

## AUF SPEED



**Fabian Siegismund**  
fabian@gamestar.de

### INHALT

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Weiterspielen     | 150 |
| Mods              | 152 |
| GameStar-Clanliga | 154 |
| Kontrollbesuch:   |     |
| Gothic 3          | 156 |
| Patch-Tests       | 158 |
| Tipps und Tricks: |     |
| Kurztipps         | 159 |

### GAMESTAR-WETTBEWERB NWN 2-MODULE

In Ausgabe 01/2007 haben wir Sie aufgefordert, uns Ihre Module für **Neverwinter Nights 2** zu schicken. Doch zugegebenermaßen braucht es Zeit, den hochkomplexen Baukasten von Obsidians Rollenspiel-Epos in den Griff zu kriegen. Daher verlängern wir nun den Wettbewerb, und zwar um volle drei Monate. Einsendeschluss ist nun der 10. April 2007. Zu gewinnen gibt es weiterhin die »Chaotic Evil«-Special Edition von **Neverwinter Nights 2**, dazu zwei Limited Editions von **Dungeons & Dragons Online** sowie dreimal **Neverwinter Nights 2** und zahlreiche T-Shirts und Schlüsselbänder von Atari. Schicken Sie



Wie spannend und spektakulär sind Ihre **Abenteuer**?

Ihre selbstgebauten Module mit einer kurzen Beschreibung entweder per E-Mail an [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de) oder auf CD an folgende Postadresse: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar NWN 2, Lyonel-Feiningergasse 26, 80807 München.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D118**

Wenn mich einer fragt, wer denn nun stärker sei, Piraten, Wikinger oder Ritter, dann ist die Antwort für mich klar: Ninjas! Ninjas sind immer am stärksten, kommen aber in **Pirates, Vikings & Knights 2** leider nicht vor (ein Glück für die anderen drei!). Die Mod für **Half-Life 2** ist trotzdem ein Hit, auch wenn das Prinzip simpel ist: Piraten, Wikinger und Ritter hauen sich volles Pfund aufs Maul. Ein Spiel nach meinem Geschmack! Was ich hingegen gar nicht verstehe, sind die so genannten »Speedrunner«: Leute, die so schnell es geht durch Spiele rennen – etwa in eineinhalb Stunden durch **Half-Life 2**. Da spielen die wochenlang ein Spiel durch, nur damit sie es nachher in ein paar Minuten schaffen? Das ist ja schon nicht mehr »Weiterspielen«, das ist »Zugrundespielen«! Nun ist einer dieser Irren durch **Gothic 3** gelaufen. Unter einer Stunde. Und dafür an den meisten Gegnern vorbeigerannt. Pah! Ein Ninja hätte die alle umgehauen und wäre trotzdem schneller gewesen!

### GOTHIC 3 IN 53 MINUTEN



Kämpfe halten beim **Speedrun** nur auf.

**Gothic 3** ist ein Rollenspiel, in dem Spieler 100 Stunden und mehr verbringen können, bis sie es durchgespielt haben – oder auch nur 53 Minuten. In dieser Rekordzeit hat es ein Spieler unter dem Pseudonym »The Wonderer« geschafft, die komplette Haupt-Quest von **Gothic 3** zu absolvieren. Der sogenannte »Speed-run« (Geschwindigkeitslauf) nutzt dabei vor allem aus, dass es nur wenige Kernmissionen gibt und man an den meisten Gegnern einfach vorbeirennen kann. Die wenigen Feinde, die ausgeschaltet werden müssen, besiegt »The Wonderer« mit Hilfe von mächtigen Spruchrollen, die er in den zahlreichen im Spiel verteilten Truhen findet. Der größte Teil des »Speed-runs« besteht aber, wie der Name schon sagt, aus sehr viel Laufarbeit. Den fünfteiligen Videomitschnitt finden Sie unter dem untenstehenden GameStar-Quicklink. Wer jetzt aber glaubt, dass **Gothic 3** ein Rollenspiel-Leichtgewicht ist, der sollte sich mal **Morrowind** genauer anschauen. Hier liegt der Durchspielrekord bei unter acht Minuten.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **3248**

### COUNTERSTRIKE 1.6 IN SOURCE

Viele **Counterstrike**-Spieler sind mit **Counterstrike: Source** unzufrieden, wissen aber die moderne Grafik zu schätzen. Dieser Konflikt könnte bald der Vergangenheit angehören. Jetzt können Sie die ersten Maps der **CSPromod** herunterladen, die das Spielverhalten der Version 1.6 in der Source-Variante simuliert.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **B280**

### ARCHLORD KOSTENLOS

Seit dem 4. Januar verzichtet das Online-Rollenspiel **Archlord** auf monatliche Grundgebühren. Dieser Schritt scheint sich für den Publisher Codemasters auszuzahlen, denn laut eigenen Angaben hat sich die Zahl der Spieler seitdem verdoppelt. Da Codemasters jedoch keine absoluten Zahlen verrät, ist der tatsächliche Erfolg nur schwer einzuschätzen. Allerdings will der Publisher diesen Weg konsequent fortsetzen: Das Addon **Archlord – Episode 2: Season of Siege**, das bald erscheint, wird auch kostenlos spielbar sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **B250**



Steigen Sie ohne **Abo-Gebühren** zum Archlord auf?



Die Monster, die Waffen und das Leveldesign erinnern stark an das große Vorbildspiel **Doom**.

## FREEWARE-SPIEL SAUERBRATEN

In der Regel besteht ein Sauerbraten aus einem großen Stück Rindfleisch, das für mehrere Tage in einer Marinade aus Essig und Gewürzen eingelegt, danach geschmort und schließlich mit Apfelmus, Blaukraut und Kartoffelknödeln serviert wird. In der Regel. Nicht aber bei diesem **Sauerbraten**, denn dieser ist anders. Hierbei handelt es sich nämlich um den Nachfolger zum Open-Source-Ego-Shooter **Cube**. Beide Spiele wurden von Wouter Van Oortmerssen erschaffen, auch bekannt als »Aardappel«. »Aardappel« ist Holländisch und heißt Kartoffel – der Mann scheint eine Affinität zu Nahrungsmitteln zu haben.

### Nur die Zeit zählt

**Cube 2: Sauerbraten** ist ein Ego-Shooter mit Einzelspieler- und Multiplayer-Modus



Im Einzelspieler-Modus müssen **Zeitrekorde** unterboten werden.

und zeichnet sich vor allem durch seine hohe Geschwindigkeit aus. Hier zählt einzig die Reaktionsfähigkeit des Spielers, ähnlich wie bei Multiplayer-Shootern à la **Quake** oder **Unreal Tournament**. Der Einzelspieler-Teil bietet zwei Spielmodi. Im ersten müssen Sie einen von Feinden bevölkerten Level durchstreifen, um das Ende zu erreichen (dort steht dann eine Karotte als Belohnung). Auf dem Weg dahin können Sie Wiederbelebungspunkte aktivieren. An denen setzen Sie Ihr Spiel fort, wenn Sie zwischenzeitlich gestorben sind. Die zweite Variante ist mit dem »Invasion«-Modus aus **UT 2004** vergleichbar. Wie beim Vorbild müssen Sie dort sämtliche Feinde erledigen, die sich im Level aufhalten. Bei beiden Modi zählt am Ende nur die gestoppte Zeit, die Sie zur Absolvierung der Levels gebraucht haben.

Im Multiplayer-Teil können Sie in den vier rasanten Disziplinen Deathmatch, Team-Deathmatch, InstaGib-Deathmatch und Capture antreten. Bei letzterem Modus handelt es sich nicht, wie der Name vermuten ließe, um eine »Capture the Flag«-Variante, sondern um eine dem »Domination«-Modus aus **UT 2004** ähnliche Spielart, in dem Sie bestimmte Areale verteidigen müssen, um Punkte einzustreichen. Als nächstes Projekt will Oortmerssen übrigens auf Basis der **Sauerbraten**-Engine eine Rollenspielvariante namens **Eisenstern** entwickeln. **MO** **PCL**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3264

## NETZ-NEWS

### TOWER DEFENSE

Tower Defense ist seit Jahren ein Klassiker unter den Warcraft 3-Mods. Jetzt gibt es das Spiel auch als Flash-Variante. In Tower Defense bauen Sie Türme, um eine enge, verwinkelte Gasse zu verteidigen. Sobald Sie all Ihre Ressourcen in drei unterschiedlichen Arten von Verteidigungsanlagen investiert haben, versucht eine computergesteuerte Gegnergruppe, den Level zu durchqueren. Haben Sie für genügend Feuerkraft gesorgt, scheitern die Feinde an den Türmen. Für jeden erledigten Gegner erhalten Sie Gold, mit dem Sie wiederum neue Fallen bauen. Die Feindgruppen werden von Mal zu Mal widerstandsfähiger. Bestimmte Feindtypen, etwa die Flugeinheiten, können Sie außerdem nur mit speziellen Waffen bekämpfen. Wenn Sie genügend Gold besitzen, erforschen Sie besonders mächtige Element-Türme, die Ihren Feinden mit Feuer, Wasser und Erde zusetzen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3261



Parcours der **Türme**: Niemand darf hier lebend vorbei.

### SONIC

In den frühen Neunzigerjahren war Sonic the Hedgehog in etwa so bekannt wie der Klempner Mario oder heutzutage Lara Croft. Segas Jump & Run-Spiele mit dem kleinen blauen Igel zeichneten sich vor allem durch ihr Tempo und ihren Geschwindigkeitsrausch aus. Mit ein wenig Anlauf und zur kleinen Stachelkugel gerollt konnte Sonic irre Schnelligkeit erlangen und so Loopings nehmen, im Sprung Abgründe überwinden oder Feinde schlicht überrollen. Ultimate Flash Sonic lässt Sie den Tempo-Adrenalin-Kick von damals heute wieder erleben.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3262



**Sonic** muss im Temporausch die Welt vor Dr. Robotnik retten.

### PARKING PERFECTION 2

Sie halten sich für einen Großmeister im Rückwärts-Einparken? Dann probieren Sie sich an dem Flash-Spiel **Parking Perfection 2**. Dort müssen Sie zum Beispiel unter Zeitdruck und ohne Schramme ein Auto in eine knapp bemessene Lücke manövrieren. Oder geschickt ausparken, weil Ihr Wagen zugestellt wurde. Kniffliger Nervenkitzel, zum Glück mit fremden Autos.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3263

# EXTRALEBEN MODS



Crille - Not A Scratch

Mit dem Schild können Ritter ihre Gegner schubsen.



- DVD:
  - Hellgate (Doom 3)
  - Pirates, Vikings & Knights 2 (Half-Life 2)
  - Steel Halo (UT 2004)
  - Weekday Warrior (Half-Life 2)

## HALF-LIFE 2 PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2

Historiker der ganzen Welt rätseln seit jeher, wer eigentlich stärker war: Piraten, Wikinger oder Ritter? Um die Frage endgültig zu klären, kämpfen die drei Parteien in **Pirates, Vikings & Knights 2** für **Half-Life 2** gegeneinander. Total bescheuert, aber gerade deshalb auch unheimlich witzig – und das schon in der ersten Beta-Version, in der es statt der geplanten sechs Spielerklassen pro Fraktion erst je eine gibt. Die Ritter kämpfen mit Zweihändern, Schwert und Schild oder Armbrüsten, sind gut gepanzert, aber ziemlich lahm. Die Piraten hingegen sind wieselflink, mit Säbeln und Pistolen bewaffnet und haben Pulverfässer dabei, mit denen sie ganze Schiffsladungen von axtschwingenden Wikingern auslöschen können. Wer genügend Gegner erledigt hat, kann eine Spezialattacke ausführen: Die Wikinger etwa rennen dann unter lautem Wolfsgeheul umher und erschren wie Berserker drein, die Ritter lassen ihre Zweihänder rotieren. Auf den bislang fünf Karten treten stets alle drei Fraktionen gegeneinander an. Mal versuchen sie, einen Wachturm zu erobern und möglichst lange zu halten, mal kloppen sich alle um eine Schatzkiste, mal verteidigen die Ritter ihre Burg gegen die räuberischen Seefahrermansschaften – wie das eben so üblich war bei den Piraten, den Wikingern und den Rittern.



- DVD-XL:
  - Insects Infestation (Half-Life 2)
  - Matto 4 (Far Cry)
  - Steiners Advanced Units (Empire at War)

**PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS 2**

Multiplayer-Mod für Half-Life 2

[www.pvkii.com](http://www.pvkii.com) **QUICKLINK:** 3242

**VERSION** Beta 1.0 **GRÖSSE** 231 MByte

## FAR CRY MATTO 4



Gasflaschen schalten gleich mehrere Gegner aus.

Ein Jahr, sieben Monate, vier Tage. So lange hat das Entwicklerteam laut eigener Aussage für **Matto 4** gebraucht. Den Arbeitsaufwand merkt man der Mod auch an: Rund vier Stunden benötigen Sie, um den Protagonisten Jack Carver durch die sieben Levels zu lotsen. Und das ist gar nicht so einfach, denn die Gegner verhalten sich wie von **Far Cry** gewohnt recht intelligent. Gegen die Bösewichte stehen Ihnen neben dem Waffenarsenal aus dem Hauptspiel auch einige neue Wummen zur Verfügung, darunter die M3 Pumpgun und das Steyr AUG. Sollten Sie trotzdem mal nicht weiterkommen, ballern Sie doch am Besten auf eine der herumliegenden Feuerlöscher oder Gasflaschen – die zischen Ihren Feinden dann um die Ohren und explodieren mit einem lauten Knall. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler für **Matto 5** nicht noch einmal so lange brauchen.

**MATTO 4**

Einzelspieler-Mod für Far Cry

<http://fc-kartografen.de.vu> **QUICKLINK:** 3251

**VERSION** 1.0 **GRÖSSE** 392 MByte

## HALF-LIFE 2 WEEKDAY WARRIOR



Doug muss für einen Kollegen bunte Tacker klauen.

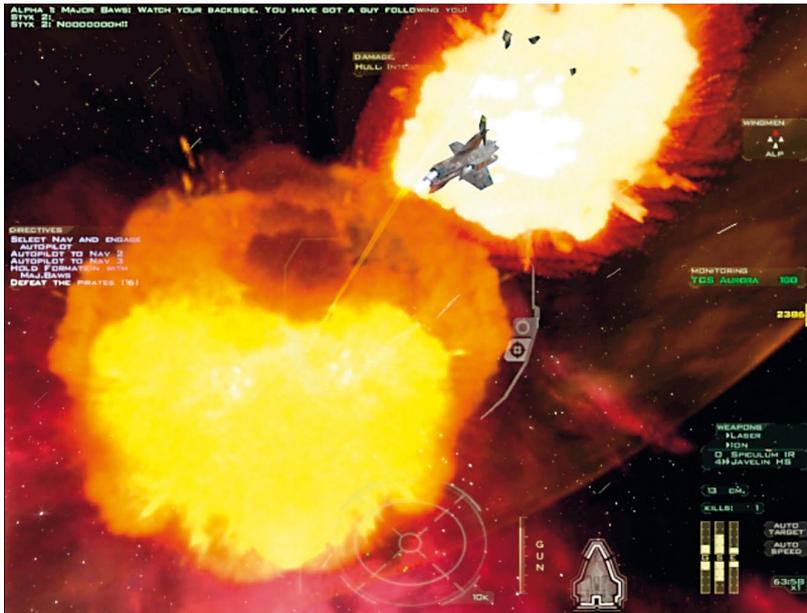
Doug ist kein Held der Arbeit. Wenn's hochkommt, ist er vielleicht gerade mal ein Nebendarsteller der Arbeit: Von den acht Stunden, die er sich täglich im Büro aufhält, verbringt er höchstens 15 Minuten mit sinnvollen Tätigkeiten. Den Rest der Zeit tagträumt er von seinem Lieblings-Comichelden »Mongoose« (Mungo), einem Superagenten. Als Doug eines Tages versehentlich eine E-Mail der Chefetage bekommt, die vermuten lässt, dass seine Abteilung geschlossen werden soll, wittert Doug seine Chance: Er muss ins obere Stockwerk eindringen und der Verschwörung auf den Grund gehen. **Weekday Warrior** verwandelt **Half-Life 2** in ein simples, aber witziges Adventure, inklusive Dialog-Auswahlbildschirmen, einfachen Rätseln und Minispielen. Für echte Adventure-Fans zu anspruchslos, aber für einen Tag im Büro genau das Richtige.

**WEEKDAY WARRIOR**

Adventure-Mod für Half-Life 2

<http://students.guildhall.smu.edu> **QUICKLINK:** 3267

**VERSION** 1 **GRÖSSE** 108 MByte



Raketen zerfetzen ein **Piratenschiff**. Kommen wir der Explosion zu nahe, nehmen wir Schaden.

## WING COMMANDER SAGA

Vor vier Jahren haben sich ein paar **Wing Commander**-Fans vorgenommen, die Geschichte um den Krieg zwischen den Menschen und den katzenartigen Kilrathi weiterzuerzählen. Sie entschlossen sich, das Ganze als Mod für **Freespace 2** zu programmieren. Das Ergebnis verdient jedoch die Bezeichnung »Mod« nicht mehr: Zum einen läuft **Wing Commander Saga** mittlerweile ohne **Freespace 2**, zum anderen ist das, was die Jungs da abgeliefert haben, nicht nur eine simple Mod – das ist ein richtiges Spiel! Dabei stellt die jetzt veröffentlichte Fassung nur den Prolog zu **Wing Commander Saga** dar. Die umfassende Handlung orientiert sich an den Ereignissen in **Wing Commander 3**. Nach der großen Schlacht um die Erde tritt David »Sandman« Markham der Weltraumflotte bei.

Von der ersten Sekunde im Cockpit an wirkt **Wing Commander Saga** wie ein offizieller Teil der Serie: Baugleiche Raumschiffmodelle, identische Soundeffekte und Musik, Videoeinblendungen der Funkpartner – **Wing Commander**-Fans werden jubeln! Das Missionsdesign bleibt ebenfalls klassisch: Oft fliegen Sie nacheinander mehrere Navigationspunkte ab, bei den letzten kommt es dann zum Kampf mit Dutzenden von Gegnern. Speichern können Sie zwar nur zwischen den Einsätzen, aber das gehört sich bei **Wing Commander** ja auch so. Die Sprecher von **Wing Commander Saga** sind die vielleicht besten, die wir je in einer Mod gehört haben. Deren (englische) Dialoge während der Missionen hört man sich notfalls gerne auch öfter an, doch wer fünfmal an einem Einsatz gescheitert ist, kann zum nächsten weiter springen. Die Entwickler suchen übrigens noch weitere Pilotenstimmen. Auf ihrer Homepage finden Sie ein paar Beispielsätze, die Sie vorsprechen, aufnehmen und den Programmierern schicken können. Wer zackig genug klingt, darf sich dann demnächst im Cockpit zum Beispiel sagen hören: »All fighters are destroyed, area secure.« **PM FAB**

### WING COMMANDER SAGA

Wing-Commander-Nachbau

www.wcsaga.com

QUICKLINK: 3272

VERSION Prologue 1.0

GRÖSSE 282 MByte



Großkampfschiffe haben zerstörbare Geschütztürme.

## INCOMING

### VOID

**Void** soll Ihnen eine Leere sein. Richtig, eine Leere. Denn das heißt »Void«, und das ist auch das Konzept hinter der Mod für **Oblivion**. Die besteht zunächst nur aus einer leeren Spielwelt. Die Entwickler wollen dann Richtlinien vorgeben, nach denen die **Oblivion**-Community diese Einöde ausbauen darf. Sie können entsprechende Gebäude, Gegenstände, Geräusche oder ganze Landstriche einschicken, und die Modder bauen die dann Stück für Stück ein. So entsteht eine Welt, die Sie gemeinsam mit Menschen auf der ganzen Erde geschaffen haben.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3276



Erste **Objektvorschläge** der Modder gehen ins Asiatische.

### IMPERIAL ASSAULT 2

Ein US-Flugzeugträger misst im Schnitt über 300 Meter vom Bug zum Heck. Ganz schön groß, was? Aber warten Sie, bis Sie die »Pride of the Core« gesehen haben – die ist acht Kilometer lang! Deshalb gibt's die auch nur im **Star Wars**-Universum, zum Beispiel in **Imperial Assault 2** für **Empire at War**. Als wäre das Ding nicht schon schwer genug, basteln die Entwickler derzeit noch tonnenweise andere Raumschiffe und Bodentruppen, vom Sternenerstörer bis zum Klonkrieger. Die Modder versprechen, **Imperial Assault 2** bis zum Ende des Winters zu veröffentlichen. Nun ja, der hat hierzulande ja noch gar nicht angefangen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3275



Dieser **Venator-Sternenerstörer** ist »nur« 1.100 Meter lang.

### RESIDENT EVIL: TWILIGHT

In **Resident Evil: Twilight** für **Half-Life 2** kämpfen Sie sich durch das von Zombies und anderem Nattermgezücht verseuchte Raccoon City, wechseln dabei zwischen zwei Hauptpersonen und benutzen jede Menge Waffen wie natürlich die Colt Python. Vielversprechend klingt dabei besonders der Multiplayerpart mit fünf Modi. In einem davon müssen Zivilisten einem Söldnerteam ein Gegenmittel abjagen. Sind sie dabei nicht schnell genug, verwandeln sie sich nach dem Zufallsprinzip in **Resident Evil**-typische Monster, was Vor- und Nachteile haben kann. Ein laher Zombie etwa dürfte nicht lange gegen die Söldner durchhalten, ein Hunter hingegen isst Sturmgewehre zum Frühstück.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3274

# Teufel GameStar CLANLIGA



Wie nach jeder EPS-Saison setzt zum Jahresende das große »Bäumchen wechsele dich« bei den Top-Clans der Counterstrike-Szene ein. Wir sagen Ihnen, wen es wohin verschlagen hat.

**D**ie Halbwertszeit der Spitzenteams im internationalen Counterstrike-Geschäft ist um einiges kürzer, als man es von strahlenden Elementen gewohnt ist: Eine Top-Mannschaft hält in der Regel kaum länger als sechs Monate zusammen. Ob es nun an den Kameraden, den ausbleibenden Erfolgen oder lediglich am schnöden Mammon liegt, sei mal dahingestellt. Tatsache ist, dass sich alle Teams um einen kleinen Pool von Spitzenspielern schlagen müssen. Die Verteilung dieser Ressourcen entscheidet maßgeblich über Erfolg oder Misserfolg in der kommenden Saison. Wir zeigen Ihnen, wer wohin wechselt, und geben eine Einschätzung der Teams und deren Chancen.

## Die ersten Opfer

Bereits während der EPS-Finals Anfang Dezember in Köln erfuhr das Counterstrike-Team von SK-Gaming Deutschland, dass dieses Finalwochenende das letzte unter der Flagge von SK ist. Das Ergebnis war ein ernüchternder vierter Platz. Ein neues Team ist nicht geplant. Kurz vor Silvester erwischte es Geelife: Das Management

trennte sich von der kompletten Counterstrike-Mannschaft und plant angeblich ebenfalls keine neuen Aktivitäten in dieser Disziplin. Hintergrund der Aktion sind wahrscheinlich Rechtsstreitigkeiten mit dem Magazin GEE, die noch nicht geklärt sind. Die Spieler haben sich mittlerweile in *Frankfurts Finest* umbenannt und nehmen weiterhin an allen Ligen teil.

## Die Überraschungen

*Alternate aTTaX*, die nach dem plötzlichen Ende ihres Erfolgsteams im Sommer 2006 mit Ersatzleuten antreten mussten, konnten sich zum Ende des Jahres wieder komplett regenerieren. Der Gewinn der World Series of Video Games (WSVG) Mitte Dezember in New York brachte für die Jungs den krönenden Abschluss einer schwierigen Saison. Nicht zuletzt wegen zweier Spieler, die eigentlich nicht beziehungsweise nicht mehr zum Team gehörten: Roman *roman* Außerdorfer, der stärkste Spieler im Team der *a-Losers*, und Navid *Kapio* Javadi, bei dem schon vor gut vier Monaten klar war, dass er *Alternate aTTaX* in Richtung *mousesports* verlassen



Das neue Counterstrike-Team von ID-Gaming: Bodo, DonKamil, todi, sitzend Fragmaster und nooky (von links nach rechts).

wird. Beide konnten als »Aushilfsspieler« einen großen Teil zum überraschenden Erfolg beim Finale in New York beitragen.

Mittlerweile tritt *Kapio* bereits im Team von *mouz* an, zusammen mit seinen ehemaligen *aTTaX*-Kollegen Manuel *Tix*o Makohl und Tim *silver* Hochgrebe, die den Rest der vergangenen Saison bei *mTw* verbrachten. Komplettiert wird das Lineup von *mousesports* mit zwei vertrauten Gesichtern: Christian *Blizzard* Chmiel und Franz *gore* Burghardt. Das erste Spiel mit dieser Aufstellung absolvierten die Mäuse in der Teufel GameStar Premier League in einem Match gegen *starComa*. Auf unserer DVD finden Sie eine Zusammenfassung der Höhepunkte als »Spiel des Monats«, das diesmal von *mouz-live*, dem Videoteam von *mouz*, erstellt wurde.

## Verstärkung für a-Losers

Für *a-Losers*.MSI verlief die vergangene Saison eigentlich sehr erfolgreich. Auf Platz 1 der EPS-Abschlusstabelle gingen *roman*, *mueller*, *night*, *Odie* und *crash* mit den besten Voraussetzungen in die Finals und enttäuschten die hohen Erwartungen nicht – zumindest in den Vorrunden. Im Overall-Finale konnten sie *mousesports* allerdings nicht in die Knie zwingen. Der zweite Platz ist aber trotzdem mehr, als man vor der Saison zu hoffen wagte. Allerdings deutete sich im Vorfeld der Finals bereits der Weggang von Roman Außer-



Versöhnliches Jahresende: *Alternate aTTaX* gewinnen überraschend die World Series of Video Games in New York.



derer an, der bereits Trainingsspiele für *Alternate aTTaX* absolviert hatte.

Neben *roman* verabschiedete sich dann auch *mueller* aus der Mannschaft, womit Teamchef Daniel *Graphix* Toretti zwei Lücken zu füllen hatte. Unerwartete Hilfe bei diesem Problem kam ausgerechnet aus Berlin. Die beiden »ausgemusterten« *mousesports*-Spieler *Martin fleks* Wehrmann und *Roman R. Reinhardt* waren verfügbar, und das *mouz*-Management zeigte sich mit einem Transfer einverstanden. Vielleicht auch als kleines Zeichen der Kompensation, stammen doch einige der erfolgreichsten *mouz*-Spieler der letzten Jahre aus den Reihen der »Nachwuchsschmiede« *a-Losers* – so auch *Blizzard* und *fleks*. Dermaßen ausgestattet gehört das *a-Losers*-Lineup in der kommenden Saison wieder zu den hoch gehandelten Favoriten. Nebenbei will man auch international im nächsten halben Jahr ein gewichtiges Wort mitreden.

### Retro-Chic bei ID Gaming

*ID Gaming* hatte im vergangenen Jahr einige Schwierigkeiten. Obwohl das Potenzial des Teams um *Bodo Sbrzesny*, dem dienstältesten Spieler der EPS, manchmal durchaus zu sehen war, konnten die Spieler keine wirklich vorzeigbaren Erfolge einfahren. Für die neue Spielzeit hat *Bodo* nun ein bewährtes Team um sich geschart: Das Lineup ist fast identisch mit dem der *a-Losers* in der Herbstsaison 2005. Neben Taktikchef *Bodo* spielen *DonKamilo*, *Fragmaster*, *nooky* und *todi* in der kommenden Saison für *ID-Gaming*.

Auch *mTw* hat sich für die Aufgaben der neuen Spielzeit verstärkt: Neben *uLTI* konnte der Clan den ehemaligen *mouz*-Spieler *PapsT* verpflichten. Das Lineup wird mit *Nils bara* Waldowski, *Christoph chrizzo* Krämer und *Bastian b4d* Gaffron



Das Spiel des Monats (auf DVD): *mousesports* gegen *starComa*. Willkommen zur Tixo-Show auf [de\\_train](#)!

komplettiert, die beiden zuletzt genannten kommen von *ID-Gaming* zu *mTw*.

### Die Aussichten

Die augenblickliche Verteilung der Spielstärken unter den Clans war noch nie so ausgeglichen wie in diesem Jahr. Zumindest mit vier Clans, nämlich *mousesports*, *Alternate aTTaX*, *a-Losers*, *MSI* und *ID-Gaming*, könnte es in dieser Saison die eine oder andere Überraschung geben – und das nicht nur auf nationaler Ebene. Bei entsprechend klugem Einsatz der Teams könnte es ein überragendes Jahr für den deutschen E-Sport werden. Die Voraussetzungen waren noch niemals so gut. 



Die Mannschaft von *mousesports* für die kommende Saison: *gore*, *Blizzard*, *Kapio*, *tixo*, *silver* (von links nach rechts).

### WWCL LAN-KALENDER FEBRUAR 2007

| Datum      | Name der Veranstaltung | Plätze | PLZ    | Ort                     | Internetseite   | Alter |
|------------|------------------------|--------|--------|-------------------------|---|-------|
| 09.02.2007 | 12 greenmile Classic   | 232    | 15834  | Rangsdorf               | <a href="http://www.greenmile-lan.com">http://www.greenmile-lan.com</a>   | 16    |
| 16.02.2007 | LANarena Tridecim      | 610    | 38871  | Ilsenburg               | <a href="http://www.lanarena.de">http://www.lanarena.de</a>               | 18    |
| 23.02.2007 | LAN-4-FUN 2007         | 300    | A-5252 | Aspach                  | <a href="http://www.lan-4-fun.at">http://www.lan-4-fun.at</a>             | 16    |
| 23.02.2007 | GrimmaLAN 6            | 333    | 04668  | Grimma                  | <a href="http://www.grimmaLAN.de">http://www.grimmaLAN.de</a>             | 16    |
| 23.02.2007 | Zockparade XI          | 400    | 76297  | Stutensee               | <a href="http://www.netquarter.org">http://www.netquarter.org</a>         | 18    |
| 23.02.2007 | Fighternight #9        | 504    | 81249  | München                 | <a href="http://www.fighternight.de">http://www.fighternight.de</a>       | 18    |
| 23.02.2007 | Raptor 07/04           | 120    | 73479  | Jugendzentrum Ellwangen | <a href="http://www.n-o-g.org/">http://www.n-o-g.org/</a>                 | 16    |
| 02.03.2007 | ESC-LAN VII            | 324    | 72186  | Empfingen Täleseehalle  | <a href="http://www.esc-lan.de/">http://www.esc-lan.de/</a>               | 16    |
| 16.03.2007 | [Da-Ruler]Reallan XII  | 222    | 45147  | Essen                   | <a href="http://www.da-ruler-ev.de">http://www.da-ruler-ev.de</a>         | 18    |
| 16.03.2007 | LANabuse XIII          | 220    | 49406  | Barnstorf               | <a href="http://www.lanabuse.de">http://www.lanabuse.de</a>               | 16    |
| 23.03.2007 | Maxlan 11              | 200    | 49716  | Meppen                  | <a href="http://www.maxlan.de">http://www.maxlan.de</a>                   | 16    |
| 30.03.2007 | La-Network #4          | 176    | 65321  | Heidenrod-Laufenselden  | <a href="http://www.La-Network.de">http://www.La-Network.de</a>           | 16    |
| 30.03.2007 | Gamers Congress 4      | 146    | 84175  | Johannesbrunn           | <a href="http://www.gamers-congress.de">http://www.gamers-congress.de</a> | 18    |