



Auf Video-CD:
• exklusives
Video-Special
• Pod-Bots für
Counterstrike

Der Action-Klassiker lebt!

Mythos Half-Life

Als Solospiel legendär – und im Multiplayer dank Mods ein Knüller. Wir untersuchen das Doppel-Phänomen Half-Life und Counterstrike: in einer Mega-Titelstory mit sechs Tests, Clan-Report und Anleitung für Solo-Counterstriker.



Inhalt

Mythos Half-Life	52
Counterstrike (dt.)	54
Counterstrike solo	56
Die Clan-Szene	58
Half-Life-Mods	60
Gunman (dt.)	62

Eines der meistverkauften Programme der Welt: **Half-Life** nahm 1998 die Spiele-Welt im Sturm; Millionen Spieler kämpften sich durch die Black Mesa Station. Auch heute, mehr als zwei Jahre nach seinem Erscheinen, ist Valves Vorzeigespiel nach **Diablo 2** immer noch der beliebteste Titel der GameStar-Leser. Dabei brach es mit der alten Ego-Shooter-Regel, dass die Technik das Wichtigste ist: Im Herzen von **Half-Life** schlägt immer noch die **Quake 2-Engine** – wenn auch heftig modifiziert. Die Gunst der Spieler eroberte Valve nicht mit Grafik-Schnickschnack, sondern mit coolen Ideen und einer tollen Story. Doch erst durch die Tatsache, dass Valve vorbildlich die Mod-Szene unterstützte, wurde aus einem Sturm ein wahrhafter Tornado: Das kostenlose **Team Fortress Classic** und zahlreiche Fan-Add-ons machten **Half-Life** zum beliebtesten Multiplayer-Spiel. Besonders **Counterstrike** mit fast einer Million angemeldeter Spieler (vor Erscheinen der Verkaufsversion!) trägt dazu bei; aber auch die neuen Mods **Firearms**, **Front Line Force** und so-

gar noch das altherwürdige **Half-Life-Deathmatch** stehen hoch in der Gunst der Online-Zocker.

Deutsches Counterstrike

Nun wird das Phänomen **Counterstrike** sozusagen legalisiert: Erstmals kommt eine deutsche Version in die Läden, als Teil des **Generation 2-Packs**. Die englische Version hat Havas als Jewel Case veröffentlicht. Damit wird der beliebte Multiplayer-Hammer käuflich und noch mehr Leuten zugänglich.

Wir haben für Sie mit unserer Titelgeschichte ein fettes **Half-Life**-Paket geschnürt: Neben Tests zum **Generation 2-Pack**, **Counterstrike 1.0** (dt.) und **Gunman** (dt.) erklären wir, wie Sie **Counterstrike** solo offline spielen können – mit Bots, zu denen Sie eine kinderleicht zu installierende Software auf unserer Video-CD finden. Außerdem geben wir einen Einblick in die Clan-Szene und stellen die besten **Half-Life**-Mods vor. Damit Sie sich ein besseres Bild von den packenden Multiplayer-Gefechten machen können, finden Sie auf unserer Video-CD das **Counterstrike**-Finalespiel des GameStar-Clanturniers. **GUN**

Los, los, los!

(deutsche Version)



Counterstrike 1.0

Zum ersten Mal im Laden, zum ersten Mal auf Deutsch: Wir haben für Sie die Stand-alone-Version des Multiplayer-Hits ins Visier genommen.



Auf Video-CD:
• exklusives
Video-Special
• Pod-Bot für
Counterstrike

Das eigentliche Highlight von **Half-Life Generations 2** ist die deutsche Version von **Counterstrike**, das erstmals als eigenständiges Spiel existiert. Eine ziemlich Erfolgsstory, denn innerhalb von nur 18 Monaten wuchs das Programm (nach etlichen Verbesserungen in Optik und Balance) von einem Hobby-Projekt zur offiziellen **Half-Life**-Erweiterung. **Counterstrike**, das zurzeit beliebteste Online-Teamspiel, basiert auf einem simplen Prinzip. Zwei Gruppen, Terroristen und Anti-Terroristen, bekämpfen einander in unterschiedlichsten Umgebungen. Dabei müssen sie verschiedene

Aufgaben lösen. Auf einer Defuse-Karte sollen die Terroristen beispielsweise eine Bombe an einem bestimmten Punkt platzieren; die Antiterror-Einheit muss das verhindern. Andere Ziele sind Geiselnbefreiung und die Eskorte eines VIP. Eine Besonderheit ist das Kaufsystem: Waffen, Munition und Schutzkleidung erwerben Sie mit Geld, das in den Runden gewonnen wird. Wer ins virtuelle Gras beißt, muss bis zum Ende einer 5-Minuten-Runde zuschauen.

Verbessertes Spiel

Die Verkaufsversion wurde in mehreren Punkten optimiert.

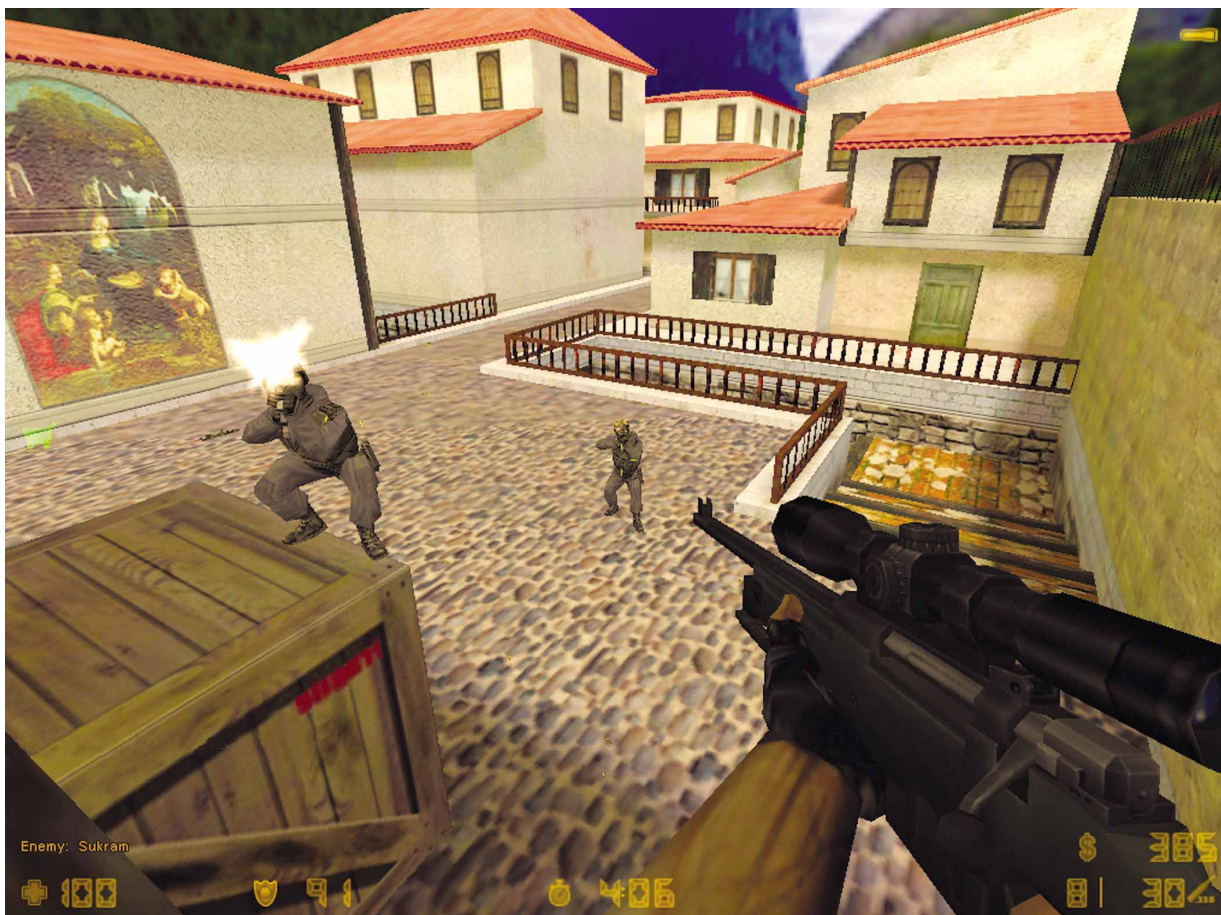
Auffällig sind vor allem die weichen Animationen der Spielerfiguren und eine Verbesserung der Texturen. **Counterstrike** braucht dadurch aber jetzt mehr Rechner-Ressourcen als in den Beta-Versionen. Eine schnellere Anbindung ans Netz ist auch vonnöten, um wirklich flüssig spielen zu können. Ein 56K-Modem ist die untere Grenze.

Des Weiteren wurde das Waffenrepertoire aufgestockt und umgeschichtet. Das neue Gewehr SIG SG-550 steht nur den Anti-Terroristen zur Verfügung, während die Terroristen das Heckler & Koch G3 wählen dürfen. In der Verkaufsversion fin-

den sich zum Teil auch andere Bezeichnungen als in der im Internet zu findenden **Counterstrike**-Variante. Das Scharfschützengewehr Arctic Warfare heißt dort nur noch Magnum, die Steyr Aug hingegen Bullpup. Valve reagierte damit präventiv auf eine Unterlassungsklage einiger Waffenhersteller gegen **Unreal Tournament: Tactical Ops**.

Tot oder nicht tot?

Die einschneidendste Änderung, die für die deutsche Verkaufsversion an **Counterstrike** vorgenommen wurde, ist die Reaktion tödlich Getroffener. Die verhalten sich zunächst fast wie die



Auf der Karte **cs_italy** muss die Antiterror-Einheit ein kleines Gebäude stürmen. Doch Scharfschützen der Terroristen lauern in den Fenstern.



Im Training schießen Sie auf Pappkameraden. Die ballern auch scharf zurück.



Erwischt? Getroffene bleiben für ein paar Sekunden auf dem Boden sitzen.

Wissenschaftler im deutschen **Half-Life**: Sie setzen sich für ein paar Sekunden in Denkerhaltung auf den Boden und verschwinden dann. Was für das Überleben des Programms im indizierungsfreudigen Deutschland unerlässlich ist, wird für die Spielbarkeit zu einem kleinen Ärgernis. Denn bereits auf mittlere Distanz sehen die leblosen Bodenhocker aus wie Gegner, die sich zum Schuss geduckt haben. Besonders nervig ist es, wenn der entscheidende Treffer sie nahe oder auf einer niedrigen Mauer ereilt hat. Dann kann es passieren, dass die Getroffenen sich nicht auf dem Boden, sondern der Mauer niederlassen. Wer in diesen Momenten nicht glaubt, er stehe einem noch quicklebendigen Widersacher gegenüber, muss verflucht gute Augen haben.

Kartenwechsel

An den Karten wurde nicht viel gebastelt. Der gröbste Eingriff

fand an der Map »cs_office« statt: Durch einige Türen kann die Antiterror-Einheit nicht mehr passieren. Dafür darf das Team jetzt durch einen Tunnel zu einer zweiten, neuen Gebäudehälfte vordringen. Diese Änderungen erfordern ganz neue Vorgehensweisen. Ein kleiner Wermutstropfen ist bei den Maps aber zu verbuchen: Wo in der Internet-Version 20 Karten auf den Spieler warten, stehen ihm mit der Verkaufsversion nur 13 zur Verfügung. Das bedeutet, dass Sie sich die anderen herunterladen müssen, wenn Sie auf Servern spielen wollen, die alle im Programm haben.

Geisel spricht Deutsch

»Also dann mal los!«, tönt die Geisel cool, wenn Sie sie als Anti-Terrorist ansprechen. Ungefähr so, als seien Sie nicht ihr Retter, sondern der ADAC-Pannendienst. Das nimmt dem Spiel ein bisschen von der ursprünglich sehr spannenden

Atmosphäre: Im englischen Original flehen die Gefangenen Sie flüsternd um Hilfe an.

Statt des anfänglichen »Go, go, go!« zu Einsatzbeginn hört der Spieler nun »Los, los, los!« oder »Laden und sichern!«. Der englische Warnruf »Fire in the hole!«, wenn Sie eine Granate geworfen haben, wird »Geht in Deckung!«. Auch die Radionachrichten, die bereits im Programm integriert sind, wurden (wie das gesamte Menü) ins Deutsche übersetzt.

Vom Einsteiger zum Counterstriker

In der Stand-Alone-Version hat **Counterstrike** jetzt erstmalig ein spielbares Tutorial. Dort lernen Sie, wie das Radar funktioniert, wie Sie die richtige Waffe kaufen, Geiseln befreien und mit Bomben umgehen. Ihre Gegner sind Pappkameraden, die plötzlich in Fenstern und hinter Möbeln auftauchen. Doch Vorsicht, auch die zweidimensionalen Gesellen schießen aus vollen Rohren zurück. Leider betont das Tutorial eindeutig die Arbeit der Anti-Terroristen, und das eigentliche Spielprinzip bleibt auch nach dem umfangreichen Geiselfreiungsrundkurs immer noch im Dunkeln. Dennoch empfehlen wir Einsteigern dringend, das Training einmal komplett durchzuspielen, bevor sie sich ins Internet trauen.

Als besonderen Service haben wir noch den zurzeit besten Bot

Petra Schmitz



Das Suchtspiel

Dieses Spiel ist ein Phänomen: In nur einem Jahr eroberte es als Addon weltweit die Multiplayer-Arenen. Das Grundprinzip »Polizei gegen Terroristen« bleibt

durch die vielen Variationen (Spielmodus, Karte, Taktik) immer spannend. Auch Einsteiger kommen dank neuem Tutorial auf ihre Kosten; wer schon mal solo eine Bombe entschärft hat, braucht online davor keine Angst mehr zu haben.

Verbesserte Grafik

Mir gefällt vor allem die Grafik in der Verkaufsversion sehr gut; auch die Übersetzung passt. Nur eines nervt und kostet die deutsche Version den 90er: Weil besiegte Gegner in die Hocke gehen, sehe ich oft nicht, ob sie nun tot sind oder nicht. Doch das ist das einzige Manko. Selbst wenn Sie Half-Life schon haben, sind die 70 Mark für das Generation Pack 2 gut investiert: Counterstrike – obwohl »nur« ein Multiplayer-Spiel – ist es wert!

für Sie auf unsere Video-CD gepackt. Damit sind auch Solo-Partien möglich, die Ihnen Spaß und Übung bieten. **PET**



Die **Texturen** sind detailreicher. Selbst die Maserung auf der Schulterstütze der AK 47 ist noch zu erkennen.

Counterstrike 1.0

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 70 Mark (Generation Pack 2)
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Havas Interactive
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 380 MByte
Multiplayer:	32 (LAN), 32 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128MByte RAM, 16fach CD
56K-Modem	3D-Karte, ISDN-Verbindung	3D-Karte, DSL-Verbindung

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Sehr gut

Zeitlos genialer Online- und LAN-Spaß im Team.



Virtuelle Trainingspartner

Counterstrike solo

Ideal zum Reinschnuppern und Trainieren: Die neuesten Counterstrike-Bots bringen auch Solo-Spielern eine Menge Spaß. Wir zeigen, wie's geht.



Auf Video-CD:
Pod-Bot



Download:
www.gamestar.de/link/mods.htm

Für Counterstrike-Einsteiger ist das erste Spiel auf einem Internet-Server meist ein frustrierendes Erlebnis. Nicht nur, dass sie sich als »Newbies« (Anfänger) betiteln lassen müssen, meist fehlt auch noch die unbedingt notwendige Orientierung auf den Karten. Um Ihnen den Einstieg so leicht wie möglich zu

zur Verfügung, die mit künstlicher Intelligenz ausgestattet sind. Dank Pod-Bot spielen Sie auf Ihrem PC mit einer frei wählbaren Anzahl Computer-generierter Gegner und Teamkameraden. Einen Internet-Zugang brauchen Sie dafür nicht. Die Bots agieren zwar nach einem Taktik-Script, das nur wenige Va-

Pod-Bot installieren

Klicken Sie in unserem CD-Menü auf den Punkt »Installieren«, und schon startet der Setup-Vorgang. Voraussetzungen für den Betrieb der Bots sind eine Vollversion von Half-Life und die neueste Version von Counterstrike, also zum Beispiel das Half-Life Generation Pack 2. Wählen Sie als Installationspfad »C:\Sierra\Half-Life«, aber nur dann, wenn Sie Ihr Spiel auch in diesem Ordner untergebracht haben. Ansonsten müssen Sie den Pfad entsprechend anpassen. Pod-Bot überschreibt im Verzeichnis »cstrike« die Datei LIBLIST.GAM mit einer eigenen Version. Wenn Sie Pod-Bot wieder entfernen wollen, sollten Sie vor der Installation die Originaldatei sichern oder einfach mit einer anderen Datei-Endung (zum Beispiel: liblist.org) versehen und im gleichen Ordner belassen. Zur Sicherheit schreibt Pod-Bot auch noch eine Originaldatei mit dem Namen »cs10-liblist.gam« in den Pfad. Sollten Sie Ihre Datei bereits überschrieben haben, können Sie durch einfaches Umbenennen (cs10 einfach entfernen) den ursprünglichen Zustand Ihres Spiels wieder herstellen. Ach-

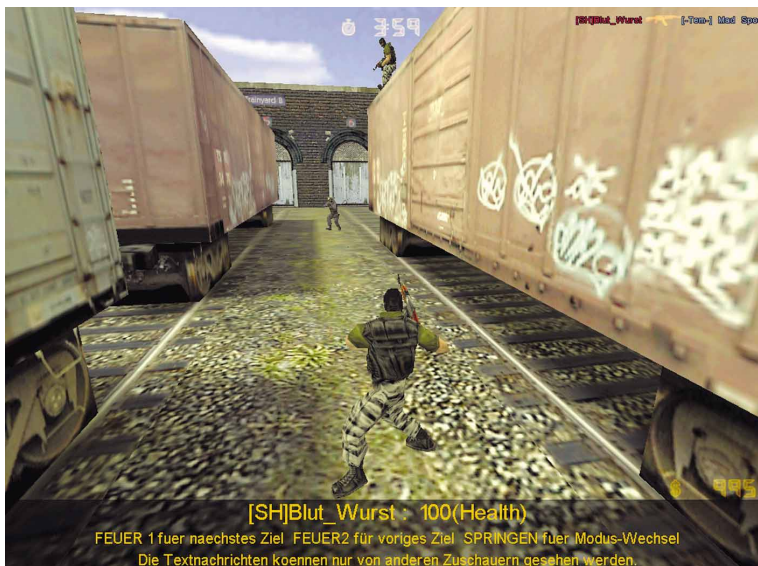
Unterstützte Maps

as_tundra
cs_arabstreets
cs_assault
cs_estate
cs_italy
cs_militia
cs_siege
de_aztec
de_cbble
de_dust
de_foption
de_nuke
de_prodigy
de_train
de_vegas
de_village

tung: Bei einem Update von Counterstrike wird die Datei überschrieben; Pod-Bot muss dann neu installiert werden.

Das erste Spiel

Die Konfigurationsdateien von Pod-Bot sind von uns so voreingestellt, dass Sie sofort ein Spiel mit sieben Bots starten können. Doppelklicken Sie dazu auf das Counterstrike-Symbol auf Ihrem Desktop, und wählen Sie als nächsten Punkt »CS spielen«. Im nächsten Menü klicken Sie auf das Symbol »LAN Spiel«. Danach wählen Sie den Punkt »Spiel erstellen«. Suchen Sie sich in der jetzt erscheinenden Liste eine Karte aus, und starten Sie das Spiel mit Klick auf das Symbol »OK«. Damit die virtuellen Mitkämpfer sich zurechtfinden, werden für fast alle standardmäßig bei Counterstrike mitgelieferten Maps so genannte »Waypoint-Files« mit installiert. Eine Auflistung aller momentan unterstützten Maps finden Sie im Kasten oben. Viel Spaß beim Training! **WR**



Ohne Frust zum Spielvergnügen: In Counterstrike können Sie auch gegen Bots antreten.

machen, haben wir für Sie den besten Bot für Counterstrike auf unsere Video-CD gepackt. Ein Bot stellt Ihnen Computer-gesteuerte Mitspieler und Gegner

rationen zulässt. Aber gerade für Einsteiger ist es eine gute Gelegenheit, die Maps kennen zu lernen und den Computer-Kriegern ihre Taktiken abzugucken.

Counterstrike im Internet

Nach gründlichem Map-Studium mit Hilfe von Pod-Bot können Sie sich ruhig mal auf einen der öffentlichen Server im Internet begeben. Stellen Sie dazu eine Verbindung zu Ihrem Provider her. Dann starten Sie Counterstrike und klicken auf »CS spielen«, anschließend auf »Internet-Spiele«. Nach der Registrierung bei WON wird Ihnen eine Auswahl von aktiven Spielservern angezeigt. Die grünen Punkte hinter dem Namen sind ein Symbol für die Verbindungsqualität. Maximal acht Punkte zeigen die beste Verbindung an; rot eingefärbte Punkte sollten Sie meiden. Am rechten Rand sehen Sie die Anzahl der Spie-

ler, die sich mit diesem Server verbinden können. Ein »10/16« bedeutet, dass von maximal 16 Spielern zehn bereits dabei sind. Die Symbole links sagen Ihnen, welches Betriebssystem verwendet wird und ob der Server mit einem Passwort geschützt ist. Das wird durch ein symbolisches Vorhängeschloss angezeigt. Wählen Sie einen der Server aus, und klicken Sie dann auf »Einloggen«. Nach einem kurzen Precaching werden Sie verbunden.

Wenn Sie auf einem Server spielen wollen, dessen IP-Adresse Ihnen bekannt ist, können Sie diese Adresse unter dem Punkt »Server hinzufügen« manuell eintragen.

Gemeinsam stark

Die Clan-Szene

Auf den Servern und Netzwerk-Partys dieser Welt sind sie zu Hause, und einige verdienen sogar richtig Geld mit ihrem Hobby: die Claner.

GameStar Clan-Turnier-Report ab Seite 176.

Sonntag, der 17. Dezember 2000, 14.30 Uhr: Auf den weltweit im Netz stehenden **Counterstrike**-Servern tummeln sich gerade über 25.000 Schießwütige. Die meisten von ihnen spielen in einem Clan und vielleicht auch in einer Online-Liga, wie etwa der Electronic Sports League.

Was sind Clans?

Online-Clans kann man mit Fußballvereinen vergleichen. Ein Clan ist schlicht eine Gruppe von Leuten, die sich zusammengeschlossen haben, um Multiplayer-fähige Shooter gemeinsam im Internet oder auf Netzwerk-Partys zu spielen. Ähnlich wie in Fußballteams sind auch die Aufgaben der einzelnen Spieler meist klar definiert. Bei **Counterstrike** wird immer der gleiche mit dem Scharfschützengewehr dem Gegner auflauern, während sich die Kollegen granatenwerfend näher herantrauen.

Erkennbar sind Clan-Mitglieder an ihren Kürzeln vor oder nach den Spitznamen. Wenn Sie also beispielsweise einen gewissen [AOL]Flachrate auf einem Server treffen, dann ist das kein Mitarbeiter von America Online, sondern ein Spieler der »Advanced Online Loser«, einem **Counterstrike**-Clan. Die Hobby-Mannschaften organisieren sich vor allem über Webseiten. Diese zielt oft auch ein selbst erstelltes Logo, das den Clan symbolisiert. Auf den Sites ist zu lesen, wie viele Spieler ein Clan hat, deren Spitznamen und welche Position sie im Spiel einnehmen. Das Interessanteste ist aber immer die Rubrik »Clan-Wars«: Gegen wen hat das Team schon gewonnen, in welcher Liga ist es erfolgreich?

Clan-Zahlen

Die größte Clan-Szene erwuchs innerhalb von nur 18 Monaten rund um die **Half-Life**-Modifikation **Counterstrike**. Fast 500 Clans sind in der deutschen Abteilung der ESL eingetragenen, der Electronic Sports League;



Auf der CPL in Dallas trafen sich kurz vor Weihnachten einige der besten **Counterstrike**-Teams

bei der ersten Saison der GameStar-Liga wollten über 600 Teams teilnehmen. In der Clanbase, dem größten Zusammenschluss von Clans weltweit, fin-

den sich in der hiesigen Tabelle sogar 1.121 Spielervereinigungen. Die Champions League for Quaker (CLQ) fragt alle Server weltweit ab und listet sie, nach

Champion: Counterstrike

Counterstrike liegt auf der Beliebtheitsskala zurzeit nach Clanzahlen eindeutig vorne – und daran wird sich auch so schnell nichts ändern. Das Spiel bietet nicht nur taktische Raffinesse, sondern auch eine gehörige Portion Action. Dazu kommen regelmäßig frische Karten, die von den Clans neues taktisches Kalkül erfordern. **Half-Life** hat das Action-Genre revolutioniert, **Counterstrike** führt es in puncto Online in würdiger Form weiter. Das Spiel ist schlicht das Massenphänomen des vergangenen Jahres.



So sehen Counterstriker in den USA aus: Das erfolgreiche Team **Syn**.

Spielen geordnet, in einem Ranking. Dort sind sage und schreibe über 900.000 Counterstriker registriert. **Team Fortress Classic (TFC)** verfügt über wesentlich kleinere Zahlen: In der ESPL sind deutschlandweit lediglich 35 Clans zu finden. In der Clanbase tummeln sich in der gleichen Kategorie immerhin noch 81, die CLQ verbucht

Counterstrike verloren hat. Zum anderen lässt es sich damit erklären, dass es viel Einarbeitung in die Taktik und die verschiedenen Spielerklassen erfordert. Einen geringen Teil machen mittlerweile die Freunde des herkömmlichen **Half-Life-Deathmatches** aus. Im Gegenzug erscheinen regelmäßig neue Modifikationen, kurz Mods genannt. **Frontline Force** oder **Firearms** sind schon jetzt interessante Alternativen für Counterstriker und TFC-Spieler.

Hobby als Nebenjob

Seit Mitte 1997 existiert in den USA die CPL, die Cyberathlete Professional League. Von Beginn an stritten sich dort die Claner und Nicht-Claner um Geldpreise, die im letzten Jahr ihren bisherigen Höchststand erreicht haben: genau 15.000 Dollar im finalen **Counterstrike**-Turnier. Kein Wunder, denn das Feld wird immer hochklassiger, und eine wachsende Zahl Sponsoren finanzieren den werbewirksamen Event.

Die CPL hat kurz nach Start auch internationales Terrain betreten, sodass jetzt auch Clans aus der ganzen Welt zu Endausscheidungen in die USA fliegen. »Professional Gaming« nennt sich das in Szene-Kreisen. Aber nur wenige Clans haben Gönner im Hintergrund, die Reisen zu weit entfernten Turnieren bezahlen. Zumindest in Deutschland wird das vermutlich auch länger so bleiben. Professional Gaming ist

CounterStrike

Active ranking New clans Hibernating clans

Range: [1-39] [40-79] [80-119] [120-159] [160-199] [200-239] [240-279] [280-319] [320-359] [360-399] [400-439]

Rank	Rating	Name	Win	Loss	Draw	Active	Judge
1	▲	1850 [TAMM]	39			✓	✗
2	▲	1826 Schroet Kommando	48	3	1	✓	✗
3	▲	1670 5 FallenSouls 5	110	51	2	✓	✗
4	▲	1552 [pG]	12	1		✓	✗
5	▲	1519 Immortal Fighters	19	8		✓	✗
6	▲	1507 The Next Generation	217	97	2	✓	✗
7	▲	1499 The Apocalyptic Destroyers	33	17		✓	✗
8	▲	1486 Ocrana	11			✓	✗
9	▲	1465 exHale	10			✓	✗
10	▲	1463 Deutschlands kranke Horde	15	3		✓	✗
11	▲	1430 5 FallenSouls 5 Squad 2	40	30		✓	✗
12	▲	1429 Troopers	24	10		✓	✗
13	▲	1419 FEAR-FACTORY	19	6		✓	✗
14	▲	1417 Son-Y	17	2		✓	✗
15	▲	1407 - The Untouchables -	11			✓	✗
16	▲	1400 Killing for Money	26	10	1	✓	✗
17	▲	1400 [pG] - C2=ALXIT=YA=	14	3		✓	✗
18	▲	1375 ping-of-death	11	5		✓	✗
19	▲	1369 Soldiers of 4tune	12	7		✓	✗
20	▲	1340 Invisible Sniper Team	61	23		✓	✗
21	▲	1331 [revolt]	16	5		✓	✗
22	▲	1323 DoubleHelix	14	9		✓	✗

RECENT MA

16 Dec
DWB - NF (55-11)
Jasp - IMC (33)
GDF - BKC (55-11)
RSC - GCS (33)
ProPain - HCL (33)
AC - GTG (49-11)
Kinder - TGM (15)
NBA - TSD (47-11)
TIC - TheF (40-11)
ACF - NOD (42-11)
P2B2 - rok (45)
GDC - BDC (49-11)
KIM - IS (63-11)
15 Dec
GB2 - Rocker (5)
GBB - IX (51-19)

UPCOMING MA

16 Dec
MROD - LORDOD
MOOF - PlanB (2)

17 Dec
EM - GHP (00-00)
pbb - rok (01-00)
VPS - OOT (24-00)
ACF - HH (16-00)
TheF - GCS (16-00)
NO - NASH - rok
dos - TGM (16-00)
302 - FS (17-00)
SC - NF (17-00)
GTG - PlanB (17-00)
NBOC - ProPain (17-00)
B3K - OOC (18-00)
DWW - AS (18-00)

Auf **Clanbase** finden sich die meisten Teams rund um **Half-Life**.

hierzulande keine allzu gewinnträchtige Angelegenheit: Die ganz großen Turniere finden nur in Übersee statt, die Reisekosten sind deshalb sehr hoch. Viele Clans distanzieren sich auch von solchen Wettbewerben: Wenn Geld ins Spiel kommt, bleibe der Spaß auf der Strecke.

Die Cheater

Ein immerwährendes Thema bei Clans sind die Cheater. Wo solche Betrüger auftreten, ist ein vernünftiges Spiel nicht mehr möglich. Gerade die **Half-Life**-Szene ist davon extrem gebeutelt: Kaum ist eine neue Version von **Counterstrike** erschienen, gibt es schon die ersten Meldungen über gesichtete Mogeleyen. Die Spieler sind es langsam müde geworden. Mit einer eigens erstellten Software helfen sie sich jetzt selbst: **Punkbuster** ist ein Programm, dass die Spieleordner der möglichen Teilnehmer einer Partie abfragt und auf Veränderungen überprüft. Auf dem Server und auf den Rechnern der Spieler muss die Überprüfungs-Software installiert sein. Im Prinzip ist das eine doppelte Vorsichtsmaßnahme. Denn kein Spieler, der **Punkbuster** installiert hat, wird sich mit Cheats auf einen Server trauen, auf dem diese Überwachung läuft. Vielleicht werden in Zukunft Vorwürfe wie »Du Cheater!« nur noch selten zu lesen sein.

PET

→ www.punkbuster.com



Verfolger: Tactical Ops

Die **Unreal Tournament**-Szene ist ähnlich aktiv wie die um **Half-Life**. Auch da schießen die Modifikationen wie Pilze aus dem Boden. Die momentan interessanteste ist **Tactical Operations**. Diese Mod ist nahezu eine Eins-zu-eins-Kopie von **Counterstrike**. Da sich das Projekt derzeit im Anfangsstadium befindet, bewegen sich die Models noch etwas hölzern, und die Waffen wirken teilweise wie angeklebt. Dafür sind die Geiseln schon jetzt cleverer: Diese nehmen, sobald sich ihnen die Möglichkeit bietet, Schießprügel auf und kämpfen auf Seiten der Anti-Terroristen mit.

Die Zeit wird zeigen, ob **Tactical Operations** **Counterstrike** den Rang streitig machen kann. In unserer Umfrage, welches Spiel in die GameStar-Liga aufgenommen werden soll, liegt es jedenfalls ganz weit vorne.



der Welt. Preisgeld: 15.000 Dollar.

knapp 13.500 Spieler. Das liegt zum einen daran, dass **TFC** schon zu lange existiert und an Attraktivität zugunsten von

Wichtige Ligen

Name	Webadresse	Bereich	Anzahl der Clans
Electronic Sports League (ESPL)	www.espl-europe.net	Europa	3741
Clanbase Clans	www.clanbase.com	weltweit	2146 deutsche
GameStar-Clanliga	www.gamestar.de	deutschsprachiger Raum	440
Unreal Liga Deutschland (ULD)	www.time2die.de/uld/index.php3	Deutschland	110
Cyberathlete Professional League (CPL)	www.thecpl.com	weltweit	keine Angaben
The Champions League for Quaker (CLQ)	www.thecplq.de	weltweit	keine Angaben

Es muss nicht immer Deathmatch sein

Half-Life-Mods

Für Half-Life gibt es zahlreiche Modifikationen, nicht alle sind gut. Wir zeigen Ihnen eine Auswahl der besten kostenlosen Mods für Single- und Multiplayer-Partien.

Team Fortress Classic



Der Klassiker im neuen Kleid. TFC ist das **taktisch anspruchsvollste** aller Multiplayer-Spiele.

Nicht unbedingt einfach gestaltet sich der Einstieg in **Team Fortress Classic** (TFC). Neun Spielfiguren mit durchweg unterschiedlichen Eigenschaften lassen viel Spielraum für taktisches Vorgehen im klassischen Capture-the-flag-Modus oder dessen Varianten. Das Spielprinzip stammt aus dem Jahr 1996 und wurde ursprünglich für **Quake 1** entwickelt. Die aktuelle Version 1.5 ist zudem deutlich besser ausbalanciert als ihre Vorgänger, was die Zugänglichkeit für Einsteiger doch etwas erleichtert.

Optisch ist **TFC** sehr spektakulär geraten. Eindrucksvolle Explosionen, schön gemachte Spieleranimationen und ein vielseitiges Waffenarsenal lassen keine Langeweile aufkommen. Durch das teilweise komplexe, mit den Jahren verbesserte Spielprinzip besitzt **TFC** eine höhere Qualität als manches Vollpreis-Spiel. Wenn Sie Freude an taktischem Teamplay haben, können wir **TFC** wärmstens empfehlen. Das Spiel ist seit Version 1.0.0.9 Teil von **Half-Life** und liegt somit auch dem **Generation Pack 2** bei.
→ www.gamestar.de/downloads/patches.htm

Genre: 3D-Action (nur Multiplayer)

Preis: kostenlos (bzw. enth. in Generation 2)

Hersteller: Valve

Anspruch: Fortg., Profis

Spieler: 32 (LAN), 32 (www)

Sprache: Deutsch

Minimum:

Pentium 233 MMX

32 MByte RAM

87%

SPIELSPASS

Frontline Force



Frontline Force bietet jede Menge **Action** mit schönen Grafik-Effekten, und detaillierten Texturen.

Der Newcomer unter den **Half-Life**-Modifikationen hat im Internet schon eine große Fangemeinde gefunden. Wir konnten für diese junge Mod bereits 150 ständig laufende Server ausfindig machen. **Frontline Force** bietet eine sehr gut gelungene Mischung aus **Counterstrike** und **Team Fortress Classic**. Der Spielmodus besteht aus einem leicht veränderten Capture-the-Flag-Prinzip, bei dem drei »Capture-Points« übernommen werden müssen. Wie bei **Counterstrike** gibt es zwei Teams: Eines greift an, das andere verteidigt die Punkte. Die Ähnlichkeit zu **TFC** liegt in erster Linie an den Spieler-Klassen. Der »Recon« ist dem Aufklärer in **TFC** gleichzusetzen, während der »Support« die Verteidigung übernimmt.

Frontline Force ist eine der viel versprechendsten Modifikationen, die augenblicklich im Internet gespielt werden. Das Spielprinzip ist leicht zugänglich. Auffallend schön und detailliert sind die Karten gestaltet. Mehr Infos gibt es unter www.frontlineforce.de.

→ www.gamestar.de/downloads/mods.htm

Genre: 3D-Action (nur Multiplayer)

Preis: kostenlos

Hersteller: Adrian Finol

Anspruch: Fortg., Profis

Spieler: 32 (LAN), 32 (www)

Sprache: Englisch

Minimum:

Pentium 233 MMX

32 MByte RAM

84%

SPIELSPASS

They Hunger



Spannende Story und **gruselige Atmosphäre**: They Hunger kann mit beidem aufwarten.

Das von Neil Manke entwickelte **They Hunger** beginnt mit einem Blitz, der Ihr Auto in einen Fluss schleudert. Angelehnt an George Romeros Horrorklassiker »Nacht der lebenden Toten« entwickeln sich die Ereignisse zu einem wahren Albtraum vor dem Computer. Realistisch wirkende Außenszenen wechseln sich ab mit geradezu klaustrophoben Innen-Levels, die dem Spieler manchmal das Letzte an Nervenstärke abverlangen. Die in drei Episoden unterteilte Handlung, in der Sie gegen eine Übermacht von Zombies bestehen müssen, enthält zahlreiche gesciptete Szenen.

Mittlerweile ist bereits der zweite Teil dieser Solo-Mod erschienen, die an den ersten anknüpft; ein weiterer ist in Arbeit. Aber schon die bereits erschienenen Episoden sorgen für stundenlange Spannung mit Gruseffekten. Fast ein interaktiver Horrorfilm, den Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Der Download der beiden Teile wiegt zusammen 44 MByte. **WR**

→ www.gamestar.de/downloads/mods.htm

Genre: 3D-Action (nur Singleplayer)

Preis: kostenlos

Hersteller: Neil Manke

Anspruch: Einsteiger, Fortg.

Spieler: Einer

Sprache: Englisch

Minimum:

Pentium 233 MMX

32 MByte RAM

85%

SPIELSPASS

Auf gut Deutsch

Gunman

Cowboy-Soldaten aus Stahl und schnarrende Maschinenstimmen:
Die lokalisierte Version der ersten kommerziellen Half-Life-Mod ist da.



Im deutschen Gunman sind Cowboy-Roboter Ihre wild ballernden Hauptgegner.

Der General hat Übles vor: Der einstige Kriegsheld, scheinbar vor langen Jahren auf dem fernen Planeten Banzur

Prime gestorben, lebt doch noch. Im 3D-Actionspiel **Gunman Chronicles** hat dieser unangenehme Zeitgenosse sowohl mit Ihnen, seinem ehemaligen Untergebenen, als auch mit der bekannten Galaxie eine Rechnung offen. In dem Ego-Shooter des internationalen Entwicklerteams Rewolf sorgen Sie auf vier Planeten mit großkalibrigem Kampfgerät dafür, dass der Ex-Militär seine finsternen Pläne nicht umsetzt. Nachdem beim Test der US-Version der Multiplayer-Modus noch nicht funktionierte, lag uns jetzt die komplett fertige, lokalisierte deutsche Verkaufsversion des Programms vor.

Metall-Haut

Für die deutsche Version wurden alle menschlichen Feinde gegen Cowboy-Roboter aus grauem Stahl und mit metallisch schnarrender Computerstimme ausgetauscht; angeschossene Wissenschaftler setzen sich wie

in **Half-Life** auf den Boden. Der Anführer der Bösen selbst wurde nicht verändert, ebenso die ganz am Anfang auf Ihrer Seite kämpfenden Space Marines. Die Lokalisierung ist insgesamt gelungen, allerdings mit einigen kleinen Unstimmigkeiten: In einer Zwischensequenz etwa ist der General von erkennbar menschlichen Soldaten umgeben, die dann aber wieder in der Mister-Roboter-Klangfarbe plaudern. Im Solo- fließt kein, im Multiplayer-Modus grünes Blut.

verderben die Multifunktions-Kampfgeräte mit ihren unzähligen Konfigurationen den Online-Spaß. Das Programm merkt sich nämlich nicht, welche Einstellungen – etwa am Raketenwerfer – Sie bevorzugen. Wenn Sie also am liebsten



Aus waffentechnischen Gründen wird im Netz viel mit der Standardkonfiguration geschossen.

Ballermann im Netz

Der Mehrspieler-Modus unterscheidet sich im Menüaufbau nicht von dem aus **Half-Life**. Mitgeliefert werden gerade mal fünf mittelgroße Deathmatch-Levels, die im Wesentlichen auf leicht modifizierten Umgebungen des Spiels basieren. Leider

mit dessen Spiralgeschossen feuern, müssen Sie diese bei Spielbeginn umständlich neu auswählen. In der Praxis führt dass unter anderem dazu, dass Gegner oft in vermeintlich sicheren Ecken stehen und an ihren Waffen herumbasteln – der Spielfluss leidet merklich. **PS**

Peter Steinlechner



Solo hui, Multi pfui

Meinen Adrenalinpiegel treibt auch die deutsche Version von Gunman in die Höhe. Extrem rasante Action und viele Knalleffekte – super. Auch in der

deutschen Fassung, denn ob Western-Roboter oder Cowboys – beides ist in den Weiten des Alls etwa gleich (un)glaubwürdig. Ein unerwarteter Vorteil ist sogar, dass die Stimme des Generals, die öfters mal zu hören ist, deutlich besser passt als die seines US-Pendants. Schade, dass der Multiplayer-Modus nichts taugt – mit dem Solospiel kann er nicht mal ansatzweise mithalten. Ich hatte mich darauf gefreut, die Fähigkeiten der Gunman-Knarren auch in Online-Partien so richtig auszureizen. Aber dass ich ständig neu an der Konfiguration rumschrauben muss, raubt dem Ganzen jeden Spaß. Fazit: Solisten können unbesorgt auch zur deutschen Version greifen, Online-Junkies sparen ihr Geld.

Gunman Chronicles

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Hersteller:	Valve/Rewolf
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 100 bis 350 MByte
Multiplayer:	16 (LAN, www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD	PII/300, 64 MB, 3D-Karte oder PII/400, 64 MByte	Pentium II/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Mangelhaft	

Rasante 3D-Action für Solo-Puristen.

