekannt.



Ich sehe was, was du nicht siehst:
In The Hidden sind Sie unsichtbar.

HL2 THE HIDDEN

Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein. Naja, vielleicht nicht alles, aber zumindest Subjekt 617. Der ist nämlich Versuchsperson eines geheimen Genetik-Experiments und wird in Folge dessen nahezu unsichtbar, aber dummerweise auch aggressiv und wahnsinnig. Was ein wenig an den Spielfilm **Hollow Man** erinnert, ist nun eine Mod für **Half-Life 2**. In **The Hidden** schlüpfen Sie in die Rolle des Unsichtbaren oder in die eines Söldners, der ihn zur Strecke bringen soll. In einem spielerisch simplen, aber spannenden »Einer gegen alle«-Modus schleicht Subjekt 617, nur mit einem Messer und drei Handgranaten bewaffnet, durch zwei relativ kleine Karten. Die Söldner tragen Maschinenpistolen und Schrotflinten bei sich, können Subjekt 617 aber kaum sehen. Denn wie bei dem aus Film und Spiel bekannten Predator sind nur die Umrisse des Gejagten schemenhaft sichtbar. Außerdem ist der Messerstecher ein wenig schneller unterwegs als die Jäger. Daher müssen die Söldner zusammenarbeiten, wenn Sie nicht selbst zur Beute werden wollen. Das klappt auch auf öffentlichen Servern ganz hervorragend: Die Jäger schleichen Rücken an Rücken durch die Gänge und geben sich gegenseitig Deckung, während Subjekt 617 in dunklen Ecken lauert. Wer den Unsichtbaren schließlich zur Strecke bringt, tauscht mit ihm die Rolle und kann fortan selbst als Gespenst durch die Schatten huschen.

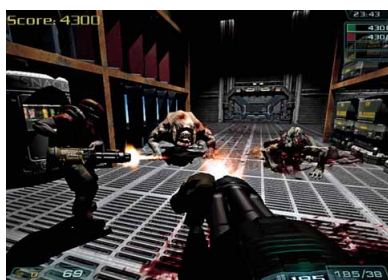
THE HIDDEN

Einer-gegen-alle-Mod für Half-Life 2

www.hidden-source.com [QUICKLINK: D40](#)

AKTUELL Taster Build GRÖSSE 28 MByte

D3 LAST MAN STANDING



Zu zweit heizen wir einem Pinky Demon ein.

Entgegen erster Ankündigungen kam **Doom 3** ohne kooperativen Modus in die Läden. Wer zusammen mit Freunden diese Dämonen zurück in die Hölle ballern will, kann aber auf **Last Man Standing** zurückgreifen. Fernab jeglicher Rahmenhandlung wehren Sie alleine oder mit bis zu sieben Kameraden Horden der aus dem Basisspiel bekannten Monster ab. Wer überlebt, gewinnt. Damit das nicht langweilig wird, gibt's elf Karten mit drei unterschiedlichen Spielmodi. In »Progression« kämpfen Sie sich innerhalb eines Zeitlimits bis zum rettenden Ausgang. Wer den Angreifern zum Opfer fällt, muss noch mal ganz von vorne anfangen. In »Defense« schützen Sie ein Areal oder einen computergesteuerten Zivilisten vor den höllischen Heerscharen, in »Killfest« geht's ums blanke Überleben. Tiefgang suchen Sie bei **Last Man Standing** vergebens, für ein Monsternetzeln zwischendurch ist die Mod hingegen ideal.

LAST MAN STANDING

Last-Man-Standing-Mod für Doom 3

<http://lms.d3files.com> [QUICKLINK: D41](#)

AKTUELL Beta v0.3 GRÖSSE 84 MByte

ET TRUE COMBAT ELITE



Nicht hübsch, aber umsonst: True Combat Elite.

True Combat war ursprünglich eine Mod für einen in Deutschland indizierten Ego-Shooter. Nun gibt's mit **True Combat Elite** eine Neuauflage des beliebten **Counterstrike**-Klons, diesmal aber für **Enemy Territory**. Auf fünf Karten legen Terroristen Bomben, Polizisten funkeln dazwischen. Das Waffenarsenal umfasst 23 Langwaffen mit alten Bekannten wie Kalaschnikow und Colt sowie mehrere Pistolen und Handgranaten. Die Mod basiert auf der **Quake 3**-Engine und wirkt damit wesentlich altbackener als **Counterstrike: Source**. Trotzdem hat **True Combat Elite** einen entscheidenden Vorteil: Es kostet keinen Cent, denn Mod und Basisspiel gibt's als kostenlosen Download. **Enemy Territory** sollte eigentlich ein Addon zu einem weiteren in Deutschland indizierten Ego-Shooter werden. Dann besann sich Publisher Activision eines Besseren und veröffentlichte es als kostenloses Stand-Alone-Spiel.

TRUE COMBAT ELITE

Antiterror-Mod für Enemy Territory

www.truecombat.com [QUICKLINK: D42](#)

AKTUELL Beta v0.48 GRÖSSE 134 MByte



Während sich vorne die Grey Knights in den Nahkampf stürzen, heizen die Inquisitoren von hinten ein.



DVD:
Dämonen-
jäger
Beta v0.7

DAWN OF WAR DÄMONENJÄGER

Das **Warhammer**-Universum ist genau das: ein Universum. Da laufen natürlich mehr Gestalten rum als nur Eldar, Orks, Space Marines und Chaos-Streitkräfte. Das dachten sich auch die Macher der Mod **Dämonenjäger** und spendierten **Dawn of War** eine fünfte Partei: Den Ordo Malleus, den militärischen Arm der Heiligen Inquisition. Der begnügt sich nicht mit frommen Sprüchen und Exorzismus, sondern schickt die Grey Knights in die Schlacht. Diese modernen Ritter mit Bolter-Pistolen und glühenden Energie-Hellebarden sind die mächtigsten aller Space Marines. Ihnen zur Seite stehen die Grey Knight Terminators, die sogar noch schwerer bewaffnet sind. Um das Balancing von **Dawn of War** nicht ins Wanken zu bringen, ist der Ordo

Malleus aber keine unschlagbare Superpartei. Die Grey Knights entsprechen in Rüstungs- und Angriffswerten weitestgehend den Space Marines. Sie haben sich allerdings auf die Jagd nach Dämonen spezialisiert und sind daher besonders effektiv im Einsatz gegen die Chaos-Streitkräfte. Als Unterstützung der Grey Knights hat die Inquisition außerdem das Armageddon Steel Legion Regiment einberufen. Diese leichte Infanterie-Einheit hat Boltergeschütze dabei, die die Männer zwar mühsam übers Feld schieben müssen, dafür aber besonders effektiv gegen Fahrzeuge einsetzen. **Dämonenjäger** bietet natürlich auch jede Menge Vehikel und Helden, die detailliert modelliert und texturiert sind.

Damit nicht genug: Das Entwicklerteam arbeitet derzeit an einer weiteren Mod, die den zweiten Arm der Inquisition zum Thema hat – die Hexenjäger. Zu denen gehört der Konvent der Adeptus Sororitas, eine Spezialabteilung waffenstarrer Nonnen mit Raketenrucksäcken. Als Appetithäppchen können Sie in der aktuellen Fassung von **Dämonenjäger** bereits ein paar dieser fliegenden Betschwärmer in die Schlacht führen. **FAB**

DÄMONENJÄGER

Zusatzrasse für Dawn of War
innocence-proves-nothing.com **QUICKLINK: D43**
AKTUELL Beta v0.7 GRÖSSE 47 MByte



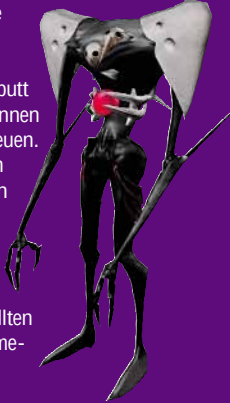
Die fliegenden Hexenjägerinnen bekommen ihre eigene Mod.

INCOMING

SHADOW OF MEMORIES

Japaner haben scheinbar ein Vorliebe für riesige Roboter, die durch Städte stampfen und gegen bizarre Monster kämpfen, während möglichst viel kaputt geht. Wenn's Ihnen auch so geht, können Sie sich auf **Shadow of Memories** freuen. Die Mod für **Half-Life 2** versetzt Sie in die Welt des japanischen Comics **Neon Genesis Evangelion**. Darin steuern drei Teenager haushohe Kampfmaschinen gegen bizarre Außerirdische. Die Mod ist zwar noch in einem frühen Stadium, Anime-Fans sollten aber schon jetzt ein Auge auf die Homepage des Teams werfen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D46**



TACTICAL OPERATIONS: CROSSFIRE

Am ersten April ging die offizielle Seite zu **Tactical Operations: Crossfire online**. Ein Aprilscherz? Nein, tatsächlich werkelt ein Modder-Team schon seit längerem an einer Fortsetzung der beliebten **Unreal Tournament**-Mod, die wie **Counterstrike** den Aufstieg zum Vollpreisspiel geschafft hat. **Crossfire** soll ähnlich ausgereift werden: »Wir wollen nicht nur eine Mod programmieren, wir wollen ein Spiel schaffen«, stellen die Entwickler klar. Dafür werden die Jungs aber noch ein bisschen brauchen – einen offiziellen Release-Termin gibt's bislang nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D47**

FORTRESS FOREVER

Ein anderer Klassiker im wahrsten Sinne des Wortes ist **Team Fortress**. Das Multiplayer-Addon wurde für einen in Deutschland indizierten Shooter programmiert, dann mit dem Zusatz **Classic** für **Half-Life** portiert und schließlich zur beliebtesten Mod neben **Counterstrike**. Während Fans seit Jahren vergeblich auf **Team Fortress 2** hoffen, das von Valve höchstpersönlich entwickelt wird, entsteht derzeit **Fortress Forever** für **Half-Life 2**. Die Neuauflage der Mod soll alle Elemente von **TFC** beinhalten, von den neun Spielerklassen (Sniper, Sanitäter, Ingenieur und andere) bis hin zum umstrittenen »bunny hopping«.



COLD WAR CRISIS

Beispielhaft für die 80er Jahre waren in erster Linie zwei Dinge: seltsame Musik und kalter Krieg. Erstere ist mittlerweile zum zweiten Mal out, letzterer bleibt zumindest bei Moddern beliebt. **Cold War Crisis** für **C&C Generäle** zettelt einen Krieg zwischen den USA, der Sowjetunion und Europa an. Dabei kommen nur zeitgemäße Waffensysteme wie Apache-Hubschrauber, Abrams-Panzer oder Tornado-Jagdflugzeuge zum Einsatz. Bislang ist erst knapp die Hälfte aller Einheiten fertig gestellt, bis zum Ausbruch des Krieges dürfte es also noch ein Weilchen dauern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D48**

Wie geht's weiter?

NEUES AUS AZEROTH

Jeff Kaplan, Content Designer von World of Warcraft, spricht über Gegenwart und Zukunft des Spiels.

Traditionell besuchen Spielentwickler in den USA einen Spieleladen, um am Erstverkaufstag zu sehen, wie ihr Titel von den Fans angenommen wird. Blizzards **World of Warcraft**-Designertruppe war keine Ausnahme: Schlag Mitternacht des 23. Novembers begaben sie sich zum Elektronik-Dorado Fry's Electronics, um dort ein paar Autogramme zu geben. Dachten sie. Es kamen knapp 7.000 Fans, die Spiel und Unterschrift wollten – bis zum Morgengrauen mussten die Entwickler die Stifte schwingen. Inzwischen sitzen sie wieder hinter ihren Rechnern und tüfteln neue Erweiterungen aus. Bei Jeff Kaplan, Chef-Weltentwickler für **World of Warcraft**, laufen alle Quest-Fäden des Spiels zusammen. GameStar stand er Rede und Antwort.

GameStar: Jeff, was überrascht Dich am meisten daran, wie die Spieler in World of Warcraft ihre Zeit verbringen?

Jeff Kaplan: Am meisten erstaunt mich, wie populär Player vs. Player (PvP) ist, besonders auf den Servern für Player vs. Enemies (PvE). Jede Nacht finden dort Angriffe auf die Crossroads oder Kämpfe zwischen Tarren Mill (Horde) und Southshore (Allianz) statt. Das wollen wir mit einem PvP-Belohnungssystem ausbauen, selbst auf den PvE-Servern. Das System wird sich die erfolgreichsten PvP-Kämpfer jedes Servers merken, die dadurch in einer Rangliste auf- oder absteigen und mit coolen Gegenständen belohnt werden. Obwohl dieses System noch nicht implementiert ist, finden jede Nacht massenhaft Zweikämpfe statt. Ich kann nur erahnen, wie das empor schnellen wird, wenn die Erweiterung Battleground und unser Belohnungssystem online gehen.

GameStar: Du bist unter anderem für Quests im Spiel verantwortlich. Über welche Kommentare hast Du Dich am meisten gefreut?

Jeff Kaplan: Ich habe eins herausgefunden: Egal, wie gut oder schlecht eine meiner Quests

ist – derjenige, der das Lob einheimst, ist der Item-Designer. Wenn etwa jemand sagt »Wow, die Tooga-Quest war die coolste überhaupt!«, und ich dann frage, was daran so besonders war, kriege ich zu hören: »Der Ring, den es zur Belohnung gab, war besser als der, den ich vorher hatte.« Ein anderer sagte: »Die Defias-Brotherhood-Geschichte war echter Schrott«, worauf ich den Grund wissen wollte. Die Antwort: »Die Armschützer, die ich dafür bekommen habe, hatten anstelle eines Intellect-einen Agility-Bonus.« Traurig aber wahr: Der Item-Designer ist der mächtigste Mann bei der Quest-Entwicklung.

GameStar: Auf welche Erweiterungen der Spielwelt freust Du Dich am meisten? Neue Quests? Neue Items? Neue Dungeons?

Jeff Kaplan: Auf alle! Wir stehen kurz davor, ein brandneues Dungeon für Level-60-Charaktere und eine neue Raid-Instance frei zu schalten, zwei neue Übergegner der Außenwelt werden bald schon Kleinholz aus unvorsichtigen Abenteurern machen. Dazu kommen die schon erwähnten PvP-Battlegrounds und unser PvP-Belohnungssystem. Ich freue mich auf jede einzelne Erweiterung und kann es kaum erwarten, sie auf unsere Spieler loszulassen.

»Schon bald geht ein neues Level-60-Dungeon live.«

»Der Item-Designer ist unser mächtigster Mann.«

GameStar: Wird es jemals die Möglichkeit geben, dass Spieler aus Deutschland und den USA miteinander spielen können?

Jeff Kaplan: Obwohl sich das einige Spieler wünschen, ist es zur Zeit eher unwahrscheinlich und vermutlich nicht möglich. Obwohl... wir werfen uns gerade alle möglichen Ideen an den Kopf, was PvP angeht. Eine davon könnte dazu führen, dass die Spieler miteinander in den Wettstreit treten können.

GameStar: Habt Ihr Einfluss auf die europäischen Game Master? Einige unserer Leser sind etwas enttäuscht über die langen Zeiten zwischen Anfragen und Antworten.

Jeff Kaplan: Unglücklicherweise nicht. Europa besitzt einen komplett eigenständigen Kundendienst, der Tag und Nacht damit beschäftigt ist, alle Anfragen zu beantworten. Allerdings besitzen unsere leitenden Game Master hier in den USA einen direkten Draht zu ihren Kollegen in Europa, und werden helfen, die europäischen Antwortzeiten zu verkürzen.

GameStar: Jeff, bevor wir uns wieder in World of Warcraft einloggen: Was ist Deine kreativste Entschuldigung dafür, mehr Zeit in Azeroth zu verbringen?

Jeff Kaplan: »Das ist mein Beruf.«

RA



Blizzards Jeff Kaplan hat gut lachen: World of Warcraft ist ein Hit. Noch Anfang Februar belegte das Spiel Platz 1 der US-Charts.



Die achte Saison der GameStar-Clanliga ist mittlerweile in vollem Gange. Die Season 8 der WWCL steht dagegen praktisch noch in den Startlöchern. Wir geben Ihnen einen kurzen Überblick.



Zahlreiche neue Teams machen es den etablierten Counterstrike-Clans sichtlich schwer.

Die Luft wird dünner für renommierte Clans in der Counterstrike-Szene. Einige Teams, die bisher wegen der Dominanz der großen Namen eine eher untergeordnete Rolle spielten, greifen mittlerweile nach den Top-Platzierungen der GameStar-Clanliga. Die »neuen Wilden« heißen *eL vista*, *frantiC*, *QPool* oder *#fasteX*. Sie bringen die gewohnte Rangordnung teilweise gehörig durcheinander.

Counterstrike

Zehn punktgleiche Teams drängeln sich in den beiden ersten **Counterstrike**-Ligen der GSL auf den vorderen Plätzen. Die Gruppe A führen alte Bekannte an: Die *Beverly Holz Killers*, seit 2001 schon fester Bestandteil unserer Liga, melden ihren Finalanspruch mit 71:19 Wins aus drei Spielen an. Hauptkonkurrent *mousesports* rangiert auf Platz 3 mit 62:28 Wins.

Ebenfalls gut im Rennen liegen *QPool*, *fasteX*, *Just for Fun*, *Alternate Attax*,

frantiC, *a-Losers.MSI*, *Plage* und *eLvista*, die mit fast schon beängstigenden 82:8 Rundengewinnen die Gruppe B anführen. Der beachtliche Vorsprung ist nach drei Spieltagen aber alles andere als aussagekräftig. Ein einziges verlorenes Match genügt schon, um aus der Spitzengruppe heraus zu fallen.

Tactical Ops

Ganz im Gegensatz zu Counterstrike gibt es in der Tactical-Ops-Szene kaum Bewegung. *riZe gaming*, die Gewinner des letzten Turniers, nehmen ihre Favoritenrolle ernst. Mit 130:14 Rundengewinnen aus drei Spielen erkämpften sie sich einen vorerst unbedrängten ersten Platz in der Gruppe A. Punktgleich dahinter liegen der *Old Bastards Clan*, *phoenix*, *xplosionZ*, *Levitation*, *apiC*, *Red Horst Clan*, *DkH*, *Prodigy*, *team cG* und *no chance*. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Drei dieser Teams konnten schon mal ein Clanturnier-Finale für sich entscheiden.

Fifa 2005

Die oberen Plätze der **Fifa**-Liga werden fast ausschließlich von Mitgliedern der Top-Clans gehalten. Erfolgreich vertreten sind: *Team64 AMD*, *Schroet Kommando*, *mTw*, *Ocrana*, *a-Losers.MSI*, *Alternate Attax*, *HFD* und *EFF-KULT*. Insgesamt befinden sich 21 Spieler ohne Matchverlust an den Tabellenspitzen. Hier schon von einer Vorentscheidung zu sprechen, wäre absolut verfrüht. Der Verlauf der restlichen Saison wird sicher noch für die eine oder andere Überraschung sorgen.

WarCraft 3

Das Kräfteverhältnis bei **WarCraft 3** hat sich ein wenig gedreht. Die drei bestplatzierten Teams der letzten Saison sind nicht mehr unter den Top 8 zu finden. Stattdessen hat sich *nIfaculty* ohne Matchverlust auf Platz 1 festgesetzt. Dicht dahinter folgen *starcoma*, *mousesports*, *Project WarCraft*, *Lords of Kalimdor*, *aevum*, *Law and Order* und *High FiDeliTy*. *Team Lanfan*, die Finalisten des letzten GameStar Clan-Turniers, belegen momentan Platz 10.

WWCL – Season 8

Die erst kürzlich angelaufene Season 8 der WWCL zeigt in den Tabellen noch keine großen Bewegungen. Die meisten Teams können erst ein Turnier aufweisen, weshalb die Rangliste nicht aussagekräftig ist. Neu ist **Tactical Ops**, das im klassischen 5on5 gespielt wird.

Anfang Juni 2005 finden die WWCL-Finals der Season 7 statt, Ort und Termin stehen allerdings noch nicht definitiv fest. Das gemeinsame Finalturnier der GameStar-Clanliga und der WWCL (Season 8) ist für Ende August geplant. Auch hier ist der Austragungsort noch nicht festgelegt. Wir informieren Sie, sobald wir genaue Angaben über Ort und Datum haben.

WR

GameStar-Clanliga (Stand: 12.04.05) WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D83

COUNTERSTRIKE 1.6 GRUPPE A

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	BHK-TOS24.de	3	9	71 : 19
2	QPool	3	9	68 : 22
3	mousesports	3	9	62 : 28
4	#fasteX	3	9	60 : 30
5	-Just For Fun-	3	9	50 : 40
6	Identity.Gaming	3	7	63 : 27
7	master Clan striker	3	7	43 : 17
8	teamXS.cs	3	7	56 : 34

COUNTERSTRIKE 1.6 GRUPPE B

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	eL vista	3	9	82 : 8
2	Plage	3	9	74 : 16
3	a-Losers.MSI	3	9	73 : 17
4	frantiC	3	9	63 : 27
5	Alternate Attax	3	9	57 : 33
6	Meieva—The Invincible Soul	3	6	64 : 26
7	z]oulless[Z]oldier[z	3	6	62 : 28
8	XX5 Multiplayer Teamwork	3	6	46 : 14

WARCRAFT 3

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	n! Faculty e.V.	3	9	6 : 0
2	starComa	2	6	4 : 0
3	mousesports Warcraft 3	2	6	4 : 0
4	Project-Warcraft	3	6	5 : 2
5	Lords of Kalimdor	3	6	4 : 2
6	aevum	3	5	4 : 1
7	Law and Order.wc3	3	5	4 : 3
8	High FiDeliTy	3	5	4 : 3

TACTICAL OPS GRUPPE A

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	riZe gaming	3	9	130 : 14
2	Old Bastards Clan	3	9	102 : 42
3	-pHo3nix.j4c-	3	9	101 : 43
4	xplosionZ	3	9	101 : 43
5	Levitation	3	9	88 : 56
6	#apIC-es	3	9	84 : 60
7	Panda-Liberation-Force	3	6	106 : 38
8	BB Clan	3	6	104 : 40

TACTICAL OPS GRUPPE B

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	Red Horst Clan	3	9	127 : 17
2	Deutschlands kranke Horde	3	9	122 : 22
3	clan Prodigy	3	9	101 : 43
4	Team-cG	3	9	101 : 43
5	noChance!	3	9	83 : 61
6	Geh aB Clan TO-Squad	3	6	103 : 41
7	[ntars]	3	6	91 : 53
8	Initium-Mortis	3	6	90 : 54

FIFA 2005 GRUPPE A

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	[64AMD]Camper	3	9	28 : 6
2	Kamshee6	3	9	23 : 3
3	OCRANA.ATI*nuMby	3	9	30 : 13
4	a-L.MSI sAvioLa	3	9	17 : 1
5	mTw.ATi JiMMY	3	9	30 : 17
6	High FiDeliTy cHriSi	3	9	12 : 0
7	doominator	3	9	24 : 13
8	pro-gaming.de / bEn	3	7	29 : 5

FIFA 2005 GRUPPE B

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	[64AMD]mik	4	12	33 : 11
2	ALTERNATE aTTaX Jul	3	9	44 : 2
3	marioHFD	3	9	36 : 18
4	LeiSuRe/baumeister	3	9	16 : 2
5	BoCa-. -cHiCo*	3	9	43 : 30
6	HFD Thommy	3	9	27 : 14
7	ambi	3	7	12 : 6
8	ocr.ATI*andY	3	6	44 : 21

FIFA 2005 GRUPPE C

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	aim'Lachi007	3	9	37 : 16
2	*aiming.cokie	3	9	32 : 18
3	myICE	3	9	12 : 0
4	EFF-KULT zookY	3	9	9 : 0
5	xbvbstarx	3	7	24 : 9
6	[64AMD]TrootLL	3	7	24 : 14
7	[pG]Ludel	3	6	21 : 6
8	a-L.MSI Enr1co	3	6	17 : 3

FIFA 2005 GRUPPE D

Platz	Name	Spiele	Punkte	Wins
1	[64AMD]Styl3	4	12	30 : 20
2	SK M4tt1	3	9	26 : 0
3	mTw.ATi Adonis	3	9	35 : 14
4	herol308	3	9	9 : 0
5	LeiSuRe KickAss	3	9	19 : 11
6	sTicK	3	6	87 : 17
7	Schnitzky	4	6	28 : 8
8	ocr.ATI*Flo	3	6	30 : 13

WWCL-Ranglisten (Stand: 12.04.05) WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D82

COUNTERSTRIKE 1.6 - 50N5

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	mYmoG.e2pOrTs	5951	5951	1
2	LockedDown	5011	5011	1
3	GOD][LIKE	4463	4463	1
4	apox	3758	3758	1
5	Wohlder Untergrund (Fun)	3347	3347	1
6	quarks	2819	2819	1
7	#fokal	2510	2510	1
8	imR	2259	2259	1

BATTLEFIELD 1942 - 80N8

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	PVC	888	888	1
2	Küblböcktöter	689	689	1
3	Wohlder Untergrund	666	666	1
4	Bastard Players of Hell	517	517	1
5	StS and Friends	400	400	1
6	Brotherhood of War	388	388	1
7	SPANK	375	375	1
8	die schwarzen Peter	338	338	1

UT 2004 - 10N1

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	grausekopf	2256	2256	1
2	frost	1875	1875	1
3	Xan	1692	1692	1
4	Ice	1324	1324	1
5	<[[[CmC]]]>MaxPayne	1269	1269	1
6	ModemKiller	1121	1121	1
7	666exo	993	993	1
8	<[[[CmC]]]>Assbirth	952	952	1

WARCRAFT 3 TFT - 20N2

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	Burning Swords of Armag.	1509	1509	1
2	#team.perspective	1200	1200	1
3	natural born Gunfighters	1132	1132	1
4	LooNEY.SuM	1000	1000	1
4	Lost soulZ	1000	1000	1
6	KDV-Clan	900	900	1
7	DkH.Mystify	849	849	1
8	hX	750	750	1

COUNTERSTRIKE 1.6 - 20N2

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	#WWV golem&Marceliano	7500	7500	1
2	ja hage da fan jag e snygg	5625	5625	1
3	mYmoG.e2pOrTs	4219	4219	1
4	EaR - HackSchmadder	4000	4000	1
5	2 Nasen tanken Super	3853	1927	2
6	#TeamJFL - Faster/Harder/	3516	3516	1
7	freak & dividi	3351	3351	1
8	LeiSuRe	3000	3000	1

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Platz	Name	Punkte	Schnitt	LANs
1	monsterrupf	2460	2460	1
2	StaN-04 - @DkH.Keyweb	1845	1845	1
3	iRA zUp	1676	1676	1
4	Schmitti	1526	763	2
5	HOTTY HFD	1398	1398	1
6	Patmoth	1384	1384	1
7	[3D]Bobo	1257	1257	1
8	Aesch	1049	1049	1