

GNET

gamersnet - be a part

Swiss eSport-magazine

gamersNET an der ORBIT-iEX!

Grosser Bericht über die WCG 2005
Vorstellung der Halo 2 Meisterschaften



Review der NGL-Finals

Die Top-Bilder aus der Gallery
Das Event im Rückblick

Das Neuste aus der Counter-Strike Liga

Die nächsten Highlights
Die letzten Spieltage im Überblick

World of Warcraft im Review

Das Top-Game kurz vorgestellt

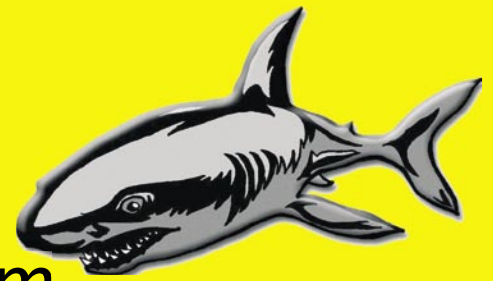
Neue Logitech MX518 im Test

Der neuste Streich aus dem Hause Logitech

PC HAI

bytes like a shark !

® Au, Aarau, Baden, Basel,
Bern, Dietlikon, Jona,
Olten, St.Gallen, Winterthur,
Zürich



www.pchai.com

Asus X800PRO

ATI Radeon Grafikpower für den Enthusiasten!
SMARTSHADER™ HD
SMOOTHVISION™ HD
VIDEOSHADER™ HD
3 Dc™
Microsoft® DirectX 9 und OpenGL 1.5 support



599.90

Logitech MX518

Die ultimative Gaming Maus!
Auflösung bis 1600dpi (lässt sich einstellen)
Blitzschnell (Abtastung bis 15G)



79.90

USB 2.0 Festplatte 20GB



nur 126g leicht

219.90

Umfangreiches Case Modding Sortiment in jedem Shop



Irrtümer, Preis- und technische Änderungen vorbehalten. Abbildungen können von dem Original abweichen. Alle Preise inklusive MwSt 7.6%, und SWICO.

hostplanet

Ihre Webseite im Internet für nur **CHF 3.90** pro Monat!

Unser All-inclusive Angebot:

- ✓ 500 Megabyte Webspace
- ✓ Unlimitiert E-Mailadressen
- ✓ Unlimitiert Domain-Pointings
- ✓ PHP 5 Unterstützung
- ✓ mySQL-Unterstützung
- ✓ Antispam
- ✓ Antivirus
- ✓ Zugriff via Frontpage / FTP
- ✓ Controlpanel von Hostplanet

www.hostplanet.ch | 031 333 0609 | info@hostplanet.ch

Inhaltsverzeichnis

Home	
Editorial	3
Index	5
Newsflash	7
Event	
Calendar	
<i>Bericht NGL-Finals Schweiz</i>	5
<i>Event-Kalender</i>	5
Special: Titelstory	6
Gallery	8
Liga	
Counter-Strike	
<i>Spieltage 1-6</i>	10
<i>Topspiele e1 vs. nrc und Hystria vs. yF</i>	11
<i>Tabelle</i>	11
News	
Games	
<i>Review World of Warcraft</i>	12
<i>Review Act of War</i>	13
<i>Preview Madden NFL 2006</i>	13
Hardware	
<i>ATI X850 XT</i>	14
<i>Logitech MX 518</i>	14
<i>Microsoft Windows 64Bit</i>	14
Community	
Portrait - Psydion im Gespräch	15
Tipps der Profis - d9pe gibt Training-Tipps	15

Impressum

Auflage: 1'500 Exemplare
(nur Sonderausgabe Orbit)
Auflage Normal: 20'000 Exemplare

Herausgeberin: Hostplanet
Applied Solutions GmbH

Redaktion: Moritz Dümbgen
Konzept: Yves Kilchenmann
David Schneider

Grafik: Stefan Schärmeli

Anschrift: Applied Solutions GmbH
Fabrikstr. 12
3012 Bern

Tel. Redaktion: 031 333 06 09
E-Mail: redaktion@gamersnet.com
Inserate: werbung@gamersnet.com

Editorial

Liebe Leserschaft,

„It's good to play together“. Wusstet ihr eigentlich, dass der Slogan von den World Cyber Games (WCG) identisch ist mit jenem der XBOX? Ehrlich gesagt ist dieser Spruch geschnitten für jegliches Spiel, welches eine Multiplayerfunktion besitzt. Natürlich beschäftigt sich unser Heft auch diesen Monat mit diesen Spielen, sowie auch den neusten Errungenschaften der Hardwarewelt.

Der letzte Monat war mit grossen und prestigeträchtigen Events vollgestopft. Während die einen noch im Siegesrausch die Preise und Ehre loben, trainieren die Geschlagenen für eine Revanche in naher Zukunft. Näher rückt auch das Datum des nationalen Finals der WCG, welches unsere eSport Herzen erneut schneller schlagen lässt.



GNE7

gamersnet - be a part

CPL in Spanien

Der zweite Zwischenstopp der CPL (Cyberathlete Professional League) World Tour, welche dieses Jahr in neun Städten quer über den Globus verteilt hochkarätige Painkiller, Counter-Strike und WarCraft III Turniere organisiert, wurde am 1. Mai in Barcelona abgeschlossen. Mit stattlichen Preisgeldsummen von mehreren tausend Dollar gelang es, die weltbesten Spieler in Spanien zusammentrommeln und für ein entsprechend grosses Spektakel zu sorgen. Nach hart umkämpften Spielen ging schlussendlich „zyz“ aus Deutschland mit 15'000\$ nach Hause, nachdem es ihm gelang, den Favoriten „vo0“ aus Holland knapp im Painkiller-Finale zu besiegen. Die fünf Jungs vom ebenfalls aus Deutschland stammenden Clan „mousesports“ konnten sich im Counter-Strike souverän gegen die gesamte internationale Konkurrenz durchsetzen und 10'000\$ nach dem gewonnenen Finale gegen „compLexity“ aus Amerika einsacken. Bei den Damen der Schöpfung gelang es den fünf Türkinnen vom Clan „EIBO“, den Sieg nach einem klaren Sieg über die Schwedinnen von „Seules“ davonzutragen, sodass diese ebenfalls mit 10'000\$ Taschengeld den Heimweg antreten durften. Der nächste Zwischenhalt der World Tour wird bereits diesen Monat am 27. Mai im sonnigen Sao Paulo in Brasilien stattfinden. Nach sechs weiteren Zwischenstopps folgt dann im November dieses Jahres das grosse Finale der Tour mit ganzen 150'000\$ Preisgeld allein für den Gewinner des Painkiller Turniers.

Psydition bei team-e1

Die Counter-Strike Abteilung des erfolgreichen Schweizer Multigaming Clans „endless inspiration“ kann einen vielversprechenden Neuzugang verbuchen. Mit Christian „Psydition“ Kaufmann tritt dem Team, das so ziemlich alle wichtigen nationalen Turniere der letzten Zeit gewann (unter anderem die gamersNET LAN-Finals, die MysteryLAN und die NGL-Finals), ein erfahrener ehemaliger Nationalspieler bei, der vor seiner CS-Pause bei Teams wie Justplay oder sk1ll aktiv war. Für ihn muss allerdings der Zürcher Marcel „wEazE!“ Wyden das Feld räumen. Ob er sich mit der Ersatzbank zufrieden gibt oder aber ein neues Team sucht, ist derzeit noch nicht bekannt. Endless inspiration jedenfalls wird nun, da der Platz 1 in der Schweiz praktisch gesichert ist, hauptsächlich internationale Turniere ins Visier nehmen

Gelungener ENC Auftakt

Die Europameisterschaften des eSports, die ESL (Electronic Sports League) Nations Championship, hat aus Schweizer Sicht überraschend positiv begonnen. Nachdem man in der vorherigen Saison sang- und klanglos in den beiden Disziplinen Counter-Strike und WarCraft III unterging, konnten nun beide Nationalteams die Gruppenphase mit einem Sieg beginnen. So gewann die Schweizer Counter-Strike Fraktion bestehend aus „Honda“, „eXpli“, „shN“, „zaphod“ und „lance“ deutlich mit 19:11 gegen die Belgier. Die beiden vermeintlich härteren Brocken aus Deutschland und Österreich stehen allerdings noch bevor. Die Schweizer WarCraft III Elite, „HasuHasi“, „WuLvEraTe“, „LeftHander“, „SweRte“ und „biGs“ konnte ihr Auftaktspiel gegen die Österreicher denkbar knapp mit 3:2 gewinnen und muss nun noch gegen die dänische und die deutsche Auswahl ran.



Schweiz an der E3

Der Schweizer Fasnacht „Ourk“ Olivier wurde von der weltweiten eSport Community zum besten Age of Mythology Spieler Europas gewählt. Nun wird er anlässlich der VSPORT Allstar Games, welche vom 18. – 20. Mai auf der E3 (Electronic Entertainment Expo) in Los Angeles stattfinden werden, alles daran setzen, die Ehre der europäischen eSportler hochzuhalten. Die Allstar Games sind nämlich so konzipiert, dass sowohl die besten europäischen als auch die besten nordamerikanischen Spieler in den Disziplinen Counter-Strike, Quake III Arena, WarCraft III, Unreal Tournament 2004, Painkiller und Age of Mythology zu einem grossen „North America vs. Europe“ Kräftemessen an der Messe antreten werden.

Neue CS:S Maps

Wie VALVE auf ihrer offiziellen Homepage mitteilte, werden sich Counter-Strike: Source Spieler bald auf einem neuen und einem neuen alten Schauplatz austoben dürfen. Nachdem vor kurzem bereits de_train für die beliebte Half-Life 2 Modifikation übernommen wurde, wird in den kommenden Tagen nämlich neben einer neuen Map namens de_port die insbesondere an CS 1.6 Turnieren äusserst populär gewordene Karte de_inferno für CS: Source verfügbar gemacht (der Download des Updates wird wie immer vollautomatisch über die Plattform Steam geschehen). Dazu gab die amerikanische Spieleschmiede bekannt, dass sie an der bevorstehenden E3 (Electronic Entertainment Expo) an ihrem Stand erstmals eine Xbox Variante ihres Verkaufsschlagers Half-Life 2 vorstellen will.



Das neue de_inferno

NGL Finals I

Ja, die ersten NGL Finals in der Schweiz gingen reibungslos über die Bühne. Man hat sich in 5 Disziplinen gemessen und fand überall einen würdigen Sieger. Auch die Technik aus Deutschland wie die Arbeitsstationen und der gesamte Coverage Bereich mit den enormen Leinwänden und dem hochauflösenden Videostream konnte überzeugen. Am Samstag wurde ausschliesslich Counter-Strike und Warcraft 3 gespielt. Diese zwei Spiele stellen wohl aktuell die höchste Klasse des Schweizer eSports und genau so ging es auch. Die Spectatorarea

war kurz nach Beginn schon überfüllt. Durch gute Moderation machte sich rasch eine gute Stimmung breit und als dann auch die ersten Interviews über den Stream gesendet wurden, war die Coverage an einen Punkt gekommen, welcher von der Schweiz noch nie erreicht wurde – man kannte dies erst aus Deutschland, doch endlich konnte man auch unsere nationalen Stars auf der Leinwand begutachten. Auch das Kubit, welches als Austragungsort gewählt wurde, konnte in seiner Art gut überzeugen. Viele Möglichkeiten um das Geschehen mitzuverfolgen wur-

den den Gästen geboten und auch die Bar konnte nicht nur mit der Auswahl, sondern auch mit Sympathie überzeugen.

Am Sonntag ging es dann Schlag auf Schlag mit Finalspielen weiter, welche von Spannung nicht zu überbieten waren. Überraschungen blieben aber aus, so gewann WuLvEraTe in WC3, endless inspiration in Counter-Strike, madbush in FIFA 2005, IronMan in Need for Speed und cRuSaDeR in C&C Generals.

Eventkalender

Event	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	NGL	Anm.Status	URL
ESWC DE Qualifier	13.05.05	Frankfurt (DE)	n/a	nein	■	www.esworldcup.com
1 CTRL+ALT+DELETE 9	13.05.05	9240 Uzwil	200	ja	■	www.ctrl-alt-delete.info
2 Lancon 5	13.05.05	4053 Basel	300	ja	■	www.kabelsalat.ch
3 Bösi LAN	13.05.05	3178 Bösi	110	geplant	■	www.boesingerlan.ch
Leaving The Reality X	13.05.05	Frankfurt (DE)	1010	ja	■	www.npffo-ev.de
4 Fastlane Part 2	20.05.05	7013 Domat/Ems	96	nein	■	www.fastlane-party.ch.vu
5 XBOX Orbit-IEX	26.05.05	4001 Basel	n/a	nein	■	xbox.gamersnet.ch
CPL Brasil Stop	27.05.05	Rio de Janeiro	n/a	nein	■	www.thecpl.com.br
6 HotLAN	28.05.05	1283 Dardagny	150	nein	■	www.hotlan.ch
7 Legend Tour - Part III	03.06.05	3007 Bern	150	nein	■	www.netgame.ch
8 ESL iFNG	10.06.05	8000 Zürich	n/a	nein	■	www.esl-europe.net
rMC Finals	11.06.05	Berlin (DE)	n/a	nein	■	www.revelcell-masters.com



Legende

Die Icons in der Spalte "Anm. Status" kennzeichnen den Status einer allfälligen Anmeldung. Rot bedeutet "ausverkauft oder keine Anmeldung möglich", grün bedeutet folgerichtig "Anmeldung läuft noch oder für alle Besucher offen".

Quicklinks

www.lanparty.ch
www.ngl-europe.com
www.ctrl-alt-delete.info
www.thecpl.com
www.netgame.ch

gamersNET an der Orbit-IEX



gamersNET an der Orbit-IEX 2005

Spätestens seit der Qualifikation des Counter-Strike Clans Sk1ll an der LAN-FORCE V für die World Cyber Games 2003, ist der Schweizer e-Sports eine öffentliche Angelegenheit. So hatte die Fernsehstation TSR1 schon damals den Clan an den Qualifikations Event begleitet und von ihrem Abschneiden berichtet. Heutzutage nimmt die Zahl an e-Sports Turnieren, die an offline Events ausgetragen werden, stark zu. Denn offline Turniere machen den e-Sports aus: Fair Play, körperliche Ertüchtigung, Zuschauer, Fans und Spektakel rund um das Ereignis erlauben einer breiten Masse das Zuschauen und die Identifikation mit einem Team. Die öffentlichen Matches werden kommentiert, damit auch der Laie versteht, welches die Ziele der Spielfiguren sind. Es ist eine Frage der Zeit, bis im Stade de Suisse Schweiz Brasilien besiegen wird - virtuell natürlich in FIFA Soccer. Öffentliche Events mit einer Grosszahl verteilter Medien und vielen Zuschauern sind daher nicht mehr wegzudenkende Faktoren für den e-Sports geworden. Die grösste Schweizer ICT Messe mit einem hohen Beachtungsgrad ist daher gut geeignet als Austragungsort für die Fi-

nalspiele einer Liga.

Xbox Halo 2 Liga

Seit dem Februar spielen die ambitioniertesten Schweizer Xbox Halo 2 Spieler in der gamersNET Liga um den ersten offiziellen Schweizermeisterschaftstitel. Viele Spieler betraten beispielsweise mit dem automatischen Ligasystem von gamersNET Neuland. Bis anhin wurden im Gegensatz zu den weit entwickelten PC-Turnieren viele Xbox-Onlineturniere in Foren durchgeführt, in welchen die Teilnehmer die Match Ergebnisse hineinschrieben. Die Startschwierigkeiten wurden jedoch rasch überwunden und die Spieler konnten sich auf die entscheidenden Matches konzentrieren. Wöchentlich hat jeder Spieler einen Match ausgetragen gegen einen Gegner derselben Gruppe. Die besten zwei Spieler jeder Gruppe (siehe Kasten) qualifizierten sich für die offline Finals.

Bis zum Ende wurde die Spannung erhalten. In der Gruppe 4 herrschte nach den 9 Spieltagen Punktegleichheit unter den drei ersten Spielern PYRO BNC, Blacksnake7 und JumpedZero. Das anschliessend angewandte Kriterium der Direktbegegnung führte auch

nicht zu zwei Siegern, da die drei Spieler im Kreis einander besiegt haben. Weitere Spiele unter den drei wären notwendig gewesen, um zwei Sieger auszumachen. JumpedZero hat zuvor jedoch Forfait gegeben

Xbox Halo 2 Finals

Noch 13 Matches und ein fulminantes Overallfinale stehen zwischen dem zukünftigen Xbox Halo 2 Schweizermeister und der lebensgrossen Master Chief Figur, welche der Sieger als Trophäe nach Hause nehmen darf. Unter den Augen der x-tausend Mesesebesucher werden die acht Finalisten am Donnerstag den 26. Mai den ganzen Tag am PC HAI Stand in der Halle 2.2/Stand H12 um den Schweizermeister Titel kämpfen. Alle Matches werden vor Publikum ausgetragen und durch [LF]Yverman, kubit.ch|blacky und [SXP]ThaGismo kommentiert. Die Kommentatoren erklären die Strategien und Vorgehensweisen der Spieler, bieten Show und verteilen Goodies. Die Favoritenrolle unter den acht eingeladenen Spielern hat JD|NiCU inne. Der Topspieler hat sich im 2004 für das Grand Final der World Cyber Games in San Francisco qualifiziert und konnte



CaseMod vom Schweizermeister



Die Schweizerdelegation der WCG'04



JustPlay nach Ihrer Qualifikation

dort spektakulär den 4. Platz erobern.

WCG Saison 2005

Halo 2 Schweizermeisterschaft an der Orbit-iEX fällt der Beginn der World Cyber Games Schweiz Saison 2005 zusammen. Am Stand von PC HAI wird gamersNET den Schweizer Qualifikationsprozess offiziell bekannt geben. In 8 Disziplinen werden rund um den Globus 1'250'000 Teilnehmer an den nationalen Qualifikationen teilnehmen, um eines der heiss begehrten Tickets an das Grand Final zu gewinnen. Vom 16.-20. November 2005 wird dieses mit 800 Spielern aus 70 Nationen in Singapur stattfinden. Die Vertreter der Nationen können mehrere hunderttausend US\$ Preisgelder und weltweiten Respekt gewinnen.

Mit von Partie wird auch die Schweiz sein mit 10 Computer- und 3 Xboxspielern. Die Schweizer Vertretung für die Olympiade im e-Sports muss sich im Vorfeld in einem herausfordernden Qualifikationsprozess online sowie als auch offline behaupten. In einer ersten Phase kann sich jeder Schweizer Bürger online anmelden, um an einem schweizweiten Turnier teilzunehmen. Die besten 5 beziehungsweise 8 Spieler/Teams aus dem Onlineturnier (je nach Disziplin) und 1 - 3 Spieler/Teams aus der gamersNET Liga werden an das zweitägige National Final eingeladen. An diesem grossen Event mit internationaler Beachtung wird nur ein Spieler/Team pro Disziplin als Sieger hervorgehen und somit hoffentlich fähig sein, die Schweiz würdig zu vertreten.

Medaillenhoffnung

Wie im alten Sport ist die Schweiz im e-Sports tendenziell stärker in neuarti-

gen Disziplinen. So ist im e-Sports die Medaillenhoffnung bei der jungen Xbox am höchsten, dicht gefolgt von der im 2005 neu eingeführten PC Disziplin Dawn of War. Für die Entwicklung des Schweizer e-Sportes wäre ein Medialengewinn und die damit verbundene Höchstleistung stark förderlich. Würde es doch aufzeigen, dass sich Anstrengung, Disziplin und Hartnäckigkeit über lange Strecken hinweg auszahlen.

Computerkünstler

Als CaseMod (Case Modification) oder als CaseCon (Case Construction) bezeichnet man Computergehäuse, welche entweder aus der Serienproduktion stammen und modifiziert werden oder Gehäuse, welche von Grund auf selber gebaut werden. Neben der veränderten Ästhetik dient der Umbau eines Computers auch der Leistungssteigerung. Durch Einbau einer Wasserkühlung und aktives Lüften wird es möglich, Komponenten des Computer wie CPU oder RAM zu übertakten und somit mehr Leistung herauszuholen. Diese Komponenten werden im Gegenzug sehr viel heisser und benötigen entsprechende Wärmetauschsysteme.

Der Vizemeister stellt aus

Der Computerkünstler Marc 'Besi' Voser wird auf Einladung von PC HAI hin, welcher serienmässige CaseMods führt, seine preisgekrönten Gehäuse am Orbit-iEX Stand ausstellen. Am Donnerstag den 26. Mai wird er persönlich Vorort sein und den interessierten Besuchern einen Einblick geben in die Welt der Computerkunst. Sein Computer Eigenbau, der 'X-Zone' Server hat bereits diverse Awards gewonnen, u.a. den 1. Platz an der Schweizerischen Casemodding Meisterschaft (SCMM).

Seine Computermodifikation, der 'Cold Fusion' hat den 2. Platz an der Samsung Euro Championship 2005 an der CeBIT gegen europaweite Konkurrenz geholt.

WCG Saison 2005

An der Orbit-iEX, der grössten ICT Messe der Schweiz, wird die WCG-CH Saison 2005 angekündigt. Rund um den Globus nehmen 1'250'000 PC- und Xboxspieler aus 70 Ländern an den WCG Qualifikationsspielen teil. Nach einem aufwändigen Qualifikationsprozess werden die nationalen Vertreter im November 2005 nach Singapur an das Grand Final reisen. Das Grand Final findet gemäss dem Vorbild der Olympiade jedes Jahr in einer anderen Hostcity statt. Als Sponsoren treten Firmen auf wie Samsung, Microsoft, ATI, AMD, EA u.v.m. Die diesjährigen Disziplinen: War Hammer 40,000 1on1, WarCraft 3 TFT 1on1, Star Craft 1on1, Counter-Strike 5on5, Need for Speed Underground 2 1on1, FIFA 2005 1on1, Halo 2 2on2, Dead or Alive 1on1.

Die Finalteilnehmer

Acht Spieler qualifizierten sich in der gamersNET Xbox Halo 2 online Liga für die offline Finals am PC HAI Stand an der Orbit-iEX 2005: Matthias 'BlackSnake7' Frey (ZH), Daniel 'Dandy W' Zolliker (ZH), Florian 'Florihana' Blickensdorfer (TG), Sami 'IT W4SN T M3' Patrick (AG), Marc 'KYO BNC' Berdat (BE), Nicola 'NiCU' Molinara (BE), Raphael 'PYRO BNC' Fromhold (BE), Serafin 'Seri Thal' Thalmann (AR). Terminator, Halo 2 Admin: *"Mit viel Ansporn zur offiziellen Halo 2 Schweizermeisterschaft spielten viele mutige Spieler um den Titel. Nach neun Spieltagen haben wir die ersten Strapazen hinter uns und freuen uns in Basel auf das grosse Finale mit den acht Besten."*

Quicklinks

<http://xbox.gamersNET.ch>
<http://www.xbox.ch>
<http://www.pchai.ch>
<http://www.wcg-europe.org>
<http://www.worldcybergames.com>
<http://www.explosion-zone.ch>



WCG 2004 Spielersaal



e1nicu im Interview



gamersNET Event-Gallery

Bern singt ein 1337



Die Spieler des Mixed-Teams mit Anhang im Foto-Shooting

Poser



Bern singt ein 1337 und Konsorten am posen

Fumi, NGL|rinoa, gNET|IronMan



Verpflegung muss auch an NGL-Finals sein

Spectators



Auch Zuschauen war an den NGL-Finals möglich

e1`splder, vOor, e1`fabiko



Gesellige Runde an der Bar

Schweizer Warcraft 3-Elite



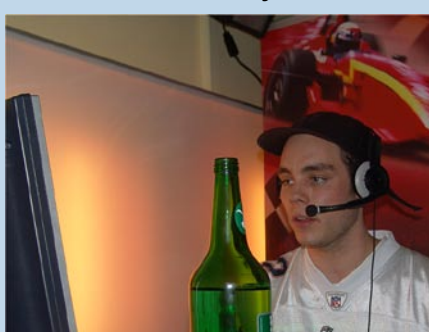
Die Schweizer Warcraft 3 Prominenz im Foto-Shooting

random



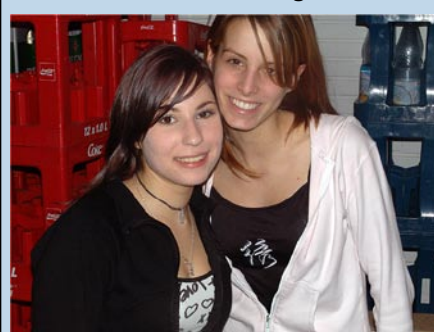
v.l.n.r. piN, Endi, lance, EvilErnie, Roody, manufact

e1`blacky



Blacky kommentiert eines der spannenden Warcraft 3 Spiele

Barbedienung



Auch der sympathischen Barbedienung gelang die Flucht vor der Kamera nicht

NGL FIFA-Spieler



Die Qualifizierten in der Disziplin FIFA 2005 vor der Foto-Wand

NGL|Fladdy und gNET|oracle



Die Counter-Strike Kommentatoren bei der Arbeit erwischt

e1`splder



Freude herrscht!

vOor



vOor proudly presents: das NGL-Poster der aktuellen Saison

e1`fabiko



fabiko steht dem Interviewer Rede und Antwort

Barbedienung



Auch die zweite Gruppe der Barbedienung war äusserst aufgestellt

team-e1



v.l.n.r. Honda, wEazEI, eXpliZit, splder, fabiko

JP|sosi und DkH|Losti



Der UT-Profi und der NGL-Deutschland FarCry-Gewinner in der Foto-Audienz

team-e1 an der MysteryLAN



v.l.n.r wEazEI, Honda, CHEF-KOCH, splder, eXpliZit, Crasher

qpool-Bond und gNET|aySe



Die beiden ShoutCaster der Mystery-LAN

Team AMD64



Team AMD64 an der LAN-FACT

Quicklinks

- www.gamersNET.ch
- www.ngl-europe.com
- www.mysterylan.ch
- www.lan-fact.com



gamersNET Counter-Strike 5on5 League

Season 11



Vor den Finals ist nach den Finals

Nachdem die letzte Saison der gamersNET Counter-Strike 1.6 5on5 Liga gebührend im grössten Internet Café der Schweiz, dem e_dome in Zürich, mit den Finalspielen beendet wurde, startete die nunmehr elfte Saison im nahtlosen Anschluss. „Endless inspiration“ heisst dabei der neue Titelverteidiger, den es für die rekordverdächtige Anzahl von 115 teilnehmenden Teams zu Saisonbeginn, zu jagen gilt. In einem packenden Finale konnte sich der Clan nämlich nach einer langen Durststrecke gespickt von enttäuschenden Resultaten gegen den damaligen Favoriten „yankeeForce“ durchsetzen und sich somit eindrücklich an der Pole Position der Clanszene zurückmelden.

Spieltag 1

the-Skulls - dark-ol.ch	04:26
team-e1 - bash0r^afk cr3w	22:08
SIFF - m4rines	12:18
RANDOM - HystRia	13:17
yankeeforce - nrc.ch	13:17
oberwack - scaBASE	25:05

Spieltag 2

tSk - bash0r^afk cr3w	23:07
oberwack - m4rines	10:20
RANDOM - nrc.ch	00:01
yankeeforce - dark-ol.ch	20:10
team-e1 - scaBase	01:00
SIFF - Hystria	00:01

Die Karten neu gemischt

Doch mit der neuen Saison beginnt das übliche Prozedere wieder von vorne: Die vier Skillklassen, welche durch regelmässige Auf- und Abstiegsspiele repräsentativ für die Spielstärken der Clans gehalten werden, sind prall gefüllt und die Spielpläne für die Teams sind gegeben. Nun gilt es für sämtliche Teilnehmer wieder, wöchentlich gegen ebenbürtige Gegner anzutreten und mit eingeübten Taktiken, individuellem Geschick und dem nötigen Quäntchen Glück Punkte in den jeweiligen Gruppen zu sammeln, um die Chance zum Aufstieg in die nächst höhere Skillklasse zu ermöglichen. Disziplin, Durchhaltvermögen und interne Organisation, welche sich beispielsweise durch eine vorhandene und aktuelle Homepage ausdrückt, sind dabei Grundvoraussetzungen, welche die Teams mitbringen müssen, um den Weg durch die Liga anzutreten.

Die Elite live miterleben

In der 1. Skillklasse, der Königsklasse der Liga, findet man auch zu Beginn dieser Saison wieder die bekannten Namen der Topclans und –spieler der

Schweizer Szene. Doch damit nicht genug. Wenn üblicherweise Donnerstags oder Sonntags die Spiele ausgetragen werden, kann jeder live mit dabei sein und den Schweizer CS Elite via dem serienmässig bei Counter-Strike vorhandenen Zuschauertool „Half-Life TV“ virtuell auf die Finger schauen, Taktiken begutachten, sich Verhaltensmuster der Elite aneignen oder schlichtweg die gute Unterhaltung geniessen. So werden die ausgewählten Top-Matches ausserdem durch Shoutcast, der synchron zur visuellen Übertragung noch Moderation von den gamersNET Moderatoren liefert, übertragen. Wer sich dann schon etwas besser auskennt, kann ausserdem auf der Homepage frühzeitig in den Wetten zu den Spielen mit virtuellem Geld seine Kenntnisse und ökonomisches Geschick unter Beweis stellen und mit den rund 1300 anderen wettaktiven Usern in den Wettbewerb um die virtuellen Millionäre treten.

Das grosse Finale

Wenn dann in den einzelnen Gruppen traditionsgemäss jeder gegen jeden gespielt hat und die Schlussranglisten

Spieltag 3

the-Skulls - scaBASE	14:16
SIFF - nrc.ch	00:01
RANDOM - dark-ol.ch	16:14
yF - bash0r^afk cr3w	01:00
team-e1 - m4rines	22:08
oberwack - HystRia	12:18

Spieltag 4

team-e1 - HystRia
yankeeforce - scaBASE
the-Skulls - m4rines
SIFF - dark-ol.ch
RANDOM - bash0r^afk cr3w
oberwack - nrc.ch

feststehen, werden die bestplatzierten Teams der ersten Skillklasse wieder in das e_dome in Zürich geladen, um offline im LAN (Lokales Netzwerk) unter gleichen Bedingungen an den Toprechtern des Cafés die endgültige Entscheidung - den Gesamtsieg in der Liga und die damit verbundenen Geld- und Hardwarepreise – auszuspielen. Dieses Turnier mit maximal acht Teilnehmern wird in Sachen Moderation, Liveübertragung und entsprechendem Rahmenprogramm sowohl vor Ort als auch über Internet ebenfalls stets im grösseren Rahmen durchgeführt. Erfahrungsgemäss interessieren sich nämlich hunderte von Zuschauern dafür, das Geschehen live über Internet mitverfolgen zu können und auch die Reihen in den Lokalitäten des Internetcafés sind stets gefüllt und sorgen für eine tolle Atmosphäre.

Erster Zwischenstand

Jetzt, da die ersten drei Spieltage bereits wieder ausgespielt wurden, kristallisieren sich auch bereits erste Favoriten für die kommenden Finals heraus. So befinden sich einerseits die in der letzten Saison bereits erfolgreichen Teams „endless inspiration“, „newbies-revenge.ch“ und „HystRia“ an der Tabellenspitze, während ursprünglich stark eingeschätzte Clans wie „RANDOM-Gaming“ oder „the-Skulls are orange“ am Rande der Abstiegsplätze mit nur drei Punkten aus drei Spielen anzutreffen sind. Der Clan „m4rines“, der diese Saison nach zwischenzeitlichem Abstieg sein Comeback in der 1.

endless inspiration (e1) vs. newbies-revenge.ch (nrc)
 Am 5. Spieltag dieser Saison kommt es zum Aufeinandertreffen zweier Anwärter für die kommenden gamersNET LAN-Finals im e_dome. So stehen sich mit endless inspiration und newbies-revenge.ch zwei Teams gegenüber, die ungeschlagen ihren Weg durch die bisherige Saison gingen und an den letzten LAN-Finals den ersten (e1) beziehungsweise dritten (nrc.ch) Platz belegten. Besonders, da newbies-revenge.ch an den prestigeträchtigen Events der letzten Zeit (, die e1 allesamt für sich entscheiden konnte,) nicht teilnahm, kommt ein gewisser Ungewissheits- und somit Spannungsfaktor mit in diese Partie. Dass nrc.ch jedoch niemals zu unterschätzen ist, demonstrierten sie eindrücklich an den besagten letzten Finals, wo sie besonders durch das unerwartet starke Aufspielen einzelner Spieler wie Jakkraphong „gEx“ Phonsot trotz ihrer Underdog Rolle so manchen Titelanwärter ausbremsen konnten und erst nach einer Niederlage gegen den späteren Zweitplatzierten yankeeForce im Consolation Finale nach zwei Verlängerungen mit 21:26 knapp die Finalteilnahme verpassten. Auch wenn der Titelverteidiger und die aktuelle Nummer 1 team-e1 als Favorit in dieses Spiel geht, dürfte also bei guter Tagesform und eines konzentrierten Spiels seitens newbies-revenge alles offen sein, wenn sich die zehn Spieler in wenigen Wochen auf der beliebten Karte de_nuke begegnen.

Skillklasse feiert, ist die erste positive Überraschung im bisherigen Saisonverlauf. Auch wenn es im letzten Spiel gegen „endless inspiration“ nicht zu einem Sieg reichte, befindet er sich mit immerhin sechs Punkten derzeitig auf dem vielversprechenden vierten Rang der Tabelle und bewahrt sich somit die Chance zum Sprung in die Top3. Trotzdem darf man die aktuelle Situation natürlich auch nicht überbewerten, da immerhin noch zwei Drittel der gesamten Spiele bevorstehen. Freuen wir uns also auf weitere erstklassige Unterhaltung und eine spannende Saison!

yf vs. HystRia
 Wenn am sechsten Spieltag yankeeForce und die Westschweizer von HystRia aufeinandertreffen, gibt es für beide Clans gewisse Rehabilitationmöglichkeiten. Auch wenn die beiden nämlich zur Top5 der Schweizer Clanszene gezählt werden können, hinkten sie in letzter Zeit den in sie gesteckten Erwartungen etwas hinterher. So kam yankeeForce seit ihrem ENC Qualifikationserfolg Anfang diesen Jahres, als sie noch die gesamte nationale Konkurrenz hinter sich liessen und sich somit eine Reise nach Hannover an die CeBIT ermöglichen, nichtmehr an die Spitze eines Schweizer Events und belegte an der MysteryLAN gar nur den sechsten Platz. Auch HystRia schwächelte etwas, nachdem ihr Captain und Sympathieträger Nicolas „pr0ph“ Hoffmann das Team verliess und einige Zeit kein adäquater Ersatz in Sicht war. Mit Florian „devOr“ Sauthier hoffen die Jungs nun, einen solchen gefunden zu haben und wieder Kurs auf die Spitze der Szene nehmen zu können.

Team	Spiele	S	V	U	Runden	Punkte
1 endless inspiration	3	3	0	0	39:23	9
2 newbies revenge.ch	3	3	0	0	19:13	9
3 HystRia	3	3	0	0	36:25	9
4 m4rines	3	2	1	0	48:44	6
5 yankeeForce	3	2	1	0	34:27	6
6 dark-ol.ch	3	1	2	0	50:40	3
7 oberwack	3	1	2	0	47:43	3
8 RANDOM Gaming	3	1	2	0	29:32	3
9 tSk are orange	3	1	2	0	41:49	3
10 scaBASE	3	1	2	0	21:40	3
11 SIFF (inactive)	3	0	3	0	12:20	0
12 bash0r^afk cr3w	3	0	3	0	15:46	0

Quicklinks

- www.gamersNET.ch
- www.team-e1.ch
- www.newbies-revenge.com
- www.hystria.com
- www.yankeeForce.com

The World of Warcraft



World of Warcraft ist wohl das erfolgreichste Spiel in der Firmengeschichte von Blizzard Entertainment: über 600'000 verkaufte Kopien in Europa, eine halbe Million verkaufte Kopien in den USA und noch einmal dieselbe Anzahl in Korea sowie China. Und dies in der ersten Woche nach dem jeweiligen Verkaufsstart. Dieser Erfolg machte sich auch für die Spieler bemerkbar: auf der einen Seite ein unglaubliches Spielerlebnis (bis zu 4'500 Spieler auf demselben Server) auf der anderen Seite zum Teil massive Probleme mit der Technik. Um euch nun einen kurzen Einblick in dieses sehr fesselnde Spiel zu gewähren, werden wir hier die wichtigsten Aspekte des Spiels kurz anschnitten.

Wie alles begann

Zu Beginn stellt sich der Spieler einen Charakter zusammen. Die erste zu fällende Entscheidung ist die Wahl der Fraktion: Horde oder Allianz. Dies ist



Das beschauliche Dorf Booty Bay

eine sehr grundlegende Entscheidung, da Horde nicht mit Allianz und umgekehrt kommunizieren kann. Danach geht's weiter zur Klassenauswahl: Pro Fraktion gibt es 1 spezielle Klasse sowie 6 Standard-Klassen. Nachdem ihr eure Klasse gewählt habt, geht es an die Gestaltung des Alter Ego. Dabei habt ihr äusserst freie Hand: von der Haarfarbe über den Bartstil bis zu Ohrringen könnt ihr alles einstellen. Wirklich spielrelevant sind jedoch nur die Auswahl der Rasse sowie die Klassenwahl.

Jetzt wirds ernst

Ihr startet mit eurem Charakter in einem vorbereiteten Startgebiet. In diesen Gebieten erhält man erste Aufträge und kann sich ein wenig an das Spiel gewöhnen, bevor es ernst wird. Das Spiel bietet auch Ingame-Tips an, welche Neulingen helfen sollen, sich in dem erst verwirrenden Interface zurechtzufinden. Fast jede Rasse hat ein



Charaktererstellung

eigenes Startgebiet, die Zwerge starten zum Beispiel in den eisigen Höhen von Dun Morogh, die Menschen in den blühenden Wäldern von Elwynn und die Untoten in den verseuchten Wäldern von Tirisfal. Für jedes Monster, welches ihr tötet, kriegt ihr Erfahrungspunkte. Bei einer gewissen Anzahl Erfahrungspunkte steigt ihr ein Level auf und eure Fähigkeiten verbessern sich.

Wie gehts weiter?

Alle Features von World of Warcraft hier zu erläutern würde sogar den Rahmen des Hefts sprengen. Später im Spiel werdet ihr noch auf viele neue Dinge stossen: Dungeons, Bossfights, Aufgaben welche nur in grossen Gruppen zu bewältigen sind und viele mehr. World of Warcraft bietet glücklicherweise eine sehr gute und auch steile Lernkurve, welche auch Neulingen den problemlosen Einstieg in das Spiel ermöglicht. Falls es mal wirklich schwierig wird dürft ihr nicht vergessen, dass sich auf eurem Server noch sehr viele andere Spieler herumtreiben: von denen werden bestimmt auch einige hilfsbereit sein. Der aktuelle Stand der Inhalte in World of Warcraft ist jedoch bestimmt nicht das Ende der Fahnenstange, Blizzard strengt sich redlich an, den Spielern auf höheren Levels neuen, herausfordernden und spannenden Inhalt zu liefern.

Rating

Mit World of Warcraft hat es Blizzard geschafft, das ursprünglich als "Freak-Genre" abgestempelte Genre der MMORPG der breiten Masse zugänglich zu machen. Dies zeigt unter anderem der enorme Erfolg des Spieles, jedoch bestimmt auch der gute Support von Blizzard. Die schiere Anzahl der Spieler sorgt für ein grossartiges Spielerlebnis. Wer sich also für Rollenspiele begeistern kann und bereit ist, monatlich etwas dafür zu bezahlen ist bei WoW genau richtig.

Quicklinks

www.wow-europe.net
wow.gamona.de
wow.ingame.de

Act of War

Beim Release von Act of War dachten sich viele Leute "Ein weiterer Abklatsch von Command & Conquer"...ich gehörte zu Beginn dazu, um ehrlich zu sein. Jedoch wurde mir bereits nach kurzem Anspielen klar, dass hinter diesem Spiel mehr steckt als nur ein einfacher Generals Klon. Am besten lässt sich Act of War wohl als Mischung aus Command & Conquer (Einheiten aus der Moderne, Realismus) und Warcraft 3 (spezielle Helden aka Helden) beschreiben. Es sollte jedoch ganz klar gesagt werden, dass die Spezialeinheiten, die Helden also, bei weitem nicht so stark spielentscheidend sind wie in Warcraft 3. Auch in Act of War kommt es eher auf eine gute Mischung in der Armee an, als auf irgendwelche Spezialfähigkeiten der Helden. Die Spezialfähigkeiten sind in diesem Spiel nicht unbedingt auf Helden fixiert, Sie sind eher über alle Einheiten verteilt. So können beispielsweise Marines ein besetztes Haus stürmen, Scharfschützen können einen Hinterhalt legen um

höheren Schaden zu erzielen und so weiter.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist Deckung: Einheiten, welche sich hinter Bäumen oder Ähnlichem verstecken, verursachen für eine kurze Zeit doppelten Schaden. Auch die Story des Singleplayermodus wird mittels Videosequenzen erzählt (die Schauspieler zählen nicht unbedingt zur Hollywood-Elite, aber sie erzählen immerhin die Geschichte). Die Missionen gestalten sich äusserst abwechslungsreich (Eskort-, Rettungs- oder sogar Spezialeinsätze mit einer festen Anzahl Einheiten und dem Helden) und steigern sich in Ihrer Schwierigkeit genau richtig.

Quicklinks

www.atari.com
www.actofwar.de



Zwei Panzer verteidigen eine Kreuzung

Rating

Freunde von Echtzeitstrategiespielen sollten auf jeden Fall einen Blick auf dieses Spiel werfen. Dank der ausgewogenen Einheiten und der gut verteilten Spezialfähigkeiten kann dieses Spiel einem geübten Spieler auch einiges an Mitdenken und schneller Reaktion abfordern. Also auch für die alten Hasen des Genre bestimmt den einen oder andern Blick wert.

Madden NFL 2006

Wie gewohnt wird EA Sport auch dieses Jahr seine Sportserie fortführen, darunter auch Madden NFL 2006, das realistische Football-Spiel. Während in europäischen Gefilden vor allem die FIFA-Serie eine sehr grosse Anhängerschaft hat, fristet Madden NFL aus Mangel an direktem Bezug in der realen Welt eher ein Schattendasein. Derweilen feiert es in den USA (nicht unbedingt überraschend) Jahr für Jahr einen erneuten Siegeszug. Auch dieses Jahr wird EA Sports wieder diverse Detailänderungen vornehmen, um das Spielerlebnis für den Spieler noch interessanter zu gestalten. Natürlich wurde auch die Grafik noch einmal kräftig aufgebohrt, um die neusten Grafikkartengenerationen bis aufs letzte Megahertz auszunutzen.

Auch die Verträge mit der NFL wurden selbstverständlich erneuert, um den Spielern die aktuellsten Saisondaten liefern zu können. Das Spiel spielt sich im Prinzip ähnlich wie FIFA 2005, mit

dem Unterschied dass der Ball nicht mit den Füßen rumgehetzt wird, sondern mit brachialem Körpereinsatz. Die Spiele sind sich also sehr ähnlich, was Tastaturbelegung oder Optionen angeht.

Wenn man die Regeln des Football jedoch nicht kennt, fühlt man sich zu Beginn ziemlich alleingelassen. Kurze Tips während den Ladesequenzen sind auch nicht unbedingt hilfreich für das Spielverständnis und auch das Handbuch liefert da nicht gerade die besten Hinweise. Für solche Fälle gibt es jedoch immer noch das Internet als unerschöpfliche Informationsquelle.

Quicklinks

www.easports.com
www.eagames.com
www.nfl.com



Wie gewohnt geht es bei Madden hart zur Sache

Rating

Für Leute die schon die früheren Teile kennen und lieben, ist dies mit Sicherheit ein Pflichtkauf. Für alle, die jetzt Lust auf das Spiel bekommen haben, wird es diesen Sommer bestimmt eine erste Demo-Version zum antesten geben. Grafisch lässt Madden NFL mit Sicherheit keine Wünsche offen.

ATI: Aus 256 mach 512!



ATI X850 XT

Die ersten Grafikkarten mit 512MB Speicher werden laut ATI Karten mit dem X800 XL – Chipsatz sein und nicht

die im Hochleistungssegment vertretene X850 XT. Der von ATI empfohlene Preisunterschied zur Version mit 256MB wird ca. CHF 180.— betragen. Dies wirft die berechnete Frage auf, ob der Leistungsgewinn diesen Mehrpreis rechtfertigt.

Massiv hoher Grafikkartenspeicher wird vor allem für zwei Prozesse benötigt; erstens für das Anti-Aliasing und zweitens für den Einsatz von hochauflösenden Texturen, etwa in Doom 3. Gemäss 3dcenter.de wird aber in der Praxis für die heute gängigen Auflösungen und Texturen eine Speicherkapazität von 256MB noch lange nicht

ausgereizt. Erste Benchmark – Tests ergaben denn auch, dass zwar in speziellen Fällen ein Performancegewinn durchaus messbar ist, dass aber bei höherem Budget das Geld besser in die höher getakteten Karten (z.B. X850 XT) investiert wird. Erst in Zukunft könnten mit entsprechenden Entwicklungen in der Spieleindustrie und billigerem GDDR3-Speicher Karten mit 512MB wirklich interessant werden.

Quicklinks

www.ati.com
www.3dcenter.de

Logitech: Aus 10 mach 18!

Logitech reagiert auf die Bedrohung von Razor und bringt mit der MX518 die erste reinrassige Gamermaus auf den Markt. Wie der Name schon sagt ist die 518-er eine Weiterentwicklung der beliebten MX510. Die auffälligste Neuerung ist die sehr hohe Auflösung von 1600 dpi, die höchste Präzision sowohl bei Games als auch bei Office-Anwendungen zulässt. Darüber hinaus hat sich Logitech aber noch etwas einfallen lassen, um das Leben

als Gamer so angenehm wie möglich zu gestalten. So kann die Auflösung mit Hilfe der Treibersoftware auf 400, 800 oder 1600dpi je nach Anwendung eingestellt werden, das lästige ständige Schrauben in der Systemsteuerung zur Anpassung der Sensitivity entfällt in vielen Fällen.

Gleich geblieben ist zur Freude der Rechts- und zum Ärger der Linkshänder das bewährte Design, welchem lediglich eine silberne Oberfläche verpasst wurde. Fazit: Die MX518 ist für Gamer absolut empfehlenswert, das Preis-Leistungsverhältnis ist genauso top wie die Verarbeitung und die mit-

gelieferte Software. Schönes Detail zum Schluss: Die MX 518 kommt mit einer 3 jährigen Garantie.



Die neue Logitech MX 518

Quicklinks

www.logitech.ch
www.toppreise.ch

Microsoft: Aus 32 mach 64!



Gemäss Pressemitteilung von Microsoft sind die Windows Server 2003x64 und die Windows XP Professional 64-

Bit Version ab sofort verfügbar. Gemäss Gates bringt die Einführung des 64-Bit Computings in den Wohnstuben nicht nur ein Plus an Geschwindigkeit der bekannten Applikationen, sondern auch einen Gewinn an Zuverlässigkeit und Anwendungsmöglichkeiten. X64 Windows bietet bis zu 32-mal mehr physikalischen Speicher und über 1000-mal höheren virtuellen Speicher als die herkömmliche 32-Bit Variante. Damit ermöglicht es die Arbeit mit sehr grossen Datenmengen, da viel grössere Mengen RAM gleichzeitig angesprochen werden können. Im Gamebereich führt dies nicht nur zu besserer

und schneller Grafik, sondern ermöglicht auch viele breitere Interaktionen mit jeder Art von Gegenständen und bessere AI. Für den Verbraucher ist auch wichtig, dass fast alle bekannten Hardware- und Softwarehersteller ihre Entwicklungen auf 64-Bit ausweiten werden, so dass man nicht um mangelnde Unterstützung besorgt sein muss. Käufer des bisherigen 32-Bit Betriebssystems können dieses bis zum 31. Juli bei Microsoft gegen die 64-Bit Variante eintauschen!

Quicklinks

www.microsoft.ch

Im Gespräch mit e1`PsydioN

Knapp ein halbes Jahr verging, seit sich die Schweizer CS Community von einem der wohl grössten Talente verabschieden musste – Doch nun ist er zurück.

Profile



Nachdem der erfolgreiche Schweizer Multigaming Clan „endless inspiration“ den Spieler Christian „PsydioN“ Kaufmann – wie bereits berichtet - zu einem Comeback unter der eigener Flagge überzeugen konnte, hatten wir die Möglichkeit, den Mann, der zu aktiven Zeiten noch als bester CS-Spieler der Schweiz gehandelt wurde, zu treffen und mit einigen Fragen zu löchern. Das Ergebnis wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten:

Hi PsydioN und willkommen zurück in der Community. Stell dich doch bitte rasch unseren Lesern vor und skizziere kurz, was ausser CS Deine Freizeit ausfüllt.

Halli hallo. ich heisse Christian 'chrigu' Kaufmann, bin 20 Jahre alt, lerne endlich Auto fahren, gehe zweimal die Woche ins Karate und trinke gerne Bier ;).

Was hat Dich vor knapp einem halben Jahr dazu bewogen, die Maus an den Nagel zu hängen?

Naja, ich hatte irgendwie einfach keine Lust mehr, so viel Zeit fürs Spielen aufzuwenden, da ausserdem der Spass am Spiel nach meiner Zeit in der Rekrutenschule einfach weg war und ich lieber andere Dinge tun wollte.

Und wie kam es, dass Du nun trotzdem wieder zurückgekehrt bist?

Natürlich habe ich nie ganz aufgehört, Counter-Strike zu spielen. Ich spielte ab und zu auf Public-Servern, wenn mir gerade danach war. Mit den Leuten, mit denen ich vorher spielte, hatte ich eine gute Zeit und darum fiel es mir leicht, auf die Anfrage von e1 positiv zu reagieren.

Und was sind Deine Ziele mit diesem Team? Immerhin warst Du ja schweizweit schon ganz oben.

Primär mal Spass zu haben, LANs zu gewinnen, grosse Events zu besuchen usw.

Im nationalen oder auch im internationalen Rahmen?

In beidem natürlich. Sich international mit anderen messen zu können ist einfach ein grosser Motivationsfaktor.

Und an welchen Anlässen wird man Dich als nächstes spielen sehen?

Hmmm... Im Moment habe ich nicht so viel Ahnung, was in nächster Zeit so an Events ansteht..

Dann hat Dich das Spielefieber dermassen gepackt, dass Du ohne Forderungen und Zukunftsvorstellungen eingewilligt hast, für e1 einzuspringen?

Nein das dann schon nicht, nebenbei mache ich noch Sport und „ohne Forderungen und Zukunftsvorstellungen“ ist übertrieben. Ich will einfach mit den Jungs Spass auf einem hohen Niveau haben, dazu gehören für mich nunmal auch internationale Events wie z.B. die WorldCyberGames ;)

Alles klar, dann danke dass Du Dir die Zeit genommen hast und noch viel Glück mit e1!

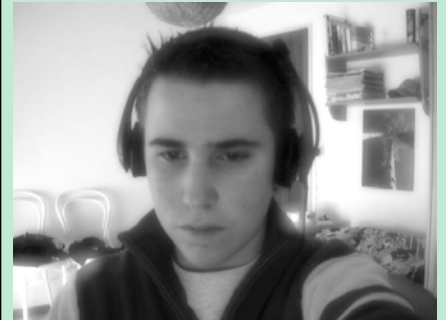
Kein Problem – Danke Euch.

Quicklinks

www.team-e1.ch

Skill nach Rezept

yFId9pe



Der ambitionierte CS-Spieler gibt euch Tipps für ein optimales Training

Um eine Antwort aus erster Hand auf die Frage zu erhalten, wie man denn seinen persönlichen Skill in Sachen Gaming am effizientesten erhöhen könne, trafen wir uns mit dem Counter-Strike Spieler Thomas „d9pe“ Maurer, der mit seinem Clan „yankeeForce“ Anfang dieses Jahres fast aus dem Nichts die High Society der Schweizer Clanszene kräftig aufwühlte und sich damit einen festen Platz in der dortigen Top3 sicherte.

Gemäss Thomas ist die Basis für jeden ambitionierten CS-Spieler das regelmässige und geordnete Spielen von Trainings mit seinen vier Kollegen, denn nur in der Praxis selber können die elementaren Erfahrungen für taktisches Verhalten als Spieler und als Team gelernt werden. Als Ergänzung dazu besonders für die Förderung der individuellen Stärke empfiehlt er jedoch wärmstens Demos zu studieren, um von stärkeren Spielern zu lernen und somit seinen Horizont spielerisch und taktisch zu erweitern. Ebenso empfindet er es als wichtig, gezielt 1on1s und 2on2s zu spielen, da man dort permanent auf sich alleine gestellt ist und durch kurze Wartezeiten die Effizienz des Trainings besonders hoch ist. Vor allem aber – und das kann er Spielern sämtlicher Games ans Herz legen – ist es wichtig, dass man stets mental fit an ein Match herangeht, da ohne eine positive Einstellung, Motivation, Ehrgeiz und Bereitschaft zur Selbstkritik nur selten Fortschritte gemacht werden. (Fast) reine Kopsache also! ;)



revelcell

masters challenge

challenge the masters

**www.revelcell-masters.com
the biggest Event in eSport**

**revelcell - the fastest mousepads ever! © by Applied Solutions GmbH - www.revelcell.com
And yes, size does matter!**