Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

E-SPORTS, TAE KWON DO UND KOHL

SPIEL-TOURISMUS Zum Saufen nach Mallorca, zum ...äh... Baden nach Thailand und zum Spielen nach Korea? Der 4Kings-Clan hat drei Europäer in die Heimat des E-Sports und des Tae Kwon Do geschickt, um von den Meistern zu lernen. Was man den Spielern sicherlich verschwiegen hat: Das Nationalgericht Südkoreas ist Kim'chi. Dafür werden Kohl oder Rettich mit Chili, Knoblauch, Ingwer und anderen Gewürzen in Salzlake eingelegt und wochenlang in speziellen Tontöpfen vergoren. Ein koreanisches Sprichwort sagt: »Ein Mann kann ohne Frau leben, aber nicht ohne sein Kim'chi.« Wenn man sich von gegorenem Kohl ernährt, ist's kein Wunder, wenn Frauen Abstand halten.

OHNE HOLLAND FAHR'N WIR ZUR WM Das waren noch Zeiten, als man über Hollands Fußballkünste lästern konnte. Aber nun hat sich gezeigt, womit sich unsere Nachbarn in letzter Zeit beschäftigt haben: mit E-Sport. Unerwartet haben die Holländer die WCG Finals für sich entschieden. Deutschland schaffte es nur auf Platz vier des Medaillenspiegels. Aber immerhin hat sich Deutschland als Gastgebernation schon jetzt für die Fußball-WM 2006 qualifiziert. Das muss Holland erstmal nachmachen.

INHALT

Die Szene 172
Multiplayer-Hitliste 174
Ein Tag in... 175
LAN-Party-Report 176
Online-Ligen 178
ClanStars 180

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM DEZEMBER 2004

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.

Datum	PLZ/Ort	Name	Plätze	WEBLINK
03.12.2004 - 05.12.2004	47495 Rheinberg	Community Lan3	1536	J91
03.12.2004 - 05.12.2004	29221 Celle	Alpha Ochto	496	J92
03.12.2004 - 05.12.2004	01109 Dresden	Lanatix 6	80	K62
03.12.2004 - 05.12.2004	21244 Buchholz	C-MaxX VIII	440	K63
10.12.2004 - 14.12.2004	89520 Heidenheim-Oggenhausen	WinterGames 04	192	K65
10.12.2004 - 14.12.2004	76547 Sinzheim	ver-pLANt VII	220	J93
17.12.2004 - 19.12.2004	73457 Essingen	IN-LAN 3	200	K66
17.12.2004 - 19.12.2004	38386 Grasleben	funLAN	100	K67
17.12.2004 - 19.12.2004	85567 Grafing	Fragers-United LAN#1	300	K68
17.12.2004 - 19.12.2004	58644 Iserlohn	XSLan-17	450	K69
17.12.2004 - 19.12.2004	16798 Fürstenberg	Lan-4u # 16	250	K70
17.12.2004 - 19.12.2004	24537 Neumünster	Northern Convention	3150	J95
18.12.2004 - 19.12.2004	75328 Langenbrand	ORGA LAN #1	75	J96
27.12.2004 - 29.12.2004	63303 Dreieich	Dreieich-LAN 17	100	K71
27.12.2004 - 29.12.2004	16816 Neuruppin	Daddelmaniac OPR	50	K72
27.12.2004 - 29.12.2004	76227 Karlsruhe-Durlach	desire of pain #1	250	K73
27.12.2004 - 29.12.2004	84347 Pfarrkirchen	SteeL-Lan	220	K74
31.12.2004 - 02.01.2005	6231 Schlierbach	chAosLAN	100	K75
06.01.2005 - 08.01.2005	97070 Würzburg	Dom@in-LAN #6	100	K76
07.01.2005 - 09.01.2005	53520 Wershofen	sT-Lan 2	40	K77
07.01.2005 - 09.01.2005	73084 Salach	Stauferland-LAN	240	K78
07.01.2005 - 09.01.2005	92224 Amberg	Dredwerkz 0.99	117	K79
07.01.2005 - 09.01.2005	93155 Hemau	L@B 125-2005	125	K80
21.01.2005 - 23.01.2005	74523 Schwäbisch Hall	networX #3	240	K81
21.01.2005 - 23.01.2005	25704 Meldorf	Freaknet LANParty I	168	K82

WarCraft 3 - The Frozen Throne ist der Dauerbrenner der E-Sports-Szene. Sowohl in Europa, als auch in Asien.

STATEMENT: SK|DANI
...zum internationalen Spielertausch

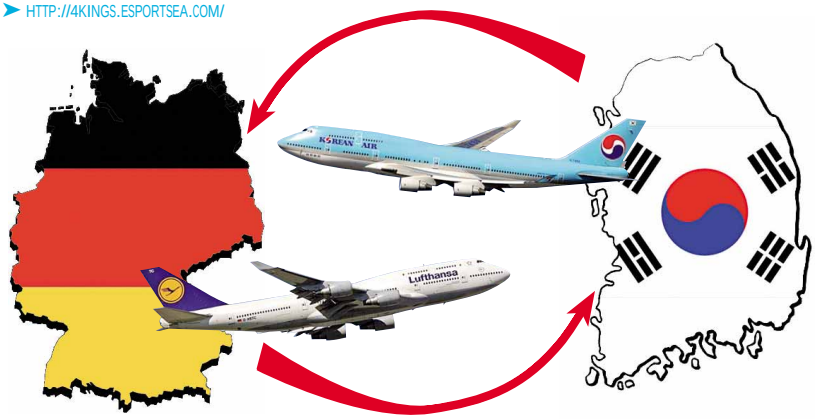
Wer heute die Zeitung durchblättert, findet im Sportteil regelmäßig Schlagzeilen à la »Beckham wechselt zu Real Madrid« oder »Ronaldinho jetzt in Barcelona«. Diese internationale Spieler-Landverschickung ist im Profi-Fußball seit Jahren üblich. Allmählich setzen solche Entwicklungen auch im E-Sport ein. Das war abzusehen, immerhin wird die Szene immer professioneller. Die größten Multigaming-Clans wie mTw oder SK Gaming unterhalten bereits nationale und internationale Squads, die rund um die Welt für ihren Verein auf Turniere gehen. Einer dieser internationalen Spieler ist der Schwede Jah Fredrik Johansson (*SK|MaDFroG*). Um zur Welt-Elite zu gehören, hat er sogar seine Ausbildung abgebrochen und ist nach Korea gezogen. Dort sitzen ohne Zweifel die absoluten E-Sports-Profis. Und wer in den höchsten Ligen wie WC3L oder ESL mithalten will, braucht Spieler, die ihr Handwerk verstehen. Denn mittlerweile ist aus dem Freizeit-Vergnügen für viele ein ernstzunehmender Beruf geworden: 150.000 Dollar Preisgeld bei der CPL World Tour, das ist schon kein Kinderkram mehr! Wen wundert's also, dass manch ein Spieler für Ruhm und Erfolg die Heimat verlässt? So gingen die 4Kings für das große Geld nach Korea, und Hwang Tae Min *(SK|Zacard)* will hierzulande europäische Ligen aufmischen. Es ist sicherlich nur noch eine Frage der Zeit, bis berühmte Spieler von ausländischen Clans regelrecht »eingekauft« werden. Der E-Sports-Szene wird das aber nicht schaden. Denn trotz aller Millionen-Verträge im Profi-Sport macht das Fußballgucken ja auch immer noch Spaß.

Deutsche WC3-Profis: demnächst Exportschlager?

GO EAST! AB NACH KOREA!

Korea gilt als das gelobte Land der E-Sportler: Computerspiele rangieren hier auf Platz fünf der beliebtesten Sportarten, Matches werden landesweit im Fernsehen übertragen, Profi-Spieler geben auf der Straße Autogramme und verdienen sechsstellige Jahresgehälter. Grund genug für Manuel »*Grubby*« Schenkhuizen, Sebastian »*FuRy*« Pesic and Ivica »*Zeus[19]*« vom 4Kings-Clan, für ein paar Monate in Korea zu leben, um da an **WarCraft 3**-Ligen teilzunehmen. Sponsor Intel zahlt für Unterkunft und Verpflegung; ATI, Steelpad sowie Sennheiser stellen die nötige Hardware. Die Spieler hoffen auf fette Preisgelder, und vielleicht ist ja auch der eine oder andere Langzeit-Vertrag drin. Am 1. Oktober traten die europäischen Profis dann zu ihrer ersten großen Herausforderung an: Das **WarCraft 3**-Team spielte, unterstützt von den Clan-Kollegen *ToD* und *FoV*, in einem Show-Match gegen eine koreanische Elite-Auswahl... und wurde mit 5:0 vernichtend geschlagen. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Jungs schnell an das hohe Spielniveau der Gastgeber anpassen können. Denn wenn der Erfolg der Spieler ausbleibt, geht's zurück nach Hause.

➤ HTTP://4KINGS.ESPORTSEA.COM/



GO WEST! AB NACH DEUTSCHLAND!

Bei aller Professionalität im koreanischen E-Sport scheint das in solchen Belangen eher rückständige Europa doch seinen Reiz zu haben: Der koreanische **WarCraft 3**-Profi Hwang Tae Min (*SK|Zacard*) verlässt seine Heimat und zieht nach Köln. Statt für SK-Korea wird er die nächsten Monate für das internationale SK-Team spielen und versuchen, sich für die ESL Pro Series zu qualifizieren. Für Unterkunft und Verpflegung des E-Sportlers sorgt ein zahlungskräftiger Sponsor – und zwar Intel, die gerade erst drei europäische 4Kings-Spieler nach Korea verfrachtet haben. Wäre es da nicht sinnvoller gewesen, wenn die Clans einfach die Spieler getauscht hätten?

➤ WWW.SK-GAMING.COM

ALIENGAMING WÄCHST

Letzten Monat tauchte mit AlienGaming ein neuer Clan in der E-Sports-Szene auf, zunächst allerdings nur mit einem dreiköpfigen **Doom 3**-Team. Mittlerweile sind die **Battlefield 1942**- und **Unreal Tournament 2004**-Squads des erfolgreichen Krawall-Clans zu den Außerirdischen abgewandert. Besonders die **UT**-Profis setzen einige Hoffnung in den Wechsel, wie Teamleader Jan »*Deka*« Grage verriet: »Da der Onslaught-Modus in Deutschland leider nicht viel Anklang gefunden hat, hoffen wir, dass wir Deutschland nun in internationalen Ligen würdig vertreten können. In Amerika spielen beispielsweise bis zu 11.000 Spieler gleichzeitig auf Onslaught-Servern!« Als viertes Team starten Sebastian »*Fry*« Weber und Jens »*Goose*« Marhoffer, die bislang mit Management und Organisation des Clans betraut waren, in die neue **Trackmania**-Saison. Und das mit Erfolg: Ende September belegten sie auf der Göttinger Zenith, einer LAN-Party mit 1.800 Teilnehmern, den zweiten und dritten Platz.

➤ WWW.ALIENGAMING.DE

ESL STOPPT FIFA-LIGEN

Seit dem 9. Oktober ist der »Matchmaker«-Service von EA Sports, mit dem Online-Spiele arrangiert werden, kostenpflichtig. Da auch **Fifa 2004** dieses System nutzt, hat die ESL alle Fifa-Ligen umgehend eingestellt. Dies schließt die 1on1-Ligen und Teamligen aller Länder in der ESL ein. Lediglich die ESL Pro Series wird zunächst fortgeführt, krankt aber bereits jetzt an vereinzelten Verbindungsschwierigkeiten. Online-Matches funktionieren in **Fifa 2004** zwar auch über eine direkte IP-Verbindung, allerdings ist diese Anschluss-Variante noch nicht ausgereift. Außerdem können bei einer Direktverbindung die Regeleinstellungen des Gegenspielers nicht überprüft werden – die ideale Gelegenheit für Cheater. Bislang können Spieler den Service ausschließlich mit Kreditkarte bezahlen, aber nur wenige Spieler nutzen diese Möglichkeit. Daran wird sich, nachdem mittlerweile **Fifa 2005** erhältlich ist, wohl auch nichts mehr ändern. Daher hat sich die ESL-Leitung entschlossen, die Ligen zu stoppen. FAB

Fifa-Foul: Der Matchmaker wird kostenpflichtig.

➤ WWW.ESL-EUROPE.NET

WETTBÜRO FÜR E-SPORT

Computerspielen wird für E-Sportler langsam aber sicher zu einer lohnenden Nebenbeschäftigung. Nun können auch absolute Computerspiel-Nieten am Erfolg der Profis teilhaben: Mit Bet OnlineGames ging nun die erste deutsche Plattform für E-Sports-Wetten online. Bislang befindet sich das System noch in der Beta-Phase, trotzdem kann schon fleißig gewettet werden. Allerdings nur mit Spielgeld. Registrierte Nutzer erhalten 200 virtuelle Euro, die sie auf die aktuellen Spiele der ESL Pro Series setzen. Bet OnlineGames berechnet dabei Tendenzen für jedes Spiel; tritt also ein Profi-Clan gegen einen Haufen Neulinge an, ist die Gewinnquote auf Seiten der Favoriten geringer als auf Seiten der Herausforderer. Nach der Beta-Phase erhalten die zehn Nutzer, die ihr Spielgeld am effektivsten mehren konnten, zehn »echte« Euro, die sie weiterhin für Wetten einsetzen können. Die Betaphase soll nach Angaben der Betreiber rund einen Monat dauern. Allerdings hat die Plattform bislang noch keine vorgeschriebene Spiellizenz, wird in Deutschland voraussichtlich auch keine erhalten und die Wetten über das Ausland abwickeln. Wir raten daher zur Vorsicht.

➤ WWW.BETOG.COM

DAS AUS FÜR HALF-LIFE SERVERTOOLS?

Seit Jahren setzen **Half-Life**-Administratoren »ClanMod« und »StatsMe« ein, um auf ihren Servern für Ordnung zu sorgen oder Spieler-Statistiken zu erstellen. United Admins, die Hersteller der beliebten Programme, haben nun die Arbeit an den Tools eingestellt. Mit dem Erscheinen von **Half-Life 2** und **Counterstrike: Source** wollen sich die Entwickler ganz auf Spiele der neuen Source-Engine konzentrieren. Der Support für die Programme soll allerdings bis auf weiteres noch aufrecht erhalten werden, solange sie mit den älteren Valve-Spielen funktionieren. Ob und wann es vergleichbare Tools für **Half-Life 2** geben wird, steht derzeit noch in den Sternen.

➤ WWW.UNITEDADMINS.COM

OSLOLAN 2004

Vom 30. September bis zum 3. Oktober fand in Oslo eine der größten LAN-Partys Norwegens statt. Dabei ging es nicht nur um Geld- und Sachpreise: In der Disziplin **Counterstrike** erhielt der Gewinner Gold. Und zwar nicht schnödes olympisches Gold, sondern einen kiloschweren Barren im Wert von rund 12.000 Euro. Den gewann schließlich das Team SpiXel aus Schweden. Wie sie den Schatz durch die Metalldetektoren des Flughafens bekommen haben, ist allerdings nicht bekannt.

OsloLAN 2004: Nicht alle E-Sportler sind durchtrainiert.

MULTIPLAYER-CHARTS

Bei den **Actionspielen** zählen wir die weltweiten Unique Players (also individuelle Nicks) der vergangenen 31 Tage. Für die **Strategie-Liste** ermitteln wir am Stichtag (aktuell: 13. Oktober) die höchste Zahl gleichzeitig aktiver Spieler. Bei den **Sportspielen** zählen wir die Ranglisten führender Spieler aus.

ACTION-SPIELE

1 COUNTERSTRIKE — SPIELER 9.244.800*
VERSION 1.6 (Steam) | GESPIELT SEIT 1999 | GS-WERTUNG 79
INFO Seit Jahren das beliebteste Multiplayer-Spiel weltweit. Valve möchte das Programm mit Half-Life 2 durch Counterstrike Source ersetzen. Die Community ist bislang allerdings skeptisch....

2 CALL OF DUTY — SPIELER 2.347.611*
VERSION 1.4 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 80
INFO Der Multiplayer-Modus von Call of Duty war zu Beginn arg bugverseucht. Doch dank eifriger Patch-Arbeiten von Infinty Ward und Punk-Buster können sich Spieler nun keine unfairen Vorteile mehr verschaffen.

3 MOH: ALLIED ASSAULT — SPIELER 1.127.704*
VERSION 215 | GESPIELT SEIT 2002 | GS-WERTUNG 78
INFO Der Multiplayer-Modus von Medal of Honor: Allied Assault funktioniert ähnlich wie der von Call of Duty. Objektbasierte Einsätze wie Bombenentschärfung sorgen für Spannung.

4 ENEMY TERRITORY — SPIELER 1.109.173*
VERSION 1.02 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG -
INFO Klassenbasierter WW2-Shooter. Sie können ganze Kampagnen online bestreiten und im Rang aufsteigen. Wird in den USA sehr viel gespielt. Ursprüngliche als Erweiterung für Return to Castle Wolfenstein geplant.

5 BATTLEFIELD 1942 — SPIELER 1.069.238*
VERSION 1.6 | GESPIELT SEIT 2002 | GS-WERTUNG 90
INFO Schärfster Verfolger von Counterstrike im Clan-Shooter-Business. Jedes große Team hat mittlerweile ein BF 1942-Squad. Verzeichnet immer mehr Anhänger — trotz des Nachfolgers Battlefield Vietnam.

6 SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.) — SPIELER 954.110*
VERSION 1.03 | GESPIELT SEIT 2002 | GS-WERTUNG -
INFO Spielt sich ähnlich wie Counterstrike, statt Geiseln müssen Sie Koffer retten. Sehr hoher Splatter-Faktor. Die deutsche Version ist allerdings entschärft. Wird vor allem in den USA gespielt.

7 INDIZIERTES SPIEL — SPIELER 826.738*
VERSION 1.36 | GESPIELT SEIT 1999 | GS-WERTUNG -
INFO Mit dem letzten Patch wurde das Anti-Cheat-Programm Punk-Buster ins Spiel integriert und ist jetzt auf den meisten Servern Pflicht. Seitdem verzeichnet der Ego-Shooter wieder vermehrten Zulauf.

8 HALF-LIFE — SPIELER 799.021*
VERSION 1.5 | GESPIELT SEIT 1998 | GS-WERTUNG -
INFO Das Deathmatch von Half-Life gehört noch immer zu den besten des Genres. Waffen-Balance, Kartendesign und guter Netzcode sorgen für Dauerspaß. Nach zig Patches nahezu bugfrei.

9 DAY OF DEFEAT — SPIELER 632.290*
VERSION 1.3 | GESPIELT SEIT 2000 | GS-WERTUNG -
INFO Die ursprüngliche WW2-Mod von Half-Life 2 wurde im Laufe der Zeit nicht nur spielerisch, sondern auch optisch besser. Mit Patch 1.3 sind jedoch einige Waffen ungenauer geworden.

10 UT 2004 — SPIELER 479.662*
VERSION 3236 | GESPIELT SEIT 2004 | GS-WERTUNG 91
INFO Trotz der Auflösung einiger professioneller UT-Squads scheint der Titel in der Multiplayer-Community nach wie vor beliebt zu sein. UT 2004 hat in diesem Monat jedoch einen Platz verloren.

STRATEGIE-SPIELE

1 STARCRAFT: BROODWAR — SPIELER 43.914**
VERSION 1.11b | GESPIELT SEIT 1998 | GS-WERTUNG -
INFO Trotz der Jahre auf dem Buckel versorgt Blizzard das Programm auch heute noch mit Patches, um die minimalen Bugs zu beheben. Die Rassenbalance ist unerreicht. In Asien die beliebteste Echtzeit-Strategie.

2 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE — SPIELER 27.430**
VERSION 1.17 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 93
INFO Mit den letzten beiden Patches wurden die Rassen und neutralen Einheiten besser ausbalanciert. Trotz internationaler Traumwertungen nur Platz 2 hinter dem älteren Weltraumbruder StarCraft.

3 AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS — SPIELER 1.247**
VERSION 1.0c | GESPIELT SEIT 1999 | GS-WERTUNG -
INFO Immer noch das beliebteste unter den historischen Echtzeit-Strategiespielen. Zwar wird von den Designern kein Bugfixing mehr betrieben, das stört die Community aber dank des ausgereiften Codes nicht.

4 AGE OF MYTHOLOGY: TITANS — SPIELER 858**
VERSION 1.10 | GESPIELT SEIT 2002 | GS-WERTUNG 87
INFO Das Programm hat längst nicht den Status seines indirekten Vorgängers Age of Empires 2. Mit dem letzten Patch wurde eine weitere Einzelspieler-Kampagne hinzugefügt.

5 C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL — SPIELER 312**
VERSION 1.02 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 90
INFO Die letzten beiden Patches haben neben ein paar kleineren Bugs lediglich die immer noch exzellente Grafik verbessert.

SPORT-SPIELE

1 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND — FAHRER 5.875***
VERSION 1.4.0 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 82
INFO Mit dem aktuellen Patch wurde das Problem des schwarzen Bildschirms bei bestimmten Grafik-Einstellungen behoben. NfS: Underground ist das einzige PC-Rennspiel, das in den WCG gefahren wird.

2 LIVE FOR SPEED — FAHRER 1.709***
VERSION S 1G | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 76
INFO Ursprünglich war's ein Fanprojekt, längst hat sich der Titel zu einem der beliebtesten Rennspiele gemausert. Da wir mittlerweile die Fahrer auszählen können, landet LFS auf Platz 2.

3 FIFA 2004 — SPIELER 518***
VERSION 1.0 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 86
INFO Die Fans versorgen das Spiel dank des erstklassigen Editors immer wieder mit neuen Sounds, Trikots und Spielerdaten. Fifa 2004 ist das beliebteste PC-Fußballspiel und wird entsprechend auch in Ligen gespielt.

4 NASCAR RACING 2003 — FAHRER 262***
VERSION 1.2.0.1 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG -
INFO Unter Fans simulationslastiger Rennspiele steht Nascar Racing 2003 ganz oben. Wird besonders in den USA gespielt. Entwickler Papyrus hat den Support leider eingestellt, dennoch läuft das Spiel auf Hochtouren.

5 NHL 2004 — TEAMS 202***
VERSION 1.02 | GESPIELT SEIT 2003 | GS-WERTUNG 92
INFO Das letzte Mal wurde der EA-Titel im Dezember 2003 gepatcht. Nachteil des Spiels: Es gibt keine Lobby, in der man Partien sofort starten kann.

* Quelle: www.csports.net. Daten vom 13. Oktober 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, http://escors.racesimcentral.com, http://lfs.racesimcentral.com

EIN TAG IN ...
STAR WARS GALAXIES

Yez Ke'Ral und sein Wookie-Kumpel Cybe machen einen Jagdausflug nach Naboo. Und kriegen dabei von flabberohrigen Gungans auf die Nase.

Yez Ke'Ral
Novice Marksman: Schlägt sich als Scout und Schütze auf Tatooine herum und träumt davon, irgendwann mal der Rebellion beizutreten.

Cybe und ich, Yez, haben uns seit unserer Ankunft in **Star Wars Galaxies** auf Tatooine ziemlich gut eingerichtet. Bereiteten uns zu Beginn unserer Karriere Angriffe krötenähnlicher, hundsgroßer Worrts tatsächlich noch Probleme, erledigen wir nun auch Missionen, in denen wir Räuberbanden, Sklavenhändlern oder Jabbas Schergen den Garaus machen müssen, ohne größere Anstrengungen. Das macht übermütig. Und so beschlossen wir, die Wüsten von Tatooine für einen lukrativen Ausflug nach Naboo zu verlassen.

Alles grün!

Wir reisten zu dritt, denn inzwischen hatte sich uns ein weiterer Haudegen angeschlossen. Praktisch zudem: Er kannte einen guten und preiswerten Waffenhändler auf Naboo.

Naboo ist atemberaubend. Vor allem Cybe war beeindruckt, er war noch nie von Tatooine weg. Aber auch ich stand erst einmal mit offenem Mund da, als wir aus dem Starport traten. Die Stadt Theed ist riesig und von einem breiten Fluss durchkreuzt. Venezianisch anmutende palastartige Häuser rahmen große Plätze ein. Und die breiten Straßen sind ideal für flinke Swoop Bikes und Landspeeder. Aber wir sind ja zum Jagen gekommen. Also suchten wir uns ein Missionsterminal und zogen uns wahllos ein paar Aufträge, die in derselben Richtung lagen. Wir konnten die Schwierigkeit ohnehin nicht einschätzen, denn weder die Fauna noch die Bevölkerung Naboos waren uns bekannt.

Das geriet uns denn auch zum Verhängnis. Die hohen, sattgrünen Graswiesen, klaren Flüsse mit Wasserfällen und kleinen Wäldchen lenkten uns so ab, dass wir unversehens in einen Außenposten von Gungans rauschten.

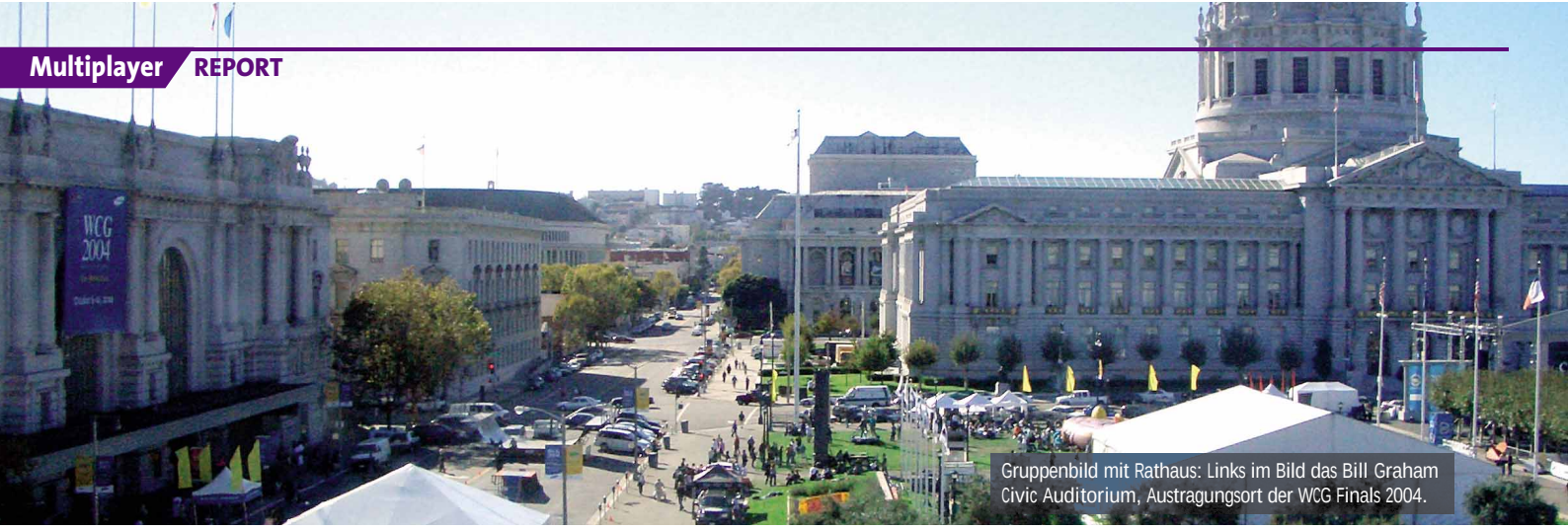
Wookies mögen keine Gungans

Die Verwirrung war perfekt. Keiner wusste genau, wie eigentlich die Mission aussah und wo oder wer das Ziel war. Flabberohrige Gungans mit Siebziger-Jahre-Hosen latschten plappernd um uns herum und versperrten ständig die Sicht. Das war zu viel für Cybes Nerven: Der Wookie langte zwei-, dreimal ordentlich hin und tötete kurzerhand den ihm am nächsten stehenden Gungan mit bloßen Fäusten. Das änderte das Verhalten der anderen Gungans dramatisch, denn die begannen nun, uns zu beschießen. Da die Reaktion auf einen Angriff natürlich ein Gegenangriff ist, gab es eine böse Klopperei, die mit etwa einem Dutzend toter Gungans und drei gesundheitlich ziemlich mitgenommenen Jagdfreunden endete. Wir bauten schnell ein Camp auf, um uns wieder zu erholen, und gaben nach kurzer Beratung die restlichen Missionen auf: Naboo erschien uns plötzlich sehr fremd. Nach einem Besuch beim Waffenhändler reisten wir zurück nach Tatooine. Das Wüstenloch ist zwar tiefste Provinz, aber irgendwie doch unsere Heimat. *Jens Scholz /* PET

In Theed, der riesigen Hauptstadt Naboos, sind Marksman Yez und Wookie Cybe zunächst per pedes unterwegs, um nichts von der fantastischen Architektur zu versäumen.

Auf dem Speeder erforscht und bestaunt Yez die berauschende Natur des Planeten Naboo.

Weitere Abenteuer von Jens »Yez« Scholz (37) lesen Sie auf der Website http://galaxies.twoday.net.



Gruppenbild mit Rathaus: Links im Bild das Bill Graham Civic Auditorium, Austragungsort der WCG Finals 2004.

When you're fraggin' in San Francisco

WCG 2004 FINALS

Zum ersten Mal nicht in Korea: Die fünften Finals der World Cyber Games fanden 2004 in San Francisco statt. Unser US-Korrespondent Roland Austinat stürzte sich ins Getümmel.

Einen zentraleren Ort für die **WCG-Finals** hätte das Organisationskomitee nicht finden können: Das Bill Graham Public Auditorium liegt genau zwischen dem Rathaus und der modernen Stadtbücherei. Wo sonst Madonna oder Celine Dion singen, trafen sich vier Tage lang die maximal 25 Mann starken E-Sports-Nationalmannschaften aus 62 Ländern, um die Weltmeister in sechs PC- und zwei Xbox-Titeln zu ermitteln. Und um Preisgelder von rund 400.000 Dollar und viele Sachpreise mit nach Hause zu nehmen. 2003 stand Deutschland mit zwei Gold- und zwei Silbermedaillen an der Spitze der Nationenwertungen – an diesen Erfolg wollte das Team um Teamchef Josh Vögeding in diesem Jahr anknüpfen.

Die Stunde der Entscheidung: Auf großen Leinwänden verfolgen die insgesamt rund 30.000 Zuschauer das Geschehen.

Der deutsche Teamchef Josh Vögeding und ein Teil seiner Mannschaft im Interview mit dem amerikanischen Fernsehen.

Drei Freunde

Drei deutsche Fußballer wollten in **FIFA 2004** dem Vorjahresergebnis (Gold und Silber) nacheifern – doch im Viertelfinale war für den bislang ungeschlagenen Alex Holzhammer (*[pG]gamerno1_de*) Endstation. Denn: Sieger ist nach WCG-Reglement, wer die bessere Tordifferenz nach zwei Spielen vorweisen kann. Im ersten Spiel gegen den Brasilianer Bruno Carrico lief alles gut, im zweiten schoss Carrico jedoch ein Tor nach dem anderen. In einem emotionalen Moment löste sich Alex' Gamepad-Kabel aus dem PC, was zum Spielabbruch führte. Bruno wollte es sehr sportsmännisch wieder aufnehmen, wurde aber von Trainer und Mannschaft dazu überredet, den regelkonformen Sieg mit einem Tor Vorsprung zu wählen. Im Halbfinale traf Carrico auf Stefan Bromund (*aL_BroDo*), doch auch dieser unterlag dem Ballkünstler: »Im ersten Spiel habe ich nichts auf die Reihe bekommen, im zweiten dann mit anderer Taktik nur knapp mit 3:2 verloren – da hat mir das Glück gefehlt«, meinte Stefan. Sein Teamkollege Daniel Rasche (*aL_smeyer*), ebenfalls Halbfinalist: »Mein koreanischer Gegner war einfach besser – ich kam nicht an ihm vorbei. Ich muss seine große Leistung anerkennen und schätze, er wird auch Weltmeister werden.« Korrekte Vorhersage! Das Spiel um den dritten Platz wurde ein wahres Freundschaftsspiel: »Wir teilen uns das Preisgeld und wollen den Zuschauern ein schönes Spiel liefern«, erklärte Stefan Bromund. Den Scheck über 5.000 Dollar nahm dann tags drauf Daniel Rasche in Empfang, Stefan holte die Sachpreise im Wert von 1.000 Dollar ab.

Feuer frei!

Drei Shooter-Wettkämpfe lockten mit Medaillen. In **Halo** auf Xbox belegte Newcomer Sebastian Droschak (*TPshAnkey*) einen hervorragenden vierten Platz (Prämie: 1.000 Dollar Sachpreise) gegen harte Konkurrenz aus den USA und Kanada. Bei **Counterstrike: Condition Zero** lief es nicht so gut: Wie 2003 Team ocr verloren Team ALTERNATE-aTTaX die erste Begegnung der Endrunde – gegen ein überraschend starkes, scheinbar aus dem Nichts aufgetauchtes Team aus Korea. Lichtblicke waren die **Unreal Tournament 2004**-Viertelfinals mit deutscher Beteiligung, die »leider« zu einem deutsch-deutschen Halbfinale führten, in dem Maurice Engelhardt (*mouz|burnie*, siehe auch ClanStars-Artikel auf Seite 180) Christian Hoeck (*GitzZz*) besiegte. Christian verlor im Spiel um Platz drei gegen den Ukrainer Roman Verenkodie,

gewann jedoch Sachpreise im Wert von 1.000 Dollar. Maurice unterlag im Endspiel dem Niederländer Laurens Pluymaekers, freute sich dennoch über die mit 10.000 Dollar dotierte Silbermedaille.

Taktischer Rückzug

Blizzards Echtzeit-Epen sind in Korea populärer als überall sonst auf der Welt – Gold und Silber in **StarCraft: Brood War** sind der Lohn. Dennis Fleischmann (*mehthos[pG]*) scheiterte in der Vorrunde, Christoph Semke (*(ToT)Mondragon*) und der fieberkranke Fredrik Keitel (*[pG]FiseYe_de*), Vizeweltmeister von 2003, kamen über die Runde der besten 16 nicht hinaus. In **Warcraft 3: Frozen Throne** schied Eva Cihan Denli (*Eve[xD]_de*) in der Vorrunde aus, Dennis Schneider (*mous|HasuObs*) erreichte die Runde der besten 32, Daniel Holthuis (*SK|Miou*) musste im Viertelfinale gegen den koreanischen Übergegner und späteren Silbermedaillengewinner Hwang Tae-Min die Waffen strecken.

Wer bremst, verliert!

In **Project Gotham Racing 2**, dem zweiten Xbox-Titel, ging Marc Jahn (*scorpionmj*) an den Start – und verpasste leider sehr knapp als Dritter seiner Gruppe die Endrundenqualifikation. In der PC-Abteilung sah es mit **Need for Speed Underground** deutlich besser aus. Sowohl Niklas Timmermann (*[pG]Sliver*) als auch Bastian Riebold (*[pG]BusterOne*) erreichten das Viertelfinale. Während jedoch Bastian durch Myung Chun Yoo aus Korea mit einigen Ramm-Attacken aus dem Rennen geworfen wurde, konnte sich Niklas gegen die Brasilianer Diogo Fressato und im Halbfinale gegen Andre Luiz Coliado de Macedo durchsetzen. Im Finale wartete dann Bastians Nemesis Yoo auf seine Abreibung: »Er war schwächer als mein Halbfinalgegner«, analysierte Niklas, »und hat oft versucht, mich herankommen zu lassen und dann abzuschießen. Doch da habe ich den Spieß umgedreht und ihn dabei erwischt – und das war's dann.« Niklas' Lohn: die Goldmedaille und 25.000 Dollar – vor Steuern. »Heute Abend wird gefeiert!« raunte ihm ein Teamkollege zu. Niklas trocken: »Heute Abend wird geschlafen, ich bin todmüde.«

Rahmenprogramm

Wer als Zuschauer bei strahlendem Sonnenschein nicht mehr in der düsteren Halle sitzen und den Radioübertragungen der einzelnen Turniere lauschen wollte, brauchte nur aus der Halle zu treten: Auf der Showbühne lief ein ständiges Musikprogramm mit Funk, Rap, Gospelchören und Rock. Ein Kletterturm, eine Art Hochseil und andere Attraktionen luden zum Ausgleichssport ein. X-Games-Biker und -Boarder führten Tricks an Rampen und in einer Half-Pipe vor, während Hersteller wie Creative, nVidia, Vivendi Universal Games und Ubisoft ihre neueste Hard- und Software präsentierten. Wer seinen eigenen PC mitbrachte, konnte sich mit anderen Spielern messen. Und dann gab es am ersten Tag noch eine Designer-Konferenz zum Thema »Next Generation of Multiplatform Gaming« mit prominenten Entwicklern wie Bill Roper (**WarCraft**, **Diablo**), David Jones (**Lemmings**, **GTA**), MarkTerrano (**Age of Empires**) und Tim Train (**Alpha Centauri**, **Rise of Nations**). Und das bizarre »Demonstration Game« **Pangya**, eine Mischung aus Golf, Baseball und Cricket. Und, und, und ...

DER MEDAILLENSPIEGEL

Platz	Land	CSCZ	FIFA	NfSU	SCBW	UT	WC3FT	Halo	PGR2
1	NL					G	G		G,B
2	ROK	B	G	S	G,S		S		
3	USA	G						G,B	
4	D		B	G		S			
5	BR		S	B					
6	A								S
6	CDN							S	
6	DK	S							
9	BG				B				
9	F						B		
9	UA					B			

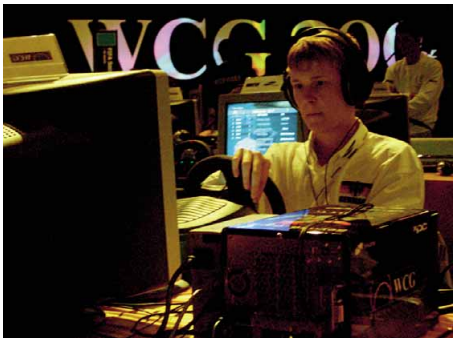
Dabei sein ist alles!

Starke Koreaner hin, Nationensieger Holland her – der deutsche Teamgeist ließ sich durch nichts erschüttern. »Alle Spieler, egal ob PCler oder unsere Konsolenjunkies, sind als eine Mannschaft aufgetreten, haben sich motiviert, miteinander gesprochen und zusammen gefeiert – allein das war es schon wert, an diesem Turnier teilgenommen zu haben«, begeisterte sich Josh Vögeding. RA

Sie zogen aus, Ruhm und Ehre zu erlangen: die Nationalmannschaft vor dem Flug in die USA.

Stefan Bromund (*aL_BroDo*) spielt sich ins FIFA-2004-Halbfinale.

In einer Nebenhalle der Veranstaltung stellen Hard- und Software-Hersteller ihre Produkte aus.



NFSU: Niklas Timmermanns ([pG]Sliver) Halbfinale war schwerer als sein letztes Rennen.

Während der WCG-Abschlussfeier wurde das FIFA-Finale live übertragen und brillant kommentiert.

Halbzeit

DEUTSCHE E-SPORT-LIGEN

Der Höhepunkt rückt näher. Ende November stehen die 64 Teilnehmer des achten Clanturniers vom 3. bis 5. Dezember fest.

Nach sieben Spieltagen in der GameStar Clanliga zeigen sich erste Tendenzen. Zahlreiche Favoriten stehen verlustpunktfrei an der Tabellenspitze. Dahinter kämpft ein breites Mittelfeld um den Anschluss an die oberen Tabellenregionen. Nur wer sich keinen Ausrutscher erlaubt, kann sich Hoffnungen auf die Qualifikation machen. FM

STAMMKNEIPE CS 5ON5

Platz	Clanname
1	Imperial German Forces
2	uLceRo team aXion
3	CORE-Headquarter
4	Dare Devils Clan
5	eSp4all The Clowns
6	Der goldene Schuss

STAMMKNEIPE WARCRAFT 3

Platz	Clanname
1	Team²reGain
2	Project Warcraft
3	Artificial Raging Terzetto
4	Kolix
5	Team aNNoYeD!
6	Lieber saufend Daddeln

ESL CS-MR15 AMATEUR SERIES – DE

Platz	Clanname
1	sharKz
2	lanfan.cs
3	GSG-9' duckz by DigitalLabs.de
4	BHK by tos24.de
5	Osnabrueck eSports - AMNESiE
6	Stofftiere Online

ESL CS-MR15 AMATEUR SERIES – EU

Platz	Clanname
1	mYmoG.e2p0rTs.int
2	SUPERSTARS 'n' GODS
3	Divide Et impera
4	onfire.dreaminG INT
5	Osnabrueck eSports - AMNESiE
6	un-named and friends

ESL BATTLEFIELD 1942 – 8ON8-LADDER

Platz	Clanname
1	gLobe.Battlefield
2	Arcor.bf.Monsterserver
3	AlienGaming.BF1942
4	teamsf.bf42
5	mousesports.Revoltec
6	eQuinox.bf

NGL CS 5ON5

Platz	Clanname
1	a-Losers.MSI
2	The art of electronic sports
3	pro-Gaming
4	Team64 AMD
5	eL vista
6	Eala Freya Fresena ist KULT

NGL WARCRAFT 1ON1

Platz	Clanname
1	SK.Miou
2	mTw-Tak3r
3	ArT-eRa
4	EvE@DkH.Mystify
5	mouz.dArk
6	oSSi

NGL BATTLEFIELD 1942 8ON8

Platz	Clanname
1	Team dignitas
2	AllemaLachen
3	Deutschlands kranke Horde - Mystify
4	eQuinox.bf & Friends
5	trust no one
6	[wt]

GAMESTAR-LIGA CS 5ON5 GRUPPE A

Platz	Clanname
1	#pro-gaming.de
2	mousesports.Levicom.GeForce
3	a-Losers.MSI CS
4	esports-world.net
5	Deutschlands kranke Horde.cs
6	h2oCrew

GAMESTAR-LIGA CS 5ON5 GRUPPE B

Platz	Clanname
1	SK-Gaming
2	Team64 AMD
3	frantiC
4	sharKz
5	Eala Freya Fresena ist KULT
6	mTw

GAMESTAR-LIGA BF 1942 GRUPPE A

Platz	Clanname
1	Team Dignitas
2	mouz.Revoltec
3	Justgamers.Keyweb
4	We [KILL] All - 4.eSports
5	ASSI
6	esports-World

GAMESTAR-LIGA BF 1942 GRUPPE B

Platz	Clanname
1	eQuinox
2	Brainbug
3	team Special Forces
4	Krawall Clan
5	Legio-Phoenix
6	militares feroces gladiatores

GAMESTAR-LIGA WARCRAFT 3

Platz	Clanname
1	DkH.Wc3
2	Baumkopf&Holzfaust
3	hUeBsChS]
4	mousesports Warcraft 3
5	sharKz.wc3
6	InPaNiC

GAMESTAR-LIGA TAC OPS GRUPPE A

Platz	Clanname
1	Team Royalty
2	xplosionZ
3	xforce
4	Arcor
5	BB Clan
6	Old Bastards Clan

ClanStars

UNREAL TOURNAMENT 2004

Maurice Engelhardt (hier im WCG-Halbfinale) spielt daheim auf einem AMD 3200 XP mit 768 MByte RAM und einer ATI Radeon X800 in einem Shuttle-Gehäuse mit Razor-Diamondback-Maus.

STECKBRIEF MOUZ|BURNIE

NAME: Maurice Engelhardt
ALTER: 20
SPIELT FÜR: mousesports (www.mousesports.com)
ERSTES (TURNIER-)SPIEL: StarCraft, Counterstrike
LIEBLINGSSPIEL: Civilization 3
LIEBLINGSKARTE: dm_rankin
LIEBLINGSWAFFE: ASMD Shock Rifle

WERDEGANG

2001	Gamers Associated
2001	Deutschlands kranke Horde
2002	Schroet Kommando
2003	Serious-Intention
2004 bis jetzt	mousesports

CLANSTAR-TIPP ZU UNREAL TOURNAMENT 2004

Defensives Spielen und die Wahl der richtigen Waffe sind bei Unreal Tournament 2004 entscheidend. Maurice bevorzugt die ASMD Shock Rifle und betont, wie wichtig es ist, dem Gegner diese Waffe wegzuschnappen beziehungsweise ihn gar nicht erst drankommen zu lassen.

»Defensives Spielen ist der Weg zum Erfolg.«

GameStar Dein aktuellster und größter Erfolg ist der Vizeweltmeistertitel in Unreal Tournament 2004 bei den WCG-Finals in San Francisco – herzlichen Glückwunsch! Hast du schon eine Idee, was du mit der stattlichen Siegprämie von 10.000 Dollar anstellen wirst?
MAURICE ENGELHARDT Die kommt zu meinen bisherigen Preisgeldern auf ein Sparkonto. Als Zivi wohne ich noch zu Hause und habe gerade keine großen Ausgaben. Danach will ich Physik studieren, da kann ich das Geld gut gebrauchen.

»Ein Spieler aus Kasachstan kann von 10.000 Dollar Preisgeld zehn Jahre lang leben.«

GameStar Kann man als professioneller Computerspieler in naher Zukunft von den Turniergewinnen leben?
MAURICE ENGELHARDT Ich habe es bisher als willkommenen Nebenverdienst angesehen. Anders als bei WarCraft, StarCraft und anderen Strategietiteln, die in Korea teilweise Millionen einbringen, leben von Ego-Shootern bisher nur wenige Spieler. Aber im nächsten Jahr startet die Cyberathlete Professional League World Tour mit einem Turnier pro Monat, bei dem sogar der Siebtplatzierte noch 4.000 Dollar im Monat bekommt – da sieht das schon ganz anders aus. Wenn das professionelle Spielen zukünftig wirklich so hohe Prämien bringt, würde ich das möglicherweise noch zwei, drei Jahre lang machen. Man darf aber auch nicht vergessen: In anderen Ländern sind 5.000 Dollar drei Jahresgehälter. Ich habe mich neulich mit einem Spieler aus Kasachstan unterhalten, der bei den World Cyber Games vor zwei Jahren 10.000 Dollar gewonnen hat – davon kann der zehn Jahre lang leben.

GameStar Wie sieht es in Sachen Konkurrenz aus? Da wachsen doch wie im klassischen Sport sehr viele neue und »hungrige« Talente nach, oder?
MAURICE ENGELHARDT Wenn die Motivation, die Lust zu Spielen und der Spaß am der Herausforderung stimmen, kann man sich bestimmt sehr lange an der Spitze halten. Doch wenn die Preisgelder steigen, lockt das natürlich immer mehr Spieler an. Damit steigt dann auch die Zahl der ernstzunehmenden Konkurrenten.

GameStar Wie lange trainierst du im Schnitt pro Tag Unreal Tournament?
MAURICE ENGELHARDT Das ist unterschiedlich. Vor den Finals waren es ungefähr dreieinhalb Stunden pro Tag – damit liege ich eher im Mittelfeld. Wenn ich öfter auf Turnieren spielen müsste, würde ich sicher auch intensiver trainieren (lacht).

GameStar Was machst du unmittelbar vor einem wichtigen Spiel?
MAURICE ENGELHARDT Hmm, ich bin Nichtraucher , die klassische Antistress-Zigarette fällt bei mir also aus. Ich versuche, vor einem Spiel nicht zuviel koffeinhaltige Getränke zu trinken, aber ein bestimmtes Vorbereitungs-Ritual habe ich eigentlich nicht.

GameStar Man darf dich also auch noch gefahrlos ansprechen?
MAURICE ENGELHARDT Klar, sicher (lacht)!

GameStar Hast du einen Tipp für alle Unreal Tournament- und Turnierspieler?
MAURICE ENGELHARDT Ganz wichtig ist, dass man defensiv spielt. Das ist der Weg zum Erfolg. Der Basketball-Spruch »Offense gewinnt Spiele, Defense gewinnt Meisterschaften« gilt auch für E-Sport. RA