



Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

MULTIPLAYER

BOMBENSTIMMUNG SCHON BEI DER EINREISE Die Finals der World Cyber Games 2004, die dieses Jahr in San Francisco ausgetragen werden, sind so etwas wie die Olympischen Spiele des E-Sport. Hier kommen Profis aus aller Welt zusammen, um friedlich gegeneinander anzutreten. Egal, ob man gewinnt oder verliert: Dabei sein ist alles. Leider sehen US-Einwanderungsbehörden das anders: Mehrere Spieler aus islamischen oder kommunistischen Ländern durften nicht einreisen. Aber immerhin wurden nicht nur bombenlegende Counterstriker, sondern auch Fifa-Kicker ausgeschlossen...

SPIELEND STUDIEREN Wie oft müssen sich junge Leute von ihren quengeligen Verwandten so etwas anhören: »Häng nicht immer vorm Computer rum! Mach mal was Anständiges, damit was aus Dir wird!« Manch einer kann vielleicht demnächst lässig erwidern: »Psst, ich lerne!« Denn ab Oktober können Sie im österreichischen Krems E-Sport studieren. Zulassungsvoraussetzung ist allerdings ein abgeschlossenes Studium oder einschlägige Berufserfahrung. Frischgebackene Abiturienten können also nicht behaupten, sie würden sich mit Ego-Shootern auf ein Studium vorbereiten.

INHALT

Die Szene	164
Multiplayer - Hitliste	166
LAN - Party - Report	167
Ein Tag in...	168
Online - Ligen	170
ClanStars	172

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM NOVEMBER 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
05.11.2004 - 07.11.2004	73527 Täferrot	LANSIN(N) 7	172	H40
05.11.2004 - 07.11.2004	36289 Friedewald	ThunderNight IV	160	H41
05.11.2004 - 07.11.2004	85609 München	Fiestalan 2	330	J73
05.11.2004 - 07.11.2004	95111 Rehau	Hellbound II	300	J74
05.11.2004 - 07.11.2004	34513 Waldeck	BT-R-LAN #7	272	J75
05.11.2004 - 07.11.2004	63897 Miltenberg	Strikerlan	250	J76
05.11.2004 - 07.11.2004	21220 Sevetal	MultiMadness 25	276	J77
05.11.2004 - 07.11.2004	27472 Cuxhaven	Sturmnacht 9	100	J78
05.11.2004 - 07.11.2004	72406 Bisingen	Pindorello II	200	J79
06.11.2004 - 07.11.2004	53894 Mechernich	NETO-LAN	72	J80
12.11.2004 - 13.11.2004	59494 Soest	Nuke'em I	40	J81
12.11.2004 - 14.11.2004	99087 Erfurt	Fraxzone 2	40	J82
12.11.2004 - 14.11.2004	56133 Fachbach	LeISuRe Revolutions	100	J83
12.11.2004 - 14.11.2004	85098 Großmehring	THORNE XXL	312	J84
19.11.2004 - 21.11.2004	59955 Winterberg-Silbach	DECAY LAN IX	208	J85
26.11.2004 - 28.11.2004	72119 Ammerbuch	NK IV	144	J86
26.11.2004 - 28.11.2004	58706 Drolshagen	ThE-CrYpT-LaN XII	80	J87
26.11.2004 - 28.11.2004	50679 Köln	Terminal Eleven	222	J88
26.11.2004 - 28.11.2004	73085 Boll	Network-X 16	120	J89
27.11.2004 - 28.11.2004	52379 Langerwehe	Gunsnbits NO 29	230	J90
03.12.2004 - 05.12.2004	47495 Rheinberg	Community Lan3	1536	J91
03.12.2004 - 05.12.2004	29221 Celle	Alpha Ochto	496	J92
10.12.2004 - 14.12.2004	76547 Sinzheim	ver-pLANt VII	220	J94
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



MULTIPLAYER SZENE



Zuerst heiß ersehnt, dann doch verschmäht: der Onslaught-Modus von Unreal Tournament 2004.

STATEMENT: SK GAMING ...zum Spielerschwind bei UT 2004

An Unreal Tournament und Unreal Tournament 2003 ging für E-Sportler kein Weg vorbei. Dieses Jahr erschien endlich der heiß erwartete Nachfolger UT 2004. Hals über Kopf wechselte die Szene geschlossen zu Epics neuem Sprössling. Und in der Tat schien die Frischzellenkur geholfen zu haben: Der Onslaught-Modus mit seinen Fahr- und Flugzeugen wirkte viel versprechend. Unreal Tournament schien einen spielerischen Vorteil der Battlefield-Reihe ausgeglichen zu haben.

Bei den ersten UT2004-Events wurde dann auch fast ausschließlich Onslaught gespielt. Das war allerdings eher die Idee der Veranstalter und weniger der Wunsch der Spieler. Auf so manchen LANs änderten die Administratoren ihre Server wegen starker Proteste der E-Sportler zum beliebten und altbewährten Deathmatch-Modus. Da machte sich dann die erste Ernüchterung breit. Denn so groß sind die Unterschiede von UT 2004 zu den Vorgängerspielen dann doch nicht.

UT 2004 sieht zwar besser aus als die Vorgänger und behebt einige Macken, bleibt vom Wesen her aber immer noch das gute, alte Unreal Tournament. Und das wird nach fünf Jahren schlicht langweilig. Daran können auch die weite Verbreitung in den Ligen und die stattlichen Preisgelder nichts ändern. Denn bei aller Professionalität, die sich mittlerweile im E-Sport entwickelt hat, geht es uns allen doch in erster Linie um Spaß. Und um die Herausforderung, ein Spiel zu meistern. Die suchen jetzt viele, so auch das SK-Gaming UT Squad, in Doom 3.

► WWW.SK-GAMING.COM



Das SK Gaming UT-Squad spielt zukünftig lieber Doom 3.

STIRBT UNREAL TOURNAMENT 2004?

Im letzten Monat gab das UT-Squad von SK Gaming überraschend seine Auflösung bekannt. In der Begründung hieß es, man werde sich nun **Doom 3** zuwenden.

Zeitgleich verschwand das UT-Team von Ocrana von der Bildfläche, allerdings nicht wegen **Doom 3** – stattdessen will sich ein Teil der Spieler aus der E-Sport-Szene zurückziehen. Der Rest wird auch weiterhin aktiv **UT 2004** spielen, allerdings nicht für Ocrana. Das UT-Team von mTw büßte ebenfalls zwei Spieler ein. Für Solo von SK Gaming und *schnigg* von Ocrana kam diese Meldung hingegen gerade recht: Nach der Auflösung ihrer UT-Teams fanden beide bei mTw eine neue Bleibe.

► WWW.SK-GAMING.COM ► WWW.OCRANA.DE ► WWW.MYMTW.DE



ENC: Im Kampf um Platz 3 des WC3-Turniers gewann Dänemark (rechts) 3:2 gegen die Bulgaren.

ENC IN KÖLN

Am 4. und 5. September 2004 fand im Mediapark in Köln das Finale der European Nations Championships statt, der ersten von der ESL ausgerichteten E-Sports-Europameisterschaft. Dabei trafen die jeweils sechs besten europäischen Spieler-Nationen in den Disziplinen Counterstrike und Warcraft 3: The Frozen Throne aufeinander. Neben dem offiziellen Titel des Europameisters im

E-Sport ging es um ein Preisgeld von 20.000 Euro. Das deutsche **CS**-Team konnte sich im Halbfinale nicht gegen Österreich durchsetzen und landete auf Platz 3. Platz 1 ging an Schweden.

Die deutschen **WC3**-Spieler kamen gar nicht erst auf's Treppchen: Sie verloren gegen Schweden und Dänemark. Am Ende konnte die schwedische Mannschaft mit doppeltem Sieg, doppeltem Meistertitel und doppeltem Preisgeld nach Hause fahren. Alter Schwede!

AUS ALLER WELT



US-Einreisebeschränkungen überschatten WCG 2004

Die World Cyber Games laden vom 6. bis 10. Oktober die besten Spieler aus über 60 Ländern zum Finale nach San Francisco ein. Es geht unter anderem um Preisgelder in Gesamthöhe von 420.000 US-Dollar. Allerdings könnten die amerikanischen Einreisebeschränkungen so manchem Teilnehmer einen Strich durch die Rechnung machen: Zahlreiche Spieler aus China, Vietnam, Russland oder dem arabischen Raum erhalten aufgrund der verschärften Einreisebestimmungen kein Visum. So wurde *Androide*, dem russischen Erstplatzierten in Broodwar, ohne Angabe von Gründen die Einreise versagt. Nun fragen sich die Teilnehmer des Turniers, ob San Francisco als Austragungsort eine geschickte Wahl war. Das Motto der WCG 2004, »Beyond the Game«, soll nach Angaben der Organisatoren bei Spielern und Teilnehmer ein Gefühl von Zusammengehörigkeit und

Aufbruch zur Gestaltung einer besseren Welt vermitteln. Bittere Ironie: Bei den Ausgeschlossenen handelt es sich in erster Linie um Spieler aus Ländern, die mit den USA in gespanntem Verhältnis stehen oder standen.



WCG 2004 Games Conference

Im Zusammenhang mit den World Cyber Games in San Francisco findet am 7. Oktober eine Experten-Konferenz zum Thema »Die nächste Generation der Multiplattform-Spiele« statt. Die Spiele-Industrie will damit ihre Nähe zur E-Sports-Szene unterstreichen. Als Referenten sind weltbekannte Spiele-Entwickler geladen, darunter David Jones (Produzent der GTA-Reihe), Bill Roper (WarCraft; StarCraft; Diablo), Tim Train (Civilization; Rise of Nations), Mark Terrano (Age of Empires) und Norman Cheuk (Project Gotham Racing 1 & 2).



ESL Pro Series in Frankreich

Die Electronic Sports League eröffnet nach Deutschland und Tschechien nun auch in Frankreich eine ESL Pro Series.

Die Pro Series ist eine Liga, die in ihrer Durchführung und ihrem Anspruch mit der Champions League im Fußball vergleichbar ist: Bessere Spieler, höheres Ansehen, mehr Verdienst. In einer festgelegten Saisonlaufzeit spielen qualifizierte Teams um den Meister-Titel. Ursachen für die Neugründung dürfte der stetig wachsende französische E-Sports-Sektor und der in Frankreich erfolgreiche Electronic Sports Worldcup sein. Im Vergleich zur deutschen ESL Pro Series, der über Sponsoren insgesamt 80.000 Euro Preisgeld zur Verfügung stehen, sollen die Gewinne voraussichtlich deutlich niedriger ausfallen. Außerdem werden zunächst nur acht Teams in den drei Disziplinen Counterstrike, WarCraft 3: The Frozen Throne und Pro Evolution Soccer 3 zugelassen.

DESPV GIBT LIGARAT BEKANNT

Der Deutsche E-Sports-Verband (DeSpV) ließ bisher wenig von sich hören. Nun hat der DeSpV die Besetzung seines Ligarates bekannt gegeben: Die ersten sechs Mitglieder sind die ESL, die GameStar-Liga, Leaguez, ESL, NGL und WWCL. Ziel des Rates ist es, die Zusammenarbeit der Ligen zu vereinfachen, insbesondere im Hinblick auf Regelwerke und Terminkoordination. Außerdem soll so die Kooperation zwischen Ligabetreibern und Spielern verbessert werden. »Primäres Ziel ist es, Spieler klar identifizierbar zu machen«, erklärt Walter Reindl von der GameStar-Ligaleitung. »Im Internet gibt es leider zu viele Möglichkeiten, unter falschem Namen zu spielen.« Um Cheatern den Spaß zu verderben, sind langfristig auch Spielerdatenbanken, E-Sportler-Pässe und globale Sperren für Schummeler in allen beteiligten Ligen geplant. So will der Deutsche E-Sports-Verband die Anerkennung des E-Sport als vollwertige Sportart vorantreiben.

► WWW.DESPV.DE

NEUER CLAN: ALIENGAMING

Die Spieler *deatz*, *moerser* und *steka*, die bislang bei Serious-Intention aktiv waren, bilden das **Doom 3**-Team eines neuen Clans mit Namen AlienGaming. Sie konnten passenderweise die Hardware-Firma Alienware, die für Spiele-PCs mit ungewöhnlichem Design bekannt ist, als Sponsor gewinnen. Im Oktober wird die Internetseite des neuen Clans online gehen. Das Team will sich für die CPL Winter 2004 qualifizieren und an der CPL Worldtour teilnehmen.

► WWW.ALIENGAMING.DE



DOOM-3-TURNIER DER CPL

Doom 3 erfreut sich innerhalb der E-Sport-Szene bereits großer Beliebtheit,

obwohl es bislang nur wenige Karten gibt und maximal vier Spieler pro Map antreten können. Die Cyberathlete Extreme Winter Championships, ein von der CPL geplantes Ion1-Turnier, waren zunächst nur für 32 Spieler ausgelegt, wurden mittlerweile aber auf 256 Startplätze erweitert. Trotzdem sind Spieler- und Wartelisten bereits voll. Anmeldungen werden nicht mehr angenommen. Unter den Teilnehmern finden sich bekannte Namen wie Jonathan »FatalIty« Wendel oder Stephan »SK|SteLam« Lamert. Das Turnier findet vom 15. bis zum 19. Dezember im Hyatt-Hotel in Dallas statt; der Gewinner des Turniers erhält ein Preisgeld von 50.000 US-Dollar.

SPIELE-STUDIUM

Wer bisher während der Uni-Vorlesung über Computerspiele redete, erntete einen bösen Blick vom Dozenten. Jetzt bekommen Sie dafür gute Noten. Denn die Donau-Universität im österreichischen Krems bietet im Wintersemester 2004/2005 das E-Sport-Studienprogramm »Professional Master of Science in E-Sports and Competitive Computer Gaming« an. Teil der Ausbildung sind Informatik, Spieldesign und -entwicklung, Interaktion von Mensch und Computer sowie Betriebswirtschaftslehre. Ein internationales Dozenten-Team, darunter zum Beispiel Prof. Dr. Henry Jenkins III vom Massachusetts Institute of Technology in Boston oder Prof. Dr. Espen Aarseth, IT University of Copenhagen, sorgt für einen

abwechslungsreichen Lehrplan. Allerdings finden die Vorlesungen auf Englisch statt, hervorragende Englischkenntnisse sind daher absolut unverzichtbar.

Neben der Theorie soll auch das Spieltraining nicht zu kurz kommen. Für praktische Unterstützung hat sich die Uni daher unter anderem den Clan SK Gaming ins Boot geholt.

Das Programm richtet sich an alle E-Sport-Interessierten und -Aktiven, die beruflich in der Szene tätig sind oder sein wollen, sei es als Organisator, Journalist, Clan-Manager oder Spieler. Zulassungsvoraussetzung: abgeschlossenes Bakkalaureats-, Magister- oder Diplomstudium, akademischer Abschluss einer Fachhochschule oder aber ein Mindestalter von 24 Jahren mit vier Jahren Arbeitserfahrung im E-Sport-Bereich. Die Studiengebühren für die zweijährige Ausbildung betragen 15.900 Euro. Bis zum 18. Oktober können Sie sich für einen der 16 Studienplätze bewerben. Ob Sie mit bestandenerm Lehrgang die große Karriere im E-Sport starten können, muss sich allerdings noch zeigen, denn bislang ist die Community fest in der Hand von Autodidakten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [370](#)

FAB



Das Hauptgebäude der Universität Krems. Hier können Sie bald spielend einen Hochschulabschluss meistern.

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: 16. September) die höchste Zahl gleichzeitig aktiver Spieler. Bei den **Sportspielen** werten wir die Ranglisten führender Ligen aus.

ACTION-SPIELE

1	COUNTERSTRIKE	SPIELER 7.239.347*
	VERSION 1.6 (Steam) GESPIELT SEIT 1999 GS-WERTUNG 79	
	INFO Trotz eines weiteren Spec-Bugs immer noch das beliebteste Multiplayer-Spiel weltweit. Valve möchte das Programm mit Half-Life 2 durch Counterstrike Source ersetzen. Die Community ist skeptisch...	
2	CALL OF DUTY	SPIELER 1.868.861*
	VERSION 1.4 GESPIELT SEIT 2003 GS-WERTUNG 80	
	INFO Der Multiplayer-Modus von Call of Duty war zu Beginn arg buggerseucht. Doch dank eifriger Patch-Arbeiten von Infinty Ward und Punk-Buster können sich Spieler nun keine unfairen Vorteile mehr verschaffen.	
3	ENEMY TERRITORY	SPIELER 1.066.308*
	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. Ursprünglich als Erweiterung für Return to Castle Wolfenstein geplant.	
4	BATTLEFIELD 1942	SPIELER 1.049.436*
	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.	
5	MOH: ALLIED ASSAULT	SPIELER 1.027.035*
	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.	

6	SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)	911.642*
	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	HALF-LIFE (DT.)	SPIELER 814.454*
	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.	
8	INDIZIERTES SPIEL	SPIELER 774.996*
	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.	
9	UT 2004	SPIELER 683.256*
	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 ist in diesem Monat einen Platz aufgestiegen.	
10	DAY OF DEFEAT	SPIELER 620.392*
	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.	

STRATEGIE-SPIELE

1	STARCRAFT: BROODWAR	SPIELER 68.185**
	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 46.966**
	VERSION 1.16 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 2.592**
	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 1.387**
	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 463**
	VERSION 1.02 GESPIELT SEIT 2003 GS-WERTUNG 90	
	INFO Der letzten beiden Patches stammen vom Dezember 2003 und haben neben ein paar kleineren Bugs lediglich die Grafik verbessert.	

SPORT-SPIELE

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	FAHRER 5.965***
	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 World Cyber Games gefahren wird.	
2	LIVE FOR SPEED	FAHRER 1619***
	VERSION 5 IG 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 auszuwählen können, landet LFS auf Platz 2.	
3	FIFA 2004	SPIELER 550***
	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 dementsprechend auch in Ligen gespielt.	
4	NASCAR RACING 2003	FAHRER 257***
	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 184***
	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 16. September 2004. **Quelle: Tagesspitzenergebnisse auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, http://escors.racesimcentral.com, http://lfs.racesimcentral.com

Finale Grande

NGL SEASON II FINALS

Am 20. August war es soweit: Auf der Games Convention in Leipzig startete die Endrunde der Netzstatt Gaming League (NGL). Unser Leser André Weigelt hat das Turnier für Sie beobachtet.

Leipzig lockt mit der Games Convention nicht nur Hobby-Spieler sondern auch gut trainierte E-Sportler an. Zu den NGL Finals der zweiten Saison zogen rund 150 Teilnehmer in den Wettstreit um den Titel »Deutscher Meister«. Zusätzlicher Anreiz: Geld- und Sachpreise im Wert von rund 80.000 Euro. Die Profis traten in den Disziplinen **Counterstrike**,

strike veranstaltet, zu dem insgesamt sechs Teams ihren Weg auf die Leipziger Messe fanden. Die räumten gründlich mit dem Vorurteil auf, Männer wären die besseren Spieler. Denn während im körperlichen Leistungssport eine Trennung nach Geschlechtern Sinn macht, sind im E-Sport die Talente gleich verteilt. Dazu Janine Pfühl vom Frauen-Clan catz.PNY.BenQ: »Frauen sind genauso gut wie Männer. Aber es spielen einfach viel mehr Jungs Computerspiele als Mädchen. Die Auswahl an fähigen Spielerinnen ist daher viel kleiner. Es fällt immer schwer, ein reines Frauen-Team zusammenzustellen. Männer-Clans haben hingegen einen größeren Andrang guter Spieler. Daher schneiden die besser ab.«

Damensport

Die »Female Only«-Turniere seien aber nicht nur eine Notlösung, damit auch Frauen-Teams in den Ligen mitmischen können, sondern hätten auch einen positiven Effekt, meint Janine. »Dadurch werden mehr weibliche Spieler dazu angeregt, in der E-Sports-Szene aktiv zu werden. So bilden sich hoffentlich weitere erfolgreiche Frauen-Clans.«

Janine war mit den Final-Spielen insgesamt sehr zufrieden: »Wir hatten im Großen und Ganzen keine Probleme, abgesehen davon, dass bei manchen Rech-



Fifa-Sieger: 64AMD.Danielinho, Hero und mTw|Chocoyote (v.l.n.r.).

nern Maus und Tastatur nicht richtig funktionieren wollten.« Dadurch ließen sich die Damen von catz.PNY.BenQ jedoch nicht aufhalten: Sie konnten sich den ersten Platz im »Female Only«-**Counterstrike** sichern. André Weigelt / FAB



Die Mädels von catz.PNY.BenQ gewannen das CS-Frauen-Turnier.

Battlefield 1942, FarCry, WarCraft 3: The Frozen Throne, C&C Generäle, Need for Speed Underground und Fifa 2004 an. Nach drei Tagen standen die Sieger fest.

»Ist Weibsvolk anwesend?«

Zusätzlich wurde zum ersten Mal auch ein rein weibliches Turnier in **Counter-**

DIE SIEGER DER NGL SEASON II

Counterstrike 5on5	mouz.Levicom.Geforce
Counterstrike 5on5 female	catz.PNY.BenQ
Warcraft 3: TFT 1on1	SK.Miou
Battlefield 1942 8on8	mouz.Revoltec
Fifa 2004 1on1	TSFC Hero
FarCry 5on5	DkH.Mystify*Fc
C&C Generäle 1on1	PSYCHOxnc
Need for Speed Underground 1on1	[pG]BusterOne

Beinhaltet Anarchy Online und Anarchy Online – Notum Wars. Internetzugang wird benötigt. Monatliche Gebühren fallen an.

Anarchy Online

ALIEN INVASION

Die heißersehnte Erweiterung des weltweiten #1 SciFi Online Rollenspiels
Jetzt im Handel oder unter www.Softunity.com

www.anarchyonline.de

ALIENWARE, PC GAME, FUN COM, DEEP SILVER



Mahra

Magierin (Level 35), für die Allianz in der Gilde »Minions Of Big Hands« unterwegs

Liebe Ada! Seit ich Dir das letzte Mal geschrieben habe, ist viel geschehen. Ich war damals in Westfall unterwegs, um ein paar Defias-Banden das Handwerk zu legen. Doch kurz nachdem ich den Brief abgeschickt hatte, gerieten meine Gefährten und ich in einen Hinterhalt auf einem Piratenschiff. Nur mit Mühe und

Not kam ich mit dem Leben davon und zog daraufhin ins etwas ruhigere Lakeshire. Dort lernte ich den freundlichen Zwergenkrieger Olgrim kennen. Wir machten mit vielen Ork-, Gnoll- und Murloc-Kriegern kurzen Prozess und halfen einander aus so manch brenzlicher Lage. Doch eines Tages trennten sich unsere Wege, denn er wollte wieder zurück in seine Heimat, ins kalte Dun Morogh hoch im Norden von Azeroth.

Glücklich vereint

Kannst Du Dir meine Freude vorstellen, als mir Olgrim keine sieben Tage später eine Einladung in seine Gilde schickte? Und das Erstaunen, in dieser Gilde auch meinen alten Freund Mokylock zu treffen, ein menschlicher Zauberer so wie ich? Mokylock hat sich inzwischen auf Feuerzauber spezialisiert, während ich ja nach wie vor lieber Eis vom Himmel fallen lasse. Jedenfalls war ich begeistert,

nun mit meinen beiden Freunden gemeinsam Abenteuer erleben zu können. Wir sind letzte Woche tatsächlich nach Stranglethorn Vale gereist und dort auf Großwildjagd für einen verrückten Jäger gegangen. Einer seiner Kameraden versprach uns außerdem ein prächtiges Schwert, das wir für einen Stapel Buchseiten bekommen würden. Die Diebe hatten seine Jagdschichten gestohlen und buchstäblich in alle Himmelsrichtungen zerstreut. Wir haben uns aber erst mal auf die Suche nach Tigern, Panther und gefährlichen Dinosauriern mit messerscharfen Zähnen gemacht. Die Papiere habe ich später zusammen mit der Nachtelfin Shi eingesammelt.

Im Zwergenland

Gestern sind Olgrim, Mokylock und ich zusammen mit einem Jäger namens Loave und dessen Bär Yogi in Olgrims Heimatland Dun Morogh unterwegs gewe-



Stranglethorn Vale: dichter Urwald, ...



... von tödlichen Kreaturen bewohnt.

sen. Zum Glück nicht auf den verschneiten Wegen und Feldern – Du weißt ja, dass mir die Kälte gar nicht gut bekommt. Nein, wir sind in Gnomeregan gewesen, um im Auftrag des Gnom-Chefs High Tinker Mekkatorque dem verrückten Mekgineer Thermaplugg das Handwerk zu legen. Der hat mit einer Schar mechanischer Gehilfen das Reich der Gnome an sich gerissen. Ich schreibe »hat«, weil wir es leider nicht geschafft haben, Thermaplugg zu überwältigen. Kurz vor seinem Schlupfwinkel verwandelte ich übereifrig per Polymorph einen abtrünnigen Zwerg in ein Schaf, doch seine Komplizen löschten unserer Gruppe fast das Lebenslicht aus. Nur mit letzter Kraft konnten wir uns zurück nach Ironforge schleppen, der Hauptstadt der Zwerge. Nun muss ich weiter in die sumpfigen Wetlands, neue Abenteuer warten. Alles Gute, Schwester – ich hoffe, dass wir uns bald im Turm von Stormwind wieder sehen! **RA**



Tief im Reich der Gnome: Marah und ihre Freunde kämpfen gegen mechanische Monster.

Auf einen Blick

DEUTSCHE E-SPORT-LIGEN



Der Spectator-Bug bei Counterstrike macht immer noch von sich reden. Ein Patch von Valve ist allerdings nicht in Sicht.



Der lästige Spectator-Bug bei Counterstrike ist immer noch nicht restlos beseitigt.

Der Spectator-Bug bei **Counterstrike** hat vielen Ligen den Sommer verhängt. ESL, GSL und Stammkneipe stoppten sofort den Spielbetrieb oder ließen ihn gar nicht erst anlaufen. Am 12. August kam dann der erlösende Patch über Steam auf die Festplatten der

Spieler – allerdings nur für etwa eine Woche. Dann stellte sich heraus, dass es doch noch einen Weg gibt, die Kartenübersicht mit Einblick auf die Positionen des Gegners zu erreichen. Als probates Gegenmittel führten die meisten Ligen »Fade to black« als Serveroption ein. Da-

mit wird der Bildschirm getöteter Mitspieler bis zum Beginn der nächsten Runde schwarz geschaltet. Am 27. August meldete Stammkneipe, dass auch diese Regelung keine Lösung des Problems bringt – der »Specbug« hält sich hartnäckig. Zwischenzeitliche Lösung für den Fehler: Es besteht Demopflicht für alle Spieler, denn die Verwendung des Bugs ist in den Demos deutlich sichtbar. So können eventuelle Cheater sofort überführt werden.

Stammkneipe-Liga

Die **WarCraft3**-Liga in der Stammkneipe ist kurz vor dem Ende der Saison angelangt. Mit sieben Siegen hält sich **Project WarCraft** relativ unbedrängt an der Tabellenspitze, gefolgt von **Artificial raging Terzetto** mit einem Loss und **Team2reGain** mit drei Niederlagen.

Die erste Liga bei **Counterstrike** Son5 führen nach erst zwei Spieltagen die **Imperial German Forces** an, die schon beide Spiele absolvierten. Es folgen **x-connexion** und **ulceRo team axion** mit je einem bestrittenen Match. Die Saison ist wegen dem verzögerten Start aufgrund des Spectator-Bugs noch jung. Der letzte Spieltag ist der 19. November 2004.



In der GameStar-Clanliga sind die vorderen Plätze bei Battlefield 1942 hart umkämpft. Titelverteidiger Dignitas hat es mit starker Konkurrenz zu tun.



Bei Tactical Ops ist das Teilnehmerfeld in der ersten Liga dicht gedrängt. Team Royalty und Deutschlands kranke Horde führen die Tabellen an.

European Sports League (ESL)

Die ESL-Counterstrike MaxRounds15-Ladder ist eine der beliebtesten Ligen mit internationaler Beteiligung. Die ersten vier Positionen werden im Augenblick von deutschen Clans belegt, erst auf dem fünften Platz rangiert **team eLixety** aus den Niederlanden. Auf Platz sechs kommt **DarkStorm**, einer der Teilnehmer der letzten Finalrunde der GameStar-Liga im Juni 2004.

Die deutschsprachige Ladder wird von **Lanfan.cs** angeführt, dicht gefolgt von **sharkZ** und **Justplay CSCL-EAS**.

Netzstatt Gaming League (NGL)

In der Counterstrike 5on5-Rangliste steht weiterhin **eL vista** an der Spitze, gefolgt

von **EFF Kult** und **The art of electronic sports**. Im September und Oktober finden an fast jedem Wochenende LAN-Partys statt, bei denen die Teams wieder Punkte einfahren können. Bei **WarCraft3** führt **mTw-Taker** die Tabelle an.

Im **Battlefield 1942**-Wettbewerb wurden erst wenige Matches ausgetragen, die Rangliste ist deswegen bis jetzt noch ohne große Aussagekraft.

GameStar-Liga

Einige Überraschungsteams machten in den Tabellen der ersten Ligen auf sich aufmerksam, aber auch viele der »üblichen Verdächtigen«. Die **Counterstrike**-Listen werden ohne Punktverlust von **SK-Gaming** und **h2oCrew** angeführt, beide mit der vollen Anzahl an Spielen ohne Ver-

lust. Bei **WarCraft3** sind es hauptsächlich bekannte Namen von Multigaming-Clans wie **sharkZ**, **DkH**, **mousesports** und **GehAb**, die sich unter den ersten Zehn tummeln.

Im **Battlefield**-Wettbewerb scheint sich eine weitere Saison abzuzeichnen, die vom »Rekordmeister« **Team Dignitas** diktiert werden könnte. Allerdings wird die Konkurrenz spürbar stärker. Insgesamt neun Clans machen Jagd auf die internationale Truppe von **Dignitas**. Sie können auf ein ebenso makellooses Punktekonto verweisen wie der Titelverteidiger selbst. Darunter auch die unglücklich Zweitplatzierten unseres letzten Turniers, der **Krawall-Clan**. Dicht auf den Fersen sind: **Figh7Club**, **mousesports**, **militares feroces gladiatores**, **ping of death**, **eQuinox** und **Justgamers.Keyweb**.

Bei einem Blick auf die **Tactical Ops**-Rangliste kann man getrost von alten Bekannten sprechen. **Team Royalty**, Gewinner des dritten Platzes beim letzten Turnier, und **Deutschlands kranke Horde**, die Gewinner des fünften und sechsten Clanturniers, führen die beiden Gruppen an. Knapp dahinter die **DareDevilz**, **GehAb-Clan**, **Old Bastards** und **exitus.to**. 

STAMMKNEIPE CS 50N5

Platz	Clanname
1	Imperial German Forces
2	X-connexion
3	ulceRo team aXion
4	eSp4all The Clowns
5	CORE-Headquarter
6	Der goldene Schuss

STAMMKNEIPE WARCRAFT 3

Platz	Clanname
1	Project WarCraft
2	Artificiala raging Terzetto
3	Team2reGain
4	LsD
5	Gamers Legion
6	Kolix

ESL CS-MR15 AMATEUR SERIES — DE

Platz	Clanname
1	Lanfan.cs
2	sharkZ
3	Justplay CSCL-EAS
4	Biowar -Germany-
5	Dignified.cs eas
6	Osnabrueck eSports — AMNESiE

ESL CS-MR15 AMATEUR SERIES — EU

Platz	Clanname
1	GERMANBASE .INT
2	Divide Et impera
3	Osnabrueck eSports — AMNESiE
4	SUPERSTARS
5	team eLixety
6	DarkStorm.Twister

ESL BATTLEFIELD 1942 — 80N8-LADDER

Platz	Clanname
1	BrainBug
2	JusteSport.bf
3	Krawall Clan.BF1942
4	team.special forces
5	mousesports.Revoltec
6	eQuinox.bf

NGL CS 50N5

Platz	Clanname
1	eL vista
2	EFF Kult
3	The art of electronic sports
4	team angelDust.cs
5	Lanfan
6	Stofftiere online

NGL WARCRAFT 10N1

Platz	Clanname
1	mTw-Tak3r
2	aG.x-rtreme
3	Necro
4	aG'ThoraXx
5	11Lo0SeR1
6	AoD-hsp.HaCkFrE55e

NGL BATTLEFIELD 1942 80N8

Platz	Clanname
1	[wt]
2	eQuinox.bf
3	nep
4	Game- Foundation
5	Ready to rock
6	fpg-clan.com - alphacool.de

GAMESTAR-LIGA CS 50N5 GRUPPE A

Platz	Clanname
1	h2oCrew
2	DkH.cs
3	a-Losers.MSI CS
4	#pro-gaming.de
5	esports-world.net
6	Schwaben

GAMESTAR-LIGA CS 50N5 GRUPPE B

Platz	Clanname
1	SK-Gaming
2	The Next Generation
3	Team64 AMD
4	faculty
5	EFF Kult
6	sharkZ

GAMESTAR-LIGA BF 1942 GRUPPE A

Platz	Clanname
1	Team Dignitas
2	esports-World
3	mousesports.bf
4	Justgamers-Keyweb
5	KillJeSp
6	ASSI

GAMESTAR-LIGA BF 1942 GRUPPE B

Platz	Clanname
1	Figh7Club
2	ping of death
3	militares feroces gladiatores
4	eQuinox
5	Krawall-Clan
6	Legio-Phoenix

GAMESTAR-LIGA WARCRAFT 3

Platz	Clanname
1	sharkZ.wc3
2	DkH.WC3
3	Baumkopf&Holzfaust
4	mousesports.wc3
5	Osnabrück eSports WC3
6	InPaNiC

GAMESTAR-LIGA TAC OPS GRUPPE A

Platz	Clanname
1	Team Royalty
2	DareDevilz
3	Old Bastards Clan
4	xplosionZ
5	Online Seal Crew
6	xforce

ClanStars



Philipp Schaz spielt mit einem Pentium 4 2,8 GHz mit 1024 MByte RAM und einer GeForce FX 5900, tragbar verpackt in einem Barebone-Gehäuse. Seine Truppen befiehlt er mit einer Intellimouse Explorer 3.0.

STECKBRIEF SK|KOOKIAN



NAME: Philipp Schaz

ALTER: 17

SPIELT FÜR: SK Gaming

ERSTES SPIEL: Warcraft 2

LIEBLINGSSPIEL: Warcraft 3

LIEBLINGSEINHEIT: Schamane

LIEBLINGSKARTE: Schildkrötenfels

SPIELERISCHE ERFOLGE

Dez. 2002	Sieger beim 25. inCup
Aug. 2003	Sieger bei LAN Force 3
Dez. 2003	Zweiter bei der ESL Pro Series III
Mai 2004	Zweiter beim GIGA Grand Slam II
Juni 2004	Dritter bei den ESWC Deutschland
Sept. 2004	Sieger der WWCL Finals

CLANSTAR-TIPP ZU WARCRRAFT 3



Philipp sprengt mit Katapulten eine Schneise in den Wald nahe der feindlichen Basis, lässt aber zwei bis drei Baumreihen stehen. Anschließend baut er Türme an den Waldrand. Nun kann er mit Türmen und Katapulten die Basis aus der Deckung heraus beschießen.

»In WC3 ist kein Spiel wie das vorige. Darum liebe ich es so.«

GameStar Statt eines »Clan-Werdgangs« wolltest Du uns lieber Deine spielerischen Erfolge nennen. Warum?

PHILIPP SCHAZ Ich habe natürlich auch schon vor SK Gaming in anderen Clans gespielt, aber in der Warcraft 3-Szene gibt's die klassische »Clan-History« eigentlich nicht. WC3 ist im Gegensatz zu Counter-Strike ja nicht auf Teamspiel ausgelegt. Hier zählt eher die Leistung des Einzelnen, da tritt der Clan etwas in den Hintergrund. Zahlreiche unbekannte Clans haben sehr gute Spieler.

GameStar Was war Dein letzter großer Erfolg in Warcraft 3?

PHILIPP SCHAZ Ich war vom 10. bis 12. September auf den WWCL Finals 6 in Langenfeld bei Köln. Da spielten die Besten aus einem LAN-Ranking der letzten Monate. Im »Winner-Bracket« habe ich zunächst gegen mTw-Lash verloren, bin dann aber über das »Loser-Bracket« doch noch ins Gesamtfinale gekommen. Da habe ich ihn dann besiegen können. Und konnte so einen Smart Roadster im Wert von 19.000 Euro gewinnen!

»Bei WC3 zählt eher die Leistung des Einzelnen, da tritt der Clan etwas in den Hintergrund.«

GameStar Ein beachtlicher Preis. Meinst Du, man kann demnächst wie in Korea auch in Deutschland vom professionellen Computerspielen leben?

PHILIPP SCHAZ Im Hinblick auf die bisherige Entwicklung des E-Sports gehe ich mit großer Zuversicht davon aus, dass man in naher Zukunft tatsächlich davon leben kann. Ich persönlich verlasse mich jedoch nicht darauf und versuche, mir mit Schule und Studium die Chance auf einen üblichen Arbeitsplatz zu sichern. Nach dem Abi wäre ein Absteher als seriöser »Pro-Gamer« sicherlich denkbar. Aber ich glaube nicht, dass man allzu lange in der Branche bestehen kann.

GameStar Muss man bei Strategiespielen ebenso viel trainieren wie bei Shootern? Oder hat man irgendwann alle Tricks im Kopf?

PHILIPP SCHAZ In Strategiespielen ist auch das Micro-Management, also die Handhabung der Einheiten, sehr wichtig. Das erfordert ebenso viel Geschwindigkeit, Geschicklichkeit und Hand-Augen-Koordination wie

bei Ego-Shootern. Zusätzlich gibt es in WC3 ja unzählige Möglichkeiten, die rund 70 unterschiedlichen Einheiten zu kombinieren. Und dann kommen auch noch die zahlreichen Rüstungs- und Schadenstypen hinzu. So entwickeln sich auch die gebräuchlichsten Strategien immer weiter. Häufiges Training ist deswegen sehr wichtig.

GameStar Was machst Du unmittelbar vor einem wichtigen Spiel?

PHILIPP SCHAZ Ich versuche mich voll und ganz auf das Match zu konzentrieren. Ich höre direkt vor dem Spiel gerne Musik und lasse das Duell in Gedanken ablaufen. Ich gehe im Kopf die Standardmanöver der gegnerischen Rasse durch und plane meine Reaktionen darauf. Letztlich kommt es aber doch immer anders, als man denkt. Dann ist es wichtig, schnelle Entscheidungen zu treffen und sein Konzept sofort anzupassen. Das stellt gerade den Reiz von Warcraft 3 dar. Denn da ist kein Spiel wie das vorige. Darum liebe ich es auch so.

GameStar Wir wünschen Dir weiterhin alles Gute, und viel Spaß mit dem Auto!

PHILIPP SCHAZ Später vielleicht. Ich habe nämlich noch keinen Führerschein... **FAB**