



Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

WORLD OF WOWCRAFT!

EINSTIEGSDROGE. Bislang fand ich Online-Rollenspiele immer langweilig. Ich habe nicht jahrelang studier... äh...Shooter gespielt, nur um rumzuklicken und zuzusehen, wie kleine Zahlen über den Köpfen meiner Computergegner auftauchen. Ich will »richtig« kämpfen. Aber an **World of WarCraft** komme wohl selbst ich nicht

vorbei: Da gibt's ja bald sogar riesige Schlachten zwischen menschlichen Spielern! Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie auf den nächsten Seiten den einen oder anderen Artikel zum König aller Online-Rollenspiele finden. Damit meine ich das Spiel. Nicht mich.

GRAFFITI FÜR ALLE! Vorbei sind die Zeiten, in denen man Counterstrike-Spraylogos mühsam per Hand zusammenschustern, Farbwerte einstellen und Bildgrößen auf's Pixel genau zuschneiden musste. Mit Programmen wie Sprayr kann das jeder. Oben das Bild rein, unten kommt ein Logo raus. Ich muss es noch nicht einmal irgendwo hinspeichern. Das macht Sprayr alles ganz alleine. Ein Problem gibt's allerdings noch: Ich habe so viele lustige Fotos von Kollegen, dass ich nicht weiß, welches ich am liebsten an Wände sprühe. Das auf Seite 145 war nur der Anfang. Ist das wirklich so einfach? Ja, logo!

INHALT

Szene-News	144
Mod-News	146
World of WarCraft – Die besten Mods	150
Clanligen	152

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM APRIL 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
06237 Spergau	01.04.2005 - 03.04.2005	LANwirtschaft VII	627	18	B74
08056 Zwickau	08.04.2005 - 10.04.2005	X-Core 4	200	18	B83
19412 Brühl	08.04.2005 - 10.04.2005	Lanfactory Five	77	18	B82
21244 Buchholz	01.04.2005 - 03.04.2005	C-Maxx 9	444	18	B73
23626 Ratekau	01.04.2005 - 03.04.2005	TNT-Planet VII	120	18	B72
24980 Schafflund	09.04.2005 - 10.04.2005	N4YP LAN #3	140	16	B86
27721 Ritterhude	01.04.2005 - 03.04.2005	Lan-World 2.3	120	18	B77
29221 Celle	15.04.2005 - 17.04.2005	Alpha Ennea	650	18	B87
38312 Heiningen	01.04.2005 - 03.04.2005	Gee Gaming 3	100	16	B79
38855 Wernigerode	08.04.2005 - 10.04.2005	Lan-Convention #3	160	16	B84
48683 Ahaus	15.04.2005 - 17.04.2005	Megadaddeln #5	200	16	B90
50170 Kerpen	08.04.2005 - 09.04.2005	Lan Reloaded II	204	16	B85
53773 Hennef	22.04.2005 - 24.04.2005	Tro-LAN V4	100	18	B95
58644 Iserlohn	01.04.2005 - 03.04.2005	XSLan-19	350	16	B80
59846 Sundern	22.04.2005 - 24.04.2005	Lan-Im-Hahn	100	16	B97
65321 Heidenrod	01.04.2005 - 03.04.2005	LA-Network	150	16	B81
72458 Albstadt	15.04.2005 - 17.04.2005	Nova Lan	200	16	B91
74385 Pleidelsheim	15.04.2005 - 17.04.2005	Lost-Connection	120	18	B92
75053 Gondelsheim	15.04.2005 - 17.04.2005	Lanable #05	300	18	B89
77871 Renchen	22.04.2005 - 24.04.2005	Medusa 2005	140	16	B93
79110 Freiburg	22.04.2005 - 24.04.2005	WOF-LAN V	107	16	B94
85221 Dachau	15.04.2005 - 17.04.2005	Thoma Lan #4	260	18	B88
85652 Pliening	01.04.2005 - 03.04.2005	Netsession 8	200	18	B75
94333 Geiselhöring	01.04.2005 - 03.04.2005	Combatzone	288	18	B78
96215 Lichtenfels	29.04.2005 - 01.05.2005	Network Special Forces	550	18	B98



MULTIPLAYER SZENE



Zum Abschluss der Beta-Phase von World of Warcraft hetzte Blizzard Infernals auf die Spieler.

ERLEBNISBERICHT

Ein Abschied mit Vorfreude

Am 7. Februar schaltete Blizzard nach fünfmonatiger Laufzeit alle Server des World of Warcraft Beta-Tests ab. Sämtliche Charaktere, darunter mein geliebter Taurenkrieger Moppel, wurden gelöscht. Aber Blizzard zog nicht einfach den Stecker, sondern veranstaltete ein großes Abschiedsfest: Heerscharen der Brennenden Legion überrannten die europäischen Server! Die anschließenden Massenschlachten waren ein Erlebnis, das den traurigen Verlust des lieb gewonnenen Charakters verschmerzen ließ.



FÜR DIE HORDE!

Brennpunkt der Invasion waren die Hauptstädte aller Rassen. Als Mitglied der Horde stürmte ich also nach Orgimmar, der Hauptstadt der Orcs. Dort herrschte das blanke Chaos: Vor den Toren der Festung waren mächtige Infernals aufgetaucht. Orcs, Tauren und Untote warfen sich in die Schlacht. Viele waren hoffnungslos unterlegen, doch die schiere Masse der mutigen Krieger hielt die Invasoren zurück. Zusammen mit der Hexenmeisterin Pestanegra stellte ich mich den Angreifern. Doch da brachen mehrere Teufelswachen durch den Verteidigungsring. Orgimmar ging in Flammen auf. Das Ausmaß der Schlacht war atemberaubend: Dutzende Spieler fielen unter den wuchtigen Hieben der Infernals. Trotzdem gelang es ihnen, die Invasoren Welle für Welle zurückzuschlagen. Gerüchte machten sich breit, Onyxia, das mächtigste Monster Azeroths, stünde uns noch bevor. Doch kurz vor 21:00 Uhr kehrte Ruhe ein. Wir leckten unsere Wunden und stießen mit virtuellem Bier auf das Ende dieser tollen Beta-Zeit an.

EINE DIASHOW ZUM ABSCHIED

Ganz reibungslos lief Blizzards finale Gala jedoch nicht ab. Die meisten Server waren dem Ansturm so vieler Spieler kaum gewachsen. Gewaltige Lags waren die Folge, die einen geregelten Angriff oftmals unmöglich machten. Zaubersprüche brauchten Minuten, bis sie ausgelöst wurden, Schwerthiebe gingen ins Leere, weil der Gegner schon längst an anderer Stelle kämpfte, und der Zeppelin meiner Mitstreiterin Pestanegra riss während eines Lags ihre gesamte Reisegruppe in die Tiefe. Trotzdem fällt es mir nach einem so furiosen Finale nicht schwer, meinen Taurenkrieger zu vergessen. Die Vorfreude auf die fertige Version des Spiels ist durch Blizzards Event noch größer geworden. Moppel, ich sehe Dich wieder!

Robert Horn

robert@gamestar.de

E-SPORTLER BEI WORLD OF WARCRAFT

E-Sport wäre ohne Internet nicht denkbar. Nur so können Spieler auf der ganzen Welt gegeneinander antreten. Doch ausgerechnet die Spiele, die ausschließlich online stattfinden, sind für den E-Sport bislang uninteressant: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) lassen sich nur schlecht in Turnieren spielen. Nun rückt als erste E-Sport-Organisation der Multigaming-Clan SK Gaming in die Welt der Online-Rollenspiele vor. Nach Azeroth, um genau zu sein. Die enorme Verbreitung von **World of Warcraft** in den Vereinigten Staaten hat den Clan dazu bewegt, eine eigene **WoW**-Division zu eröffnen. »Uns ist schon klar, dass WoW kein klassisches E-Sport-Spiel wie Painkiller oder Counterstrike ist, aber konkurrenzbetont ist es allemal«, sagt das Team auf seiner Homepage. SK Gaming ist besonders gespannt auf das Addon **Battlegrounds**. Darin gibt's Schlachtfelder, auf denen die Spieler gegeneinander Krieg führen. Das Eroberungsprinzip ähnelt dabei dem der **Battlefield**-Reihe: Über das Schlachtfeld sind mehrere Flaggenpunkte, Minen und Basen verteilt, die die Kämpfer einnehmen können. SK Gaming rekrutiert nur Spieler, die mindestens Level 40 erreicht haben, viel spielen und sich anständig benehmen.



Wenn Sie eine Mine erobern, gewinnen Ihre KI-Kollegen an Erfahrung.

men. Allerdings treiben sich die Jungs nur auf dem US-Server Kil'Jaeden rum. Da wird's für europäische Spieler wohl zu ruckelig. Wer sich dennoch um einen Gildeplatz bewerben will, kann das auf der Homepage des Clans tun.

► WWW.GAMESTAR.DE
QUICKLINK: B65

SPIELER DES JAHRES 2004

Seit Anfang des Jahres hat die Global Gaming League die Leser von neun Community-Seiten nach ihrem E-Sportler des Jahres 2004 befragt. Zur Wahl standen Spieler der Ego-Shooter **Quake**, **Unreal Tournament**, **Counterstrike** und **Painkiller**. Außerdem konnten Auszeichnungen für E-Sportler vergeben werden, die in den jeweiligen Kategorien besondere Fortschritte gemacht haben. Mittlerweile hat die Global Gaming League die Gewinner bekannt gegeben. Einziger deutscher Platzierte: Maurice »Burnie« Engelhardt von mousesports für seine Verbesserungen in der Kategorie **Unreal Tournament**. Der ClanStar aus GS 12/04 ist mittlerweile übrigens ins **Painkiller**-Squad seines Clans gewechselt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B66

SPRAYER AN DIE WAND!

Counterstrike-Spraylogos sorgen für zusätzlichen Spaß beim Spielen. Per Tastendruck können Sie die Texturen der Levels mit kleinen Bildern übermalen. Aber geben Sie sich nicht mit den mitgelieferten Logos zufrieden: Binden Sie Comics, Fotos Ihrer Freundin oder coole Sprüche ins Spiel ein. Das Programm **Sprayr** nimmt Ihnen dabei die Arbeit ab. Mit wenigen Klicks wählen Sie ein beliebiges Bild aus. **Sprayr** wandelt es ins passende Format um und kopiert es in den Steam-Ordner. Mit Bilderserien erstellen Sie sogar bewegliche Logos. Die sind mitunter spielerisch wertvoll: Ein animiertes Bild einer leicht bekleideten Dame etwa könnte Ihre Gegner kurzzeitig ablenken.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B67](#)

CS: SOURCE WIRD TURNIERSPIEL

In der E-Sport-Szene ist **Counterstrike: Source** umstritten. Einerseits bringt es neues Leben in den betagten Shooter, andererseits sorgen Bugs und mangelhafte Anticheat-Unterstützung für Bedenken. Nun haben die World Cyber Games, die olympischen Spiele des E-Sport, **CS: Source** als eines ihrer offiziellen Spiele bekannt gegeben. Außerdem lösen **Dead or Alive Ultimate** (Xbox) und **Dawn of War** in der nächsten Saison **UT 2004** und **Project Gotham Racing 2** ab. Verwunderlich: Bei den Euro Championships der WCG, die im Rahmen der diesjährigen CeBit vom 10. bis 13. März in Hannover ausgetragen werden, steht weiterhin **CS 1.6** auf dem Programm.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B68](#)

CPL WORLD TOUR: FEHLSTART

Die CPL World Tour ist eine Weltneuheit. Das »Wanderturnier« besucht zehn Städte rund um den Globus. Dabei spielen rund 10.000 Teilnehmer im Shooter **Painkiller** um die Gesamtgewinnsumme von einer Million Dollar. Doch schon bei der ersten Station in Istanbul vom 10. bis 13. Februar zog das Organisationsteam die Notbremse: Wegen starker Schneefälle wurde der Istanbul Atatürk International Flughafen geschlossen, die Wettkampfleitung sagte daraufhin das Turnier ab. Sehr zum



Mit Spraylogos sorgen Sie bei Ihren Gegnern für Verwirrung. Oder Gelächter. Oder beides.

Ärger der E-Sportler. Einige waren nämlich bereits angereist und mussten befürchten, nun auf ihren Koffern und Kosten sitzen zu bleiben. Zum Ausgleich gab's daher ein spontanes Ersatzturnier mit 20.000 Dollar Preisgeld. Die CPL World Tour startet nun am 25. März in Istanbul. Dann dürfte das Schneerisiko niedrig genug sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B69](#)

ESB: AUS ZWEI MACH EINS

Seit der Deutsche E-Sports-Verband (DeSpV) Ende letzten Jahres seinen Ligarat bekannt gegeben hat, ist es still um ihn geworden. Auch der deutsche E-Sport-Verband DESV hat nicht viel von sich hören lassen. Das soll nun anders werden. Deshalb haben sich beide Organisationen zum deutschen E-Sport-Bund zusammengeschlossen. Der ESB versteht sich als Repräsentant des E-Sports gegenüber Politik und Öffentlichkeit. Ziel ist es, Spielern, Clans und Ligen eine Plattform zu bieten und Computerspiele in der Öffentlichkeit als ernst zu nehmende Sportart zu etablieren. Außerdem gibt der Verband seinen Spielern Unterstützung in juristischen, politischen und wirtschaftlichen Fragen. Das war zwar bereits Zielsetzung der Vorgängerorganisationen, doch scheinbar hat die Konkurrenz zwischen den Verbänden bislang beiden die Energie geraubt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B70](#)

BATTLEFIELD CONVENTION

Battlefield 2 verspricht schon jetzt, der neue Renner der E-Sport-Szene zu werden. Grund genug für Publisher Electronic Arts, den Multiplayer-Shooter im Rahmen einer LAN-Party zu präsentieren. Vom 4. bis 6. März findet in Dortmund die BF-Con mit 400 Teilnehmern statt. Am ersten Abend stellt EA auf 32 Rechnern **Battlefield 2** vor. Anschließend beantworten Mitarbeiter von Entwickler Dice Fragen des Publikums. An den übrigen Tagen finden Turniere in anderen Spielen statt. **Counterstrike**, Spitzenreiter der Shooter-Community, darf allerdings nicht gespielt werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B71](#)



Trotz Release-Verschiebung stellt EA im März Battlefield 2 vor.

MULTIPLAYER-CHARTS

ACTIONSPIELE*

1. Counterstrike	8.827.400
2. Call of Duty	2.575.180
3. Enemy Territory	1.065.043
4. MoH: Allied Assault	954.539
5. Soldier of Fortune 2	763.355

STRATEGIESPIELE**

1. StarCraft: Broodwar	116.592
2. Warcraft 3: The Frozen Throne	56.033
3. Age of Empires 2: Conquerors	2.054
4. Age of Mythology: Titans	1.315
5. C&C Generäle: Die Stunde Null	942

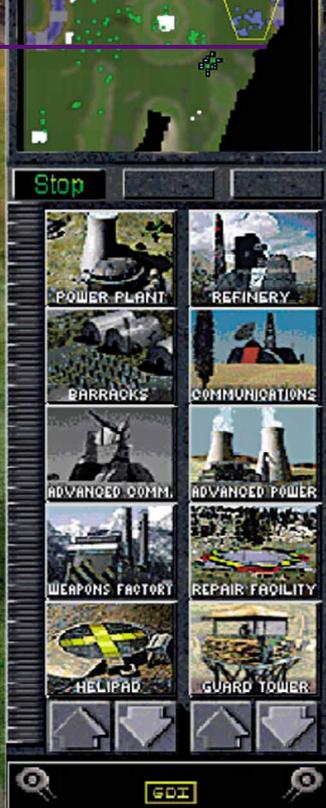
SPORTSPIELE***

1. Need for Speed: Underground	3.317
2. Live for Speed	1.817
3. Fifa 2004	781
4. Nascar Racing 2003	302
5. NHL 2004	276

*Quelle: www.csports.net. Spieler der letzten 31 Tage. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: Gemeldete Spieler auf www.clanbase.com, www.lfsworld.net. Alle Daten: Stand 9. Februar 2005.



The First Tiberian War präsentiert den ersten Teil der C&C-Reihe in zeitgemäßer Optik.



C&C GENERÄLE TIBERIAN WAR

Die Auseinandersetzung zwischen der Global Defense Initiative (GDI) und der Bruderschaft von Nod gilt für viele Fans von **Command & Conquer** als bestes Szenario der Reihe. **The First Tiberian War** nutzt die Grafik-Engine von **Generäle: Die Stunde Null**, um den ersten Teil der Echtzeitstrategie-Serie wieder aufleben zu lassen. Hier kämpfen Terroristen der Nod-Sekte gegen die westliche Allianz GDI. Beide Seiten sind auf der Jagd nach dem Rohstoff Tiberium, der Geldquelle des Spiels. Sammelmaschinen bringen die grünen Kristalle in Raffinerien, wo das Tiberium in Geld umgewandelt wird. Davon kaufen sich die Spieler Fahrzeuge und Infanteristen. Die GDI setzt auf bekannte Waffensysteme wie zum Beispiel Panzer, Raketenwerfer-Batterien oder Kampfjeeps. Nod-Jünger vertrauen hingegen auf Gerätschaften wie Stealth-Panzer, Motorräder oder Flammenwerfer. Die GDI-Einheiten sind robuster, Nod gleicht dies aber mit Spezialfähigkeiten wie zum Beispiel Unsichtbarkeit aus. Die Fahrzeugmodelle sehen den knapp zehn Jahre alten Vorbildern sehr ähnlich. Da kommt sofort Nostalgie-Gefühl auf. **The First Tiberian War** enthält außerdem die Icons, Musik und Geräuscheffekte des Klassikers. Die Entwickler arbeiten bereits an der Singleplayer-Kampagne, derzeit schwächelt allerdings noch die KI. MP-Duellen steht allerdings nichts im Wege.

THE FIRST TIBERIAN WAR

C&C1-Mod für Generäle: Die Stunde Null
<http://ftw.cnc-source.com/> [QUICKLINK: B50](#)
 AKTUELL v1.0 GRÖSSE 120 MByte

HOMEWORLD 2 WARLORDS



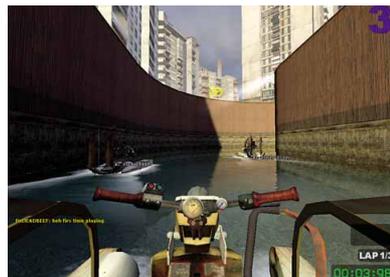
Sternenzerstörer sind mächtige Schlachtschiffe.

Warum verzweifelt auf **Empire at War** warten, wenn es **Warlords** gibt? Die Mod für das Echtzeit-Strategiespiel **Homeworld 2** enthält nahezu jedes Raumschiff des **Krieg der Sterne**-Universums, angefangen vom winzigen A-Wing bis hin zu imposanten Super-Sternenzerstörern. Die Liste umfasst auch Flugzeuge, die nur aus Büchern oder Comics bekannt sind, allerdings keine Sonderanfertigungen wie etwa den »Rasenden Falken«. Jedes Schiff ist detailreich modelliert und texturiert, sogar auf höchsten Zoomstufen. Ein Sternenzerstörer etwa trägt 50 Turbolaser-Batterien, von denen jede einzelne Geschossgarben ins All pumpt. Die Mod schraubt das Einheitenlimit von **Homeworld 2** hoch. So erleben Sie 3D-Weltraumschlachten, in denen noch mehr los ist als beim Kampf um Endor. Unter 2 GHz CPU-Leistung verkommen die Großgefechte allerdings zu Diashows.

WARLORDS

Krieg der Sterne-Mod für Homeworld 2
<http://warlords.swrebellion.com> [QUICKLINK: B51](#)
 AKTUELL v0.45 GRÖSSE 200 MByte

HALF-LIFE 2 SOURCE RACER



Mit Propellerbooten durch städtische Kanäle.

Viele Spieler jammern über die langatmigen Bootsfahrten in **Half-Life 2**. Damit ist jetzt Schluss: In **Source Racer** liefern Sie sich mit den Propellerschiffen rasante Rennen mit bis zu 23 Kontrahenten. Auf vier Karten jagen Sie über Strand, durch Stadtkanäle und die Kanalisation. Damit's Ihnen da nicht zu dunkel wird, ist jeder Flitzer mit einem serienmäßigen Scheinwerfer ausgestattet. Angst um Ihr Gefährt müssen Sie allerdings nicht haben: Wie im Basisspiel sind die Boote in **Source Racer** unzerstörbar. Entsprechend gibt's in der Mod auch keine Waffen. Stattdessen sammeln geschickte Fahrer Power-Ups ein: »Nitro« beschleunigt das Schiff, »Jump« lässt es springen, und »Shockwave« stößt alle Objekte in der Umgebung weg, inklusive anderer Boote. Die Karten bieten einige neue Spielelemente wie Richtungspfeile, Ampeln oder Beschleunigungsstreifen.



DVD: Source Racer v2.0

SOURCE RACER

Rennspiel-Mod für Half-Life 2
www.sourceracer.com [QUICKLINK: B52](#)
 AKTUELL v2.0 GRÖSSE 50 MByte

INCOMING

NORWEGIAN RESISTANCE

Deutsche Soldaten haben als Feindbild noch längst nicht ausgedient. Das beweist Norwegian Resistance, ein Addon für die Battlefield 1942-Mod Forgotten Hope. Hier kämpfen im Zweiten Weltkrieg norwegische Truppen gegen die Wehrmacht. Die Mod steht noch vor dem ersten Release, auf der offiziellen Homepage können Sie aber jetzt schon überprüfen, was die norwegischen Widerstandskämpfer auf dem Kasten haben. Dort finden Sie unter anderem ein Video mit ersten Spielszenen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B54](#)

ULTRABALL

In Far Cry kann man demnächst nicht nur mit Soldaten, Mutanten und Sauriern, sondern auch mit Bällen spielen. In Ultraball balgen sich zwei Teams in einer futuristischen Arena. Geballert wird dabei allerdings nicht: Nur der Torwart hat ein Betäubungsgewehr, die anderen Spieler müssen sich prügeln. Dabei gibt es drei Feldspieler-Klassen, die sich in Geschwindigkeit und Kampfkraft unterscheiden. Die Mod soll im März erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B55](#)



NEUE VERSION VON SAS

Für die beliebte UT 2004-Mod SAS ist eine neue Version auf dem Weg. Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Animationen der Spielfiguren. So wird unter anderem die Waffenhandhabung neu dargestellt. Zukünftig erkennen Sie genau, wohin ein Spieler zielt, da er seine Flinte an der Schulter anlegt. Außerdem sind viele weitere Neuerungen geplant. Zum Beispiel sollen Sie fortan hören können, wenn die Mitspieler nachladen. Für weitere Details zum Update von SAS folgen Sie dem Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B56](#)

INCORPORATED

In der Far Cry-Mod Incorporated führen die mechanisierten GOVs erbitterte Kriege gegen Cyborgkämpfer namens Corporates und menschliche Widerstandskämpfer, die Epsilons. Die drei Parteien sind unterschiedlich kampfstark, dafür werden die Mannschaften im Team-Deathmatch ungleich besetzt: Drei GOVs, sechs Corporates und neun Epsilons treten gegeneinander an. Für Abschüsse erhalten die Spieler Geld, das sie in Waffen und Technologie-Upgrades investieren können. Bis zum Release können Sie sich auf der offiziellen Homepage mit vielen Artworks, Screenshots und der komplexen Hintergrundgeschichte der Mod die Zeit vertreiben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B57](#)



Die turmhohen Brachiosaurier stellen keine Gefahr da: Sie sind bislang nur leblose Objekte.

FAR CRY X-ISLE

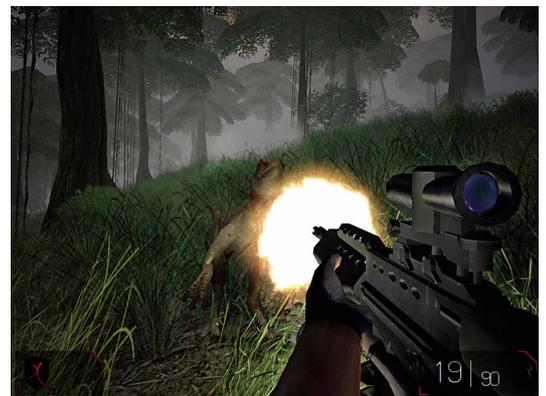
Bevor das Entwicklerstudio Crytek seinen Dschungel-Shooter auf den Namen **Far Cry** taufte, lief das Spiel unter dem Arbeitstitel **X-Isle: Dinosaur Island**. Namen und Spielidee hat sich mittlerweile ein deutsches Modder-Team einverleibt und eine Story entwickelt, die sich an die **Jurassic Park**-Filmreihe anlehnt. Im Jahre 2041 werden im Pazifik fünf kleine Inseln entdeckt. Irgendetwas oder jemand hat sie über Jahrzehnte vor der Welt verborgen gehalten. Ein erstes Expeditionsteam der Vereinten Nationen veröffentlicht fantastische Bilder: Auf der Insel leben Dinosaurier! Doch dann bricht der Kontakt zum Erkundungstrupp ab. Die UN schickt ein bewaffnetes Rettungsteam aus, um die Lage unter Kontrolle zu bringen. Heimlich nähert sich den Inseln auch eine Gruppe von Söldnern, die im Auftrag unbekannter Mächte sämtliche Zeugen beseitigen soll. Als Mitglied der Rettungstruppe werden Sie plötzlich nicht nur von Riesenechsen, sondern auch von Profikillern gejagt.

In der ersten Alpha-Version von **X-Isle** durchlaufen Sie im Singleplayer-Modus zwei Levels der Saurierinsel. Das Erste führt Sie durch dichten Dschungel mit brusthoher Vegetation, im Zweiten erkunden Sie eine neblige Hügelkette. Die Mod wird bislang allerdings nur von drei Echsenarten bevölkert. Darunter die berüchtigten Velociraptoren, denen Sie wahlweise mit einer Pistole oder einem Sturmgewehr den Garaus machen. Deren Animationen sind zwar noch nicht vollständig, die Tiere schleichen sich aber jetzt schon von hinten an Sie ran. Wenn Ihnen

der Dschungel zu dicht ist und das Buschgras zu sehr piekt, können Sie die Insel auch auf einem Jet-Ski umrunden. In der in Kürze erscheinenden nächsten Version der Mod wird **X-Isle** durch ein zusätzliches Fahrzeug, zwei neue Waffen, geschicktere Raptoren und den Multiplayer-Part erweitert. Der bietet nicht nur einen Deathmatch-, sondern auch einen Invasionsmodus. Darin müssen die Spieler ihre Basis vor Herden heranstürmender Saurier verteidigen. Übrigens: Die Unschärfe-Effekte der Mod sind gewollt und sorgen für eine besondere Atmosphäre. In der nächsten Fassung von **X-Isle** sollen Sie diesen »Blur-Shader« auch abstellen können. **FAB**



► DVD: X-Isle v0.1



Klein, aber gemein: Velociraptoren jagen im Unterholz.

X-ISLE

Dinosaurier-Mod für Far Cry

www.xisle.de

QUICKLINK: [B53](#)

AKTUELL v0.1

GROSSE 45 MByte

Da hat man was Eigenes

WORLD OF WARCRAFT DIE BESTEN MODS

Hier ein Waffenwechsel-Fenster, da ein neues Inventar: Wir haben die zehn besten Interface-Mods gesammelt.



Wenn ein Spiel in Nordamerika und Australien binnen zwei Monaten 600.000 Mal über die Ladentheke wandert, muss es nahezu perfekt sein. Nahezu, aber nicht ganz: **World of Warcraft** glänzt mit toller Atmosphäre, 1A-Balance und komfortablem Interface. Bei Letzterem stören jedoch Detailmängel: Anders als in **Everquest 2** dürfen Sie beispielsweise Fenster nicht frei verschieben. **World of Warcraft**-Spieler fanden solche Ärgernisse allerdings schnell und schufen Interface-Mods, um sie zu beheben – bereits während des Betatests. Mittlerweile gibt's eine große Mod-Community, die monatlich Dutzende Tools erstellt. Wir haben die zehn besten gesammelt, vom Interface-Komplettpaket **Cosmos** bis zum hilfreichen Mini-Tool **Account Login** (siehe Kasten »Die zehn besten Mods«).

Alles einfach

Die Installation der jeweils wenige Kilobyte kleinen Mods ist simpel: Jedes Tool besteht aus einem Zip-Paket, das Sie ins »Interface/Addons«-Verzeichnis Ihres **World of Warcraft**-Ordners entpacken. Dabei werden keine Original-Dateien überschrieben – wer die Mods deinstallieren will, löscht den »Addons«-Ordner einfach wieder. Wir haben alle Mods mit der finalen US-Fassung und der deutschen Beta von **World of Warcraft** getestet und gehen davon aus, dass sie mit der deutschen Verkaufsversion laufen. Allerdings werden die Mods zunächst unbrauchbar, wenn sich durch einen Patch die Versionsnummer des Spiels ändert. Das Tool **WoW-Toc** stellt sie dann auf Knopfdruck wieder her. **Wow-Toc** finden Sie wie alle Mods auf unserem Heft-Datenträger.

Und noch viel mehr

Neugierig geworden? Neben unseren Top Ten existieren Dutzende weitere Mods, täglich kommen neue hinzu. Im Kasten »Mod-Sammelstellen« finden Sie einige Mod-Archive und -Foren. Stöbern Sie doch einmal. Oder diskutieren Sie mit anderen Spielern, wie man ein nahezu perfektes Spiel noch ein bisschen besser macht. **GR**

MOD-SAMMELSTELLEN

- Curse-Gaming.com (englisch)
➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B44
- WorldOfWarCraft.com (englisch)
➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B45
- Eisenalt.de (deutsch)
➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B46
- Ui.WorldOfWar.net (englisch)
➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B47

DIE ZEHN BESTEN MODS

- 1** Cosmos ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B29
Fügt viele sinnvolle Komfortfunktionen hinzu – darunter ein Button für Waffenwechsel, eine weitere Iconleiste am unteren Bildschirmrand und eingefärbte Hitpoint-Balken. Ein Quest-Helfer informiert über offene und erledigte Ziele. Manko: Fenster lassen sich nicht verschieben.
- 2** Gypsy ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B31
Ebenso wie Cosmos ein Interface-Komplettpaket, beide gleichzeitig können Sie nicht installieren. Bietet weniger Komfortfunktionen als Cosmos, dafür können Sie Fenster verschieben – etwa Hitpoint-Anzeige, Iconleiste und »Buffbar« (zeigt Zauber, die auf Ihren Helden wirken).
- 3** All in 1 Inventory ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B40
Fasst alle fünf Inventar-Beutel in einem Fenster zusammen. Mittels Sell-Value-Plugin merkt sich die Mod die Preise Ihrer Gegenstände, wenn Sie einen Händler besuchen. So wissen Sie bei Auktionen auf den ersten Blick, wie viel Geld Sie für die Ausrüstung verlangen können.
- 4** Univ. Translator ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B32
Allianz und Horde können nicht miteinander plaudern. Wer den Universal Translator benutzt, darf jedoch mit Kumpels aus der anderen Fraktion reden. Vorsicht: Das kann Ihnen als Cheaten ausgelegt werden. Nutzen Sie die Mod, um Freunde zu treffen – und nicht zum Verrat.
- 5** Auto Potion ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B38
Flößt Ihrem Helden automatisch Heiltränke ein. So brauchen Sie keine Hotkeys – das hilft Einsteigern. Wenden Sie die Mod nicht in PvP-Kämpfen an, denn automatische Heilung bringt unfaire Vorteile. Kurz gesagt: Sie cheaten!
- 6** Map Notes ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B34
Die Karte markiert nur entdeckte Gebiete, nicht Personen oder Orte. Mit Map Notes verteilen Sie selbst Markierungen, um etwa Auftraggeber nach getaner Quest wieder zu finden. Praktisch und in Cosmos bereits integriert.
- 7** Quest Fader ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B36
Blendet Quest-Texte sofort ein, spart Lesezeit.
- 8** Quest History ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B37
Merkt sich, welche Quests Sie bereits bewältigt haben.
- 9** Bag Status Meters ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B35
Blendet für Taschen eine Füllstand-Anzeige ein.
- 10** Account Login ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/B33
Füllt Kennwort und Benutzernamen automatisch ein.



- CD/DVD:
- Cosmos
 - All in one Inventory
 - Universal Translator
 - Account Login
 - Bag Status Meter
 - Gypsy
 - Auto Potion
 - Map Notes
 - Quest Fader
 - Quest History
 - Sell Value
 - WoW-Toc



Am 18. März 2005 startet die GameStar-Liga in die achte Saison – mit einem geänderten Final-Modus, mehr Teilnehmern, einem neuen Spiel und gemeinsam mit einem neuen Partner: der WWCL.

Mit dieser Saison beginnt GameStar eine Partnerschaft mit der renommierten LAN-Liga WWCL und den World Cyber Games. Neben den Sachpreisen, die die Gewinner der GSL bis jetzt immer einheimsen konnten, wird es im Finale der aktuellen Saison ein besonderes Bonbon geben: Die Sieger bekommen einen Platz bei der deutschen Qualifikation (voraussichtlich in der ehemaligen Cargolifter-Halle in Brandenburg) für die World Cyber Games (die inoffizielle »Weltmeisterschaft«), die im Oktober in Singapur (Malaysia) stattfindet. Und noch eine Neuerung: Durch die Partnerschaft bekommt die GSL erstmals das lange geforderte LAN-Finale, zeitgleich mit den WWCL-Finals. Dafür steht noch keine Lokalität fest, wir informieren aber alle Teilnehmer rechtzeitig auf unserer Webseite darüber. Begleitend dazu werden wir ab jetzt über LANs mit WWCL-Beteiligung im Multiplayer-Teil unseres Hefts und auf der Webseite berichten. Die aktuellen WWCL-Tabellen und Ranglisten können Sie bald auf www.gamestar.de einsehen.

Die neue Saison

Ende Februar beginnt die Anmeldung für die achte Saison der GameStar-Liga.

Alle Teams, die bereits registriert sind, können sich in ihrem Clanprofil mit einem Button für die nächste Saison anmelden. Bisher waren speziell bei **Counterstrike** immer mehr Anmeldungen vorhanden, als Plätze in der Liga zur Verfügung stehen. Deswegen haben wir uns entschlossen, eine Ladder mit Forderungssystem anstelle der dritten Ligen anzubieten. Alle Clans auf den Wartelisten werden automatisch in diese Ladder übernommen. Die ersten und zweiten Ligen sind von dieser Änderung nicht betroffen, der Spielbetrieb bleibt in der gewohnten Art und Weise erhalten. Mehr dazu lesen Sie demnächst auf unserer Webseite.

Sport ist kein Mord

Mit **Battlefield 1942** starteten wir im Januar 2003 eine der ersten Online-Ligen in Europa für dieses Spiel. Drei spannende Spielzeiten lang zeigten die Clans mitreißende Spiele und ein grandioses Finale im Juni 2004 zwischen dem Kravall-Clan und Team Dignitas, das heute noch für Gesprächsstoff sorgt. Damit ist es erst einmal vorbei. Der Nachfolger **Battlefield 2** steht in den Startlöchern und findet voraussichtlich in der übernächsten Saison einen Platz in der GSL.



Die Mehrheit hat entschieden: Counterstrike 1.6 bleibt in der Liga.

Als Ersatz bieten wir erstmals einen Sporttitel an: **FIFA 2005** im 1on1-Modus wird die besten Spieler im deutschsprachigen Raum anziehen und für spannende Fußball-Matches sorgen. Für die Einteilung der Ligen konnten wir uns zwei Experten aus der FIFA-Szene sichern: **Hero** und **Styla**, die beiden WCG-Titelträger aus dem Jahr 2003, werden an der Gruppenbildung der neuen Liga aktiv teilnehmen und für eine faire Aufteilung sorgen. Nach wie vor mit dabei: **Counterstrike 1.6**, **Tactical Ops** und **WarCraft 3 TFT**.

Regelanpassungen

Für die neue Saison haben wir die Regeln und Modalitäten bei einigen Spielen ein wenig verändert. So wird es zukünftig keine individuelle Mapwahl mehr geben. In jeder Spielwoche wird eine feste Karte vorgegeben, die für die Teams zwingend ist. Das gilt für alle Spieltypen (Ausnahme **FIFA 2005**). Die Maps für die jeweiligen Spieltage werden vor Beginn der Saison bekannt gegeben. Die aufwändige Absprache zwischen den Kontrahenten entfällt.

Bei **Counterstrike 1.6** wird nach dem »Maxrounds 15«-Prinzip gespielt, sowohl bei den Ligaspielen als auch im Turnier. Kleinere Änderungen beim Ablauf der Spiele und dem Kontakt mit den Admins entnehmen Sie bitte den aktuellen Spielregeln auf der Webseite.



Ab sofort können auch Ballkünstler an der GameStar-Liga teilnehmen: **FIFA 2005**