



**Fabian Siegismund**  
fabian@gamestar.de

# MODDERNE ZEITEN

**PÄBSTLICHER BEISTAND** Dem Ruf des Volkes folgend präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe erstmals eine Übersicht über aktuelle Spiele-Modifikationen. Dafür haben wir uns Verstärkung besorgt: Patrick Pabst, bei Giga-TV verantwortlich für den Maxx-Bereich, stellt Ihnen vielversprechende Mods vor. In »Incoming«, dem Mod-Newsticker, halten wir Sie ab jetzt über Neuigkeiten der Szene und die spannendsten in der Entwicklung befindlichen Modifikationen auf dem Laufenden. Außerdem haben wir mit **Invasion** und **Deathball** zwei Mods für **Unreal Tournament 2004** auf die DVD gepackt. Sie sehen also: In der Multiplayer-Rubrik tut sich was!

**GRATIS, ABER NAHEZU UMSONST** Zum Release von **Half-Life 2** war die Enttäuschung für viele Multiplayer-Fans groß: »Wo ist denn hier der Mehrspielermodus?!« Mittlerweile hat Hersteller Valve ein kostenloses Deathmatch-Addon veröffentlicht. Allerdings nur mit zwei Maps und ohne jede spielerische Neuerung. Dagegen wirkt der **Doom 3**-Multiplayerpart fast schon überladen! Bei **Half-Life**-Veteranen bleibt die Enttäuschung also bestehen: »Wo ist denn hier der Witz im Mehrspielermodus?!«

## INHALT

Szene-News.....144  
 Mod-News.....146  
 8. GameStar Clanturnier.....148  
 ClanStar: Sliver.....150

### TERMINKALENDER: LAN-PARTYS VON FEBRUAR BIS 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](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M80](#)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
04159 Leipzig	04.02.2005 - 06.02.2005	SunShinelan	40	16	<a href="#">M81</a>
04435 Schkeuditz	11.02.2005 - 13.02.2005	CyberLAN session five	120	16	<a href="#">M86</a>
09468 Geyer	18.03.2005 - 20.03.2005	Anno Lan 8 - restarting	120	18	<a href="#">M94</a>
24980 Schafflund	09.04.2005 - 10.04.2005	N4YP LAN #3	140	16	<a href="#">M102</a>
28844 Weyhe	01.04.2005 - 03.04.2005	Weyhe-LAN 2.0	100	16	<a href="#">M96</a>
32339 Espelkamp	18.03.2005 - 20.03.2005	Havoc-Project 6	200	16	<a href="#">M92</a>
35398 Gießen	11.02.2005 - 13.02.2005	LAN-FACT	1000	18	<a href="#">L77</a>
35447 Reiskirchen	08.04.2005 - 10.04.2005	Ocean of fire - Lan	432	18	<a href="#">M100</a>
35689 Dillenburg-Eibach	04.02.2005 - 06.02.2005	La(h)nDill-Gaming #2	70	16	<a href="#">L76</a>
38871 Ilsenburg	11.02.2005 - 13.02.2005	LANarena	666	18	<a href="#">L78</a>
49074 Osnabrück	18.02.2005 - 20.02.2005	The Summit IV	1078	18	<a href="#">L79</a>
49406 Barnstorf	11.03.2005 - 13.03.2005	LANabuse XI	200	16	<a href="#">M90</a>
50321 Brühl	26.03.2005 - 28.03.2005	The Unknown Lan	300	16	<a href="#">M95</a>
55122 Mainz	18.02.2005 - 20.02.2005	Net Area 281	120	18	<a href="#">L80</a>
56112 Lahnstein	04.03.2005 - 06.03.2005	Big LahnLan	434	16	<a href="#">M89</a>
58708 Menden (Sauerland)	18.03.2005 - 20.03.2005	Lanomania #6	200	16	<a href="#">M91</a>
59071 Hamm	25.02.2005 - 27.02.2005	LAN-Team e.V. - Max 4	400	18	<a href="#">L81</a>
66424 Homburg	01.04.2005 - 03.04.2005	K-LAN4	200	16	<a href="#">M98</a>
68794 Rheinhausen	18.02.2005 - 20.02.2005	KeyNet - Lan Phase II	120	16	<a href="#">M87</a>
78739 Hardt	01.04.2005 - 03.04.2005	Black Forest Network	194	16	<a href="#">M97</a>
87766 Memmingerberg	25.02.2005 - 27.02.2005	SchwabenZocke	232	18	<a href="#">M88</a>
91555 Feuchtwangen	11.02.2005 - 13.02.2005	[c]LAN fearless	100	16	<a href="#">M85</a>
92224 Amberg	01.04.2005 - 03.04.2005	Dredwerkz III	372	18	<a href="#">M99</a>
97320 Albertshofen	11.02.2005 - 13.02.2005	Connect LAN V4.05	100	16	<a href="#">M82</a>
CH 8274 Tägerwilen	08.04.2005 - 10.04.2005	illuzionLAN	100	14	<a href="#">M101</a>



# MULTIPLAYER SZENE



Wer nicht aufpasst, kriegt ein Fass ins Kreuz! Abgesehen von der Gravity Gun ist Half-Life 2 Deathmatch eintönig.



► GAMESTAR.DE:  
Map Making  
Contest  
QUICKLINK M78  
Mappack  
QUICKLINK M79

## HALF-LIFE 2 DEATHMATCH

**Half-Life 2** fällt ohne »echten« Multiplayer-Modus aus der Packung und damit aus dem Rahmen. Zunächst diente nur **Counterstrike: Source** als offizieller Mehrspieler-Part. Am 1. Dezember hat Hersteller Valve jedoch per Steam einen kostenlosen Deathmatch-Modus nachgereicht. Darin können

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Verdammt! Munition alle! Und die drei Holzkisten, hinter denen ich mich verstecke, werden von den Kugeln meines Widersachers Stück für Stück zerlegt. Aber halt: Ich hab ja noch die Gravity Gun! Mit der reiße ich blitzschnell den nächsten Heizkörper aus der Wand, komme hinter meiner Deckung hervor und schleudere ihn meinem Gegner mit voller Wucht vor den Latz! Nun komme ich in Fahrt: Der nächste Schuft bekommt einen Monitor ins Gesicht, und als mich noch so ein Patient mit einer Energiekugel beschießt, fange ich die galant auf und feure sie zurück...

Die Gravity Gun macht auch im Deathmatch einen großen Spaß. Aber ansonsten fehlt dem Mehrspieler-Modus das gewisse Etwas. Die abgefahrenen Waffen, die Half-Life-Duelle so witzig gemacht haben, fehlen: Es gibt keine Laser-Fallen, keine Sprengsätze und keine Snarks (das waren diese lustigen Käfer). Ausgerechnet die Antlion-Köder, die die Gefechte hätten interessant machen können, wurden entfernt!

### DER VORGÄNGER IST BESSER

Was übrig bleibt, ist simpelstes Deathmatch, an dem man sich schnell sattgespielt hat. Hoffentlich kommen wenigstens noch ein paar coole Maps dazu. Die Neuauflage des HL-Klassikers »Crossfire«, die ein Hobby-Mapper erstellt hat, ist ein guter Anfang: Da kann man ein Bombardement anfordern, das jeden, der's nicht schnell genug in den Bunker schafft, dahinrafft. Bis dahin schaue ich mir lieber das alte Half-Life in neuem Source-Gewand an... und hetze Snarks auf meine Gegner!

»Hübsch anzusehen,  
aber witzlos«



sich 32 Spieler, alleine oder in zwei Teams, auf zwei Karten beballern. Neue Waffen gibt's nicht, stattdessen wurden die Antlion-Köder aus dem Singleplayer-Part entfernt. Bei den verbleibenden Waffen lahmert in Mehrspieler-Gefechten das Balancing: Die Magnum haut auch auf größte Distanzen Gegner mit nur einem Treffer aus den Latschen, während ein komplettes MG-Magazin dafür selbst im Nahkampf oft nicht ausreicht. Ohne die »fastswitch«-Option aus **Half-Life** erfolgt der Waffenwechsel quälend langsam – für Einzelspieler zu verschmerzen, im Multiplayer hingegen nervig. Allein durch die Gravity Gun hebt sich **HL2 Deathmatch** von der Konkurrenz ab: Damit können Sie Gegner mit schweren Gegenständen bewerfen oder Treppenaufgänge und schmale Passagen wirkungsvoll verrammeln.

Hobby-Serveradministratoren macht **HL2 Deathmatch** das Leben schwer: Wollen Sie einen nicht dedizierten Server starten, können Sie die maximale Spielerzahl nicht einstellen und sehen noch nicht einmal, ob das Spiel im LAN oder Internet erstellt wird. Mit lediglich zwei Maps wird **HL2 Deathmatch** schnell langweilig. Damit die Community zusätzliche Karten bekommt, hat der Hersteller mit Release des Spiels 5.000 Dollar in einem Map Making Contest ausgelobt. Daraufhin gab es schon nach einer Woche den ersten Mappack mit 50 Karten. Die reichen qualitativ allerdings längst nicht an die beiden mitgelieferten heran.

### MULTIPLAYER-NOTE: AUSREICHEND

Fazit: Technisch brillantes, spielerisch eintöniges Geballer auf lediglich zwei Karten.  
Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch



Damit's keine Verwechslungen gibt, kämpfen im Team-Deathmatch Rebellen gegen Combine.

## À LA CARTE

Schon gelangweilt von den zwei **Half-Life 2 Deathmatch**-Karten? Dann basteln Sie sich doch einfach selbst welche! Denn zeitgleich zum mickrigen Mehrspieler-Addon hat Hersteller Valve auch das Software Development Kit veröffentlicht, mit dem Sie eigene Levels basteln können. Klingt einfach, ist es aber nicht. Deshalb hat ein findiger Mapper mehrere ausführliche Tutorials ins Internet gestellt, mit denen sogar absolute Anfänger Stück für Stück zum Leveldesigner werden. Auf der Seite finden Sie nicht nur **Half Life 2**-Tutorials, sondern auch genaue Anleitungen für andere Ego-Shooter wie **Doom 3** oder **Enemy Territory**. Außerdem können Sie sich im angeschlossenen Forum mit anderen Baumeistern und Lehrlingen austauschen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M74](#)



Mapper haben den Half-Life-Klassiker Crossfire für Half-Life 2 umgesetzt, inklusive Bombardement.

## CPL WORLD TOUR



Die World Tour der Cybersport-athleten Professional League ist ein »Wanderturnier«, das zehn Städte rund um die Welt besucht. Dabei spielen rund 10.000 Teilnehmer um eine Gesamtgewinnsumme von einer Million Dollar. Bei diesem Wettbewerb wird ausschließlich der 1on1-Modus von **Painkiller** gespielt. Mittlerweile hat Angel Munoz, Geschäftsführer der CPL, die offiziellen Tourdaten verkündet: Ab Februar 2005 werden im Monatstakt Istanbul, Barcelona, Tokio, Sao Paulo, Düsseldorf, Dallas, Sheffield, Stockholm, Peking und Santiago de Chile abgeklappert.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [L90](#)

## KÖNIGSMACHER

Die CPL World Tour ist Grund genug für viele Clans, **Painkiller**-Squads auf die Beine zu stellen. Um Nachwuchs zu gewinnen, hat der englische Multigaming-Clan 4Kings dafür ein regelrechtes Casting veranstaltet: Im Laufe der letzten Wochen hielten die Könige Hof und ließen zahllose Thronanwärter gegeneinander antreten. Der Erst- und der Zweitplatzierte des Turniers, **Zaccubus** und **Razorb**, erhielten einen Jahresvertrag bei 4Kings, inklusive World Tour und Spesen. Überraschend wurden auch der

Dritt- und der Viertplatzierte, **ZaF** und **Kuula**, gekrönt. Anführer des neuen Teams ist **Aphex Twin**, der bislang ganz alleine das **Painkiller**-Squad darstellte.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M77](#)

## ATTAX BAUT AN, SK BAUT AB

Alternate Attax wagt sich erstmals an Sportsysteme heran und gründet ein **Fifa**-Squad. Scheinbar wollen die Jungs von Anfang an Vollgas geben, denn sie haben sich handverlesene Spitzenspieler ins Boot geholt: **Gamerno1**, **Dust**, **Jul** und **siLveR** von Pro-Series spielen nur noch die laufende Pro-Series-Saison zu Ende und wechseln dann zu Attax. Zusätzlich verlassen **Shorty**, **Dirty** und **Denniz** SK-Gaming, um ebenfalls für Alternate zu kicken. Ohne große Worte gab SK außerdem Anfang Dezember bekannt, dass der Clan seine **WarCraft 3**-Asienabteilung schließt. Grund dafür sei in erster Linie der Weggang von **Zacard**. Der ist nämlich vor zwei Monaten von Korea nach Deutschland gezogen, um hier für das internationale SK-Team zu spielen.

## DEMO-ZUSCHAUER

Sie wollten immer schon mal ein **Counterstrike**-Match aus Sicht eines Profis erleben? Kein Problem: Mit dem **CS-Expert Demo-player v2.0** können Sie aufgezeichnete

Spielszenen oder Tutorials abspielen und dabei beliebig vor- und zurückspulen oder pausieren. Außerdem lassen sich auf Wunsch die Spielerstatistik oder die Chatzeile einblenden. Demo-Dateien finden Sie auf CS-Fanseiten und natürlich auf den Homepages der großen Clans. So bietet [www.mousesports.de](http://www.mousesports.de) eine Aufzeichnung vom Finale der GameStar-Clanliga zwischen Mousesports und Alternate Attax an, und zwar aus Sicht von **Blizzard**. Da Demos in der Spiel-Engine dargestellt werden, muss **Counterstrike** auf Ihrem Rechner installiert sein, wenn Sie den Demoplayer nutzen wollen. Alternativ können Sie die spannende Schlusssequenz des Finales auch in unserem aktuellen Liga-Video verfolgen. **FAB**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M76](#)



Counterstrike-Demos zeigen Matches aus Sicht der Spieler.

## MULTIPLAYER-CHARTS

### ACTIONSPIELE\*

1. Counterstrike	7.039.389
2. Call of Duty	2.092.893
3. Enemy Territory	834.143
4. MoH: Allied Assault	819.254
5. Battlefield 1942	685.404

### STRATEGIESPIELE\*\*

1. StarCraft: Broodwar	114.696
2. WarCraft 3: The Frozen Throne	44.894
3. Age of Empires 2: Conquerors	2.027
4. Age of Mythology: Titans	1.382
5. C&C Generäle: Die Stunde Null	844

### SPORTSPIELE\*\*\*

1. Need for Speed: Underground	3.177
2. Live for Speed	1.781
3. Fifa 2004	567
4. Nascar Racing 2003	274
5. NHL 2004	215

\*Quelle: [www.csports.net](http://www.csports.net). Daten vom 10. Dezember 2004. \*\*Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. \*\*\*Quellen: [www.clanbase.com](http://www.clanbase.com), [www.lfsworld.net](http://www.lfsworld.net).



Die Stars von Desert Combat heißen Abrams, Falcon oder Thunderbolt: Modernes Kriegsgerät für Battlefield 1942.

## BATTLEFIELD 1942 DESERT COMBAT FINAL

In **Desert Combat** kämpfen amerikanische gegen irakische Truppen, selbstverständlich mit moderner Hardware. Der eigene Erfolg wäre dem Projekt fast zum Verhängnis geworden: Das Modder-Team wurde mittlerweile zu großen Teilen vom **Battlefield**-Entwickler Dice unter Vertrag genommen, arbeitet nun an anderen Aufgaben und hat die Weiterentwicklung von **Desert Combat** eingestellt.

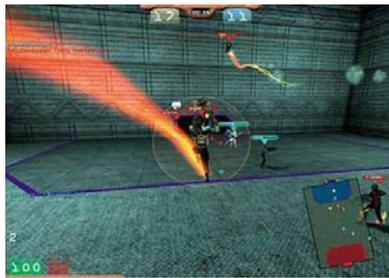
Letzte »Überlebende« des Teams haben das Spiel überarbeitet. **Desert Combat Final** ist eine Mod zur Mod und optimiert die Ursprungsfassung, die nach wie vor als Spielgrundlage benötigt wird. So sind zum Beispiel Schrittgeräusche nun besser hörbar, der Nebel von Rauchgranaten breitet sich schneller aus. Außerdem wurden fast alle Umgebungsgeräusche überarbeitet.

Auf zehn komplett neuen Maps und zahlreichen modifizierten Originalkarten steuern Sie 36 moderne Fahr- und Flugzeuge und feuern 24 Schusswaffen ab. Das kostet natürlich eine Menge Speicherplatz. Allein die gepackten Installationsprogramme für die aktuellen Versionen von **Desert Combat** und **Desert Combat Final** belegen 591 beziehungsweise 361 MB auf der Festplatte, die Installation selbst erfordert gut das Doppelte. Lassen Sie sich vom Namen der Mod nicht täuschen: **Desert Combat Final** ist noch nicht fertig gestellt; weitere Updates sollen folgen.

### DESERT COMBAT FINAL

GOLFKRIEGS-MOD FÜR BATTLEFIELD 1942  
WWW.DESERTCOMBAT.COM [QUICKLINK: M64](#)  
AKTUELL v1.0 GRÖSSE 361 MByte

## BATTLEFIELD 1942 DEATHBALL 2.3



Trotz oder Grafik ein großer Spaß: Deathball.

**Deathball** macht aus dem »Bombing Run«-Modus von **UT 2004** eine Mischung aus Rugby, Handball, Volleyball und ...Nahkampf! **Deathball** wird derzeit auf 16 Spielfeldern gespielt. Die Spieler tragen nur den »Ball-Launcher«. Damit nehmen Sie den Ball auf, passen ihn zu Ihren Mitspielern oder schießen aufs Tor. Torwarte bewegen sich 30 % flinker als die übrigen Spieler, die Ballträger sind hingegen langsamer als der Rest des Teams. Um möglichst schnell abzugeben, kann der Ball geprücht werden. Das empfiehlt sich insbesondere, da der Ballträger jederzeit durch einen Schlag mit dem Launcher ausgeschaltet werden kann – ansonsten sind Nahkämpfe nur im Strafraum vorm Tor möglich. Wegen der verschiedenen Pässe und Mehrfachsprünge ist die Steuerung von **Deathball** gewöhnungsbedürftig. Auf der Homepage gibt's aber ausführliche Tutorial-Videos.

### DEATHBALL

SPORT-MOD FÜR UNREAL TOURNAMENT 2004  
WWW.DEATHBALL.NET [QUICKLINK: M63](#)  
AKTUELL v2.3 GRÖSSE 83 MByte

## UT 2004 FRAG.OPS 2.15



In **Frag.Ops** wurde sogar der HUD überarbeitet.

»Total Conversions« sind die hohe Schule der Mods: Sie verabschieden sich in Grafik und Spielprinzip komplett vom Basisspiel. Die bekannteste Total Conversion ist **Counterstrike**. Doch auch **Frag.Ops** für **UT 2004** genießt eine große Fangemeinde. Darin treten Spezialeinheiten der Nato gegen privat finanzierte Söldner an. Für abwechslungsreiche Gefechte sorgen 21 Waffen, vom Kampfmesser über Sturmgewehre bis zur Panzerabwehr-Rakete. Zusätzlich stehen Ihnen ein Jeep und ein Schützenpanzer zur Verfügung. Außerdem seit Version 2.15 neu im Fuhrpark: der tödliche Comanche-Hubschrauber.

Map-Design, Balancing, Grafik und Sound sind hervorragend gelungen. **Frag.Ops** sorgt dank seiner Vielfalt und dem altbewährtem Spielprinzip für spannende Gefechte und ist daher den Download von rund 500 MB in jedem Fall wert.

### FRAG. OPS

ANTITERROR-MOD FÜR UNREAL TOURNAMENT 2004  
WWW.FRAG-OPS.COM [QUICKLINK: M62](#)  
AKTUELL v2.15 GRÖSSE 463 MByte

# INCOMING



Dieser russische BMP-3-Schützenpanzer erobert in Point of Existence eine neutrale Flagge.

# BATTLEFIELD VIETNAM POINT OF EXISTENCE

**Point of Existence** versetzt Sie in den Sudan. Dort erhebt das verarmte Russland aus fadenscheinigen Gründen Anspruch auf neu entdeckte Ölvorkommen und droht allen Anwesenden, diese mit Waffengewalt zu verteidigen. Um der alten Plan nach Willen ruft das die USA auf den Plan. Nach Jahrzehnten des Kalten Krieges geht dieser nun in die heiße Phase.

Trotz des fiktiven Szenarios können Sie in **Point of Existence** auf einen durchaus realen Fuhrpark zurückgreifen: Neben elf aktuellen Schusswaffen stehen Ihnen 16 Panzer wie der amerikanische M1A2 Abrams oder der russische T-90 zur Verfügung. Für den Luftkampf satteln Sie modernstes Fluggerät, so zum Beispiel die SU-47 Berkut oder den RAH-66 Comanche Hubschrauber. Da

**Battlefield Vietnam** im Gegensatz zum Vorgänger bereits Helikopter enthält und die Steuerung entsprechend angepasst ist, sind Comanche, Apache oder auch Alligator in Point of Existence wesentlich leichter zu lenken als in der **Battlefield 1942-Mod Desert Combat**. Allerdings bilden sich auf vollen Servern regelmäßig größere Warteschlangen an den Landeplätzen, weil jeder mal fliegen möchte. Wenigstens findet sich so schnell ein Beifahrer. Während der Pilot die Raketen des Hubschraubers kontrolliert, bedient der Co-Pilot das Bordgeschütz.

Jedes einzelne der neuen Modelle von **Point of Existence**, seien es Schusswaffen oder Fahrzeuge, ist sehr detailliert ausgearbeitet. Gleiches gilt für die vier neuen Karten. Die Maps von **Battlefield Vietnam** wurden mittlerweile ebenfalls portiert, so dass Ihnen insgesamt 24 Schlachtfelder zur Verfügung stehen. Die aktuelle Version der Modifikation trägt die Nummer 0.1.5 und wiegt gut 540 MB.

Wer für **Battlefield Vietnam** packende Gefechte mit realistischen Fahrzeugen in einem aktuellen (wenn auch fiktiven) Szenario sucht, liegt mit **Point of Existence** goldrichtig. *Patrick Pabst / FAB*

**POINT OF EXISTENCE**

KRIEGS-MOD FÜR BATTLEFIELD VIETNAM

WWW.POINTOFEXISTENCE.COM [QUICKLINK: M73](#)

AKTUELL v1.5 GRÖSSE 542 MByte



Bradley-Panzer feuern spielergesteuerte TOW-Raketen ab.

## X-ISLE

Wie Chef-Entwickler Cromix gegenüber GameStar bestätigte, ist für Heiligabend eine Singleplayer-Demo der vielversprechenden Dinosaurier-Mod für Far Cry geplant.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M58](#)



In X-Isle machen Sie Jagd auf entflozene Dinosaurier.

## NOCH MEHR SAURIER

Wem eine Dino-Mod nicht genug ist, der kann die Weihnachtszeit gleich noch für den offenen Alphatest der Jurassic Park Mod (ebenfalls für Far Cry) nutzen. Spielbar werden voraussichtlich die Modi Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture The Egg(!) und eventuell auch VIP-Jagd sein.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M59](#)

## MOD-REMAKES?

Spieleentwickler Epic hat das Lizenzabkommen für Unreal Tournament 2004 nachträglich geändert. Nun dürfen Modder auch Inhalte aus früheren Epic-Titeln nutzen. Dadurch werden Remakes oder gar inhaltliche Fortsetzungen dieser Spiele in Form von Mods möglich, ohne dass lizenztechnische Probleme auftreten. Die haben schon manche Mod frühzeitig gestoppt.

## EVE OF DESTRUCTION

Die für Battlefield 1942 geplante Vietnam-Mod, die zwischenzeitlich auf Battlefield Vietnam umgemünzt wurde, kehrt zu ihren Wurzeln zurück – derzeit arbeiten die Modder an einem Update für Battlefield 1942. Außerdem werden nun auch australische Einheiten eingebaut.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M60](#)



## VALANDIL

Zumindest der Name der Mod stammt aus dem Herr-der-Ringe-Universum, wengleich das Geschehen selbst nichts damit zu tun haben wird. Valandil ist eine Mittelalter-Modifikation für Half-Life 2, deren Fortschritte schon jetzt Hoffnung auf Großes machen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M61](#)



Drei Tage E-Sport live

## 8. GAMESTAR CLANTURNIER

Mit Sachpreisen im Wert von 22.500 Euro ging das höchstdotierte Online-Turnier Deutschlands in die achte Runde. 64 Top-Clans sorgten für viele spannende Stunden im Live-Stream.

**F**reitag, 3. Dezember, 17:30 Uhr. Im Konferenzsaal des IDG-Verlagsgebäudes ist die knisternde Spannung kurz vor dem Start des 8. GameStar Clanturniers fast zu spüren. Insgesamt 64 Matches sind am Wochenende zu absolvieren, 22 Stunden Live-Streaming mit den interessantesten Begegnungen der besten Clans der Saison stehen auf dem Sendeplan. Hält die Technik? Läuft der Video-Stream ohne Probleme?

### Achtelfinale

Eine halbe Stunde später fällt allen ein Stein vom Herzen, die ersten Spiele beginnen planmäßig, und der Videostream geht im Internet mit einer gestochenen scharfen Bildqualität auf Sendung.



Counterstrike-Halbfinale: mousesports gegen Team64 AMD.

Die erste Runde bei **Counterstrike** verläuft den Erwartungen entsprechend. Die Favoriten **SK-Gaming**, **a-Losers.MSI**, **unLimited**, **Alternate Attax**, **Team64 AMD**, **el Vista** und **mousesports** setzen sich relativ ungehindert gegen ihre Kontrahenten durch. Nur **DkH** hat Mühe mit **frantiC**, zieht aber letztendlich mit einem knappen 13:11 ins Viertelfinale ein.

Bei **Tactical Ops** fallen die Ergebnisse weniger eindeutig aus. Das Spiel **Exitus.to** gegen **qpool** geht gleich zweimal in die Verlängerung – mit dem glücklicheren Ende für **qpool**, sie gewinnen mit 18:14. **riZe gaming**, **xplosionZ**, **Team cG**, **Infernum**, **RHC.fuergamer.de**, **Geh aB** und **DkH** ziehen ebenfalls in die nächste Runde ein.

Im **Battlefield 1942**-Turnier dreht sich in der ersten Runde alles um den Titelverteidiger und Favoriten **Team Dignitas**. Ihr erstes Spiel gegen **Law and Order** bringen die Jungs noch gut über die Bühne, allerdings nicht so souverän wie gewohnt. Mit ins Viertelfinale ziehen ein: **mouz.Revoltec**, **ASSI**, **clanserver.gaming**, **Arcor**, **Aliengaming StS** und **myRush**.

In die zweite Runde des **WarCraft3**-Turniers schaffen es: **Utopianer**, **Team Lanfan**, **Deutschlands kranke Horde**, **lust eGaming**, **hUeBsChS / Plan-B**, **Baumkopf & Holzfaust**, **a-Losers.MSI** und **Geh aB**.

### Viertelfinale

Im zweiten **Battlefield**-Spiel gibt es die erste handfeste Überraschung: Die Abonnements-Sieger **Team Dignitas** verabschieden sich sang- und klanglos mit einem 27:73 gegen **clanserver.gaming** aus dem Turnier. **mouz.revoltec**, **Aliengaming** und **myRush** bilden die restlichen Halbfinal-Teilnehmer.

Für zwei der Favoriten bei **WarCraft 3** ist im Viertelfinale ebenfalls Schluss: **a-Losers.MSI** strecken gegen **Geh aB** die Waffen, und **lust eGaming** besiegen **DkH.Wc3** in einem spannenden Match. **hUeBsChS / Plan-B** und **Team-Lanfan** erreichen unbedrängt die nächste Runde.

Bei **Tactical Ops** setzt sich **riZe gaming** ziemlich klar gegen **qpool** durch, ebenso wie **Team-cG** gegen **xplosionZ**. Wesentlich enger ist es bei den beiden anderen Spielen, sowohl **DkH** als auch **RHC.fuergamer.de** kommen mit knappen 13:11-Siegen gegen **Geh aB** und **Infernum** weiter.

**mousesports-levicom**, die Gewinner der letzten beiden **Counterstrike**-Turniere, schicken **Deutschlands kranke Horde** mit einem unbedrängten 13:6 vom Platz. **Team64 AMD**, **a-Losers.MSI** und **Alternate Attax** lösen Ihre Aufgaben gegen **SK-Gaming**, **unLimited** und **el Vista** ebenfalls.



Bunt und effektiv: Das **WarCraft 3**-Finale war an Spannung und Action kaum mehr zu überbieten.

## Halbfinale

High Noon am Sonntag Mittag: **Alternate Attax** wollen anscheinend schnell wieder an den Mittagstisch zurückkehren, in nur 25 Minuten besiegen sie die **a-Losers.MSI** mit 16:9 und ziehen damit als erstes Team ins **Counterstrike**-Finale. Knapp zwei Stunden später stehen auch die Gegner fest: **mousesports.Levicom** halten **Team64 AMD** in Schach und gewinnen mit demselben Ergebnis.

An Spannung kaum zu überbieten ist das Halbfinale zwischen **RHC.fuergamer.de** und **Deutschlands kranke Horde** im **TO**-Wettbewerb. Nach fast einer Stunde siegt **DkH** mit knappen 13:11 Punkten. Ihr Gegner im Finale heißt **riZe gaming**, die **Team-cG** in das Spiel um den dritten Platz schicken.

Bei **WarCraft 3** gibt es nur eindeutige Ergebnisse: **Team Lanfan** und **hUeBsChS / Plan-B** lassen **lust eGaming** und **Geh aB** keinen Stich (jeweils 2:0) und stehen damit erstmals im Finale des Clanturniers.

**Mouz.Revoltec** schickt die **Dignitas**-Bezwinger **clanserver.gaming** überraschend deutlich ins kleine Finale, und **Aliengaming**, die Zweitplatzierten des letzten **Battlefield**-Turniers (damals noch **Krawall-Clan**) behalten gegen **myRush** die Oberhand.

## Die Finalsplele

Um 14:30 Uhr beginnen die Spiele um die dritten Plätze der einzelnen Diszipli-

nen. Den Anfang machen **myRush**, die sich gegen **clanserver.gaming** behaupten und damit den dritten Platz im **Battlefield**-Turnier belegen. Gleich anschließend macht **Geh aB** mit **lust eGaming** kurzen Prozess und sichert sich damit wertvolle Sachpreise im **WarCraft 3**-Wettbewerb. Im kleinen Finale bei **Counterstrike** stehen sich **Team64 AMD** und die **a-Losers.MSI** gegenüber. Nach einer spannenden und ausgeglichenen ersten Runde legen die **a-Losers** noch ein paar Hölzer nach und erreichen mit einem 19:10 den dritten Platz. Das letzte Finalspiel um Platz 3 bestreiten die **Tactical Ops**-Clans **RHC.fuergamer.de** und **Team-cG**, die sich mit 20:4 Punkten behaupten.

Gegen 16:30 Uhr erreicht uns eine beunruhigende Meldung: **Alternate Attax**, die ihre bisherigen **Counterstrike**-Matches aus dem LAN-Raum in Linden gespielt haben, wollen das Finale von zuhause aus beenden und machen sich auf den Heimweg. Allerdings kommen zwei Spieler bis zum Spielbeginn nicht mehr rechtzeitig dort an. Daraufhin wird hektisch nach Ersatz gesucht, um 19:45 Uhr soll schließlich das Finale gegen **mousesports** starten.

In der Zwischenzeit finden die anderen Endspiele statt, **Battlefield 1942** macht um 17:30 Uhr den Anfang. In 40 Minuten besiegen **mouz.Revoltec** die Kontrahenten **Aliengaming** mit 307:250. Im **WarCraft 3**-Finale besiegt **hUeBsChS / Plan-B** das **Team-Lanfan** mit 2:0. Um

## PREISE IM WERT VON 22.000 EURO



**Antec**  
The Power of You

Für die Sieger gibt es 20x ein Modding-Paket von Antec. Darin enthalten ist ein Alu-PC-Gehäuse mit 480 Watt Netzteil, Cable Wraps und Leuchtstäbe. Gesamtwert pro Paket: 600 Euro.

Die Zweitplatzierten erhalten je ein THX-7.1-Lautsprechersystem Concept G von der Firma Teufel. Top-Klang am PC mit DVD-Soundtracks, Games, Musikdaten, TV-Übertragungen sowie selbstverständlich auch besten Sound als Heimkino-Anlage im Wohnzimmer. Gesamtwert pro Paket: 400 Euro

**Teufel**



**PLEXTOR**

Die Spieler auf Platz 3 erhalten je einen der modernsten DVD-Brenner auf dem Markt. Der Plextor PX-716A verarbeitet auch Double-Layer-Rohlinge und kann somit bis zu 8,5 Gigabyte Daten auf einem Medium unterbringen. Wert: 130 Euro pro Einheit

19:00 Uhr bereiten uns **riZe gaming** und **Deutschlands kranke Horde** ein beeindruckend spannendes **Tactical-Ops**-Endspiel. Erst in der letzten Runde entscheidet sich das Spiel, **riZe gaming** gewinnt mit knappen 13:11 den **TO**-Wettbewerb.

## Endspiel mit Hindernissen

Mit knapp einer halben Stunde Verspätung beginnt dann auch das **Counterstrike**-Finale. Die Spieler von **mousesports** sind schon komplett auf dem Server versammelt, während langsam die hastig zusammen gesuchte Ersatzmannschaft von **Alternate Attax** eintrudelt. Gegen die wesentlich eingespielteren Berliner Mäuse reicht es aber trotzdem nicht. **mousesports** holen sich zum zweiten Mal hintereinander den Titel bei **Counterstrike** und bleiben damit in der Saison und dem Turnier ungeschlagen. Ein fast schon einsamer Rekord.

Drei Tage mit spannenden Spielen und unerwarteten Ergebnissen finden um 21:15 Uhr mit einer feierlichen Siegerehrung ihren Abschluss. GameStar gratuliert allen Gewinnern und bedankt sich für den Support der Admins im IRC, für die Turnierserver bei go2host sowie Arena7 und bei allen Teams für die zahlreiche Teilnahme am Turnier. Bis zum nächsten Jahr!

WR

### COUNTERSTRIKE

1. Platz:	mousesports.Levicom
2. Platz:	Alternate Attax
3. Platz:	a-Losers.MSI CS

### TACTICAL OPS

1. Platz:	riZe gaming
2. Platz:	Deutschlands kranke Horde
3. Platz:	Team-cG

### BATTLEFIELD 1942

1. Platz:	mouz.Revoltec
2. Platz:	Aliengaming
3. Platz:	myRush

### WARCRAFT 3

1. Platz:	hUeBsChS / Plan-B
2. Platz:	Team - Lanfan
3. Platz:	Geh aB Clan. eSport-Factory

# ClanStars

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND

### STECKBRIEF SLIVER



NAME: Niklas Timmermann  
 ALTER: 16  
 SPIELT FÜR: Pro Gaming ([www.pro-gaming.de](http://www.pro-gaming.de))  
 ERSTES SPIEL: Need for Speed 3 Hot Pursuit  
 LIEBLINGSSPIEL: Need for Speed 1 & 2, Counterstrike  
 LIEBLINGSSTRECKE: Port Royal  
 LIEBLINGSWAGEN: Mazda RX7



Niklas Timmermann (hier bei seinem WCG-Finalrennen) macht daheim mit einem AMD 3000 XP mit 512 MByte RAM, einer ATI Radeon 9700 Pro und einem Thrustmaster Force Feedback GT die Pisten unsicher.

#### SPIELERISCHE ERFOLGE

2003	Commando Conquero di Generalis
2003	Soldiers of Darkness
2003-2004	Fanaticalgaming
2004	Clan der Rebellen
seit 2004	Pro Gaming

#### CLANSTAR-TIPP ZU NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Niklas' Tipp für alle angehenden Experten in Need for Speed Underground: Es ist entscheidend, die schnellste Linie jeder Strecke herauszufinden. Das kann eine ganze Weile dauern. Dann heißt es: Üben, üben, üben... bis man das Rennen im Schlaf fahren kann!

## »In einem Clan macht das Spielen mehr Spaß.«

**GameStar** Herzlichen Glückwunsch zum Need for Speed Underground-Weltmeistertitel der World Cyber Games 2004 – was haben Freunde und Familie zu deinem Erfolg in San Francisco gesagt?

**NIKLAS TIMMERMANN** Die meisten waren erstmal baff, weil weder sie noch ich selbst so etwas erwartet hätten. Mein Ziel war es, die Vorrunde zu überstehen – die Medaillen habe ich als Bonus angesehen. Einige Leute machen sich auch darüber lustig, dass ich einen solchen Titel besitze. Die belächeln Computerspiele und -spieler und betrachten E-Sport und alles, was dazu gehört, als kindischen Zeitvertreib. Das sind jedoch, wie ich festgestellt habe, meist Leute, die beim Spielen selbst keinen Erfolg hatten und haben.

**GameStar** Wie wichtig sind dir die Turnierprämien? Meinst du, du könntest davon ein Land ziehen, in dem die Prämien höher sind, wie etwa in Südkorea?

**NIKLAS TIMMERMANN** Die Preisgelder sind momentan schon das Wichtigste, da ein Ti-

tel nicht so viel Aussagekraft hat – es kann ja durchaus schon wieder bessere Spieler geben. Spielen im Ausland könnte ich mir nur so lange vorstellen, wie ich noch Single bin. Die Vorbereitung auf Turniere ist ein-

fach so zeitintensiv, um daneben noch das »echte« Leben inklusive Freundin hineinzuquetschen.

**GameStar** Das heißt, spätestens nach Schule oder Studium ist das Leben eines E-Sportlers schon wieder zu Ende?

**NIKLAS TIMMERMANN** Das kommt darauf an, wie viel Zeit ich dafür finde und wie sich die Spiele entwickeln. Wenn es weiterhin welche gibt, die mir liegen, werde ich auf jeden Fall weitermachen, wenn schon nicht zum Geldverdienen, dann zumindest aus Spaß.

**GameStar** Wie wichtig ist es dir, in einem Clan zu spielen? Was sind die Vor- und eventuellen Nachteile?

**NIKLAS TIMMERMANN** Ich hatte selbst eine längere Phase der Clanlosigkeit und habe gemerkt, dass man in einer Gruppe beziehungsweise einem Clan viel schneller lernt

»Ich wollte nur die WCG-Vorrunde überstehen – Medaillen waren reiner Bonus.«

– vor allem, wenn ein Spiel gerade neu erschienen ist. Außerdem ist es einfach viel spaßiger, während des Rennens mit einem Gegner zu reden, als nur gegen Bots oder Unbekannte online zu spielen.

**GameStar** Stichwort Need for Speed Underground 2 – bist du schon gespannt auf den Umstieg zum neuen Spiel?

**NIKLAS TIMMERMANN** Es gibt ein Spielelement, über das ich mich gar nicht freue: abschaltbare Kollisionen. Ich finde, dass das »Abschießen« anderer Fahrer einfach dazugehört. Was mir hingegen gut gefällt, sind das individuellere Tuning mit mehr Veränderungsmöglichkeiten, der verbesserte Wagen-Sound und das freie Umherfahren.

**GameStar** Hast du deine 20.000 Dollar Preisgeld schon ausgegeben?

**NIKLAS TIMMERMANN** Noch nicht – aber ich denke, ich werde es in ein Auto investieren, da gibt es auch coole Gebrauchtwagen.

**GameStar** Etwa einen gebrauchten RX7? Ich glaube nicht, dass ich den nehmen würde, der ist ohne Tuning einfach nur hässlich. Dann schon eher einen alten Ford Mustang oder einen Lexus IS 200/300.

