



Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

WATT? WER BIST DU DENN?

SPIELEN SIE EINFACH MIT IHREM GUTEN NAMEN Gerade als die GameStar-Redaktion auf die geniale Idee gekommen war, einen Incognito-Clan zu gründen und unter fremder Fahne sämtliche Ligen zu rul0rn (ja, ganz recht, rul0rn!), funkte die Electronic Sports League dazwischen. Die führt jetzt nämlich Lichtbildausweise für E-Sportler ein. Nur wer so einen hat, darf in der Amateur Series und der Pro Series antreten. Anonymes Spielen gehört damit der Vergangenheit an. Na gut, dann lassen wir's halt. Von uns gibt's nämlich keine hübschen Fotos.

RECHTS VORBEI IST VOLL DANEBEN Die vermeintliche Anonymität verleitet manche Wirrköpfe scheinbar auch dazu, sich in Shootern rechtslastige Namen zu geben. Als hätte die Community nicht schon genug unter Frontal 21 und Konsorten zu leiden. Nun ist eine dieser Scherzkanonen voll nach hinten losgegangen: ~~foxi~~ vom Clan Mortal Teamwork spielte als »~~reht liä~~« (lesen Sie das mal rückwärts) und wurde enttarnt. Clanleitung und Sponsor ATI reagierten sofort und warfen den Rechten raus. Recht so.

INHALT

Szene-News	134
Mod-News	136
Ein Tag in... Anarchy Online	138

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM MÄRZ UND 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](#)

Datum	PLZ/Ort	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
01.04.2005 - 03.04.2005	04895 Falkenberg	FEWA LAN 6	150	16	A85
18.03.2005 - 20.03.2005	09468 Geyer	Anno Lan 8 - restarting	120	18	M94
25.03.2005 - 27.03.2005	16798 Fürstenberg	Lan-4u # 17	400	16	A82
18.03.2005 - 20.03.2005	18181 Graal-Müritz	Electric Moon 2005	420	16	A79
01.04.2005 - 03.04.2005	21465 Reinbek	Lan Xperience 6	150	16	A86
11.03.2005 - 13.03.2005	25712 Burg	Freaknet LANParty I	120	18	A75
01.04.2005 - 03.04.2005	28844 Weyhe	Weyhe-LAN 2.0	100	16	M96
18.03.2005 - 20.03.2005	32339 Espelkamp	Havoc-Project 6	200	16	M92
11.03.2005 - 13.03.2005	33175 Bad Lippspringe	Mampf #5 - ochse inside	312	18	A76
04.03.2005 - 06.03.2005	36132 Eiterfeld	LCE 7	160	16	A73
25.03.2005 - 27.03.2005	36289 Friedewald	ThunderNight V	200	16	A83
05.03.2005 - 06.03.2005	41844 Wegberg	Dark-Zone-Convention Part IV	100	16	A74
04.03.2005 - 06.03.2005	45136 Essen	unitedTeams Vol. 2	60	16	A71
11.03.2005 - 13.03.2005	49406 Barnstorf	LANabuse XI	200	16	M90
24.03.2005 - 26.03.2005	49828 Neuenhaus	On3rD#lan-atic	222	16	A81
19.03.2005 - 20.03.2005	50170 Kerpen	Alliance-LAN v2.5	70	18	A80
01.04.2005 - 03.04.2005	50170 Kerpen-Sindorf	Lansource 0.2	248	16	A84
26.03.2005 - 28.03.2005	50321 Brühl	The Unknown Lan	300	16	A95
04.03.2005 - 06.03.2005	53359 Rheinbach	Come Get Some 11	200	18	A72
04.03.2005 - 06.03.2005	56112 Lahnstein	Big LahnLan	465	16	M89
18.03.2005 - 20.03.2005	58644 Iserlohn	XSLAN 18	450	16	A77
18.03.2005 - 20.03.2005	58708 Mendern	Lanomania #6	200	16	M91
01.04.2005 - 03.04.2005	66424 Homburg	K-LAN4	200	16	M98
01.04.2005 - 03.04.2005	78739 Hardt	Black Forest Network	194	16	M97
18.03.2005 - 20.03.2005	85244 Röhrmoos	verLANgen 12	120	18	A78



MULTIPLAYER SZENE



STATEMENT: OCR.ATI * FLEKS ...zur Umstellung auf CS Source

Counterstrike ist seit sechs Jahren unangefochtener Spitzenreiter der E-Sports-Shooter. Mit Counterstrike Source will Valve das Spiel nun auf den aktuellen technischen Stand bringen. Doch die Community ist skeptisch. Es fängt schon damit an, dass Counterstrike Source nur auf anspruchsvollen Rechnern flüssig läuft. Und veränderte Animationen und Änderung von Durchschlagskraft und Schussverhalten der Waffen lassen bei vielen CS-Veteranen Unbehagen aufkommen: Das Spielgefühl ist einfach nicht mehr das gleiche.



Hinzu kommen zahlreiche Bugs in dem relativ neuen Spiel, die auch nach mehreren Updates immer noch nicht behoben wurden. Sie reichen von Darstellungsfehlern über Serverabstürze bis hin zu integrierten Cheats wie dem »picmip«-Befehl.

Doch dem neuen CS sind auch positive Aspekte abzugewinnen. Die grafische Gestaltung bringt das veraltete Spiel endlich wieder auf den Stand der Zeit. Die Trefferzonen der Spielfiguren wurden ebenfalls überarbeitet und sind nun genauer dargestellt. Das bringt Vorteile für treffsichere Profis. Außerdem freuen sich die Karten-Bastler, denn mit CS Source können auch Anfänger variantenreiche Maps erstellen und interessante Physik-Spielereien einbauen. All das spaltet nicht nur die E-Sportler, sondern auch die Ligen in zwei Lager aus Innovations-Befürwortern und »Konservativen«: Während viele amerikanische Veranstalter schon auf Counterstrike Source umgesattelt haben, halten die Europäer bislang an Counterstrike 1.6 fest.

Ich bleibe weiterhin bei Counterstrike 1.6, denn meiner Meinung nach ist CS Source alles andere als ein turnierfähiges Computerspiel. Valve muss noch viel nachbessern, um die Erfolgsserie von Counterstrike mit Source fortsetzen zu können.

Martin »fleks« Wehrmann,
Counterstrike-Team von Ocrana.ATI

► WWW.OCRANA.DE

CHEATS BLEIBEN DRIN

Einige amerikanische Ligen haben bereits von **Counterstrike 1.6** auf **CS Source** umgestellt, und voraussichtlich werden sich europäische E-Sports-Organisationen im Laufe des Jahres anschließen. Insbesondere weil sich Gerüchte breit machen, Valve wolle die Steam-Unterstützung für **CS 1.6** einstellen. Noch immer tauchen allerdings Meldungen auf, die an der Turniertauglichkeit des Spiels zweifeln lassen. Zum Beispiel können sich Spieler durch Manipulation verschiedener Dateien unfaire Vorteile verschaffen. So hat sich vor kurzem herausgestellt, dass der Steuerbefehl »picmip« in **CS Source** freigeschaltet ist. Dieses Kommando ist in manchen Ego-Shootern enthalten und regelt den Detailgrad der Texturen im Spiel. Geschickt genutzt können Spieler so die Levels in eintönige Betonwüsten verwandeln, in denen Gegner schneller ins Auge fallen. Außerdem wird so die Sicht durch zersplitterte Glasscheiben erleichtert, störende Gitter wie auf »de_cbble« verschwinden gleich ganz. Die Wirkung von Flashbangs wird durch »picmip« ebenfalls reduziert. Einziger Nachteil für den Cheater:

Die mitunter verräterischen Schatten der Gegner fallen ebenfalls weg.

In einem anderen (indizierten) Ego-Shooter ist dieser Befehl im E-Sport zulässig, da er die Frame-Rate des Spiels spürbar erhöht. In **Counterstrike 1.6** wurden er und andere Kommandos auf Drängen der Community jedoch gesperrt. Mit **CS Source** ist »picmip« wieder aufgetaucht und sorgt erneut für Cheat-Vorwürfe. Bleibt zu hoffen, dass Valve reagiert.



»picmip« macht zersplittertes Glas durchsichtig.

CHEATER BLEIBEN DRAUSSEN

Namen sind Schall und Rauch. Besonders im Internet. Denn wer kann schon überprüfen, wer wirklich hinter blumigen Namen wie *Blizzard*, *Schmitzchen* oder *Supersiggi* steht? Für die E-Sports-Szene ist das ein ernst zu nehmendes Problem. Denn wer seine Siegeschancen erhöhen will, tritt in den Ligen einfach unter mehreren Namen an – die Registrierung erfolgt meist über eine anonyme Email-Adresse. Die Electronic Sports League führt deshalb in nächster Zeit einen Spielerausweis ein: Die »Playercard« wird mitsamt einem Verifikations-Code per Post verschickt. Erst wenn der E-Sportler diesen Code auf der ESL-Homepage eingibt, wird er registriert, gilt fortan als »Trusted Player« und darf mitspielen. Der einmalige Unkostenbeitrag für den zwei Jahre gültigen Lichtbildausweis beträgt fünf Euro. Nach einer Einführungsphase, die im Februar beginnt, wird die Registrierung zunächst nur für die ESL Amateur Series und die ESL Pro Series Pflicht. Danach folgen nach und nach alle Cups, bei denen es etwas zu gewinnen gibt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A66

PAINKILLER-NACHSCHLAG

Im Februar startet die Cyberathlete Professional League World Tour. Im **Painkiller**-Wanderturnier geht es um eine Gesamtgewinnsumme von einer Million Dollar. Damit Spielern und Zuschauern dabei nicht langweilig werden, hat die CPL bei Ritual Entertainment, den Entwicklern von **Elite Force 2** und **Counterstrike: Condition Zero**, drei neue 1on1-Karten in Auftrag gegeben. In Zusammenarbeit mit der **Painkiller**-Community wurden die Maps **DM_Absinthe**, **DM_Ballistic** und **DM_5quid01** in den letzten Wochen mehrfach überarbeitet und nun, rechtzeitig zum Start der CPL World Tour, in finaler Version veröffentlicht. Um zu den neuen Karten zu gelangen, folgen Sie einfach dem Quicklink.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A70](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A70)



Die Painkiller-Karte DM_Ballistic ist eine Sonderanfertigung für die CPL World Tour.

RAUSSCHMISS

In der internationalen E-Sports-Szene dürfte Rassismus eigentlich kein Thema sein. Immerhin spielen hier Mannschaften verschiedener Nationen friedlich mit- und gegeneinander, und manche Teams sind



sogar international besetzt. Umso verwunderlicher also, dass *povi* vom Clan Mortal Teamwork vor kurzem mit einem rechtsradikalen Fake-Namen einen **UT**-Server betrat. Dummerweise vergaß er dabei, seine Identität gänzlich unkenntlich zu machen, und wurde erkannt. Das Clan-Management reagierte prompt und ohne Diskussion: Rauswurf! *povi* beteuerte, der Spielernamen habe für ihn keinerlei politische Bedeutung gehabt, und kritisiert, zu der Angelegenheit nicht ausführlich angehört worden zu sein. Pikant: *povi* war Mitglied des »Team Germany«.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A68](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A68)

NINJA-SCHWEDEN

Die Verwunderung war groß, als SK Gaming statt ihres schwedischen **CS**-Teams die deutsche Mannschaft auf die CPL Winter 2004 schickte. Dahinter steckten wohl finanzielle Gründe: Das heißige Team hatte eine Qualifikationsrunde gewonnen und bekam Hin- und Rückreise komplett von

der CPL-Leitung bezahlt. Außerdem hieß es, man wolle dem deutschen Ableger eine Chance geben, sich zu beweisen. Nun hat sich herausgestellt, dass der Hausarrest noch einen anderen Grund hatte: Die Verträge für das schwedische Team liefen zum Ende 2004 aus, die Spieler hatten aber kein Interesse an der weiteren Zusammenarbeit.

Tatsächlich hat nun das gesamte schwedische **CS**-Team SK Gaming verlassen. Da die Schweden bislang Aushängeschild des internationalen Clans waren (erst vor kurzem haben sie mit einem professionellen Werbevideo für Aufsehen gesorgt), dürfte der Verlust besonders schwer wiegen. Das Team um *HeatoN* verschwindet allerdings nicht von der Bildfläche: Die Jungs reaktivieren ihren alten Clan und heißen ab jetzt Ninjas in Pyjamas.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A69](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A69)

FAHRGEMEINSCHAFT

Rennspiele sind nicht gleich Rennspiele. Während **Need for Speed Underground** eher was für eine schnelle Runde zwischendurch ist, fahren Simulations-Profis in **Live for Speed** schon mal einen kompletten Grand Prix – zwei Stunden lang und gegen 20 menschliche Kontrahenten. Um diesen Spielern eine Plattform zu bieten, hat sich der Virtual Racing e.V. gegründet. Der Verein bietet mehrere Online-Ligen in den Simulationen **GTR**, **Grand Prix Legends**,

Nascar 2003 und **Live For Speed** an, vom Anfänger-Cup bis zum offiziellen Titel des »Deutschen Online Meisters«.

Für Mitglieder des Virtual Racing e.V. wird eine Monatsgebühr von vier Euro fällig. Da der Verein aber nicht gewinnorientiert ist, werden etwaige Sponsoreinnahmen als Preisgelder vergeben.

Besonderer Charme der Turniere: Weil den Fahrern die echte Rennatmosphäre wichtig ist, treten sie im Virtual Racing e.V. üblicherweise mit ihren echten Namen an. Dabei hat der Verein ein Mitglied, das man ohnehin nur unter seinem Spitznamen kennt: **GPL**-Fan Michael Schmidt macht im wahren Leben Musik bei den Fantastischen Vier. Da heißt er Smudo.



➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A67](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A67)



Der Virtual Racing e.V. legt Wert auf echte Rennatmosphäre.

MULTIPLAYER-CHARTS

ACTIONSPIELE*

1. Counterstrike	9.610.580
2. Call of Duty	2.625.355
3. Enemy Territory	1.025.011
4. MoH: Allied Assault	1.006.686
5. Soldier of Fortune 2	816.681

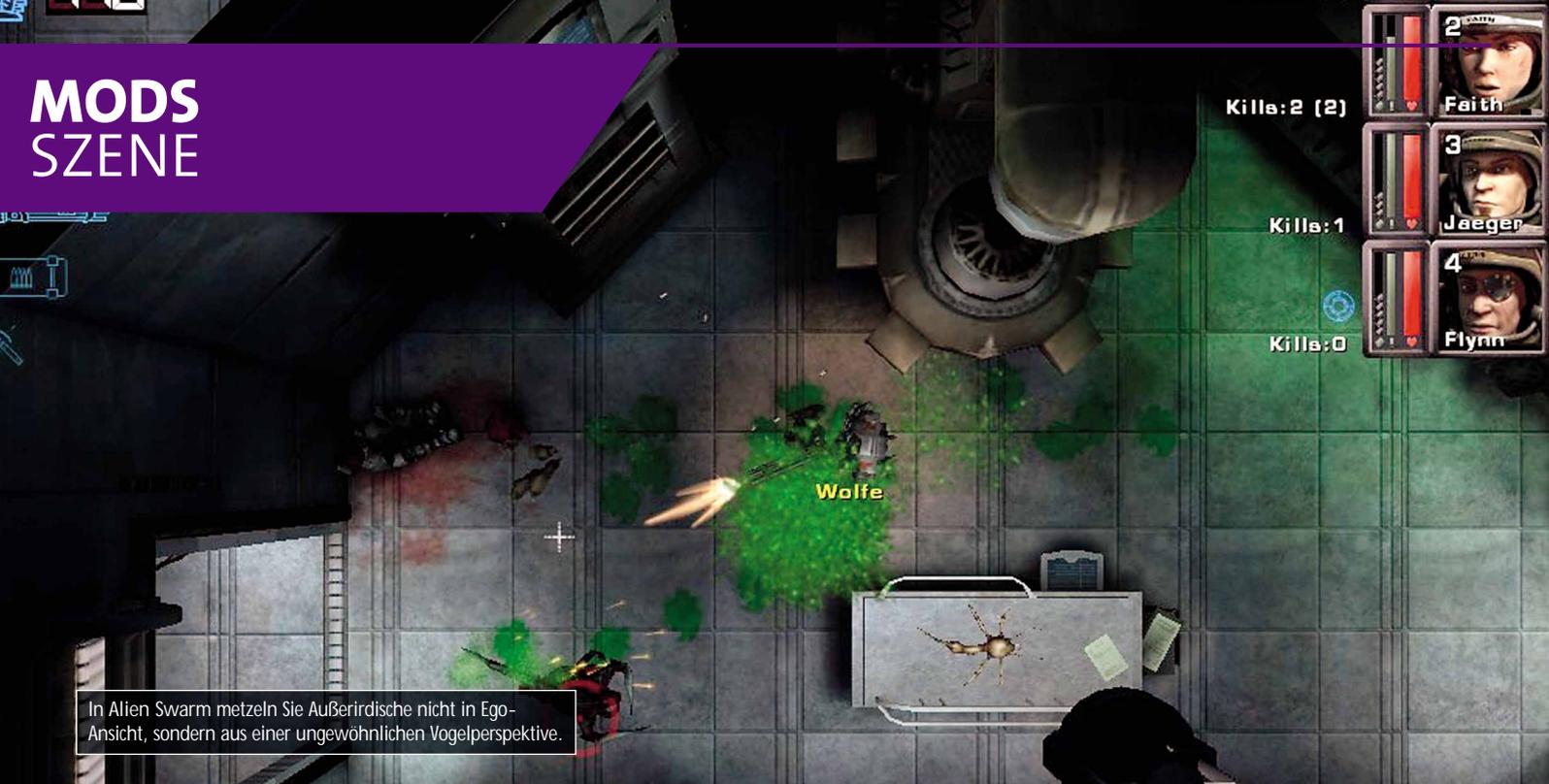
STRATEGIESPIELE**

1. StarCraft: Broodwar	105.146
2. Warcraft 3: The Frozen Throne	42.525
3. Age of Empires 2: Conquerors	1.993
4. Age of Mythology: Titans	1.214
5. C&C Generäle: Die Stunde Null	853

SPORTSPIELE***

1. Need for Speed: Underground	3.254
2. Live for Speed	1.802
3. Fifa 2004	714
4. Nascar Racing 2003	312
5. NHL 2004	242

*Quelle: www.csports.net. Daten vom 13. Januar 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, www.lfsworld.net.



In Alien Swarm metzeln Sie Außerirdische nicht in Ego-Ansicht, sondern aus einer ungewöhnlichen Vogelperspektive.

UT 2004 ALIEN SWARM

Böse Aliens überfallen Raumstationen, bringen furchtbar viele Menschen um, die Space Marines ziehen den Karren aus dem Dreck – das Szenario von **Alien Swarm** hat man irgendwo schon mal gesehen. Trotzdem ist das Spiel für eine Shooter-Mod ungewöhnlich. Denn statt in Ego-Ansicht ballern Sie sich wie im Klassiker **Alien Breed** in der Vogelperspektive durch außerirdisches Viehzeugs. Der Mauszeiger bestimmt dabei die Schussrichtung Ihres Kämpfers, per Tastatur marschiert er los. Acht Soldaten stehen zur Auswahl, von denen Sie bis zu vier gleichzeitig befehlen. Einen der Recken steuern Sie direkt, die übrigen folgen auf Zuruf und verteigen sich.

Die Marines haben vier unterschiedliche Spezialgebiete – Waffenexperte, Hacker, Sprengmeister und Sanitäter. Außerdem gibt's noch die vier Charakterwerte Gesundheit, Geschwindigkeit, Zielgenauigkeit und die jeweilige Spezialfähigkeit wie Heilung, die sich im Laufe des Spiels verbessern. Sie können den Soldaten aus einem großen Arsenal von Waffen und Zusatzgerät eine individuelle Ausrüstung zusammensetzen. Der eigentliche Reiz von **Alien Swarm** liegt jedoch im Koop-Modus: Darin bringen bis zu vier Spieler gleichzeitig haufenweise Monster um die Ecke. Wem die bislang zwei Kampagnen und sieben Einzelkarten nicht reichen, findet auf der offiziellen Homepage eine ausführliche Anleitung zum Map-Design.

ALIEN SWARM

2D-Mod für Unreal Tournament 2004

www.blackcatgames.com/swarm QUICKLINK: A49

AKTUELL v1.2 GRÖSSE 125 MByte

FAR CRY JURASSIC PARK



Sesam öffne Dich: der Jurassic Park.

Pünktlich zum Jahreswechsel hat das Modder-Team Digital Genesis die erste Open Alpha des Multiplayer-Parts seiner **Jurassic Park**-Mod für **Far Cry** veröffentlicht. Die sieben Karten sind optisch und inhaltlich an die bekannten Dinosaurier-Filme angelehnt. Das erklärt auch den ungewöhnlichen »Capture the Egg«-Modus: Statt einer öden Flagge müssen Sie dem gegnerischen Team Dinosaurier-Eier klauen. Die Dinger sind allerdings zerbrechlich. Treffer, die der Eiermann einsteckt, beschädigen das Diebesgut. Nesträuber müssen also aufpassen, wenn sie nicht mit Dino-Schlabber auf der Jacke nach Hause kommen wollen. Profis benutzen deshalb den schicken Wrangler-Jeep im Jurassic-Park-Design.

Wer kein Rührei mag, spielt in gewohnt brillanter Grafik Deathmatch oder Team-Deathmatch und erfreut sich dabei an den aus den Filmen bekannten Dekorationen wie dem mächtigen Eingangstor.

JURASSIC PARK

Dinosaurier-Mod für Far Cry

www.jpmod.com QUICKLINK: A51

AKTUELL v0.098 GRÖSSE 89 MByte

UT 2004 SAS



Spielt sich wie Counterstrike, heißt aber SAS.

SAS ist nicht nur eine britische Spezial-Einheit, sondern auch eine Total Conversion für **UT 2004**. Darin bekämpfen sich auf 24 Karten Polizisten und Terroristen. Im Gegensatz zu **Counterstrike** müssen die in **SAS** kein Geld für Waffen und Ausrüstung ausgeben, sondern können sich aus einem umfassenden Arsenal frei bedienen: Vier Pistolen, zehn Maschinenpistolen und Sturmgewehre sowie je zwei Scharfschützengewehre und schwere MGs pro Team sorgen für jede Menge Feuerkraft. Dazu kommen Rauch-, Blend- und Splittergranaten sowie Fernglas und Nachtsichtgerät. Die Ausrüstung ist dabei auf je eine Primär- und Sekundärwaffe, drei Granaten und eine Sehhilfe pro Spieler beschränkt.

SAS bietet drei Spielmodi: In »Sabotage« legen Sie Bomben, in »Objective« erobern Sie strategische Punkte. Im Team-Deathmatch dagegen fehlen taktische Missionsziele – hier wird einfach geballert.

SAS

Antiterror-Mod für Unreal Tournament 2004

<http://sas.jolt.co.uk> QUICKLINK: A52

AKTUELL v2.1 GRÖSSE 480 MByte

INCOMING



Der jugoslawische M-84-Panzer entspricht dem russischen T-72 und bietet Platz für einen MG-Schützen.

BATTLEFIELD VIETNAM OPERATION PEACEKEEPER

Deutsche Soldaten, die Computerspiele meist nur als Bösewichte bevölkern, dürfen zumindest in Multiplayer-Shootern wie **Battlefield 1942** die Helden sein. So auch in der **Battlefield Vietnam-Mod Operation Peacekeeper**. Hier sichern deutsche KFOR-Truppen den Frieden im vom Krieg zerrütteten Kosovo der 90er-Jahre. Doch die Ruhe ist nicht von langer Dauer: Während eines Treffens ranghoher Offiziere kommt ein serbischer Kommandeur bei einem Attentat ums Leben. Die KFOR verdächtigt UCK-Kämpfer oder eine rebellische Splittergruppe, die Serben beschuldigen hingegen die deutschen Soldaten. Die Lage eskaliert, und die Schutztruppe findet sich in einem militärischen Konflikt mit der serbischen Armee wieder.

Was für viele Wehrpflichtige wenig reizvoll ist, wird in **Operation Peacekeeper** zur spielerischen Wirklichkeit: Als Soldat der Bundeswehr zieht der Spieler in den Krieg, wahlweise natürlich auch auf Seiten der Serben. Zu Fuß muss er allerdings nicht gehen: Der Fuhrpark von **Operation Peacekeeper** umfasst acht Fahrzeuge wie den Bundeswehr-Geländewagen Wolf, den Kampfpanzer Leopard oder den Panzerabwehr-Helikopter Bo105. Hinzu kommen 15 aktuelle Schusswaffen westlicher und osteuropäischer Bauart. Auf deutscher Seite konzentriert sich die Mod dabei ausschließlich auf aktuelles Kriegsgerät der Bundeswehr: Neben der Pistole P8, der Maschinenpistole MP5SD oder dem Gewehr G36 können die Soldaten auch das G22 einpacken, das **Counterstrike**-Spieler bereits unter der Bezeichnung AWM kennen.

Spielerisch bleibt **Operation Peacekeeper** in gewohnten Gefilden: Die sieben neuen Karten der Mod werden im altbewährten »Conquest«-Modus gespielt. Und das von einer großen Anzahl an Kontrahenten: Auf Dutzenden passwortfreien Internetservern finden Sie immer ausreichend Mitspieler – und Gegner. **FAB**

OPERATION PEACEKEEPER

Bundeswehr-Mod für Battlefield Vietnam

opk.gamevision-network.de **QUICKLINK: A53**

AKTUELL v0.1

GROSSE 202 MByte



Serbische Soldaten sind mit Osa-Raketenerwerfern bewaffnet.

DEFENCE ALLIANCE 2

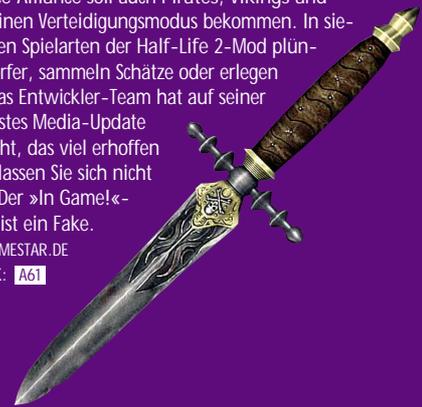
Die bekannteste Mod für Unreal Tournament ist Defence Alliance, in der Spieler gemeinsam eine Festung vor anstürmenden Bots verteidigen müssen. Entwickler DA Studios schraubt bereits fleißig am Nachfolger, der für UT 2004 erscheinen wird. Bilder aus dem Spiel gibt es bislang nicht, aber das Mod-Team hat bereits ein großes Media-Update mit Screenshots, Artworks und Render-Szenen angekündigt, das die Wartezeit verkürzen soll. Auch der Release einer ersten Fassung dürfte kurz bevor stehen, denn die Modder vertreiben sich bereits die Zeit mit einer stabil spielbaren Version.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A58**

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS 2

Wie Defence Alliance soll auch Pirates, Vikings and Knights 2 seinen Verteidigungsmodus bekommen. In sieben weiteren Spielarten der Half-Life 2-Mod plündern Sie Dörfer, sammeln Schätze oder erlegen Drachen. Das Entwickler-Team hat auf seiner Seite ein erstes Media-Update veröffentlicht, das viel erhoffen lässt. Aber lassen Sie sich nicht veralbern: Der »In Game!«-Screenshot ist ein Fake.

➤ WWW.GAMESTAR.DE
QUICKLINK: **A61**



PORTAL FÜR FAR CRY-MODDER

Der deutsche Spiele-Entwickler Crytek zeigt sich vorbildlich: Das Team betreibt eine eigene Webseite für Modder. Dort können Sie stets die aktuellen Entwicklungen der gesamten Far Cry-Modszene nachlesen. Crytek selbst sorgt für ständige Aktualisierungen. Außerdem finden Sie dort neue Karten, darunter auch ein inoffizielles Ubisoft-Mappack, das unter anderem die drei Gewinner-Karten des Ubisoft-Map-Contests beinhaltet.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A59**



DAY OF DEFEAT SOURCE

Im offiziellen Forum der Day of Defeat-Modder gibt es Neuigkeiten zum Stand von DoD Source. John Morello II, Charakter-Animator des Teams, schreibt: »Es wird eine 95-prozentige Portierung: Unser Coder Mathew Boone hat ein paar coole Spiel-Elemente eingebaut und altbewährte verbessert, die Soundeffekte von Kelly Thornton sind super, Model-Bastler Jakob Jungels holt alles aus Source raus und die Mapper Iikka Karanen sowie Tim Holt zaubern. Ich hingegen hab bis jetzt noch NICHTS gemacht! Daher die fehlenden fünf Prozent.«

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A62**

EIN TAG IN ... ANARCHY ONLINE

Betrunkene, Hexen und Männer in rosa Fummeln – auf Rubi Ka trifft Held Rollinger seltsamste Gestalten.



Rollinger,

ein Level-44-Adventurer, lebt auf Rubi Ka, ignoriert seine Wohnung und schläft lieber unter freiem Himmel.

Feachtigkeit macht sich breit, dann der Geruch des modrigen Schlafsacks. Vor einem Vierteljahr bin ich auf Rubi Ka gelandet, und mir scheint, als würde es immerzu nur regnen. Mein Berufstolz lässt es nicht zu, in meinem Appartement zu übernachten. Ich werde mir noch schnell einen Leet zum Frühstück erjagen. Sieht aus wie ein Biber und schmeckt auch so.

Alte, was geht?

Meine Organisation hat Großes vor. Eine Stadt soll errichtet werden. Ein Riesending, mit Cloak Towers, um die Aliens abzuwehren, und einer Bar mit hoffentlich jeder Menge weiblicher Table Dancers. Geld spielt auch auf Rubi-Ka die große Rolle, und ich habe auf meinem Konto nicht mal ein Promille des Betrages,

den man für das Grundstück braucht. Also rein in die Kneipe und erstmal eine Flasche »Hit the Floor Jack« kaufen. Damit wird einem gleich wärmer ums Herz. Muss Geld sammeln – am besten irgendwelche Missionen annehmen. Also ran an den Auftragsautomaten und einen lukrativen Einsatz auswählen. Den zum Beispiel: »Such meine Alte für mich und guck, was sie so treibt.« Keine schlechte Sache. Weit draußen in einem Kaff namens »Reet Retreat« soll sie sich rumtreiben. Mir soll's recht sein. Dass ich mich dann in einem Zappelschuppen wiederfinde und auf dem Weg dorthin schon von dem rosa gekleideten Herrn Jazz antanzen lassen muss, davon war nicht die Rede. Aber ich niete alle Superschurken um und bespitzte die Dame. Leichtes



Auch in Science-Fiction-Sümpfen lauern alte Hexen!

Geld. Die Bar hat's in sich, das Gewummere der Musik dringt raus bis auf die Straße. Die erbeuteten Knarren werde ich auf dem Schwarzmarkt verkloppen, denn im »Fair Trade«-Handelssposten bekomme ich fast nichts dafür. Soviel zu »Fair Trade«.

Singende Omas

Meine gute Freundin Eurydike kommt betrunken aus dem Laden gestolpert und lädt mich ein, mit ihr in der Wolkenstadt über Rubi Ka alte Hexen zu jagen. Ein langer Marsch steht uns bevor, aber mit den Brontoburgern als Proviant ist das zu schaffen. Irgendwann merke ich schließlich, dass wir mitten in einem Sumpf mit singenden alten Weibern stehen, die uns nach dem Leben trachten. Aber die Beute lohnt sich und reicht locker für zwei. Ein kleiner, nicht allzu bekannter Jagdgrund, den ich mir auf der riesigen Planetenkarte gut ankreuzen werde. Nur dass es ausge-rechnet in einem Sumpf sein muss und mein Schlafsack dort noch feuchter und schimmelig-ger wird, dass hätte mir Eurydike früher sagen können.

Roland Epple / PET



Roland Epple, 38 Jahre, erzählt seine Abenteuer auch hier:

► WWW.GAMESTAR.DE
QUICKLINK: A8



In der Bar wummert die Musik. Rollinger tanzt nicht, sondern bespitzelt lieber für Kleingeld eine untreue Gattin.