

# SAURE PISTENSAU



**Fabian Siegismund**  
fabian@gamestar.de

## INHALT

Weiterspielen	148
Mods	149
GameStar-Clanliga	150
Kontrollbesuch:	
Counterstrike: Source	152
Patch-Tests	154
Tipps und Tricks:	
Gothic 3: Reiseführer, Teil 3	155

## FREWARE-SPIEL ORF-SKI CHALLENGE

Computerspiele und Fernsehen haben derzeit so ihre Schwierigkeiten miteinander. Wie sehr es sich lohnt, wenn beide Medien mal konstruktiv zusammenarbeiten, zeigt **ORF-Ski Challenge 2007**. Mit dieser Kombination aus Computer- und Gewinnspiel bewirbt der österreichische Fernsehsender ORF 1 seine Live-Übertragungen des Ski-Weltcups. Statt Preise über Simpelfragen und Abzock-Hotlines unters Volk zu werfen, gewinnen hier diejenigen Warengutscheine und Flachbildfernseher, die in **ORF-Ski Challenge 2007** am schnellsten über fünf originalgetreu nachgebaute Weltcup-Pisten steuern. Derzeit dürfen Sie sich nur die Abfahrt von Gröden hinabstürzen, die vier anderen Strecken von Bormio, Wengen, Kitzbühel und Aare werden jeweils passend zum realen Rennen freigeschaltet.

### Die derzeit beste Ski-Simulation

Dass bereits die eine verfügbare Strecke für Stunden an den Rechner fesselt, ver-



Eine Schlüsselstelle in der Abfahrt von Gröden.

Anfang Dezember war ich Skifahren. In Österreich. Zumindest habe ich's probiert, denn Anfang Dezember gab es in Österreich praktisch keinen Schnee. Da musste ich zwangsläufig eine Menge Fernsehen schauen. ORF zum Beispiel. Hätte ich gewusst, dass der Sender ein ausgezeichnetes Skispiel verschenkt, hätte ich lieber meinen Computer mitgenommen. Dann hätte ich auch schon früher einen Blick auf die Mod **DoomEd** für **Half-Life 2** werfen können. Da kann man sein Basiswissen über Physik und Chemie noch mal spielerisch aufbessern – und nebenher Mutanten erschießen. Es wundert mich allerdings ein bisschen, dass im Zuge der leidigen Neuauflage der »Killerspiel«-Diskussion noch niemand auf die Idee gekommen ist, das als »Schul-Amoklauf-Trainer« zu verunglimpfen. Aber das kann ja noch werden. Etwas Gutes hatte der Schneemangel in Österreich übrigens doch: Der Liftpass war ebenso kostenlos wie all das, was Sie auf dieser Doppelseite sehen.

dankt **ORF-Ski Challenge 2007** der exzellenten Ski-Physik, die sich um Welten realistischer anfühlt als die des 30 Euro teuren **RTL Ski Alpin Racing 2007**. So ist es entscheidend, die Schlüsselstellen von Gröden mit so wenig Kanteneinsatz wie möglich zu durchfahren. Dabei müssen Sie Entscheidungen fällen wie etwa, ob sie die drei Kuppen des »Kamelbuckels« wegdrücken oder per Sprung überwinden. Im Trainingsmodus können Sie frei mit Liniwahl und Skieinstellungen experimentieren, Torfehler oder Stürze haben keine Auswirkungen. Wer sich für den Wettbewerb gewappnet fühlt, absolviert die Qualifikation. Hier müssen Sie die Abfahrt fehlerfrei absolvieren. Im Ziel erscheint automatisch die aktuelle Wettbewerbsrangliste, so dass Sie stets Ihre Zeit mit denen der Konkurrenten vergleichen können. Motivierend: Wer mag, kann auch gegen einen Ghost antreten, etwa den des direkt vor Ihnen Platzierten oder den einer Ranglistenposition, die Sie sich als Ziel gesetzt haben. Für das eigentliche Rennen qualifizieren Sie sich nur, wenn Sie eine von den Organisatoren vorgegebene Richtzeit erreichen – für 99,9 Prozent der Wettbewerbsteilnehmer eine nahezu unüberwindbare Hürde. Dafür haben die genauso viel Spaß am Spiel wie die 0,1 Prozent Spieler mit Siegchancen.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3158](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3158)

## GUILD WARS: NIGHTFALL NEUE GEBIETE

Für all diejenigen, die die Kampagne von **Guild Wars: Nightfall** bereits einmal durchgespielt haben, stehen seit dem 1. Dezember die Tore zur so genannten »Domanä der Pein« offen. Sie gelangen über

die Siedlung »Die Heiligen Hallen der Geheimnisse« durch die Statue Kormirs zu einem neuen Außenposten, an den sich vier Gebiete anschließen. Darin warten nicht nur besonders knackige Gegner, sondern auch besondere Gegenstände wie neue Rüstungen für Ihre NPC-Helden. Und dort finden Sie sogar einen neuen Begleiter, nämlich den Ritualisten Raza, der Ihnen fürderhin mit seinen Geistern im Kampf zur Seite stehen kann.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3154](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3154)

## ARMED ASSAULT NEUE UNIFORM-TEXTUR



Die neue **Marpat-Uniform** für Armed Assault.

Kaum ist **Armed Assault** draußen, macht sich die Community auch schon daran, das Spiel eigenständig zu verbessern und zu erweitern. So hat der Modder HePCat neue Texturen für die Uniformen der US-Soldaten erstellt. Seine Marine-Patterns-Uniformen (MarPat) gibt es in zwei Ausführungen: Woodland und Desert. Beide Varianten sehen gebräuchter und schmutziger aus als die ursprünglich vom Spiel benutzte Standard-Uniform ACU (American Combat Uniform), die zudem noch für sattgrüne Areale viel zu hell ist.

PET HK

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3153](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3153)



Französische Infanterie (links) ballert russische Reiterei (rechts) über den Haufen.



- DoomEd (Half-Life 2)
- Hardqore (Quake 4)



- Napoleonic Total War 2 (Rome)

## ROME NAPOLEONIC TOTAL WAR 2

»My my, at Waterloo Napoleon did surrender«. So fängt Waterloo, der bekannteste Hit von Abba, an, und so hörte Waterloo, die bekannteste Schlacht von Napoleon Bonaparte, auf. Dabei hatte der französische Feldherr drei Jahre vor seiner finalen Niederlage in der Nähe eines belgischen Kaffs seine Truppen schon bis tief nach Russland getrieben. In **Napoleonic Total War 2** für **Rome** spielen Sie diesen Russlandfeldzug nach und fungieren dabei als Napoleons rechte Hand – im übertragenen Sinne, denn die hat er ja der Legende nach meistens in seiner Weste versteckt. In der Singleplayer-Kampagne schlagen Sie historische Schlachten rund um das Gefecht bei Borodino 1812, wobei Sie Napoleon höchstpersönlich anleitet. Damals gab es natürlich keine Panzer und Bomber, sondern Musketen, Kanonen und Kavallerie. All das haben die Macher der Mod detailliert nachgebaut, zusammen mit neuen Karten, Modellen, Texturen, Animationen, Geräuschen, mit neuer KI, Musik und sogar französischer und russischer Sprachausgabe. Das Spielprinzip samt Steuerung und Moralsystem von **Rome** bleibt dabei natürlich erhalten. Die Modder arbeiten schon am nächsten Teil ihres Spiels. Da wird es dann zwar auch die vielbesungene Schlacht bei Waterloo geben, damit ist für **Napoleonic Total War 2** allerdings noch längst nicht alles vorbei.

### NAPOLEONIC TOTAL WAR 2

Napoleon-Mod für Rome

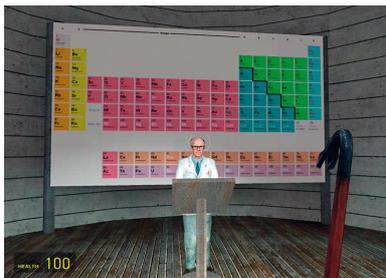
[www.thelordz.co.uk](http://www.thelordz.co.uk)

QUICKLINK: 3180

VERSION 0.2.6

GRÖSSE 254 MByte

## HALF-LIFE 2 DOOMED



Statt Tetris: Das Periodensystem der Elemente.

Normalerweise sind Groß- und Kleinschreibungen bei Modnamen ja in der Regel ein Zeichen dafür, dass ihr Macher unheimlich cool sein will. Der heißt dann gerne mal »1337 HaxXoR« oder so. Hinter **DoomEd** steckt jedoch DESQ, eine Gesellschaft für modernes Lernen, und die hat sich bei der Mod und ihrem Titel Gedanken gemacht: Die Endung »Ed« steht im Englischen meist für »Education« – Ausbildung: **DoomEd** will spielerisch Wissen vermitteln. Hier landen Sie bei einem unplanmäßigen U-Bahnstopp in einer Untergrundwelt, deren Bewohner denken, der Zweite Weltkrieg sei noch im Gange. Denen müssen Sie in Physik- und Chemierätseln beistehen. Spielerisch Sachen zu lernen ist ja ziemlich cool – da darf man beim Modnamen also auf jeden Fall mit Groß- und Kleinschreibung rumalbern. Findet zumindest die GaMeStaR KrEw.

### DOOMED

Lern-Mod für Half-Life 2

[www.desq.co.uk/doomed](http://www.desq.co.uk/doomed)

QUICKLINK: 3185

VERSION 1.0

GRÖSSE 158 MByte

## QUAKE 4 HARDQORE



**Hardqore** läuft auch auf alten Rechnern flüssig.

Noch vor ein paar Jahren kamen Gegner in Spielen nicht von vorne, von hinten, von oben und von unten, sondern nur von links oder rechts. Das damals dominierende Genre im Actionbereich waren die »Side-Scroller«: Ballerspiele, in denen Ihr Held/Raumschiff/Panzer von links nach rechts durch zweidimensionale Levels rannte/flog/fuhr. Manchmal auch von rechts nach links. Eigentlich stinklangweilig, aber irgendwie immer noch ziemlich cool. Besonders, wenn's unter einem 3D-Vorzeigespiel wie **Quake 4** läuft. In **Hardqore** laufen Sie stur von links nach rechts durch von Stroggs verseuchte Schlachtfelder und halten dabei fleißig den Finger auf der Feuertaste. Wie in jedem guten Side-Scroller gibt's Bosskämpfe und Geheimlevels, in späteren Versionen sollen sogar Fahrzeuge wie Panzer und Motorräder hinzukommen. FAB

### HARQORE

2D-Mod für Quake 4

[hardqore.planetquake.gamespy.com](http://hardqore.planetquake.gamespy.com) QUICKLINK: 3182

VERSION Beta

GRÖSSE 92,5 MByte



Vom 18. Dezember bis zum 8. Januar 2007 macht die Teufel GameStar Liga Weihnachtspause. Wir geben Ihnen einen Überblick, welche Teams die Nase jetzt schon vorne haben.

**A**cht Spieltage, also etwa die Hälfte der Saison, liegen noch vor den Teams. Ein guter Grund, einen Blick auf die aktuellen Ranglisten zu werfen und nach den »Herbstmeistern« Ausschau zu halten.

### Counterstrike

Für *SK Gaming* lief die Saison bisher glänzend, was auch ihre Platzierung in der Premier League eindrucksvoll belegt – sie stehen nach vier Spielen unbesiegt mit zwölf Punkten auf dem ersten Platz. Nichtsdestotrotz dürfte *SK* demnächst aus den Tabellen verschwinden: Während der EPS-Finals Anfang Dezember teilte die Clanleitung den Spielern mit, dass sie ab sofort nicht mehr bei *Schroet Kommando* unter Vertrag stehen. *SK* will anscheinend zukünftig auf ein deutsches Squad verzichten und sich ganz auf das international erfolgreiche schwedische Team konzentrieren. Der Clan überträgt den EPS-Account an seine ehemaligen Spieler – ein weiteres Indiz dafür, dass es in absehbarer Zeit kein deutsches **Counterstrike**-Team bei *SK* mehr geben wird. Entscheidet sich das ehemalige Squad dafür, in der laufenden Saison wei-



**Mousesports** belegte nach einigen Startschwierigkeiten doch noch Platz eins der ESL Pro Series.

terhin zusammen zu spielen, können sie ihren Spitzenplatz in der GSL behalten – wenn auch wahrscheinlich unter einer anderen Flagge. Man darf also gespannt sein.

Nicht viel besser erging es den Teams von *Stofftiere online* und *oneFrag*, die ihre

Beteiligung an der Premier League kurz vor dem Ende des vierten Spieltags ebenfalls absagen mussten – die Teams hatten sich aufgelöst. Gut im Rennen liegen derzeit aber *Deutschlands kranke Horde*, *Lemon Crew*, *snook*, *mystical lambda*, *a-Losers*, *MSI* und *QPool-FSHost*, die sich auf die an *Schroet Kommando* anschließenden Plätze der Premier League verteilen.

### Die Mäuse sind zurück

Nach ihrem Rückzug aus den nationalen Ligen im Februar 2006 musste die GSL in der vergangenen Saison auf den **Counterstrike**-»Rekordmeister« *mousesports* verzichten – die Berliner haben die Finals der Teufel GameStar Liga bislang bereits fünfmal gewonnen, so oft wie kein anderes Team. Seit dem vierten Spieltag sind *mousesports* als frisch gekürte EPS-Gewinner allerdings zurück im Geschäft, nehmen den Platz von *Stofftiere online* ein und holen die verpassten Spieltage nach. Allerdings wird es auch ein paar deutliche Umstellungen im Lineup geben, die *mousesports* erst Anfang 2007 bekannt geben will. Sehr wahrscheinlich sind jedoch folgende E-Sportler mit dabei: *Blizzard*, *Kapio*, *tixo*, *silver* sowie *gore* als einziger



**Spiel des Monats:** Szene aus dem Match zwischen *mousesports* und *Lemon Crew CS*.



► AB 16/18-DVD: Spiel des Monats

Nichtdeutscher in der Mannschaft. Die drei neuen Spieler kommen allesamt aus dem zerbrochenen Erfolgsteam von *Alternative aTtAx*. Das erste Spiel von *mousesports* gegen die österreichische Mannschaft von *Lemon Crew* haben wir als »Spiel des Monats« auf unsere DVD gepackt. Der vakante Premier League-Platz von *oneFrag* wird von *Geelife* eingenommen, denen das gleiche Marathonprogramm an Nachholspielen ins Haus steht wie dem Rekordmeister *mousesports*.

### Warcraft 3

Im **Warcraft 3**-Wettbewerb stehen *QPool* und *inPanic.de* punktgleich an der Tabellenspitze. Dahinter reißen sich *Stofftiere online*, *ID-Gaming* und *SK Gaming* ein, die allesamt noch Nachholspiele absolvieren müssen. *Geh aB*, *DkH* und *nFaculty* stellen die restlichen Teams unter den ersten acht der Tabelle. Eine Tendenz, welche dieser Teams im Finale zu sehen sein werden, lässt sich frühestens nach dem zehnten Spieltag erkennen – die Differenzen bei den absolvierten Spielen sind noch zu groß.

### Tactical Ops

Etwas klarer ist die Sache bei **Tactical Ops**. Alle Teams haben ihre Spieltage ordnungsgemäß hinter sich gebracht, und so zeichnet sich schon eine ziemlich klare Rangfolge ab. *murder Death kill'core64*, die »ewigen Zweiten« hinter den Dauersiegern von *Deutschlands kranker Horde*, wollen in dieser Saison wohl nichts dem Zufall überlassen: Mit 15 Punkten aus fünf Spielen führen sie die Tabelle ihrer Gruppe an. Titelverteidiger *DkH* musste bereits eine Niederlage hinnehmen und belegt



Trotz ungewisser Zukunft und nur einem vierten Platz in der EPS gute Laune bei **SK-Gaming CS**.

momentan Platz acht der Gruppe 2. Weitere Kandidaten für das Finale: *Geh aB*, *team.noChance*, *German Ruffnecks*, *Sierre*, *xplosionZ* und *Initium Mortis*.

Nicht nur bei **Tactical Ops**, auch beim Nachfolger **Tactical Ops: Crossfire** sind die *German Ruffnecks* gut vertreten. Unbesiegt stehen sie auf dem ersten Platz und konnten aus sechs Spielen satte 18 Punkte generieren. Mit drei beziehungsweise sechs Punkten Abstand folgen die *Online-Owls*, *ntars.one*, *Mortis Veles* und das holländische Team von *ZwaardGekste*. Insgesamt ist das Feld der Kontrahenten sehr dicht gedrängt. Die Teams zwischen Platz 1 und 19 trennen nur neun Punkte, die sich mit ein bisschen Glück und ein paar guten Spielen schnell aufholen lassen.

### Pro Evolution Soccer 6

Nach wie vor hält *dekey* von *Ocrana* ohne Niederlage die Tabellenspitze. Dahinter

der clanlose *Manustar*, ebenfalls ohne Punktverlust, dann *iNSaNe\_oNERR* und ein ganzer Block mit *DkH*-lern. Rund ein Drittel der Top16 kommen von *Deutschlands kranker Horde*, die damit ihrem Ruf als größter und erfolgreichster deutscher **Pro Evolution Soccer**-Clan gerecht werden.

### Counterstrike: Source

Die Liga für den Nachfolger des beliebtesten Taktik-Shooters ist erstaunlich geschrumpft: Von anfangs mehr als 80 Mannschaften sind nur 17 aktive übrig geblieben. Dafür stellen diese aber auch die Top-Teams der deutschen Szene dar. An der Spitzenposition hält sich *myeXact.brainsquad* mit 15 Punkten aus fünf Spielen – besser geht's nicht. Dahinter reißen sich *dignified*, *Team Adonis*, *nFaculty*, *Team LanFan*, *ubahnschubser*, *DarkStorm*, *splendid.isolation*, *System of a Frag* und *b4sh bros inc.* in die Top-Ten der Tabelle ein. WR

## WWCL LAN-KALENDER JANUAR BIS MÄRZ 2007

Datum	Name der Veranstaltung	Plätze	PLZ	Ort	Internetseite	Alter
05.01.2007	Bürgersaal LAN Vol IV	100	86517	Bürgersaal Wehringen	<a href="http://www.buergersaallan.de.vu/">http://www.buergersaallan.de.vu/</a>	16
05.01.2007	Turbolan	100	06686	Großgörschen bei Lützen	<a href="http://www.turbolan.de">http://www.turbolan.de</a>	18
05.01.2007	Squeeeze X_	300	09212	Limbach-Oberfrohn	<a href="http://www.squeeeze.de">http://www.squeeeze.de</a>	16
12.01.2007	OCF-LAN I/2007	192	73485	Unterschneidheim	<a href="http://www.ocf-lan.de">http://www.ocf-lan.de</a>	16
12.01.2007	eSports-Rheine Lan 5	200	48431	Rheine	<a href="http://www.esports-rheine.de">http://www.esports-rheine.de</a>	16
19.01.2007	Computern8 Vol.8	174	56564	Neuwied	<a href="http://www.ghc-lan.de">http://www.ghc-lan.de</a>	16
19.01.2007	firetage - revival	100	59457	Werl	<a href="http://www.firetage.de">http://www.firetage.de</a>	16
09.02.2007	12 greenmile Classic	232	15834	Rangsdorf, südlich von Berlin	<a href="http://www.greenmile-lan.com">http://www.greenmile-lan.com</a>	16
16.02.2007	LANarena Tridecim	610	38871	Ilseburg	<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>	16
23.02.2007	Raptor 07/04	120	73479	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

Was macht eigentlich...

# COUNTERSTRIKE SOURCE

Die Source-Variante des Taktik-Shooters ist größer und schöner geworden – aber nach wie vor nicht ligatauglich. Warum das so ist, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

**A**ls **Counterstrike Source** im Oktober 2004 offiziell startete, war das Gemjammer in den Clans groß: Das Programm sei so nicht geeignet für den E-Sport, zu viele Bugs und ungenaues Waffenverhalten würden jeglichen fairen Wettkampf ad absurdum führen. Mehr als zwei Jahre später wird in den großen Turnieren wie der ESL (Electronic Sports League) oder der GameStar-Liga immer noch das alte **Counterstrike** gespielt. Denn die Source-Variante genügt selbst nach mehreren Patches den Ansprüchen der Profis noch nicht. Was sich geändert hat und noch ändern muss, haben wir bei unseren Kontrollbesuchen im Spiel ergründet.

## Mehr Spielplätze

Gab es beim Erscheinen von **Counterstrike Source** gerade mal neun offizielle Karten, steht inzwischen die doppelte Anzahl zur Auswahl. Darunter befinden sich Neuaufgaben der **Counterstrike**-Klassiker wie das Bombenszenario »de\_nuke« oder die Geiselbefreiung »cs\_militia«. Die neuen alten Spielplätze wurden nur dezent verändert,

sind also für Kenner der Originale schnell zu erlernen. Gänzlich frische Kreationen stecken hinter den Namen »cs\_compound« oder »de\_port«. Die Geisel-Karte »cs\_compound« wird eher selten im normalen Modus mit allen Waffen gespielt; oft deaktivieren die Server-Administratoren die starken Scharfschützengewehre, da sonst die durch den Levelaufbau enorm begünstigte Terroristenfraktion kaum von den Polizisten zu knacken wäre.

In die meisten Karten wurden mittlerweile HDR-Effekte (High Dynamic Rendering) eingebaut. So schick die auch aussehen, so lästig können sie sein, weil Gegner durch die Sonnenblendung deutlich schwieriger zu erkennen sind. Die meisten Spieler deaktivieren sie deshalb.

## Wo ist die Munition?

Wer nach den letzten großen Veränderungen vom 1. November dieses Jahres das erste Mal wieder **Counterstrike Source** startete, dürfte sich gewundert haben, dass der Munitionskauf über die übliche Tastenkombination nicht klappen wollte.



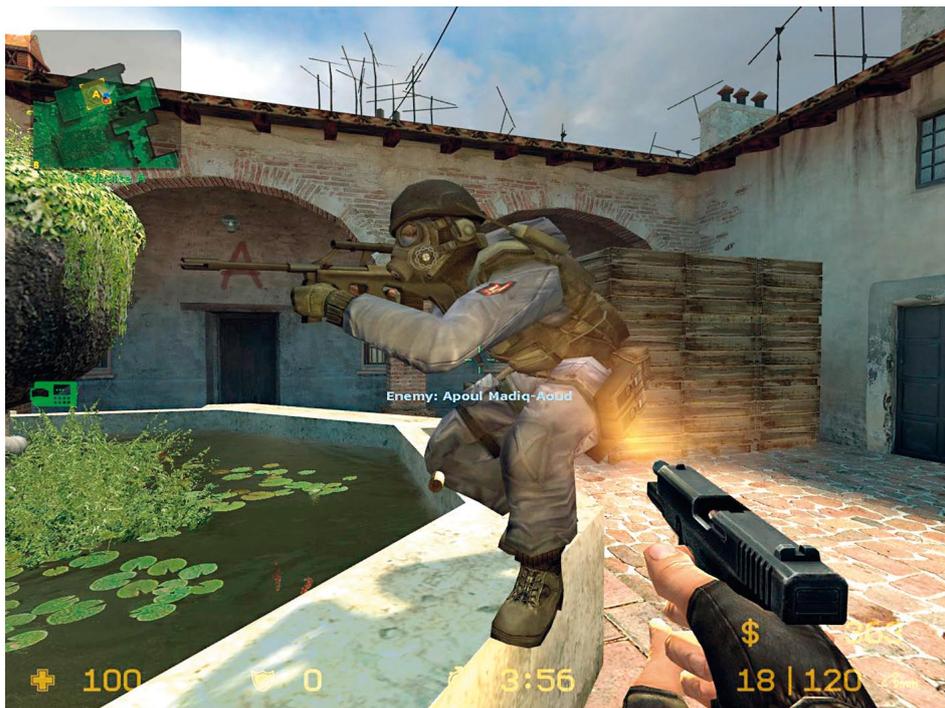
Horrende Preise: Dank Valves neuem Waffensystem kann eine Desert Eagle (Normalpreis: 650 Dollar) fast **13.000 Dollar** kosten.

Die Erklärung: Valve hat ein neues Preis-System eingeführt. Wöchentlich werden nun die Preise von Waffen, die häufig gekauft werden, neu berechnet; je mehr Spieler zu einer bestimmten Knarre greifen, desto teurer wird die. So will das Spiel bei unseren Testspielen fast 13.000 Dollar für die normalerweise 650 Dollar günstige Pistole Desert Eagle haben. Damit die Spieler nicht ohne einen müden Cent auf den Karten stehen, schenkt Ihnen das Spiel immerhin beim Kauf einer Waffe die maximal mögliche Munition dazu. Über **[B] + [6]** gelangen Sie nun ins Auswahlm Menü für Kevlar-Weste und Helm.

Da sich nur rund jeder fünfte Server an dem System beteiligt (das sich durch einen simplen Befehl deaktivieren lässt), aber trotzdem kostenlose Munition ausgegeben wird, kommen Spieler nun deutlich schneller an genug Geld für große Waffen wie das Scharfschützengewehr Arctic Warfare Magnum. Das finden wir prima, denn so kann eine Partei nicht dauerhaft von einem Waffenvorteil profitieren.

## Alles im Blick

Eine der letzten Neuerungen für **Counterstrike Source** ist die Minikarte. Gab es früher in der linken oberen Ecke des Bildschirms nur eine schlichte grüne Radaranzeige, auf der Sie Ihre in der Nähe befindlichen Teammitglieder und die Bombenposition erkennen konnten, zeigt Ihnen die neue Mini-Map auch Laufwege der Freunde an. Sogar von Ihnen oder Ih-



Auch in Counterstrike Source sind Bombenkarten wie »de\_inferno« beliebter als Geiselszenarien.



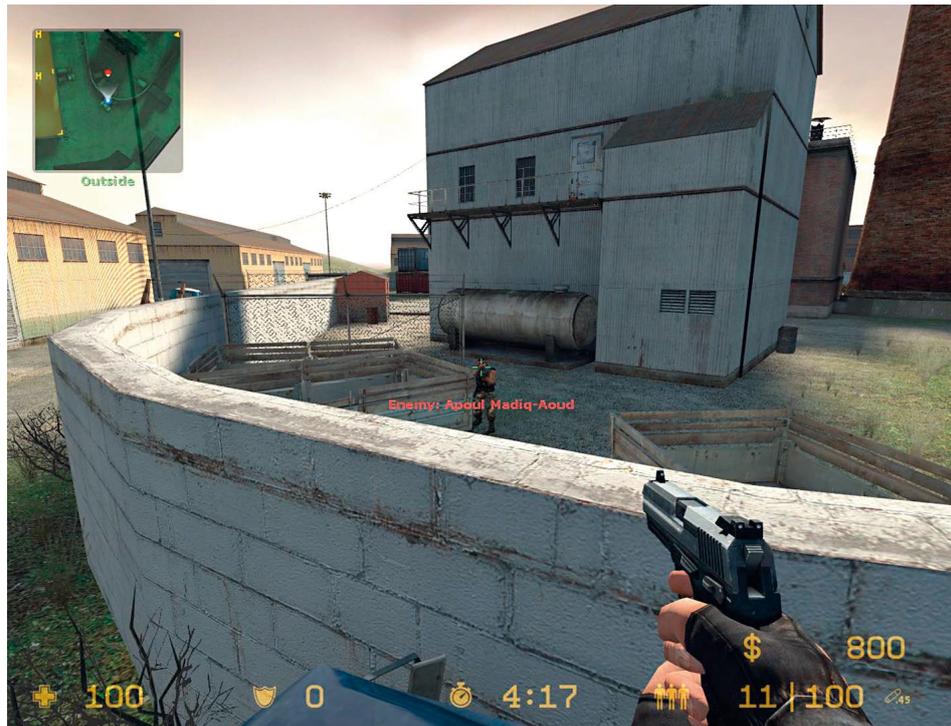
► **GAMESTAR.DE:**  
Screenshot-  
Galerie  
**QUICKLINK** **B132**

KLASSIKER IN NEUEM GEWAND



Sehr schön: Die beiden beliebten Geiselkarten »cs\_assault« (oben) und »cs\_militia« (unten) wurden komplett überarbeitet, sind aber für Kenner der Originale schnell durchschaubar.

ren Teamkameraden erspähte Gegner werden dort für wenige Sekunden markiert, auch wenn sie schon wieder aus den Sichtfeldern verschwunden sind. Nützlich ist das somit nur, wenn Sie schnell auf eine Sichtung reagieren und dann besser treffen als Ihr Widersacher.



Auf »cs\_compound« kann es passieren, dass Sie als Anti-Terrorist an dieser Stelle den Gegner nicht treffen, obwohl Ihr Fadenkreuz etwas anderes behauptet. Dieses Problem hat Ihr Widersacher auf der anderen Seite der Mauer nicht.

Ich seh' dich laufen!

Grund zum Ärgern: die noch immer zahlreichen Bugs des Spiels. Zwar wurden einige schwere Clippingfehler mittlerweile behoben, die Ihnen die Positionen von Feinden selbst durch Wände hindurch verrietern. Jedoch können Spieler auf »cs\_assault« einen Bug nutzen und sich in einer Häusertextur verstecken, um von dort die Gegner aufs Korn zu nehmen. Außerdem sehen Sie zuweilen noch immer die Füße von Feinden, die eine Ebene über Ih-

nen laufen, und können die Burschen mit der entsprechend durchschlagskräftigen Waffe durch die Decke erwischen.

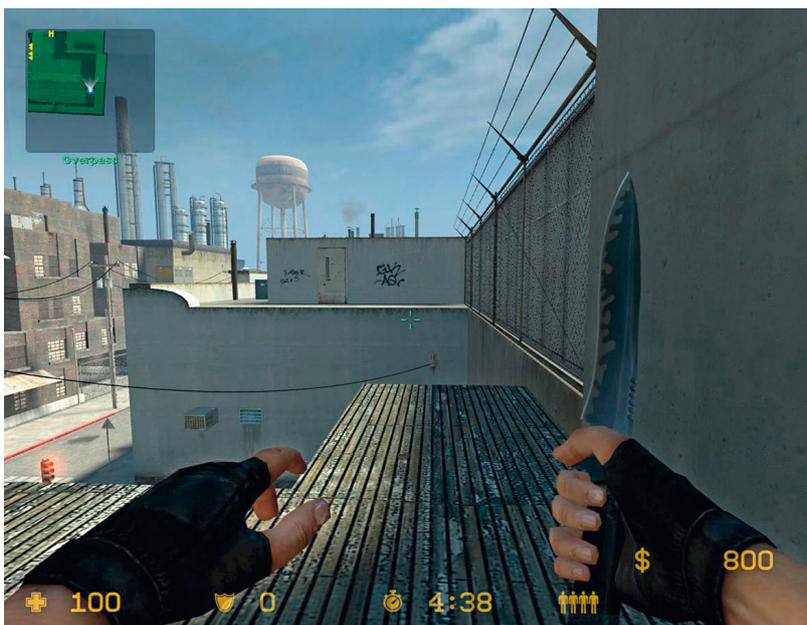
Probleme machen immer noch Ungenauigkeiten im Levelaufbau: Auf »cs\_compound« etwa treffen Terroristen, die unterhalb der Mauer an den Anhängern lauern, ohne Probleme die darüber linsenden Gegner. Letztere hingegen müssen nur einen Millimeter falsch stehen, und schon landen ihre Kugeln in der offenbar unsichtbaren Verlängerung der Wandtextur statt im Feind, obwohl das Fadenkreuz etwas anderes behauptet. Solche und weitere kleinere Fehler lassen einen erst ins Gras und dann in die Maus beißen.

Zwar werden Geiselkarten ohnehin nicht in Ligen gespielt, aber vergleichbare Ungenauigkeiten gibt es auch auf Bombenkarten wie »de\_nuke«, einer der beliebtesten Turnierkarten. Auf der Source-Variante treffen Terroristen oft die im großen und weit offenen Lagerhaus stehenden Gegner nicht, weil die den Eingang begrenzende linke Wandtextur offenbar eine unsichtbare Verlängerung hat.

Fazit: Counterstrike Source ist noch nicht ligatauglich, macht aber auf öffentlichen Servern genauso viel Spaß wie die alte Version – nicht zuletzt wegen der schöneren Optik. Dank des größeren Map-Pools gibt es eine Aufwertung. PET

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/04

**Aufwertung**  
Umfang 7→9



Die Textur mit den Graffiti ist durchlässig, aber nicht durchsichtig. Camper verschanzen sich gerne bis zum Schluss einer Runde und warten auf genervte und somit unvorsichtige Gegner.