

Vorwort

Liebe E-Sportsfans,

vor einigen Monaten hatten wir die erste Ausgabe unseres Magazins releasen können und nun ist es wieder soweit, die zweite Ausgabe ist fertig!

Leider war es uns nicht möglich im alten Jahr noch eine Ausgabe zu fertigen da der Ausfall von Redakteuren durch Schule, Studium, Krankheit usw. zu gross war.

Nun haben wir aber für euch eine volle Packung mit dem Hauptthema „NGL-Finals“ und einigen anderen interessanten Sachen.

Am ersten „Finals-Weekend“ wurde WarCraft III, RavenShield sowie FiFa 2003 gespielt.

Am Wochenende darauf kamen Battlefield und die „Königsdziplin“ Counter Strike zum Zuge.

Euch erwarten Ergebnisse, Interviews, Spielberichte und einiges mehr.

Das alles reicht natürlich nicht um ein Magazin zu füllen, daher haben wir noch ein paar andere Sachen für euch parat wie z.b. ein Interview von Smudo (Fanta4), einen Bericht über Need For Speed Underground sowie Spellforce.

Die genauen Themen könnt ihr der Inhaltsangabe entnehmen.

Spart nicht mit euren Kommentaren denn Lob und Kritik brauchen wir damit das Magazin immer mehr euren Bedürfnissen angepasst werden kann!

Nun viel Spass beim lesen wünscht euch euer

Ralf „Jallo“ Jalowietzki (Magazinleiter)

Spellforce – Endlich ist Roleplay und Realtime verschmolzen

Deutschland ist im Aufwind, zumindest was die Spieleentwickler angeht. Ein weiteres hochkarätiges Spiel ist nun mit Spellforce erschienen. Die Geschichte ist einfach gestrickt. Im Lande Eo verbreiteten 13 Magier in ferner Vergangenheit Chaos und Schrecken. In der Gegenwart besteht diese Welt nur noch aus Scherben, bzw. Inseln, die durch Portale verbunden sind. Viele Bewohner haben sich von dem größten Übel erholt und schon stehen die Zeichen auf Sturm. Wieder einmal ist das Böse zurückgekehrt. Doch eine alte Prophezeiung erzählt von einem strahlenden Retter. Genau diesen Part des strahlenden Retters übernehmt ihr!

Finde Kampfkameraden

Zu Anfang muss natürlich das passende Alter Ego erstellt werden. Neben der einfachen Wahl eines vorgefertigten Charakters könnt ihr in typischer Rollenspiel-Mentalität auch selber Hand anlegen und die diversen Attribute wie Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Intelligenz, Weisheit und Charisma definieren. Danach kommen die Fertigkeiten dran, die euren Helden eher zu einem Magier oder Kämpfer machen. Nachdem diese Hürde genommen wurde, könnt ihr euch in den Kampf stürzen. Ein Magier namens Rohen erklärt, dass ihr das Böse bezwingen müsst. Gleich darauf kommt es zu den ersten Kämpfen gegen Spinnen und Goblins. Ähnlich wie Diablo2 hinterlassen die gefallenen Gegner Items, die man behalten oder an Händler verkaufen kann. Sogenannte Bindstones lassen den Helden nach dem Bildschirmtod an diesen Stellen respawnen; nettes Feature, dass man zwischen den Bindstones reisen kann! Jedoch ist Spellforce kein reinrassiges Action-Rollenspiel, denn wenn ihr die erste Rune und das erste Monument gefunden habt, könnt ihr ab diesem Zeitpunkt Arbeiter einsetzen, welche - wie in einem typischen Echtzeitstrategiespiel - Gebäude errichten und Rohstoffe abbauen. Die Idee mit den Runen bedeutet, dass nicht nur eine Rasse in der Armee vertreten ist, sondern eine Vielzahl von verschiedenen Rassen - mit allen Vor- und Nachteilen. Gerade bei den Rohstoffen gibt es eine große Auswahl. Neben Stein, Holz, Nahrung und Eisen gibt es noch Mondsilber, Lenya und Aria. Man merkt hier, dass auf die Wirtschaft erheblich mehr Wert gelegt wird als bei der Konkurrenz: für die einen ein Traum, für die anderen ein Albtraum.

Ein Traum von Grafik

Die Grafik basiert auf einer modifizierten Version der Krass-Engine, die unter anderem für Aquanox benutzt wurde: Sie ist einfach atemberaubend, die Umgebung und die Darstellung der Charaktere sind liebevoll bis ins kleinste Detail entwickelt, ihre Bewegungen sehen nicht abgehackt aus. Die diversen aktuellen Grafikeffekte sind vorhanden und strahlen im schönsten Licht. Hier lohnt es, sich eine neue Grafikkarte zu besorgen. Wenn man einmal das Potenzial der Engine gesehen hat, kann man das Spiel in einer schlechteren Grafik einfach nicht mehr spielen. Eine traumhafte Pixelpracht, die ein wenig von der teilweise mickrigen Soundausgabe ablenkt. Hier könnte man mehr rausholen.



Hört auf meinen Befehl

Auf dem Bildschirm sieht man Ordnung. Am oberen Bildschirmrand sind die Rohstoffe erkennbar, daneben die Tageszeit und der Button für das Hauptmenü. Unten ist der aktuell ausgewählte Charakter oder das Gebäude sichtbar. Auch das Charaktermenü ist schön aufgeräumt. Spellforce wartet mit einem großen Inventar auf, in dem für alles Platz ist. Die Idee mit dem Wechsel zwischen Iso-Perspektive und Verfolger-Perspektive hilft zur besseren Orientierung. In der Verfolgersicht ist zum

Beispiel ein Basisbau unmöglich, dafür gibt es Vorteile im Kampf; gerade die Rollenspielelemente machen in dieser Perspektive mehr Spaß! Die Iso-Perspektive ist in beiden Bereichen einsetzbar, sei es im Basisbau oder im Kampf.

Kämpft gegeneinander

Bis jetzt kann Spellforce überzeugen, aber wie sieht es im Multiplayer-Modus aus? Zum einen ist nur ein Deathmatch-Modus vorhanden, hier hätte ein wenig mehr Innovation gut getan. Weiterhin ist das Multiplayer-Game zeitintensiv. Da die Entwickler sehr viel Wert auf Wirtschaft legten, dauert es einfach zu lang, bis man den Gegner attackieren kann und sich überhaupt traut. Ein Rush dauert länger als manches Warcraft Spiel. Weiterhin muss der Spieler sich auf zwei Rassen konzentrieren, um überhaupt alle wichtigen Rohstoffe abzubauen. Dadurch wird das Spiel unnötig komplex. Phenomic hat leider hier den Sprung vom Singleplayer zum Multiplayer nicht geschafft. Somit führt immer noch kein Weg an Warcraft 3 vorbei. Wandern oder Lesen?

Spellforce bietet eine Dichte, die ich zuletzt bei Morrowind sah. Aber auch wie bei Morrowind verliert man ab einem bestimmten Zeitpunkt den Überblick. Da hilft kein Journal: Das Journal verstärkt eher diesen Effekt. Weiterhin hätte Phenomic dem Spieler ein Pferd oder irgendetwas spendieren können, damit man nicht die komplette Inselwelt ablaufen muss, um zur nächsten Quest zu gelangen. Ein weiteres Manko ist, dass die Truppen nicht unterscheiden zwischen defensiver und offensiver Kampfweise. So passiert es, dass die Truppen sich nicht heilen, sondern munter auf den Gegner einhauen.

Comment

Es ist schon fast schockierend: Vor einem Jahr konnte niemand glauben, dass aus Deutschland gute Spiele kommen könnten und jetzt so etwas! Phenomic hat die Messlatte im RTS und RPG Sektor ein Stück nach oben gelegt. Weiterhin ist endlich wieder ein Spiel auf dem Markt, das eine lange Spielzeit verspricht und auch einhält. Die Vorteile von RTS und RPG wurden genutzt und man identifiziert sich mit dem Helden. Das Spiel macht eine Menge Spaß! Nur der Multiplayermodus fällt aus dem Gesamtbild, hier ist gegen Warcraft 3 einfach kein Stich zu machen. Fazit: Zupacken und solo spielen!

Grafik: 1,3
Effekte: 1,6
Sound: 2,2
Steuerung: 1,6
Atmosphäre: 1,6
Gameplay: 1,8
Pers. Meinung: 1,5
Multiplayer: 3,2
Gesamt: 1,8

Genre: RTS/RPG Mix
Entwickler: Phenomic
Publisher: JoWood/Big Ben
Release: erschienen
Sprache: Deutsch
Ähnlich:
Diablo + Warcraft
Internet:
www.spellforce.com
Preis: 39,00€ (amazon.de)

Mindestens: 1 GHz, 256
MB RAM, 2 GB HD, Win98
Empfohlen: 1.800 MHz, 512
MB RAM, DirectX9 Grafikkarte

Multiplayer:
PC: 1 Spieler
Netzwerk: 8 Spieler
Internet: 8 Spieler

t0bs3n

Need for Speed: Underground

Wer bremst verliert!

Die Zeit »normaler« Straßenautos scheint vorbei zu sein: Sowohl im Film als auch im Spielebusiness beherrschen dick aufgemotzte Sportwagen mit jaulenden Motoren und hochglanzpoliertem Lack die Szenerie. Vor kurzem hat Take 2 mit Midnight Club 2 vorgemacht, wie man das aufregende »2 Fast 2 Furious«-Geschehen rund um illegale Straßenrennen spielerisch umsetzt - und Electronic Arts will mit Need for Speed Underground zeigen, wie man es noch besser macht. Daher hat sich das Entwickler-Team, bei der Entwicklung der Spielgrundlage deutlich an Filmen wie "The Fast and the Furious" orientiert. Mit dem Ergebnis, dass das bekannte Need for Speed-Feeling zwar vorhanden ist, aber durch zahlreiche Goodies, Ergänzungen und Gimmicks zu einem vollkommen neuen und hoch motivierenden Spielgefühl führt.

Schöne bunte Welt!

Ein deutlicher Ansatzpunkt ist vor allem die erheblich bessere Grafik: Während Midnight Club 2 doch eher bieder-dunkel daherkam, ist die Welt von NFSU bunt bis hin zu knallbunt. Auf den Straßen spiegelt sich die Umgebung genauso wie auf den funkelnden hochdetaillierten Wagen. Tolle Lichteffekte lassen Lampen sanft glühen, Felgen gekonnt glänzen, und produzieren realistische Schatten; die abwechslungsreichen Straßenzüge sind dicht bebaut oder mit allerlei Grünzeug bepflanzt. Das Wichtigste jedoch ist, dass das Spiel dabei noch rasend schnell ist. So gibt es auf einem Mittelklasse-System kaum stockende Abschnitte oder Grafikfehler. Allerdings hat die ganze Pracht auch ihren Preis: Sie sorgt dafür, dass die Strecken gelegentlich unübersichtlich werden, und man anfangs recht oft in kaum sichtbare Hindernisse kracht.



Aller Anfang ist schwer

Das Hauptaugenmerk wurde auf den Einzelspieler-Modus, „Underground-Modus“ gelegt, in dem ihr euch zu Beginn erst einmal als würdig erweisen müsst, die insgesamt 111+ Renn-Wettbewerbe in Angriff zu nehmen. Habt ihr das erste Rennen geschafft, was angesichts des gut motorisierten Fahrzeugs kein Problem sein dürfte, geht der Spaß erst los. Dann nämlich geht es darum, sich eines der zur Verfügung stehenden Autos auszuwählen und in den Rennzirkus einzusteigen. Hierbei müsst Ihr nicht nur Rennen fahren, sondern Euch bei Driftwettbewerben und Dragrennen profilieren. Da euer Bolide gerade mal mit der Werksausstattung versehen ist, macht auch optisch nicht gerade viel her. Daher bietet NFSU ein umfangreiches Arenal an Tuningmöglichkeiten, um seinen Wagen zu einem Geschoss zu tunen. Angefangen von neuen Stoßstangen über Spoiler, Leistungsverbesserungen bis hin zu einer riesigen Auswahl an Felgen sind mehr als genügend Einzelteile vorhanden, um sich ein Auto, wie in "The Fast and the Furious" zu basteln. Verschiedene Aufkleber und vier Vinylschichten, die ebenfalls über den Spielverlauf hinweg laufend mit neuem Material ergänzt werden, sorgen für eine entsprechende Optik am Fahrzeug.

Vorsicht Suchtgefahr

Alleine durch die sich immer wieder neu eröffnenden Upgrades und optischen Verschönerungen wird die Motivation stetig nach oben gedrückt. Zumal ihr im Spiel anhand von Magazin-Covern, auf denen ihr im Laufe der Zeit landet, stets die Möglichkeit habt, den visuellen Werdegang eures Autos zu verfolgen. Und bevor man sich versieht, verbringt man (vor allem in der Anfangsphase) mehr Zeit mit der optischen Gestaltung seines Fahrzeuges als mit den eigentlichen Rennen.

Mein Fazit: Einfach cool! :)

Grafik: 1,3
Effekte: 1,3

Sound: 1,8
Steuerung: 1,7
Atmosphäre: 1,6
Gameplay: 1,8
Pers. Meinung: 1,4
Multiplayer: 2,8
Gesamt: 1,6

Genre: Rennsimulation
Entwickler: Electronic Arts
Release: erschienen
Sprache: Deutsch
Ähnlich:
Midnight Club 2
Internet:
www.needforspeed.com
Preis: 44,00€ (amazon.de)

Smudo von den „Fantastischen Vier“

Was halten die Prominenten und Sternchen eigentlich von unserer Szene? Haben sie vielleicht selber gespielt oder rühren den PC nur mit der Kneifzange an? Der erste Star unserer Reihe ist der deutsche Hip Hopper Smudo von den Fantastischen Vier. Zur Zeit arbeiten die Fantastischen Vier an ihrem neuen Album und vor kurzem haben sie die Doppel CD Live in Stuttgart veröffentlicht. Die Fantastischen Vier sind die Väter des deutschen Hip Hops und können auf eine Band-Geschichte von über 10 Jahren zurückblicken, weiterhin veranstalteten sie das zweite deutsche Unplugged Konzert und auch eine Biographie von der Band ist veröffentlicht worden. Nun steht Smudo GameSports Rede und Antwort und entpuppt sich als Hardcore-Zocker; er hat sich kritisch mit der aktuellen Situation der Computerspiele in der Gesellschaft auseinandergesetzt.

Hi

eMAG: Wie sehr ist mittlerweile der Computer in die Musikproduktion involviert?

Smudo: Schon seit wir 1991 unsere erste platte machten sind computer alltag im studio. wir haben unsere ersten 2 alben mit einem atari1024st und cubase sequenziert. das mischpult im studio war ebenfalls rechnergesteuert. heute wird (fast) alles in einem rechner gebastelt. die meisten produzenten benutzen logic audio dazu (und das auf mac, seit emagic von apple gekauft wurde; und emagic stellt logic her) (logic ist eine art "mehrspurtonband" software) - ich selbst bastel viele layouts für stücke auf reason von propellersoft auf meinem pc-laptop. das ist ein virtuelles rack mit synthies, mischpult, sampler, keyboard und drummachine plus sequenzer. ein geniales stück software

eMAG: Was hältst du von der legalen bzw. illegalen Musikverbreitung übers Internet?

Smudo: Das ist ein sehr komplexes thema welches nicht so einfach zu beantworten ist. grundsätzlich ziehe ich legale musikverbreitung über das netz der illegalen vor ;-) - im ernst: wir alle wissen wie bequem es ist, sich eben mal seinen lieblingssong zu ziehen. das ist ebenso eine tatsache wie die eklatante schrumpfung der musikindustrie. manch einer mag jetzt rufen "jawohl, nieder mit der industrie"; aber derjenige macht es sich auch zu einfach. die musikindustrie sind viele menschen. nicht nur die plattenbosse, sondern auch die künstler und, jawohl, auch die musikhörer und cd-käufer. es wird auch niemand widersprechen, wenn man sagt, dass ein künstler für seine arbeit bezahlt werden sollte. und die tatsache, dass der künstler die plattenfirma als seinen arbeitgeber wählt, legitimiert nicht, die künstlerische arbeit als etwas kostenloses zu betrachten. eine einfache lösung dieses problems, dass seine bezeichnung wirklich in vollem umfang verdient, ist nicht mit zwei bis drei grundsatzäusserungen getan. ich persönlich habe keine lösung und ich denke dass die zeiten in denen mit musik (als newcomer) noch geld zu verdienen ist, sind schlicht vorbei. die geldverdienende spitze der musikschaftenden wird noch spitzer, die arbeitslose masse noch größer. und die musikverbreitung über das internet ist dafür massgeblich verantwortlich. es ist durchaus möglich, dass wir unser label fourmusic aufgrund dieser entwicklung schließen müssen. (www.fourmusic.com) - momentan ist das argument sehr populär, dass die musikindustrie nur schlechte musik verbreite und deshalb selber schuld ist - auch das ist natürlich ein sehr kurzsichtiges argument. da bin ich schon fast beleidigt, da wir bei fourmusic uns allergrößte mühe geben, keine schrottmusik zu vertreiben und unsere künstler trifft die internetmusikverbreitung natürlich ebenso. ja, die musikindustrie vertreibt auch viel schrott. sie vertreibt aber auch die ganzen anderen guten sachen; eben die, die wir alle aus dem netz fischen.

eMAG: Four Music besitzt ein Internetradio, ist es ein anderes Gefühl als bei normalen Radios und

Smudo: Was hältst du von der Möglichkeit, Internetradio von zu Hause durchzuführen?

internetradio ist eine feine sache. wir haben so als label die möglichkeit auf einfache weise interessierten unsere bands und künstler näherzubringen.

eMAG: Habt ihr schon ein Konzert oder etwas anderes per Internet übertragen?

Smudo: Natürlich - schon ziemlich oft



eMAG: Was denkst du, wenn du das Wort eSport hörst?

Smudo: Ein Wort: "counter strike" - und an reiche japaner mit top-maus-technik und hammerframerate die weltweit bei quake-e-sport-events millionen verdienen. spaß beiseite. ich weiss was esports ist ;-)

eMAG: Könntest du dir vorstellen, dass eSport in irgendeiner Weise eine olympische Disziplin werden kann?

Smudo: Ggrundsätzlich schon; dazu bedarf es aber erstmal einem weltverband, der ein wettbewerbsreglement erstellt, an dem sich viele landesverbände anschließen. so denke ich müsste man z.b. das equipment teilweise standardisieren.

eMAG: Spielst du selber Computer und wenn ja, welche Spiele und wie oft?

eMAG: Was für einen PC besitzt du? Oder besitzt du eine Konsole?

Smudo: Ich bin als zocker geboren. spiele pc, xbox, ps2, cube, ga usw - es gibt phasen, in denen zocke ich viel, und dann wieder sehr laue phasen. das hängt stark davon ab, was gerade so an guten spielen veröffentlicht wird. traditionell gehts vor weihnachten immer ganz gut zur sache. momentan arbeiten wir an einem neuen album, da spiele ich gerne nachts vorm einschlafen nach getaner arbeit ein paar runden.

eMAG: Was war dein erstes Spielerlebnis mit dem PC oder der Konsole?

Smudo: Hm - ich bin jetzt 35. als ich 10 war, spielte ich mein erstes mal. ein „Pong“-Automat an einer Raststätte mit meinem Vater. Seither bin ich angefixt. Sehr bald kaufte mein alter Herr eine Pong-Videospielkonsole für zuhause. Als ich auf Computern anfang zu zocken, waren PCs im Hausgebrauch absolut unüblich. Man spielte auf Apple 2 Rechnern Spiele wie Miner 2049er oder das erste Textgrafikadventure "Mystery House", später auf Amiga "Larry Laffer" und natürlich der legendäre C64. Summer Games bis der Joystick bricht. Auf einem tatsächlichen PC, dem Bürorechner meines Vaters spielte ich Wing Commander 1, ausgeliefert auf 6 oder 7 Disketten glaube ich.

eMAG: Was für ein Spiel zockst du im Moment und auf welches freust du dich?

Smudo: Im Moment ist die Xbox sehr stark. Ich fahre z.zt. fast jeden Abend ein paar Runden bei Gotham Racing 2 auf der Nordschleife online ein paar Runde. Gerade habe ich Knights of the Old Republic durch. Colin 4 liegt hier noch unangetastet. Keine Zeit. Auf dem PC z.Zt. den sehr coolen WW2-Shooter. Call Of Duty. Ich bin gerade in Pilotenscheinausbildung und dazu lerne ich auch viel auf dem Flugsim 2004. Und als Racing-Sim-Fan (mit Betonung auf "Sim"; vergesst das Spielzeug DTM-Racer). Nascar4 mit Grand-Prix-Legends-Mods (dazu später) ist meine Software für das mir bekannte momentan realistischste Pc-Racing. Herbei sehne ich den Tag an dem endlich Deus Ex 2 erscheint.

eMAG: Glaubst du, dass Computerspiele eine Gefahr für Jugendliche sein können und was hältst du von dem Jugendschutzgesetz in Deutschland?

Smudo: Das Jugendschutzgesetz ist meiner Ansicht nach sehr überzogen und vor allem unrealistisch. Ich versuche es positiv zu betrachten und hoffe, dass die Erwachsenen-Ecke im Zock-Shop jetzt normal wird; meine C&C-Generals aus USA musste ich mir trotzdem hochkompliziert beim Händler meines Vertrauens organisieren. Ich finde es vollkommen ok, dass es software fuer Volljährige und darunter gibt und dass das getrennt wird, da ich glaube, dass gewisse Sachen nicht in Kinderhaender gehören. Aber nicht, weil sie dort grundsätzlich Schaden anrichten, sondern mehr aus moralisch-erzieherischen Gründen. Die Behauptung, Videospiele machen aggressiv, ist unrealistisch. Ebenso

könnte man behaupten, Kartoffelchips machen aggressiv. Und es ist schade, dass einzelne wahnsinnige, die auch ohne CounterStrike auf der Festplatte Amok gelaufen wären, als Role-Model herangezogen werden. Ich finde, es ist eine Aufgabe von beispielsweise e-Sport-Verbaenden, auch beim letzten Betonkopf klarzustellen, dass es hier um Spiele geht; und nichts anderes.

eMAG: Was hältst du von den LAN-Parties?

Smudo: Ich war bisher nur auf Race-Lan-Partys im kleinen Kreise. Das war immer klasse. Ich bin kein großer Ego-Shooter-Fan oder Team-Capture-the-Flag-Zocker; deshalb zog es mich nie auf die großen populären Events. Ich hatte mal eine Zeit, da haben wir mit einer Handvoll Kumpels im INet-Cafe gerne mal ein paar Runden UnrealTournament gezockt. Das war prima.

t0bs3n

World of Warcraft – Qual der Wahl!

World of Warcraft bald und die Beta-Version noch früher, langsam muss man sich Gedanken machen, was man spielen will. Die erste Frage gilt natürlich der Rasse. Bei dieser Frage hilft GameSports euch - mit kleinen psychologischen Abbildungen der verschiedenen Rassen. Vielleicht erkennt ihr euch irgendwo wieder?

Die Zwerge

Der Charakter ist perfekt für dich, wenn du kleine und zugleich grimmige Wesen spielen willst. Weiterhin sind sie auch noch sehr stark und sehr sehr trinkfest. Da man den Zwerg sehr sturköpfig spielen kann, erleichtert dies die Interaktion mit dem Gegenüber ungemein; aber, im Gegensatz zum Konterfei auf der Seite der Horde, ist ein Zwerg nicht dumm. Doch man sollte nie vergessen: Das Wort eines Zwergs gleicht einem Pakt. Jeder, der eher einen Charakter mit Ehrenkodex spielen und sich gerne in das tiefste Schlachtgetümmel stürmen will, ist wohl mit dem Zwerg am besten bedient. Eine kleine Kämpferseele, die auch bestimmt diverse technische Spielereien bekommen werden, eventuell kann man ja irgendwann mit einem Dampfpanzer herumfahren.

verfügbare Klassen: Dieb Jäger Krieger Magier Paladin Priester

Die Menschen

Die Menschen sind nun einmal Menschen, deshalb kann man diesen Charakter wohl so spielen, wie man will. Der Fantasy ist hierbei keine Grenzen gesetzt. Man kann die Rasse der Menschen zu den Allroundern im Warcraft Universum zählen; man kann jeden Beruf erlernen. Die Menschen sind ein zähes Völkchen, das durch seine Geschichte geprägt ist: Es lässt sich dunkel und düster spielen, aber auch das andere Extrem des überschwenglichen Optimismus ist hier sehr gut vorstellbar. Bei jeder Auseinandersetzung bei Warcraft ist mindestens ein Mensch anwesend.

verfügbare Klassen: Dieb Krieger Magier Paladin Priester Warlock

Gnomes

Die Gnome sind ein eigenartiges Volk! Es ist ja bekannt, dass sie mit den Zwergen verwandt sind und dabei noch verrückter beziehungsweise genialer als ihre Vettern, was die Entwicklung von neuen Techniken betrifft. In der Zeit der brennenden Legion kämpften diese kleinen Wesen gegen einen Feind aus dem Inneren der Erde. Die Gnome mussten erhebliche Verluste erleiden und zogen sich in die Zwergenfestung Ironforge zurück. Sie benutzen eher ihren Kopf als ihre Körperkraft; wir können bestimmt noch diverse technische Meisterwerke erwarten, die das Warcraft-Universum erschüttern werden. Vielleicht sind die Gnome ja eher was für die Pazifisten unter uns, das sie eher die technische Überlegenheit bevorzugen als rohe Waffengewalt.

verfügbare Klassen: Krieger Magier Schurke Warlock

Nightelves

Mystiker und Verschwörungstheoretiker werden die Nachtelfen lieben, das erste Volk, das das Licht der Warcraft-Welt erblickt hat. Sie haben sehr viel gesehen und auch sehr viel Leid erlebt; aber auch dieses Volk der Allianz verteidigt seine Ehre mit dem Tod. Im Gegensatz zu den grobschlachtigen Zwergen setzen die Elfen mehr auf Lautlosigkeit und Geschwindigkeit, Geschicklichkeit wird der Stärke vorgezogen. Wenn euch die direkte Art der Zwerge befremdet und ihr lieber im Schutze der Dunkelheit agieren wollt, müsste eure Wahl auf die Nightelves fallen. Splinter-Cell oder Dark Project Fans werden hier auf ihre Kosten kommen, besonders der Dieb und der Jäger sind prädestiniert für solche Spielweisen. Ob es noch eine weitere Elfenrasse geben wird, ist bis jetzt noch nicht bestätigt worden, aber das Gerücht über die Waldelfen bleibt.

verfügbare Klassen: Dieb Druide Jäger Krieger Priester

Orks

Die Orks sind brutal und gedankenlos, doch das war nicht immer so. In ihrer früheren Heimat Draenor lebten sie in einer kultivierten Gesellschaft. Sie versuchen zwar ihre Ehre zurückzuerobern. Doch bis dahin ist noch ein langer Weg zurückzulegen; viele Orks sind und bleiben nun mal Grunzer. Gerade die Orks kann man gewalttätig spielen, ohne sich irgendwelche Gedanken zu machen. Eine Spielweise, die viel Fun macht, deshalb haben die Orks auch so viele Freunde. Es macht Spaß und hat einen gewissen Charme, direkt auf den Gegner zuzulaufen und keine Fragen zu stellen.

verfügbare Klassen: Dieb Jäger Krieger Schamane Warlock

Tauren

Die Tauren sind riesige Wesen, die allein durch ihr grimmiges Aussehen Respekt einflößen. Sie sind ein starkes Volk, aber eigentlich keine Krieger. Eher dienen sie der Natur und versuchen, die Balance zwischen den Elementen und den Tieren zu erhalten. Die Tauren wollen den Frieden erhalten und nicht destruktiv ihre Kraft anwenden. Nur bei Bedrohung werden die Tauren zu unerbittlichen Gegnern. Wegen ihrer Größe werden die Tauren wohl eher in Ruhe gelassen werden.

verfügbare Klassen: Druide Jäger Krieger Schamane

Trolls

Normalerweise hassen die Trolle alles Andersartige, sie sind grausam und einem dunklen Mystizismus verfallen. Ein Stamm wurde zum ewigen Eid gegenüber der Horde gezwungen. Die Darkspear-Trolle kämpfen mit ihren Verbündeten - den Orks. Auch den Tauren vertrauen sie, jedoch nicht den Untoten. Wie genau die Trolle zu spielen sind, ist noch nicht raus. Aber der extreme Mystizismus und der Hass gegen andere Wesen lassen wohl darauf schließen, dass die Trolle ein paar fiese Sachen auf Lager haben werden, um der Allianz das Leben schwer zu machen.

verfügbare Klassen: Jäger Krieger Priester Schamane Schurke

Undead

Die Untoten gehören einer Splittergruppe an und hören auf die Bansheekönigin Sylvanas Windrunner. Sie folgen einem geheimen Plan, indem sie die verhassten Rivalen der Plage und den Rest allen menschlichen Lebens ausrotten wollen. Dafür ist ihnen jedes Mittel recht, auch eine Allianz mit der Horde. Die Untoten sind mystisch und agieren im Dunkeln. Auch ihre Verbündeten lassen sie über ihre Absichten im Dunkeln. Ein sehr guter Charakter, um ein geheimnisvolles Wesen zu spielen.

verfügbare Klassen: Dieb Krieger Magier Priester Warlock

Ich hoffe, euch die Wahl ein wenig einfacher gemacht zu haben. Zwar gibt es noch keine detaillierten Infos über die verschiedenen Rassen, denn auch Blizzard zeigt sich wieder als ein Meister der Informationssperre. Bald aber ist die Zeit des Betatests, hoffentlich wird es auch einen für Europa geben! Auf jeden Fall dürfen die Spieler mehr als einen Charakter haben und können somit ein wenig die diversen, interessanten Charakter antesten.



t0bs3n

NGL-SPECIAL

Einleitung

Das Jahr fängt schon früh mit einem Highlight der Extraklasse an. Vom 9.1. bis 11.1. und vom 16.1. bis 18.1. fanden die NGL-Finals in Berlin statt. Austragungsort der Deutschen Meisterschaften war der Cubix am Alexanderplatz. Ein besonderes Highlight natürlich die Übertragung der Spielpartien in einem Kinosaal mit drei Beamern (ein Mainstream und zwei Nebenstreams)! Begleitet wurden diese Videostreams von diversen Größen der Caster-Szene: Geist übernahm die Hauptmoderation, der extra aus Österreich kam unterstützt u.a. von Frederik oder auch Muecke. Bei den NGL-Finals wurden die besten Zocker Deutschlands in den Spielen Battlefield 1942, Counter-Strike, Fifa, RavenShield und Warcraft III gesucht und über 65.000 € an Preisgeldern, sowie 15.000 € an Sachpreisen ausgeschüttet. Besonderheit hierbei und Vorteil gegenüber anderen Veranstaltungen, dass der Sieger des Turniers sich jetzt deutscher Meister nennen kann. Unter diesen Voraussetzungen versprachen die NGL-Finals ein spannender Event zu werden.



Am Freitag um 20 Uhr (1. Wochenende) begann der Check-In. Leider gab es zu diesem Zeitpunkt noch technische Probleme: Manche Gaming-PCs waren noch nicht für die Spieler fertig konfiguriert. Durch diese Verzögerung konnten die Finals erst um ca. 23 Uhr beginnen. Desweiteren waren einige Teilnehmer ein wenig unzufrieden mit der Terminfestlegung der Spiele; gerade bei Fifa und RavenShield war der Unmut zu hören, dass sie zu spät spielen mussten und auch die Pausen zwischen den Spielen zu lang waren. Ein weiteres Manko das Nebenprogramm: zwar war die Kinoübertragung ein Novum in der Coverage, jedoch wurde neben diesem nicht gerade viel Aufregendes angeboten. Schön die Idee, dass jeder in die angebotenen Kinofilme gehen und dafür nur den Studententarif bezahlen konnte! Weiterhin standen diverse Computer bereit, auf denen man Need for Speed, Prince of Persia, XIII und Fifa zocken konnte; aber nicht jeder hatte in den Pausen große Lust, schon wieder zu zocken. So wich man entweder auf den nahegelegenen Alexanderplatz aus, obwohl das Wetter leider ein wenig trüb war; oder man schlug sich in den angrenzenden Restaurants den Magen voll, denn auch hier gab es ein paar Vergünstigungen für die Spieler. Besonders erfreulich die positive Presse, die das erste Wochenende mit sich brachte. (Die Links findet ihr am Schluss dieses Artikels.)



Nach einer Woche luden Netzstatt zum zweiten Wochenende. Dieses Mal kam es zu Games in den Spielen in Counterstrike und in Battlefield. Diesmal ging der Aufbau glatt von der Hand, der Zeitplan konnte auch, da es insgesamt nur 13 Teams waren, gut eingehalten werden. Koj von mTw fand die Location und die Spiele sehr interessant. Bemängelt wurde nur die Hitzeentwicklung und dass am Anfang des CS-Turniers TFT-Monitore benutzt wurden. Diese wären schon sehr stark

weiterentwickelt, könnten aber wohl erst in der nächsten Generation bei Ego-Shootern mit normalen Röhrenmonitoren mithalten. Diesem Kritikpunkt wurde dann auch in den wichtigen Finalspielen Rechnung getragen und somit die Games mit CRT-Monitoren gespielt. Neben den hochkarätigen Spielen konnte die NGL-Leitung noch einen Abend der besonderen Art anbieten. Zu allererst durften zwei Zuschauer gegen den fünffachen Weltmeister in C&C Generals spielen, was sehr amüsant von Frederik kommentiert wurde. Kurz darauf gehörte die Bühne Jan "Bash" Hegenberg, welcher nachdem er dem Publikum richtig eingeheizt hatte sein neues Lied "Cheater an die Wand" anspielte. Schade, dass er unterbrechen musste, aber nun begann das Nationscup Halbfinale zwischen Deutschland und Finnland in Counter-Strike! Noch nie wurde ein deutsches Spiel auf einem solchen Event ausgefochten. Leider konnte das deutsche Team gegen die sehr stark aufspielenden Finnen nicht gewinnen und schied somit leider im Halbfinale aus. Dann klappt es halt das nächste Mal mit dem Gewinn des Nationscup!



Fazit: Die Finals waren ein großer Erfolg! Ein paar weniger technische Probleme - die aber doch eigentlich irgendwie dazu gehören - und ein etwas abwechslungsreicheres Rahmenprogramm, dann sind die NGL-Finals wirklich ein Event, den man mit CPL und ESWC in einem Atemzug nennen kann. Denn die Spiele waren auf sehr hohem Niveau, genauso wie die Übertragung dieser genialen und auch überraschenden Games, die von Gamesports mit teilweise jeweils zwei Radio- und zwei TV-Streams ins Internet geleitet wurden. Bei den nächsten NGL-Finals werden wir auf jeden Fall wieder dabei sein.

Pressespiegel

<http://archiv.tagesspiegel.de/archiv/19.01.2004/937972.asp>

<http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2004/0119/none/0001/index.html>

<http://berlin.rbb-online.de/fernsehen/abendschau/archiv.jsp?date=2004-01-17>

<http://www.taz.de/pt/2004/01/19/a0267.nf/text>

<http://archiv.tagesspiegel.de/archiv/12.01.2004/928118.asp>

weitere Links sind unter <http://www.ngl-europe.com> zu finden

FIFA

Wenn man die Teilnehmerliste beim Fifa Turnier durchgeht, dann fällt eins auf: sehr viele sind von mTw, Pro-Gaming, pod oder von 64AMD. Unter diesen Clans wurde das Turnier dann auch entschieden. Absoluter Favorit war Weltmeister hero, der eine Woche später mit [pG]gamerno1 beim OPTISP FIFA Champions Cup in China den ersten vorolympischen Event gewinnen sollte.

Doch jetzt zurück zur deutschen Meisterschaft: vorneweg - hero ist nicht deutscher Meister!

Der Held des Wochenendes ist ein Spieler mit Namen Wurst vom Clan mTw. Nicht viele hatten ihn auf der Liste; wahrscheinlich gerade wegen seiner Aussenseiterrolle errang er wohl den deutschen Meisterschaftstitel. In Runde 3 warf er in einem spannenden Game, das 1:5 und 5:2 für Wurst ausging, gamerno1 raus; damit schickte er einen der Favoriten ins Looserbracket. Der Weltmeister hero unterlag erstaunlicherweise pod.pari mit 1:4 und 2:1 und musste ins Looserbracket; jedoch dauerte es nicht lange mit der Revanche, da pari gegen Wurst unterlag und ebenso ins Looserbracket-Finale kam und dort gegen hero recht deutlich ausschied (4:1 und 4:2).

Im Finale zwischen hero und Wurst kam es zu einem der spannendsten Spiele der Fifa-Geschichte. Nach vier Spielen konnte sich schließlich Wurst durchsetzen. Vielen Dank für dieses Klasse-Spiel! So sollten unsere deutschen Real-Life Spieler auch mal spielen und dann klappt es auch mit der Europameisterschaft. Gratulation an Wurst, aber auch an hero. Wir hoffen, dass die Fifa-Szene weiterhin so ausgeglichen bleibt.

Interview mit mTw|WurST

eMAG: Stell dich doch mal den Leuten vor, die dich nicht kennen?

mTw|WurST: Hallo, meine Name ist Marc Knieb und im Internet bin ich besser bekannt als

mTw|WurST: Ich bin 17 Jahre alt und komme aus Winterberg (NRW).

eMAG: Wie fandest du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

mTw|WurST: Also ich fand die NGL-Finals super. Die Location war der Hammer und die Stimmung im Kino war einfach super. Ja leider hat es am Freitag abend Stunden gedauert, bis wir endlich mit den ersten Spielen anfangen konnten.

eMAG: Im Finale bist du auf Hero getroffen; bist du glücklich, dass du am Schluss die Nase vorn hattest?

mTw|WurST: Also ich bin super glücklich. Ich hätte vorher nicht damit gerechnet, dass ich ihn schlagen könnte, aber als ich gegen Ende des dritten Games gemerkt hab, wie ich mich gegen ihn verteidigen muss, hat alles besser geklappt und ich hab endlich zu meinem Spiel zurück gefunden.

eMAG: Was stellst du jetzt mit deinem Preisgeld an?

mTw|WurST: Joa als erstes werde ich so langsam mitm Führerschein anfangen. vielleicht noch einen neuen PC zulegen und den Rest für die Zukunft sparen.

eMAG: Wo stellst du die Siegerschale hin?

mTw|WurST: Also darüber hab ich mir noch keine Gedanken gemacht, aber ich glaube ich häng sie mir übers Bett ;)

eMAG: Wenn du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was würdest du machen?

mTw|WurST: Also ich fand sie super organisiert und verändern würd ich nichts. Besonders die Orgas waren super nett und hilfsbereit.

eMAG: Im Vergleich zur WWCL, wer hat im Moment die Nase vorn?

mTw|WurST: WWCL ???? spiel ich nicht . kann ich nix zu sagen ;(

eMAG: Glaubst du, dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event der Ruf der Gamers verbessert werden kann?

mTw|WurST: Ja auf jeden Fall. durch solche öffentlich zugänglichen Events werden viele Leute ein ganz anderes Bild von den Top Playern bekommen.

eMAG: Vielen Dank für das Interview und bis zu den nächsten NGL-Finals?

mTw|WurST: Joa hoffe ich doch ;) Ich grüße als aller erstes den a-L|Gizmo!!!! dann grüsse ich noch den [pG]GamerNo1, der die 5 spannenden Spiele super kommentiert hat, und natürlich meine ganze Familie ;)

SK Cyrus	0								
[pG]Niap	1	[pG]Niap	02:03						
mTw Poehli	02:04	hero	02:03	hero	01:04				
hero	01:03								
pod.Pari	03:01								
mTw Stefan	03:03	pod.Pari	02:00	pod.Pari	02:01	pod.Pari	02:01		
a-L Shifty	01:08	pod.sven	03:03						
pod.sven	01:06							mTw Wurst	02:07 01:03
64AMD Cimbom	03:06								02:04 03:01
[pG]Gamerno1	01:03	[pG]Gamerno1	07:01					hero	03:01
64AMD Opium	02:07	64AMD Enygmalex	06:00	[pG]Gamerno1	01:05	mTw Wurst	01:00		
64AMD Enygmalex	02:07								
mTw Wurst	02:02								
plaGue.fifa <> dUne	05:01	mTw Wurst	05:02	mTw Wurst	05:02				
64AMD Scryppy	05:00	64AMD Scryppy	05:04						
baggermatsch@DkH	06:00								
SK Cyrus	?:?								
mTw Poehli	?:?	mTw Poehli	03:01						
		64AMD Scryppy	00:05	mTw Stefan	02:04	[pG]Gamerno1	01:01		
mTw Stefan	?:?			64AMD Scryppy	02:05	64AMD Scryppy	03:00		
a-L Shifty	?:?	mTw Stefan	06:01						
		64AMD Enygmalex	04:04						
64AMD Cimbom	?:?							hero	04:01
64AMD Opium	?:?	64AMD Cimbom	00:03					pod.Pari	04:02
		pod.sven	04:04			hero	06:02		
plaGue.fifa <> dUne	08:01			[pG]Niap	06:02	[pG]Niap	06:02		
baggermatsch@DkH	04:00	plaGue.fifa <> dUne	03:01	pod.sven	05:03				
		[pG]Niap	05:00						

WC3

Unter den 16 teilnehmenden Spielern befanden sich sehr hochkarätige Teilnehmer. So zum Beispiel: mTw-Tak3r, mTw-LasH, mouz.dArk, sk.mightyx, sk.plague und ocr.d-link.kookian, die man sicherlich zur Elite der deutschen Spieler zählen kann. Dementsprechend hoch waren die Erwartungen an dieses Turnier, die bis auf ein leicht enttäuschendes Finale auch erfüllt wurden. In Runde 1 konnten sich alle Favoriten durchsetzen, aber da mTw-LasH und mTw-Tak3r sowie [DkH.Mystify.EvE und sk.plague](#) gleich in der ersten Runde aufeinander trafen, waren bereits LasH und EvE ausgeschieden. In Runde 2 kam es dann zum Aufeinandertreffen von mouz.dArk und mTw-Tak3r, welches mTw-Tak3r dann auch für sich entscheiden konnte, und so ein weiterer Favorit für den Turniersieg den Weg ins Verliererturnier antreten musste. Im Halbfinale musste daher sk.plague gegen ocr.d-link.kookian und mTw-Tak3r gegen sk.mightyx spielen. Nach harten Spielen standen mTw-Tak3r und sk.plague im Finale des Hauptturniers, während sich im Verliererturnier sk.mightyx ins Finale durchschlagen konnte, und dort auf den Verlierer des Siegerfinales wartete. Sein Gegner wurde mTw-Tak3r, der sich sk.plague geschlagen geben musste, so dass die Chance auf ein reines Schroet-Kommando-Finale greifbar war, aber sk.mightyx konnte sie nicht nutzen und so war das Gesamtfinale identisch mit dem Siegerfinale. Sk.Plague konnte sich mit 2 Siegen durchsetzen, und da es ein Best-of-3 Finale war, stand so der Sieger fest. Aber selbst wenn mTw-Tak3r dieses eine Best-of-3-Spiel gewonnen hätte; dadurch dass er aus dem Verliererturnier kam, wäre ein zweites Best-of-Three-Spiel nötig gewesen und man mag sich denken wie motiviert man sein muss, um morgens um 2 einen hochkarätigen Spieler 4 Mal zu besiegen, so dass nun sk.plague offizieller deutscher Meister in Warcraft 3-1on1 ist.

Beim 2on2-Turnier traten 8 Teams an, unter anderem mouz|wc3.2on2, mtw.red, schroetkommando.wc3 und dkh.mystify, welche alle die erste Runde ohne Schwierigkeiten überstanden. So kam es erst in Runde 2 zum Aufeinandertreffen der wahren Favoriten. Schroetkommando.wc3 musste sich gegen mTw.red behaupten und mouz|wc3.2on2 trafen auf dkh.mystify, und so kam es, dass mouz|wc3.2on2 und schroetkommando.wc3 den Weg ins Verliererturnier antreten mussten, nachdem mTw.red nach einem wunderschönen Towerrush den Sieg erringen konnte. Im Siegerturnier kam es zum Finale zwischen dkh.mystify und mTw.red; im Verliererturnier konnten sich mouz|wc3.2on2 und schroetkommando.wc3 erwartungsgemäß durchsetzen, so dass es dort im Kampf um den Verliererfinalplatz zum Aufeinandertreffen der beiden Clans kam. Schroetkommando.wc3 konnte dieses Match für sich entscheiden, und wartete so im Finale auf den Verlierer des Siegerfinales, welcher sich als Dkh.mystify herausstellte. Sie ließen nach einem starken ersten Spiel die Fäden aus der Hand laufen und verloren die beiden nächsten Spiele, so dass sie im Verliererturnier auf schroetkommando.wc3 trafen, während mTw.red sich auf das große Finale vorbereitete.

Dkh.mystify allerdings zerstörte dann die Hoffnungen auf einen Doppelsieg in beiden Turnieren und schlug mTw.red mit 2 Siegen, während schroetkommando.wc3 nur ein Spiel für sich entscheiden konnte, so dass wie auch beim 1on1-Turnier die Gesamtfinalpaarung der Hauptfinalpaarung glich. Wie im Hauptfinale konnte sich mTw.red auch diesmal durchsetzen, und damit sind mTw-Tak3r und mTw-LasH die offiziellen deutschen 2on2-Warcraft3 Meister.

Interview mit SK|pLaGuE

Der deutsche Meister Plague und sein WC3-Kollege Mightyx sind eine Woche nach den NGL-Finals zu Mousesports gewechselt, somit hat Mouz eine sehr schlagkräftige WC3-Truppe.

eMAG: Stell dich doch mal für die Leute vor, die dich nicht kennen?

SK|pLaGuE: Ich heiße Mattis Losch, komme aus Hannover und verdiene mein Geld im Moment mit dem pro-Gamen.

eMAG: Wie fandest du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

SK|pLaGuE: Hmm ich fand die NGL Finals wirklich super, klasse Location und wirklich fähiger Staff. Wenn ich was zum bemängeln finden müsste..., wäre das einzige was mir einfällt: Zu kurze Pausen zwischen den Spieltagen, man konnte kaum schlafen. Aber sonst war alles nahe zu perfekt.

eMAG: Im Finale bist du auf mTw-Tak3r getroffen, bist du glücklich, dass du am Schluss die Nase vorn hattest?

SK|pLaGuE: Ja klar, es ist immer super stressig gegen Taker zu spielen, besonders wegen seinen Offensiven- und Creep-towern. Und 2500 Euro mehr für 2 Games gewinnen, ist natürlich nicht schlecht.

eMAG: Was stellst du jetzt mit deinem Preisgeld an?

SK|pLaGuE: Wird erst einmal aufn Konto liegen und Miete für die Zukunft decken.

eMAG: Wo stellst du deine Siegerschale hin?

SK|pLaGuE: Steht rechts neben mir auf der Fensterbank. *Schaut nach rechts.*

eMAG: Wenn du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was würdest du machen?

SK|pLaGuE: Ein anderes Qualisystem einführen für den nächsten Event. Vielleicht eine Liga kombiniert mit nem kleinem Offlineevent.

eMAG: Im Vergleich zur WWCL, wer hat im Moment die Nase vorn?

SK|pLaGuE: Beide haben die Nase vorn, weil uns jeder eSport Event in Sachen pro-Gaming weiter bringt. Jeder Event oder Liga hat ihre Vor- und Nachteile.

eMAG: Glaubst du, dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event der Ruf der Gamer verbessert werden kann?

SK|pLaGuE: Solange da nicht so viele Typen wie ich rumgeistern sicher ;)

eMAG: Vielen Dank für das Interview und bis zu den nächsten NGL-Finals?

SK|pLaGuE: Klar, wenn es welche gibt, dann versuch ich wieder dabei zu sein.

SK|pLaGuE: Danke auch

Interview mit mTw|LasH

eMAG: Stell dich doch mal für die Leute vor, die dich nicht kennen?

mTw|LasH: Mein Name ist Dennis Hoffmann, ich bin im Wc3 Squad von mTw und spiele dort seit Dezember 2002.

eMAG: Wie fandest du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

mTw|LasH: Nein es gab nichts zu bemängeln, es war einfach nur perfekt organisiert, super Stimmung, sehr nette Admins, tolle Preise... So stell ich mir Finals vor.

eMAG: Und warst du mit der Location zufrieden?

mTw|LasH: Ja auch die Location war supergut. 50m Fußweg zum Bahnhof, keine lange Suche, zudem war viel Platz vorhanden für viele Zuschauer (es war ja ein Kino), es gab dadurch eine große Auswahl an Essen und Trinken.

eMAG: Im Finale seid ihr auf DkH.Mystify getroffen, seid ihr glücklich, dass ihr am Ende die Nase vorn hattet?

mTw|LasH: Natürlich, welcher Gewinner ist nicht glücklich über einen Sieg auf einem solchen Event.

eMAG: Was stellst du jetzt mit deinem Preisgeld an?

mTw|LasH: Ich werde es sparen, um mir irgendwann ein Auto im Style aus "Fast and Furious" kaufen zu können. ;)

eMAG: Wo stellst du deine Siegerschale hin?

mTw|LasH: Nirgends, Taker hat die Schale bekommen. Ich wollte den Gewinnercheck.

eMAG: Wenn du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was würdest du machen?

mTw|LasH: Ich würde noch ein paar Stangentänzerinnen hinzufügen, die uns Spieler nach den Games mit Cocktails und Palmenwedlern verwöhnen. Nein, im Ernst fällt mir spontan nichts ein, was ich hinzufügen würde.

eMAG: Im Vergleich zur WWCL, wer hat im Moment die Nase vorn?

mTw|LasH: Für mich sind beide Events sehr interessant, aber die NGL hat für mich die Nase vorne. Das liegt auch daran, dass sie offiziell den "deutschen Meister" küren dürfen. Ich war selber noch nie auf WWCL Finals, kann diese daher nicht so gut beurteilen, irgendwie scheint die WWCL auch nicht

den Flair zu haben, den die NGL verbreitet. In Wc3 sind meistens nur 2-3 bekannte Spieler von 16 dabei.

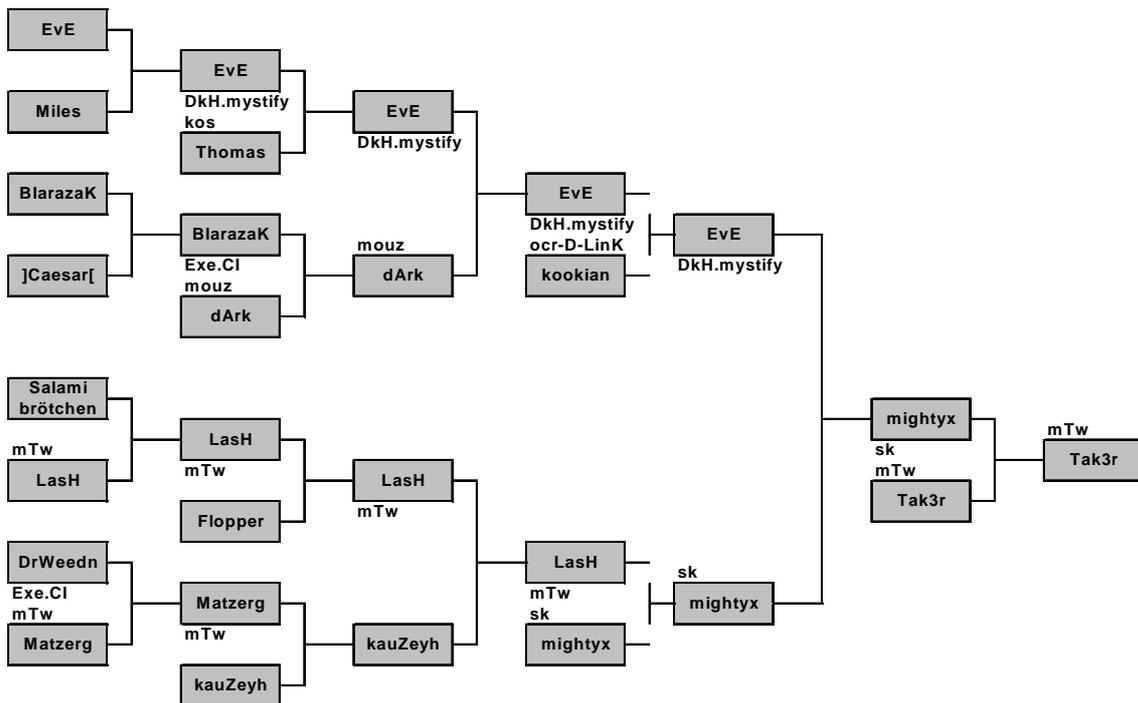
eMAG: Glaubst du, dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event der Ruf der Gamer verbessert werden kann?

mTw|LasH: Auf jeden Fall, man merkte es auch teilweise auf diesen Finals. Viele waren ja vordergründig nur "Kinozuschauer", aber einige wagten sich dann doch vor die Playerarena und wagten einen Blick. Ich denke diese Spiele auch mal live zu sehen, lässt einige Vorurteile über "brutale Killer Gamer" verschwinden.

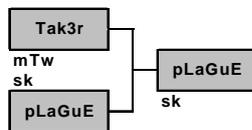
eMAG: Vielen Dank für das Interview und bis zu den nächsten NGL-Finals?

mTw|LasH: Immer wieder gerne von meiner Seite aus. Danke auch nochmal an alle Admins, besonders Baschi und Yvonne, die wirklich tolle Arbeit das ganze Wochenende über geleistet haben, und natürlich auch danke für das Interview.

Loserbracket



Gesamtfinale



<u>1. Platz</u>	pLaGuE sk
<u>2. Platz</u>	Tak3r mTw
<u>3. Platz</u>	mightyxx sk

RavenShield

Interview mit gg|AzUme

eMAG: Stell dich doch mal für die Leute vor, die dich nicht kennen?

gg|AzUme: Ja guten abend. Ich bin Stefan Müller, aka AzUme. Ich bin 18 Jahre alt und wohne in Idar-Oberstein.

eMAG: Wie fandest du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

gg|AzUme: Mhh die NGL-Finals waren an einer sehr guten Location. Direkt im Cubix und ausserhalb gab es alles, was das Herz begehrt. Die PCs waren top. Bis auf die TFT Monitore, die nur 75 Herz geschafft haben. Sehr ungeeignet für Egoshooter.

gg|AzUme: Das Kino jedoch war einzigartig für die Übertragung der Spiele. Und Die Orgas waren auch bis auf einige Ausnahmen sehr freundlich und hilfsbereit.

eMAG: Also warst du mit der Location zufrieden? Und wie fandest du die Idee mit dem Kinosaal?

gg|AzUme: Mehr als zufrieden. Habe bisher an keiner ähnlichen Location spielen können wie im Cubix.

eMAG: Im Finale seid ihr auf GAB getroffen, bist du glücklich dass ihr am Schluss die Nase vorn hattet?

gg|AzUme: Ja. Da ich eigentlich gedacht habe, dass wir auf Meat schon gewonnen hätten. Aber dann haben wir am Ende auf Meat aufgemacht. So hat GaB den Rückstand aufholen können und wir schliesslich verloren. 2. Map Training, auf dem es sehr knapp ausging.

gg|AzUme: Ich hätte mich geärgert, wenn GaB, die sehr viel gecamped haben, gewonnen hätten. Dennoch gg @ GaB!

eMAG: Was stellst du jetzt mit deinem Preisgeld an?

gg|AzUme: Ich werde meine alte Grafikkarte verkaufen und mir eine neue zulegen. Falls RavenShield nach der NGL weiter den support von Ubisoft bekommt wie auf der NGL, werde ich/wir das Spiel weiterspielen. Andernfalls mal abwarten was CoD oder auch Far Cry bringen würden.

eMAG: Wo stellt ihr eure Siegerschale hin?

gg|AzUme: Da ich mal auf einer Lan als jüngster (14 Junge Jahre) den Pokal bekommen habe, hatte ich spontan vorgeschlagen, dass der Jüngste diese bekommen würde ;-).

gg|AzUme: So hat Pred die Schale nun daheim stehen?

eMAG: Wenn du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was würdest du machen?

gg|AzUme: Ein gut eingespieltes Orgateam für jedes Spiel zusammenstellen und nicht so zufällig zusammenstellen wie es der Fall war. Bildschirme für Egoshooter müssten 100 Herz machen.

eMAG: Im Vergleich zur WWCL, wer hat im Moment die Nase vorn?

gg|AzUme: Bezüglich Austragungsort sollte NGL den Vorteil haben. Preistechnisch sind sie ja ziemlich gleich. NGL hat aber den offiziellen Meistertitel. Am besten warten wir mal das nächste Wochenende ab. Da werden die BF und CS Finals gespielt. Dies wird, denke ich mal, den Ausschlag geben.

eMAG: Glaubst du, dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event der Ruf der Gamers verbessert werden kann?

gg|AzUme: Ich habe heute den Artikel in spiegel.de über das vergangene Wochenende gelesen. Ich war sehr positiv überrascht. Die NGL hat durch ihren Event trotz vieler Rückschlägen kurz vorher (späte Anbindung an das Internet im Cubix) ein professionelles Turnier veranstaltet. Ich denke, dass jeder, der vor Ort war, überwiegend positives mit nach hause bringt.

eMAG: Vielen Dank für das Interview und bis zu den nächsten NGL-Finals?

gg|AzUme: Ich wäre gerne dabei. Ich habe auf diesen viel gelacht und würde mich ärgern, dies noch einmal zu verpassen. Welches Spiel weiss ich jedoch noch nicht :-)

Battlefield1942

Battlefield-Special: NGL-Finals *Prognosen, Ergebnisse, Interviews, und mehr*

Am Freitag den 16.01.2004 war es endlich soweit, die besten Battlefieldspieler trafen sich zu den 1. NGL-Finals in Berlin. Als besonderer Austragungsort wurde das Cubix-Kino am Alexanderplatz gewählt.

Live im Grossformat

Die Besucher hatten die Möglichkeit die Spiele auf drei Videobeamer im Kinosaal 7 mitzuerleben. Je ein Beamer zeigte das aktuelle Spielgeschehen, ein weiterer die Overviewmap und der dritte die Spieler an ihren PCs. Mehr als 300 Zuschauer zählten die Top-Games, während Kommentatoren live die Spiele im Saal casteten.

Die Teilnehmer

Doch kommen wir zuerst einmal zu den Teilnehmern. Das Team von *mousesports.revoltec* sowie *DkH* gehörten von vornherein zu den Anwärtern auf den deutschen Meisterschaftstitel, doch durfte man nicht den Clan *Stosstrupp Steiner* unterschätzen, die laut Prognose nicht nur die Chance auf einen guten Platz im Mittelfeld belegen könnten, sondern auch den Favouriten das Leben schwer machen würden. Das vierte Team im Bunde war *Deadly Eyes Core*, die sich über ihre Teilnahme bestimmt am meisten gefreut haben und noch gerade so in die Finals gerutscht sind. *Die nixblickenden Angels* wurden als absolute Aussenseiter eingeschätzt und mehr als den sechsten Platz hätte man ihnen nicht zugetraut.

ex 187 LAN Team nicht dabei

Trotz Qualifikation ist das *ex 187 LAN Team* leider nicht in Berlin angetreten. Warum sie nicht kamen konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen. Toni Kaiser seines Zeichens Chef der NGL erklärte knapp: „*Team 187* ist aus privaten Gründen nicht angetreten!“ und auf der Homepage von *pod* kommentierte *pod.KinG-FiRe*, ex 187 Clanleader : *"Leider mussten wir die Teilnahme an den NGL Finals absagen aus sehr widrigen persönlichen Gründen! Gott hatte was dagegen, ganz einfach. Das ganze Team ist sehr traurig und geschockt. Bitte akzeptiert das einfach so, ohne weiter Nachzufragen, Danke schön!"*

Sehr schade das *Team 187* nicht dabei war, denn sie hätten die Finals bestimmt noch spannender gestaltet, denn auch ihnen wurde ein guter Platz unter den besten Drei prognostiziert.

Verspäteter Start

Die für 23.30 Uhr geplante erste Runde in Battlefield musste leider auf Samstag 9.00 Uhr früh verlegt werden, da es noch Probleme mit dem CS-Update für Steam gab. Dieser kam erst am Vortag heraus und brachte den Organisatoren noch einige Schwierigkeiten, die zwar so schnell wie möglich behoben wurden, aber den Zeitplan dann doch zu sehr verschob, das die erste Runde in BF auf den nächsten Tag angesetzt werden musste.

positives und negatives

Im groben und ganzen waren die Teams zufrieden. Vereinzelt wurde bemängelt das aus Sicht der Coverage die CS-Spiele überwiegen und wenn Battlefieldspiele im Saal übertragen wurden, dies eher lieblos geschah. Das dort gezeigte Spielgeschehen wurde dem Zuschauer nicht näher erklärt aber auch hier gab es zum Glück die NGL-Admins. Heiko „Kreisverkehr“ Jentzsch, Ober-Admin im Bereich Battlefield überwand sich und nahm dann das Kommentieren der Partien selbst in die Hand.

Das ganze Wochenende gingen die einzelnen Teams untereinander freundlich um, teilweise hatte es sogar was familiäres.

Am Sonntag wären einige Teams sicher froh gewesen, wenn man die Endspiele nicht so spät angelegt hätte, da viele der Spieler noch einen weiten Heimweg antreten mussten. Ausserdem glich die Siegerehrung wegen Zeitdrucks eher einer Massenabfertigung. Die Mannschaften wünschen sich hier noch einige Verbesserungen, sind aber über dem Veranstaltungsort doch sehr begeistert.

Interviews

Auf den nächsten Seiten werden wir euch Interviews von mouz, DkH, StS, DNA und Kreisverkehr präsentieren. Jetzt genug geschrieben und lassen wir die zu Worte kommen, die wirklich Ahnung haben. Viel Spass dabei!



Interview mit „Whiteagle“ von DNA

eMAG: Hallo Whiteagle. Stell Dich doch einmal den Leuten vor, die Dich noch nicht kennen.

Jens: Hallo, ich bin Jens Gomolzig, 23 Jahre alt und komme aus Köln. Ich spiele Battlefield seit ca. 1 Jahr. Mein Team ist seit Beginn von Battlefield dabei. Wir sind in die ESL eingestiegen und ich konnte mich bis zum Leader etablieren. Wir haben genug Schlachten geschlagen, es war ein auf und ab in der Liga, aber wir hatten eine Menge Spass. Zusätzlich haben wir dann auch bei der NGL mitgemacht und konnten durch genügend Punkten uns bis zu den Finals in Berlin qualifizieren.

eMAG: Wie fandest Du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

Jens: Die Finals waren sehr geil, überhaupt an so einem Event einmal dabeisein zu können und dann noch als Teilnehmer ist schon etwas besonderes denke ich. Zu bemängeln gibt es aber sicherlich auch was, denn die Organisation im Bereich Battlefield war meines Erachtens manchmal doch sehr unangebracht und misslungen. Beispiel hierfür wäre, daß wir eigentlich am Freitag unser 1. Spiel gehabt hätten, doch dieses wurde immer weiter nach hinten verschoben, bis es dann schließlich für den Tag zu spät war und es auf den Samstag morgen verlegt werden musste. Hätten wir das z.B. vorher gewusst, so hätten wir unsere Anreise dementsprechend anders planen können. Immerhin habe ich mir für das Event 2 Tage Urlaub genommen und bin aus Köln angereist, was bekanntlich nicht direkt um die Ecke ist.

eMAG: Warst Du mit der Location zufrieden?

Jens: Die Location war in jedemfall super ausgewählt. Allein die technische Realisierung hat mich schon sehr interessiert gehabt und meine Erwartungen sogar übertroffen.

eMAG: Leider hattet ihr nur zwei Spiele in denen ihr euch hättet behaupten können, doch die Ergebnisse von 255 zu 51 und 166 zu 44 Tickets sprachen deutlich gegen euch. Hast Du eine Erklärung, woran es lag?

Jens: Ja. Ich kann dazu sagen, daß wir uns auf eine komplett andere map im 1. CW vorbereitet hatten. Es hieß laut Auslosung, soweit ich es mitbekommen hatte, daß die 1. Map Stalingrad sei. Dementsprechend haben wir uns dafür eine Taktik ausgedacht und waren ziemlich überrascht, daß wir auf Bocage dann spielen mussten. So konnten wir nur noch das beste draus machen und versuchen, mit einer "normalen" Taktik, wenn man davon überhaupt noch sprechen kann, den War zu überstehen.

eMAG: Wie habt ihr vor den Finals eure Chancen gesehen?

Jens: Es war natürlich schon klar, dass wir weder gegen mouz noch DkH eine chance gehabt hätten. Das sind nunmal Top-Clans, die wesentlich mehr trainiert hatten und auch viel bessere spieler haben. Gegen StS haben wir uns eigentlich auch keine allzugroßen Hoffnungen gemacht gehabt, aber bei DEC waren wir eigentlich der Meinung, dass wir sie hätten schlagen können. Leider wurde uns in Sachen Map-wahl dann ein Strich durch die Rechnung gemacht.

eMAG: Wenn Du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was wäre das?

Jens: Ich würde mich mehr den Leuten widmen, die es, so wie wir geschafft haben, überhaupt zu den NGL Finalz geschafft haben. Wenn wir immer nur um die bestehenden großen Clans schwärmen, wie will man dann die Spiele interessanter machen? Wollen wir uns in Zukunft nur auf die Finals freuen, wo eh mouz und DkH wieder im Finale stehen? Nicht das wir eine chance gehabt hätten, aber statt mit

Respekt, dass wir soweit gekommen sind, wurden wir, wie schon in den NGL News geschrieben, als Aussenseiter betrachtet..

eMAG: Im Vergleich zu den WWCL, wer hat im Moment, die Nase vorn?

Jens: Wir ganz sicher nicht... hehe. Tut mir leid, dazu kann ich nicht mehr schreiben.

eMAG: Die NGL hatte ja sehr viele Besucher und auch viel Presse vor Ort. Glaubst Du dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event, der Ruf der "Gamer" verbessert werden kann?

Jens: Auf jedenfall. Die Gamerscene ist ja überwiegend nur den Kids und den schon lang-spielenden älteren bekannt. Mit den heutigen unzähligen Games kann man nicht nur spass haben, sondern eben im Multiplayer auch neue Freunde und Kameraden gewinnen. An den NGL Finalz konnte man doch auch klar sehen, daß z.b. die Kino-Übertragungen ein Erfolg waren und ich bin mir sicher, dass sowas Zukunft hat.

eMAG: Eigentlich wollte ich zuerst fragen, ob man euch auf den nächsten NGL-Finals wieder antreffen kann, aber ich glaube da gibt es ein paar Neuigkeiten für unsere Leser. Wenn wir richtig informiert sind, löst sich das BF-Team auf, stimmt das?

Jens: Ja, daß ist richtig. N/A , Die NixBlickenden Angels BF1942, wird es so bei keiner NGL mehr geben.

eMAG: Warum?

Jens: Nun, ich sag mal so. Es ist wie mit Bayer Leverkusen und Bayern München. Wir haben in unserer Laufbahn einige neue trials gehabt, diese aufgebaut und sie wurden immer besser. Sie haben uns natürlich gut unterstützt. Aber wer mehr als nur Fun will, der sucht sich dann andre Clans. So kam es, daß uns immer wieder welche verliessen, letztendlich sind insgesamt sogar 3 Leute nach ARCOR gegangen. Das nagt dann schon an einem. Wir haben immer weitergemacht, doch es waren auch, wie in jedem anderen Clan, einige Unstimmigkeiten, an denen wir alle zu knabbern hatten. Wir waren ca. 1 Jahr voll dabei und haben ne Menge wars gemacht. Aber dazu ist zu sagen, daß wir so gut wie nie trainings gemacht haben, vielleicht ein paar funwars, aber das war es dann auch. Sowas fehlt dann natürlich denen, die mehr wollen.

Aber es war eine schöne Zeit mit allen. Jetzt widmen sich die restlichen anderen Games zu oder spielen noch public BF weiter, vielleicht auch wieder in einem Clan...

eMAG: Bevor ich mich für dieses Interview bei Dir bedanke; Möchtest Du noch irgendwas unseren Lesern mitteilen, oder Grüße loswerden?

Jens: Klar, gerne :) Ich möcht Euch sagen, daß Battlefield ein wirklich tolles Game ist, da hat EA was feines entwickelt. Wer Teamspiele spielen will, ist bei BF gut aufgehoben. Durch die diversen Möglichkeiten an Fahrzeugen und Waffen, ausgeklügelte Taktiken, kann schon einiges erbracht werden, was schließlich zum Sieg helfen wird, und das ist doch alles was wir wollen *g*. Abschließend noch einmal viele Grüße an meine Mates und das sie die Zeit mit N/A nie vergessen werden! Viele Grüße auch an die Clans Death Angels und Die NixBlicka !



Interview mit Zecke von StS



eMAG: Hallo Rafael und Gratulation erstmal zum 3. Platz in Battlefield1942. Stell Dich doch einmal für die Leute vor, die Dich noch nicht kennen.

Rafael: Hi, ich bin 26 Jahre, Kfm Angestellter und spiele nun 3 Jahre Online, diese 3 Jahre habe ich beim Stosstrupp Steiner verbracht, wo ich neben 4 anderen Mitglied des Leader stables bin. Angefangen hat alles mit Sudden Strike, einem WWII RTS Game.

eMAG: Wie fandest Du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

Rafael: Die Siegerehrung lief nicht ganz so gut, und wir fanden es schade dass das Spiel um den dritten Platz nicht zu sehen war. Alles im allem waren wir aber positiv überrascht, und sehr zufrieden mit diesem Final event.

eMAG: Warst Du mit der Location zufrieden?

Rafael: Die Location muss man unter 2 verschiedenen Gesichtspunkten betrachten. Einerseits für das Abhalten einer Finallan mit guten Coveragemöglichkeiten= 1a Will man jedoch noch Spass haben und einen über den Durst trinken, machten die teuren Preisvorgaben des Kinos solche Unterfangen unmöglich.

eMAG: Ihr wurdet leider in der 2. Runde von DkH ins Loserbracket verwiesen, konntet euch aber dort bis ans Ende behaupten. Dann musstet ihr wieder gegen DkH ran, habt es leider wieder nicht geschafft. Woran lag es?

Rafael: Also wir erwarteten von uns nicht wenig, aber am wichtigsten war es uns, zu zeigen, dass wir nicht irgendein Clan sind, der sich auf "Luschenlans" qualifiziert hat, sondern dass wir es mit DkH aufnehmen können. Durch das Raven Shield Finale kamen jedoch Probleme auf und wir hatten nur die Möglichkeit mit 5 Leuten im Netz und 3 Leuten im Lan getrennt zu trainieren. Wir wussten, dass die Vorbereitung unser Genickbruch werden wird, aber wir haben versucht, einiges zu zeigen. Wir denken, dass wir gerade in der 1. Runde gezeigt haben, dass wir DkH nur in Sachen des Zusammenspiels nachstanden und hätten mit einer Minute mehr wohl gewonnen.

Gegen DEC konntet wir dann wohl das spannendste Spiel der Bf Finals sehen (naja, leider net sehen, da es keinen Stream gab, obwohl dieses Game 3 verdient hätte) und konntet dort mit dem Glück, welches wir im DkH Game nicht hatten, immerhin den 3. Platz sichern.

Nun hiess es, DkH auf Battleaxe. Wer die verschiedenen Teams kennt, weiss, dass DkH`s Stärken eher auf dem Boden und im Pixelshooting liegen, wobei wir eher viel auf Fliegermaps zu finden sind. Es kam, also wie es schon immer gekommen ist...DkH`s Homemap ;)

Die Chancen für uns standen schlecht und als wir dann auch noch den Achsenrundenstart verbockten, wars leider schnell gelaufen. 2. Runde konntet wir noch überzeugen, aber es sei dahingestellt, ob DkH dort dann noch voll gespielt hat.

Ich denke, wir waren vom Einzelskill bei weitem nicht unterlegen, jedoch war die Vorbereitung mal wieder der Untergang. Aber fürs nächste Event sind wir hochmotiviert DkH zu schlagen und uns endlich mal engagiert vorzubereiten.

eMAG: Würdest Du uns sagen was Du mit Deinem Preisgeld anstellst?

Rafael: Das wissen wir selbst noch nicht. Aufgrund der fehlenden Sponsoren hatten wir hohe Anreise und Unterbringungskosten und müssen nun erstmal schauen, wie wir das Preisgeld am fairsten verteilen können, da an der Qualifizierung für die ngl Finals noch viele weitere Clanmitglieder mitgewirkt haben.

eMAG: Wo werdet ihr eure Siegerschale hinstellen?

Rafael: Die wird wohl ein Member bekommen, Medallien wären da vielleicht besser gewesen da jeder Spieler was davon gehabt hätte.

eMAG: Wenn Du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was wäre das?

Rafael: Urkunde gerahmt, Medallien > Schale/pokal, Bierpreise runter, und erhofft...mehr coverage der Bf Spiele

eMAG: Im Vergleich zu den WWCL, wer hat im Moment, die Nase vorn?

Rafael: Diese Frage muss man dem StS im moment nicht stellen, sowohl von der Organisation als auch von den Preisen die NGL, da es leichter ist, einen Geldpreis auf 30 Leute zu verteilen, als 8 Fallschirmsprünge ;)

eMAG: Die NGL hatte ja sehr viele Besucher und auch viel Presse vor Ort.

Glaubst Du dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event, der Ruf der "Gamer" verbessert werden kann?

Rafael: Wenn man sich den Mikroartikel von n24, Sat1, Pro7 angeschaut hat, wohl eher das Gegenteil.

eMAG: Können wir uns darauf freuen, euch auf den nächsten NGL-Finals wiederzusehen?

Rafael: Was für eine Frage ;)

Wir werden natürlich wieder alles dafür tun uns für die nächsten Finals zu qualifizieren, nur wird es in der nächsten Saison bestimmt schwerer da jetzt noch mehr Clans darauf aufmerksam geworden sind.

eMAG: Bevor ich mich für dieses Interview bei Dir bedanke; Möchtest Du noch irgendwas unseren Lesern mitteilen, oder Grüsse loswerden?

Rafael: Zuerst möchten wir ein grosses Lob an DkH, Mouse, DEC und NA richten. Wir waren sehr angetan von der fairen und freundliche Art der Bf Clans auf diesen Finals obwohl es ja um einiges ging. Die restlichen Grüsse gehen an unsere Clanmitglieder, die uns supportet haben. Und ums nicht zu vergessen: Mehr BF Coverage mit Deep Slumber ;)



Interview mit Robin von DkH

eMAG: Hallo Robin und Gratulation erstmal zum 2. Platz in Battlefield1942. Stell Dich doch einmal für die Leute vor, die Dich noch nicht kennen.

Robin: Mein Name ist Robin Kant bin 20, bin schon seit Mai 2000 bei DkH.Mystify. Bekannt bin ich unter dem Namen D*Shock. Bei Battlefield bin ich nur unter den Namen kant unterwegs. Ich komme aus der schönen Salzstadt Lüneburg und mache eine Ausbildung zum Anwendungsentwickler und bereits im 2. Jahr.

eMAG: Wie fandest Du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

Robin: Das NGL-Final event war eigentlich sehr gut Organisiert. Und Fehler die gemacht wurden, wurden so schnell behoben das es niemand gemerkt hat. Zu bemängeln gabs den Zeitplan der erst Mittwoch vor dem Finale Online ging. Wir mussten noch einiges umplanen um alles rechtzeitig zu schaffen. Schade war auch das vor 14.00 Uhr keine Besucher reingelassen wurden aber dafür kann die NGL recht wenig man hätte halt nur die Zeitplan etwas anders planen können.

eMAG: Warst Du mit der Location zufrieden?

Robin: Also die Location war recht Genial gewählt. Für ein Finalevent der große gibt es kaum eine bessere Location. Für Spieler die nur zu besuch kamen wurde leider nicht so viel geboten. Als Spieler hatte man auch eine sehr ruhige Ecke. Es war nur schlecht wenn man seine Sachen aufgebaut hat und hinter einen spielten gerade welche Winnerbracket CS da musste man schon aufpassen das man leise ist und die Spieler nicht stört.

eMAG: Im Finale seid Ihr ja auf Mouz getroffen. Kannst Du mir sagen, ab wann ihr überzeugt wart, das Mouz es schafft zu gewinnen?

Robin: Nach der ersten Halbzeit dachten wir das schaffen wir nie. Aber am anfang der zweiten Halbzeit sah es kurz nochmal gut aus für uns. Aber so mitte der zweiten Halbzeit wussten wir eigentlich schon das Mouz gewonnen hatte. Der Vorsprung war schon uneinhohlbar wir hatten zwar mehr Fahnen. Aber Sie grauten immer wieder Fahnen um den Ticketdrop aufzuhalten.

eMAG: Würdest Du uns sagen was Du mit Deinem Preisgeld anstellst?

Robin: Naja ich persönlich spare auf ein etwas neueres Auto als mein Opel Corsa A Baujahr 90 und da kommt das Geld gerade recht.

eMAG: Wo werdet ihr eure Siegerschale hinstellen?

Robin: Die Sieherschale wird in Lüneburg in unseren Zockkeller stehen dort haben wir eine kleine Vitrine wo wir die reinstellen. Auf www.kellerlan.de kann man den Keller sehen. Wenn wir nicht gerade auf Lan sind findet man uns dort.

eMAG: Wenn Du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was wäre das?

Robin: Die Jungs machen das schon sehr gut. Vielleicht ein paar mehr Rechner beim Finale stehen haben damit die Spieler sich länger vorbereiten können auf die Spiele. Wenn man vorher nie an so schellen Rechner gezockt hat muss man sich an solche Rechner erstmal einspielen. Die TFTs waren für Battlefield schon ganz in Ordnung aber CS war dadran unspielbar. Also nächstesmal ein paar mehr CRT Monitore. Vielleicht sollte man selber entscheiden wodran man

Spielen will ob an TFT oder CRT.

eMAG: Im Vergleich zu den WWCL, wer hat im Moment, die Nase vorn?

Robin: Beide gleich. Beide haben Attraktive Preise. Natürlich sind Geldgewinne schon ein bisschen besser als andere Gewinne. Aber man muss auch sagen die WWCL ist mittlerweile mit der 5. Sasion fertig und die Finals werden bald ausgespielt. Und bei der NGL ist gerade mal die 1. Sasion durch und man wird sehen ob die NGL auf dem Level bleibt wo sie jetzt ist.

eMAG: Die NGL hatte ja sehr viele Besucher und auch viel Presse vor Ort.

Robin: Glaubst Du dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event, der Ruf der "Gamer" verbessert werden kann?

Natürlich den Kritikern werden die Augen geöffnet das wir gar nicht so sind wie wir dargestellt werden. Als irgendwelche dicken Kinder die nur am Rechner sitzen und den Sozialen kontakt meiden. Auf den NGL Finals haben wir der Presse und den Kritikern gezeigt das wir genau das Gegenteil sind und ich hoffe das es auch so in Zukunft bleibt.

eMAG: Können wir uns darauf freuen, euch auf den nächsten NGL-Finals wiederzusehen?

Robin: Wir werden auf Lanevents unser bestes geben um wieder dabei zu sein. Denn um so viel Geld spielt man nicht alle Tage in Battlefield.

eMAG: Bevor ich mich für dieses Interview bei Dir bedanke; Möchtest Du noch irgendwas unseren Lesern mitteilen, oder Grüße loswerden?

Ich möchte allen Lesern erstmal danken das Sie dieses Interview bis zum ende gelesen haben.

Robin: Grüßen möchte ich unsere Sponsoren Terratec und Epox danken, die es uns erst ermöglicht haben auf die ganzen Events zu fahren um so viel Punkte zu erspielen das es reichte an den Finals teilzunehmen. Dann grüße ich natürlich das ganze besonders Widder, Monsti und TheKing. Weil ohne den 3 es kein DkH Battlefield Team geben würde. Dann grüße ich noch das gesamte DkH.bf Team. Weil ohne das Team hätten wir es nie so weit gebracht. Und der Gesamte Clan DkH wird begrüßt weil die alle krass sind.



Interview mit Pascal von Mousesports.Revoltec



eMAG: Hallo Pascal und Gratulation zum Titel "Deutscher Meister in Battlefield1942". Stell Dich doch einmal für die Leute vor, die Dich noch nicht kennen.

Pascal: Hallo, mein Name ist Pascal Pech, ich bin 22jähriger Student und komme aus dem schönen Saarland. Zurzeit bin ich als Teamleader im BF-Team von mousesports tätig.

eMAG: Wie fandest Du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

Pascal: Die kompletten Finals waren das seit langem am besten organisierte Event auf dem ich war. Es war ein Ereignis, welches nicht in eine LanParty eingebettet war, und ich denke gerade das machte die NGL Finals so erfolgreich. Die Zuschauer konnten sich voll und ganz auf die Top-Spiele konzentrieren und sie live in einer Atmosphäre erleben die seinesgleichen sucht. Leichte Mängel gab es nur bei dem einen oder anderen technischen Problem, aber die gibt es überall und wurden hier schnell beseitigt.

eMAG: Warst Du mit der Location zufrieden?

Pascal: Wie bereits gesagt war die Atmosphäre klasse, die Übertragung der Top-Spiele im Kinoformat mit 1A-Sound eine Premiere. Anfangs war ich skeptisch ob man wirklich Eintritt bezahlen würde nur um sich das anzusehen, aber nun muss ich sagen selbst ein höherer Eintritt und trotzdem hätte es sich gelohnt :-)

eMAG: Im Finale seid Ihr ja auf DkH getroffen und Du konntest mir vor dem Spiel keine Prognose für den Ausgang geben. Kannst Du mir sagen, ab wann ihr der Meinung wart, gewinnen zu können, oder gab es diesen Moment nicht?

Pascal: Die Meinung dass wir gewinnen "können" hatten wir immer. Nur DkH ist in Deutschland der unberechenbarste Gegner überhaupt. Die zaubern ein ums andere mal eine verrückte Taktik aus dem Hut und wenn du nicht aufpasst ist das Spiel schneller verloren als man es realisiert. Deshalb war von Anfang an das Winnerbracketfinale das gefährlichste Spiel und nicht das Overall-Finale.

Wären wir ins Loserbracket geflogen hätte DkH alle Chancen gehabt uns im Overall auf einer Map zu schlagen. Zum Glück tippen wir auf die richtige unberechenbare Taktik und konnten so auf Wake gewinnen ;)

eMAG: Würdest Du uns sagen was Du mit Deinem Preisgeld anstellst?

Pascal: Das deckt lediglich meine Kosten für die Lahnfahrten im vergangenen Jahr, wenn noch ein bisschen übrig bleibt spar ich das für meinen Sohn der im Juni auf die Welt kommt. Aber wir haben einen großen Kader, da ist nicht viel übrig für jeden vom Preisgeld :-)

eMAG: Wo werdet ihr eure Siegerschale hinstellen?

Pascal: Ich denk mal jeder wird sie ein bisschen bei sich stehen haben und dann wird sie weitergeschickt. Oder sie bleibt im Webtower, wo auch viele CS Pokale von mousesports stehen (soweit ich weis). Mal sehen, ist ja eher ein Teller :P

eMAG: Wenn Du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was wäre das?

Pascal: Battlefield und Counterstrike im Stellenwert gleichzustellen. Gutes Beispiel dafür war die

Slaughterhouse 11 Lan. Dort gab es für CS als Preisgeld 1000€ und für Battlefield 1600. Das sind bei beiden Spielen 200€ pro Mann. Auf den Finals kam es mir manchmal noch vor dass vor allem der ein oder andere Caster BF nur als Nebenprogramm gesehen hat.

Klar ist CS überall Mainevent doch ich denke wenn EA-Games mit dem Patch 1.7 BFTV und Recording Funktion raus bringt kann man das wahre Potential von Battlefield dem Zuschauer erst näher bringen. Beim Livestream werden leider die komplexen Spielabläufe und das hohe Maß an Taktik und Teamplay nicht gut ersichtlich.

eMAG: Im Vergleich zu den WWCL, wer hat im Moment, die Nase vorn?

Pascal: Ganz klar die NGL, von den WWCL Finals höre ich Jahr um Jahr viel schlechtes, und nach dem Desaster bei den ersten Finals die ich live miterlebte kann ich gut drauf verzichten ;). Am Punktesystem der NGL kann man noch einiges feilen aber ich denke nächste Saison wird sie um längen besser sein als die WWCL.

eMAG: Die NGL hatte ja sehr viele Besucher und auch viel Presse war vor Ort. Glaubst Du dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event, der Ruf der "Gamer" verbessert werden kann?

Pascal: Sehr langsam, aber es wird sich verbessern. Es ist eine Entwicklung die schon lange in Gang gesetzt wurde und ihren Höhepunkt wohl erreicht wenn unser Generation an der Macht im Lande ist :-)

eMAG: Können wir uns darauf freuen, euch auf den nächsten NGL-Finals wiederzusehen?

Pascal: Danke schon, wenn die NGL nicht auf die Idee kommt Battlefield aus der Premier League zu nehmen.

eMAG: Bevor ich mich für dieses Interview bei Dir bedanke; Möchtest Du noch irgendwas unseren Lesern mitteilen, oder Grüße loswerden?

Pascal: Ich grüße alle Bfler und die Leser :-)

Interview mit Kreisverkehr, NGL Oberadmin im Bereich Battlefield



eMAG: Hallo Heiko, bitte stell Dich doch einmal den Lesern vor, vor allem für die, die Dich doch noch nicht kennen sollten und was Du überhaupt machst.

Heiko: Ich bin Heiko "Kreisverkehr" Jentzsch und bin Game-Admin bei der NGL. 19 Jahre alt und gehe aufs Fachgymnasium Informationstechnik.

eMAG: Die NGL-Finals sind nun vorbei, bist Du zufrieden?

Heiko: Auf jeden Fall bin ich zufrieden, die Turniere sind beendet worden, im Gegensatz zu den CXG. Ausserdem für mich als Admin, dass die Spieler zufrieden sind und das waren sie auch.

eMAG: Am Anfang des Events gab es ein paar technische Probleme, glaubst Du, dass diese hätten vermieden werden können oder sind das typische Fehler die bei so einem Event passieren können?

Heiko: Die Probleme mit Steam hätten nicht vermieden werden können, da sie erst durch das Steamupdate vom Donnerstag entstanden sind. Bedingt durch die Steamprobleme begannen leider die an sich problemlosen Battlefieldspiele am Samstagmorgen.

eMAG: Ein absolutes Novum und auch sehr gelobt, war die Coverage im Kinosaal. So gross hat wohl noch niemand die Games gesehen. Werdet ihr die Idee noch ausbauen?

Heiko: Dazu kann ich zu diesem Punkt leider noch nichts sagen. Ausserdem wäre diese Frage eher an Toni Kaiser zu richten.

eMAG: Die Coverage ins Internet hat Gamesports übernommen, haben die Mädchen und Jungs ihre Arbeit gut gemacht und in welcher Hinsicht können sie sich noch verbessern?

Heiko: An sich haben sie ihren Job gut gemacht, allerdings wäre eine von der Menge ausgewogenere Spielverteilung wünschenswert gewesen.

eMAG: Durch die Location waren die Finals sehr öffentlich, glaubst Du, dass durch solche Events der Ruf der Game-Community verbessert werden kann?

Heiko: Auf absolut jeden Fall. Dies sollte jeder merken, der auf und nach dem Event die Presse- und Sponsorenreaktionen ein wenig verfolgt hat. P.S. Gruss an Nvidia.

eMAG: Was erwartet uns für die nächsten NGL-Saison, werden andere, bzw. neue Spiele aufgenommen?

Heiko: Es wird neue Games, welche demnächst durch die Community in einem Vote entschieden wird. Ansonsten wird es weniger NGL-Events geben. Dafür aber qualitativ hochwertigere.

eMAG: Der direkte Konkurrent WWCL versuchte mit einer Messe und der "Activation-Lan" zu locken, die NGL fokussiert den Blick auf die Spiele. Kann es nicht sein, dass dadurch die Besucherschar nicht auf enge Freunde von den Spielern und auf Berliner und Umgebung begrenzt wird?

Heiko: Ich denke wohl nicht das dem so ist, da wir an den 2 Wochenenden Besucher aus fast ganz Deutschland hatten.

eMAG: Die Lizenz für die CPL-Europe von Turteld Entertainment ist ausgelaufen und eure Website ist unter NGL-Europe.com zu erreichen. Kann es sein, dass ihr irgendwas in dieser Richtung plant und evtl. sogar "Europameisterschaften" ausrichtet?

Heiko: No Comment at this time.

eMAG: Werden die nächsten NGL-Finals wieder im Cubix stattfinden?

Heiko: Wer weiss? ;)

eMAG: Möchtest Du noch was unseren Lesern mitteilen oder vielleicht Grüsse an bestimmte Personen richten?

Heiko: Ein paar Grüsse hätte ich da und zwar an: Gurke, Inzzider, Outzzider, Micha, Fira, die Teams

von Mousesports.com, gamesports.de, Inzzide.de, ngl-europe.com, cats, lanmedia.de und ganz besonders Gundalf, der mich moralisch und auch seelisch bei diesem doch sehr rasanten Interview (*Anm.d.Red: Wir rasen gerade mit knappen 180 Sachen über die Autobahn*) unterstützt hat. P.S. noch einen besonderen Gruss an die IgeITaube (*Anm.d.Red: Insiderwitz*)

Es ist vollbracht

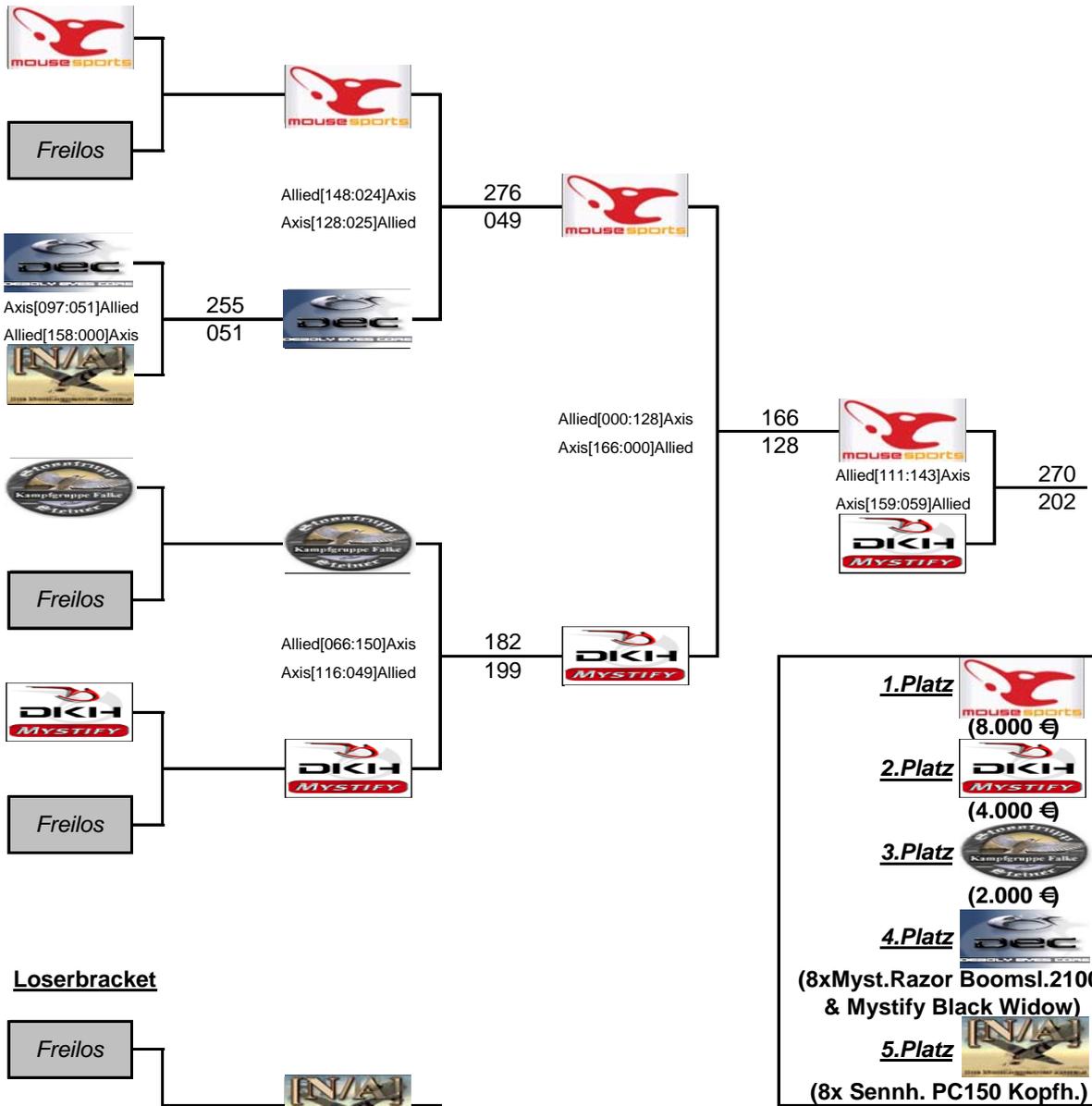
Das waren sie also, die ersten NGL-Finals in Berlin. Wir von Gamesports hatten viel Spass an diesem Wochenende und möchten nochmal allen Interviewpartnern besonders danken, das sie sich die Zeit nahmen und unsere Fragen so gut beantwortet haben wie möglich. Wir werden bestimmt auch auf den nächsten Finals zugucken sein um euch liebe Leser wieder alles Wissenswerte von diesem Event zu berichten und zum Schluss noch die Brackets und Ergebnisse der Finals.

Holm „Shadowknight“ Kaess

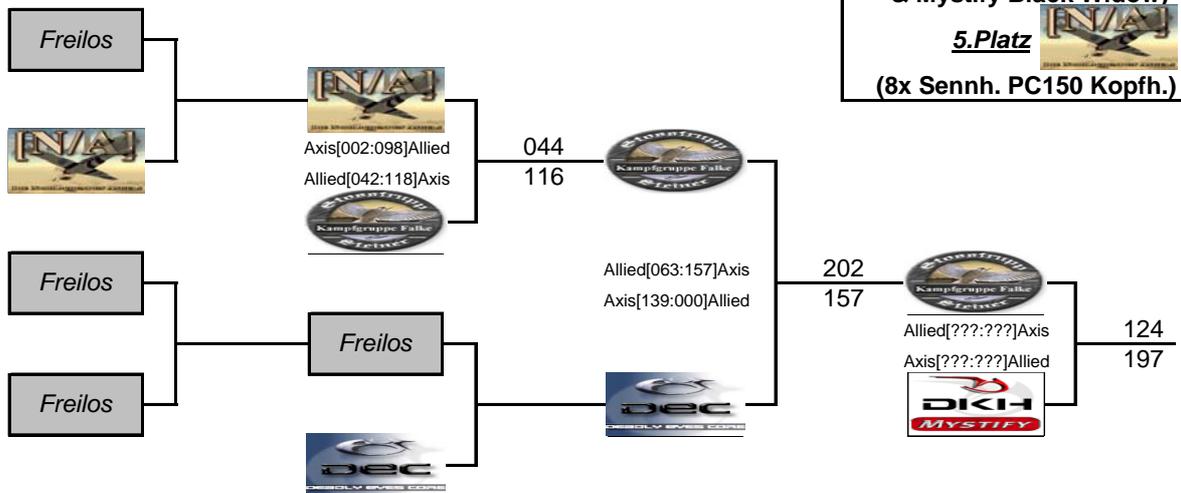


NGL-Finals - Endergebnisse - Battlefield1942 8on8

Winnerbracket



Loserbracket



CounterStrike

In den letzten Monaten führte kein Weg am Team von Mousesports vorbei und auch auf den NGL Finals gewannen sie wieder souverän. Jedoch ist dies nicht weiter verwunderlich, da das Team perfekt aufeinander eingespielt ist und die Konkurrenz zur Zeit eben nicht: mTw hat erst seit einer Woche wieder ein CS-Team. A-Losers und High Fidelity spielten mit Ringern. Im Falle von High Fidelity war der Ringer zwar eher von Vorteil, da ThrawnjaN von e2sports eine sehr gute Turnierleistung ablieferte. Das Pro-Pain Team hat aktuell sehr viel vom alten Glanz verloren. Master behind screens zog die Konsequenzen und schloss wegen der wachsenden Inaktivität ihre Pforten nach dem Final. Das Team von veil (ehemals biowar), das gute Aussichten auf den Aufstieg in die ESL- Pro Series hatte, musste eine Menge Lehrgeld bezahlen. Und zu guter Letzt: Die absoluten Aussenseiter von Clan of Zabo wurden ihrer Aussenseiterrolle leider nur zu gerecht.

In der ersten Runde des Turniers kam es gleich zu einem Klassiker zwischen mTw und a-Losers: die a-Losers auf de_nuke konnten klar mit 16:08 gewinnen. Die anderen Spiele gewannen Mouz, mbs und HFD souverän. Somit kam es in der zweiten Runde zu den Winnerbracket Matches HFD gegen a-Losers und Mouz gegen mbs. Natürlich setzte sich Mouz hier klar gegen mbs durch; dass HFD die a-Losers mit 16:06 wegfegte, war schon beachtlich, jedoch spielten Chefkoch und ThrawnjaN ein sehr gutes Turnier und überzeugten voll und ganz. Im Loserbracket hieß es, sich von veil und Clan of Zabo zu verabschieden. Im Winnerbracket Finale trafen HFD und Mouz das erste Mal aufeinander und es entwickelte sich zu einem Debakel für HFD. Somit ging es im Looserbracket Finale gegen a-Losers, die erst Pro-Pain und dann mTw rausgeworfen hatten. Jedoch war für die cXg-Teilnehmer hier nichts zu holen und sie mussten sich mit dem 3. Platz begnügen.

Im Overall-Finale traf Mouz auf HFD. Erstaunlicherweise wählte HFD noch einmal die dust2 Map, auf der sie vorher von Mouz zusammengeschossen worden waren. Dust2 ist eine der Maps, die Mouz nicht unbedingt freiwillig auswählen würde. Somit traf der ungeschlagene EPS-Winner auf HFD plus Ringer von e2sports. Mouz begann als CT und gewann auch gleich die Pistolenrunde. Ein schlechter Start also für HFD, die jetzt eine Eco-Runde machen mussten. Verblüffenderweise gewannen sie diese Runde durch eine wunderbare Einzelleistung von Chefkoch. In den nächsten Runden kam es zu einem offenen Schlagabtausch, erwähnenswert ist der Vierer-Frag von ThrawnjaN in Runde 4. Somit stand es am Ende 8:7 für HFD. Der Favorit wackelte. Doch als Terrorist wendete sich das Blatt und Mouz konnte das ganze Talent zur Schau stellen. Sieben Runden brauchte HFD, bis sie den ersten Sieg an sich reißen konnten. Somit endete diese Runde 9:3 für Mouz und das Endergebnis hieß 16:11. Mousesports ist verdient deutscher Meister geworden, doch HFD als Gegner schenkte uns, zumindest am Anfang, ein absolut spannendes Spiel.

Eine Woche nach den Finals hat sich HFD und ThrawnjaN einen neuen Clan gesucht und laufen jetzt für in-Action auf. In-Action ist ein Label von Pro-Gaming.



Interview mit mouz|gore

eMAG: Stell dich doch mal für die Leute vor, die dich nicht kennen?

mouz|gore: Hallo mein Name ist Franz Burghardt, ich bin 21 Jahre und komme aus Wien.

eMAG: Wie fandest du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

mouz|gore: Anfangs gab es ein paar Probleme mit den Lan Servern, die jedoch recht schnell und gut behoben wurden.

eMAG: Und warst du mit der Location zufrieden?

mouz|gore: Die war auf jeden Fall ok.

eMAG: Im Finale seid ihr auf HFD getroffen, ab wann wusstet ihr, jetzt gewinnen wir?

mouz|gore: Nach der ersten Terror Pistolround :)

eMAG: Was stellst du jetzt mit deinem Preisgeld an?
mouz/gore: Strafzetteln bezahlen fürs zu schnell fahren :)

eMAG: hehe

eMAG: Wenn du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was würdest du machen?

mouz/gore: Ich würde alle TFT Monitore mit Röhrenmonitoren tauschen, den Rest würde ich lassen.

eMAG: Im Vergleich zur WWCL, wer hat im Moment die Nase vorn?

mouz/gore: Auf jeden Fall NGL, allein schon wegen den Preisgeldern.

eMAG: Wo stellst du deine Siegerschale hin?

mouz/gore: Ich weiß gar nicht, wer die von uns hat. Wahrscheinlich Yilmaz oder unser Management.

eMAG: Glaubst du, dass durch solch einen öffentlich zugänglichen Event der Ruf der Gamers verbessert werden kann?

mouz/gore: Klar, weil sich jeder selbst davon überzeugen kann, dass das Spielen kein Auslöser für irgendwelche Amokläufe ist.

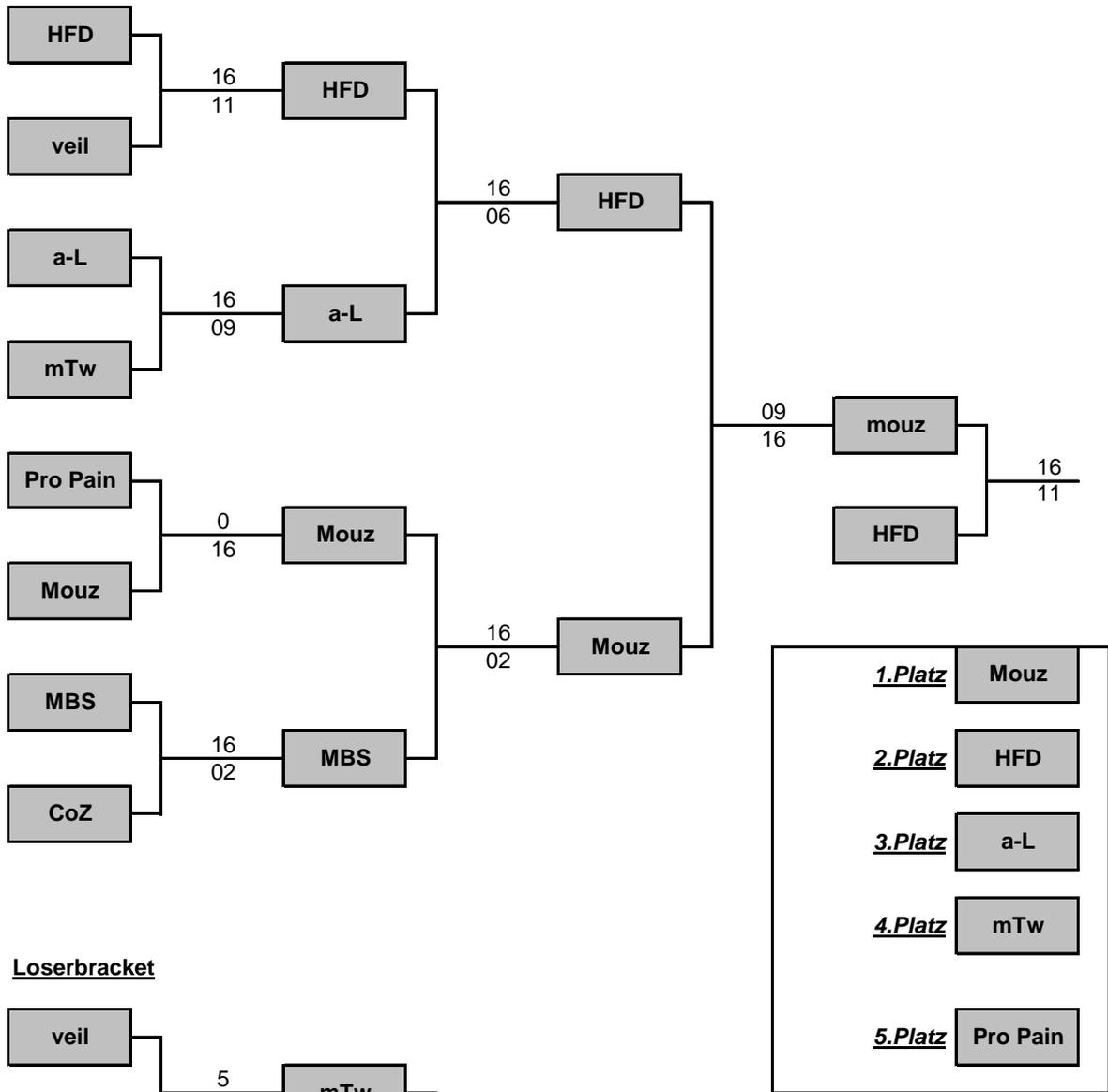
eMAG: Vielen Dank für das Interview und bis zu den nächsten NGL-Finals?

mouz/gore: Danke danke, man sieht sich :)

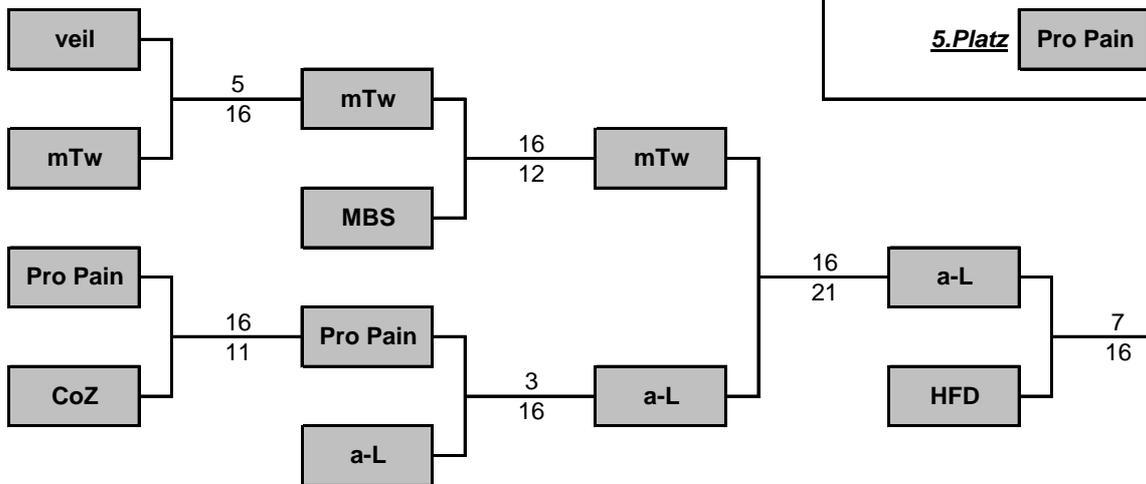
t0bs3n

NGL-Finals - Endergebnisse - Counter-Strike 5on5

Winnerbracket



Loserbracket



Die Organisatoren

Interview mit Jens Enders

eMAG: Kannst du dich den Lesern kurz vorstellen?

Jens: Okay, ich heiße Jens Enders, am 9.4.1969 geboren, habe mit dem TI 99/4A angefangen und seitdem lässt mich das Thema Computer (leider *g*) nicht mehr los.

eMAG: Die NGL-Finals sind vorbei, bist du zufrieden?

Jens: Ja, im Großen und Ganzen bin ich echt zufrieden. Klar, man kann immer etwas verbessern. Man muss allerdings sagen, dass wir ja keine riesengroßen Budgets haben und dafür – würde ich sagen – haben wir echt einen tollen Event hingelegt.

eMAG: Am Anfang des Events gab es ein paar technische Probleme. Glaubst du, dass diese vermeidbar gewesen wären oder sind das typische Fehler die bei so einem Event passieren können?

Jens: Nun ja, technische Probleme kann man ja immer vermeiden, daran werden wir auch weiterhin arbeiten. Allerdings gibt es in unserem Bereich so viele Verknüpfungen, dass immer etwas passieren kann. Wir verknüpfen ja Video, Media, Audio und Computer miteinander, haben sozusagen 4 Events in einem, da gibt es immer ein paar Unwegsamkeiten und einen Event ohne Risiko oder kleinerer Probleme wird es wohl nie geben.

eMAG: Ein absolutes Novum und auch sehr gelobt war die Coverage im Kinosaal. So groß hat wohl noch niemand die Games gesehen. Werdet ihr die Idee noch ausbauen?

Jens: Eindeutig ja. Das Konzept ist in jeglicher Hinsicht aufgegangen. Wir selbst hatten nur eine ungefähre Vorstellung, wie das Ganze überkommen wird und wir waren am Ende von der Atmosphäre und den Möglichkeiten selbst restlos begeistert. Wir werden uns – wenn wieder etwas Ruhe eingekehrt ist – Gedanken machen, wie wir die Möglichkeiten eines Kinos noch mehr in unsere Liga integrieren können.

eMAG: Die Coverage ins Internet hat GameSports übernommen. Haben die Jungs und Mädchen ihre Arbeit gut gemacht und in welcher Hinsicht können wir uns verbessern?

Jens: GameSports hat einen tollen Job hingelegt, da gibt es nichts zu sagen. Es hat mit dem Team dermaßen viel Spaß gemacht, dass ich mich schon auf den nächsten großen Event freue (spätestens nächste Finals). Verbessern kann man natürlich immer etwas. Aber auch da muss man das technisch und finanziell Machbare betrachten. Sicher werden wir irgendwann Equipment haben, was es uns ermöglicht, Einblendungen und Überblendungen in TV-Qualität durchzuführen. GameSports wird sich irgendwann den Vergleich mit Sportsendungen im TV gefallen lassen müssen und dafür sollte man gerüstet sein.

eMAG: Durch die Location waren die Finals sehr öffentlich. Glaubst du, dass durch solche Events der Ruf der Gamer verbessert werden kann?

Jens: Ganz klar verbessern solche Events den Ruf der Szene, was man ja an diversen Zeitungsartikeln gesehen hat. Auch die Tatsache, dass etliche Fernsehsender vorbeigekommen sind, zeigt ganz klar, dass die Gesellschaft beim Thema Gaming langsam umdenkt. Wir müssen da weiter am Ball bleiben, wenn wir wollen, dass eSports ein breites Thema werden soll.

eMAG: Was erwartet uns für die nächste NGL-Saison, wird es neue Games geben?

Jens: Ja, es wird neue Games geben und es wird sich bei der NGL einiges verändern – zum positiven natürlich. Unsere Ideen sind überwiegend aufgegangen und wir haben uns als bedeutende Gaming-Liga in Deutschland etabliert. Aber natürlich dürfen wir nicht stillstehen (das machen unsere Mitbewerber ja auch nicht *g*) und so werden wir einige Überraschungen in den nächsten Monaten präsentieren. Das Jahr 2004 wird in jedem Fall für die Szene sehr spannend, nicht nur wegen der NGL.

eMAG: Der direkte Konkurrent WWCL versuchte mit einer Messe und der "Activation-Lan" zu locken, die NGL fokussiert den Blick auf die Spiele. Kann es nicht sein, dass dadurch die Besucherschar auf enge Freunde von den Spielern und auf Berliner und Umgebung begrenzt wird?

Jens: Wir hatten diese Befürchtung anfangs ein wenig. Wenn man aber sieht, wie viele Zuschauer zu den Finals gekommen sind und wie viele per HLTV, Media- und Audiostream am Geschehen direkt

und indirekt teilgenommen haben, sind wir einen großen Schritt weiter beim so genannten Thema eSports gekommen. Wir wollen ganz klar, dass Gaming Zuschauer anlockt, die eben genau deshalb kommen, um sich die Spiele live anzusehen. Gamer sind aus ganz Deutschland angereist, um sich die Spiele anzusehen – denn so etwas gab es ja schließlich in Deutschland noch nie. Natürlich hatten wir ein wenig Bammel vorweg bei dem Gedanken, die Spiele in einem Kinosaal zu zeigen. Nichts ist schließlich peinlicher, als Fotos von überwiegend leeren Kinossesseln. Aber die Idee ist sehr gut angekommen und das wird sich herumsprechen. Ich denke, dass NGL-Finals auch durchaus im Zuge einer LAN-Party stattfinden könnten aber nicht ausschließlich. Wir sind sehr bewusst den Schritt in Richtung Öffentlichkeit und Zuschauerereignis gegangen und was mögliche NGL-Finals auf einer Messe betrifft: Es gibt nur sehr wenige Messen, die wirklich für uns geeignet wären – die Next Generation in Hannover, bei der die WWCL ihre Finals durchgeführt hat, gehört eher nicht dazu. Es hat ja im Endeffekt der WWCL auch nicht viel genutzt. Wenn man auf einer solchen Messe vertreten ist, muss das Konzept sehr genau auf die Location abgestimmt werden. Sonst erreicht man nicht das, was man will. Dann bleibt es leer und ein eigentlich großes Gaming-Event erhält zuwenig Aufmerksamkeit. Das ist dann schade wegen der ganzen Arbeit.

eMAG: Die Lizenz für die CPL-Europe von Turtled Entertainment ist ausgelaufen und eure Website ist unter "ngl-europe.com" zu erreichen.

Kann es sein dass ihr irgendwas in die Richtung plant oder wollt ihr sogar "Europameisterschaften" veranstalten?

Jens: Ähem... darüber möchte ich zu diesem Zeitpunkt nicht reden. Aber wer uns kennt, kann sich seinen Teil denken

Gamesports: Und die nächsten NGL-Finals werden wieder im Cubix stattfinden?

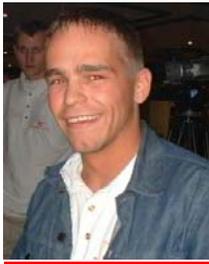
Jens: Wir legen uns nie 100%ig fest, das wäre auch dumm. Schließlich muss man alle Optionen abwägen. Aber wir waren sehr zufrieden mit dem Verlauf der NGL-Finals im Cubix. Die Kooperation mit allen Partnern war sehr erfolgreich, denen ich in diesem Zusammenhang auch noch mal danken möchte, denn ohne sie wäre ein solcher Event überhaupt nicht möglich. Obwohl man ja immer sagt „never change a running system“ kann man hier und da noch etwas feilen, damit es etwas schneller läuft

eMAG: Vielen Dank für deine Mühe und vielen Dank für die schönen Finals!!!

Jens: Ich bedanke mich auch bei Euch. Ihr seid ein tolles Team und wir werden sicher noch viele spannende Events miteinander erleben. Ich habe Euch ja erst auf diesem Event erst so richtig kennen gelernt und neben dem ganzen Stress und der ganzen Arbeit, hat es einfach nur unheimlich viel Bock gemacht, mit Euch zusammenzuarbeiten – der Spaß kam da auch nie zu kurz. Es war echt wie eine fette Familie und als alles vorbei war, war es fast ein wenig traurig Abschied zu nehmen. Aber es ist ja Licht am Horizont: Die nächsten NGL Finals.

Jallo

Interview mit Toni Kaiser



eMAG: Hallo Toni, bitte stell Dich doch einmal den Lesern vor, vor allem für die, die Dich doch tatsächlich noch nicht kennen sollten und was Du überhaupt machst.

Toni: Ich heiße Toni Kaiser, bin 22 Jahre alt und bin Headadmin der NGL und Projektleiter der NGL Finals gewesen.

eMAG: Die NGL-Finals sind nun vorbei, bist Du zufrieden?

Toni: Im großen und ganzen bin ich zufrieden. Es gab natürlich einige Sachen die mir nicht ganz so gefallen haben bzw. die man besser machen kann. Ansonsten denk ich das es ein gelungenes Event für Spieler und Besucher war, was es so noch nie in Deutschland gab.

eMAG: Am Anfang des Events gab es ein paar technische Probleme, glaubst Du, dass diese hätten vermieden werden können oder sind das typische Fehler die bei so einem Event passieren können?

Toni: Wir hatten an beiden Wochenenden Freitags jeweils einige kleine Probleme. Am ersten Wochenende waren wir noch damit beschäftigt die letzten Rechner zusammen zubauen, da wir durch die Feiertage vorher die Einzelteile der Rechner erst Freitags Mittag bekamen, was ziemlich schlecht war. Am zweiten Wochenende hatten wir einige Steamprobleme, da ein Tag vorher das neue Update raus kam. Wir konnten beide Probleme aber gut bewältigen, so das beide Wochenenden trotzdem noch ein großer Erfolg waren. Probleme wird es immer geben, und solange man sie lösen kann ist es gut so ;)

eMAG: Ein absolutes Novum und auch sehr gelobt, war die Coverage im Kinosaal. So gross hat wohl noch niemand die Games gesehen. Werdet ihr die Idee noch ausbauen?

Toni: Natürlich werden wir diese Idee noch ausbauen. Wir wollen auch in Zukunft das Computerspielen den Besuchern und Leuten näher bringen und die Spieler besser übertragen. Es war ein erster Schritt...

eMAG: Die Coverage ins Internet hat Gamesports übernommen, haben die Mädchen und Jungs ihre Arbeit gut gemacht und in welcher Hinsicht können sie sich noch verbessern?

Toni: Die Jungs von gamesports haben Ihre Arbeit sehr gut gemacht. Wir konnten fast immer zwei Video- und zwei Radiostreams für alle Leute zuhause anbieten.

eMAG: Durch die Location waren die Finals sehr öffentlich, glaubst Du, dass durch solche Events der Ruf der Game-Community verbessert werden kann?

Toni: Natürlich wird der Ruf der Game-Branche dadurch besser. Wir hatten diesmal ein enormes Presseecho, was durchweg positiv war. Ich würde fast behaupten das es kein anderes eSportevent in den letzten Jahren gab was soviel Presse angezogen hat wie unsere NGL Finals.

eMAG: Was erwartet uns für die nächsten NGL-Saison, werden andere, bzw. neue Spiele aufgenommen?

Toni: Es werden einige neue Spiele dazu kommen, die wir demnächst bekannt geben werden. Ansonsten werden wir an der Qualität der einzelnen Turniere auf den LanPartys weiter arbeiten. Wir wollen die Liga in Punkto Qualität ausbauen.

eMAG: Der direkte Konkurrent WWCL versuchte mit einer Messe und der "Activation-Lan" zu locken, die NGL fokussiert den Blick auf die Spiele. Kann es nicht sein, dass dadurch die Besucherschar nicht auf enge Freunde von den Spielern und auf Berliner und Umgebung begrenzt wird?

Toni: Ich denke nicht. Wir haben enorm viel Werbung außerhalb der Community betrieben. Alleine am ersten Wochenende lief Werbung und Interviews auf 3-4 Radiosendern wie Fritz. Wir haben mit dem Kinoevent sehr viele neue Leute an das Thema Gaming herangezogen. Wir hatten vorher niemals damit gerechnet einen Kinosaal voll zubekommen. Nun mussten wir teilweise am Samstag das Kino

schließen weil zu viele Leute da waren und das Kino überfüllt war. Das sollte für sich sprechen ! ;)

eMAG: Die Lizenz für die CPL-Europe von Turteld Entertainment ist ausgelaufen und eure Website ist unter NGL-Europe.com zu erreichen. Kann es sein, dass ihr irgendwas in dieser Richtung plant und evtl. sogar "Europameisterschaften" ausrichtet?

Toni: Unsere Deutschen Meisterschaften laufen echt gut. Natürlich wollen wir uns auch weiterentwickeln und wollen eventuell demnächst auch was außerhalb von Deutschland machen. Mehr kann ich dazu aber noch nicht sagen.

eMAG: Werden die nächsten NGL-Finals wieder im Cubix stattfinden?

Toni: Das steht noch nicht fest.

Wir bedanken uns nochmal für das Interview und für die schönen und spannenden Finals!

Shadowknight

Rund um die NGL-Finals

Onetaste.de

Nicht nur GameSports war vor Ort, um von den NGL-Finals zu berichten, auch diverse Szeneseiten und Printmedien statteten dem Cubix einen Besuch ab, ebenso onetaste.de. Onetaste.de ist ein Event-Magazin, das normalerweise eher Clubs besucht und diese Events mit einem Review und einer Menge von Bildern bewertet; deshalb hatte Onetaste.de auch sehr schnell eine Menge Bilder auf seiner Seite gepostet. Vorort war auch Sebastian Richter aus Berlin, früher zockte er selber ein wenig. Wir fragten ihn nach seiner Meinung und er meinte, dass die Location genial sei und auf jeden Fall besser zieht als eine Turnhalle. Diese Location beeinflusste auch die relativ positive Presse. Wir konnten Sebastian auch einen Tip zum CounterStrike Turnier herauskitzeln: Erster Mouz, danach HFD und veil. Fast komplett richtig, obwohl Sebastian veil nur deshalb genommen hat, da sie aus der Berliner Region kommen.

Schön zu sehen, dass eine Lan-Party genauso zu einem Event und Lifestyle Magazin gehören wie ein Clubbesuch.

Link: <http://www.onetaste.de> und <http://www.onetaste.de/?show=gallery&id=251>

Nvidia



Der Grafikchip-Hersteller war einer der ersten und auch der Hauptsponsor der NGL-Finals. Gerade durch solch einen

Sponsor als Zugpferd fällt es leichter, weitere Sponsoren zu finden. Nvidia war aber auch einer der Sponsoren der Cyber X Games in Las Vegas, was bekanntlich ein Debakel war.

Nach den CXG hatte sich für Nvidia vor allem die Frage gestellt: Warum sollen wir einen solchen Event überhaupt sponsorn? Sollen wir nicht lieber "nur" Teams unterstützen? Natürlich waren auch die Sponsoren in Berlin vor Ort und konnten sich selber ein Bild machen. Gerade die deutschen Vertreter von Nvidia zögerten: Ein Kritikpunkt war, dass alle Aschenbecher überquirlten und damit das gute Bild ein wenig beeinträchtigte. Doch diese Meinung änderte sich sehr schnell. Somit sieht es gut aus für NGL! Im Vergleich zu den CXG punktete der NGL-Event um Klassen besser: ein Unterschied wie zwischen Bundesliga und Regionalliga.

Weiterhin zur Sprache kamen die neuen Entwicklungen auf dem Grafikkartenmarkt. Nvidia will durch das

TWIMTBP-Programm (the way it's meant to be played) erreichen, dass die Käufer in einen Laden gehen, ein

Spiel kaufen und dabei wissen, dass es bei ihnen funktioniert. So ähnlich von der Idee her wie bei Konsolenspielen: Ein Xbox-Spiel funktioniert auf einer Xbox und so soll es bei Nvidia auch sein. Deshalb werden Entwickler unterstützt, die zum Beispiel beim Pixel Shader helfen. Dadurch ergibt

sich zwangsläufig, dass ein Spiel besser läuft als auf einer Ati-Grafikkarte. Wir können ein spannendes

Jahr 2004 erwarten!

PNY



Auf den NGL-Finals hatten wir die Chance, mit Herrn Martin Haufschild, Marketing Director von PNY zu sprechen. PNY engagiert sich unter anderem als Sponsor bei der Netzstatt Gaming League, aber auch der Frauen-Clan von catz wird von PNY unterstützt. Für Haufschild ist gerade das Publikum von NGL eine Zielgruppe; PNY versucht dieses Publikum mit ihren Grafikkarten zu erreichen; obwohl der Erfolg nicht direkt berechnet werden kann.

Wer oder was ist PNY? PNY ist eine amerikanische Grafikkarten-Firma, die sich erst seit zwei Jahren im europäischen Markt engagiert und daher durch derartiges Sponsoring auf sich aufmerksam machen will. Haufschild fand vor allem die Location professionell. Verblüffend wenn vor 36 Monaten solch eine Ausrichtung auf LANs und Computerspieler eher belächelt wurde und heute jede große Hardwarefirma zumindest einen Clan unterstützt. Diese Szene ist immer noch eine Subkultur. Der Marketing Director vergleicht die Szene mit Tennis: Die Tennisspieler halten den Sport für sehr interessant, Aussenseiter finden diesen Sport einfach, da nur ein gelber Ball über das Netz geschlagen wird. Das gleiche gilt auch für die Gaming-Szene: Erst wenn man selber am PC sitzt, bekommt man auch Respekt vor den Spielern.

Herr Haufschild spricht aus Erfahrung, da er in seinen Zeiten bei Elsa zu Testzwecken Quake spielte. Aber warum dann auch noch einen Frauenclan wie catz sponsorn? Vielleicht gerade aus dem Grund, dass immer mehr Frauen spielen; da ist ein catz eine sehr gute Werbung.

Endlich reizen aktuelle Spiele auch die aktuellen PCs bis an ihre Grenzen aus, wie damals Wing Commander. Gerade die Grafikkarte wird hier eine dominante Rolle spielen. Mit einem Partner wie PNY hat NGL einen Sponsor, der sich bewusst ist, was die Szene in Zukunft leisten kann. Am Schluss meinte Haufschild noch, dass es bestimmt in naher Zukunft auch Fernsehsender geben wird, die Spiele übertragen wollen. Schöne neue Welt!!

Design für die Sinne

Du achtest außer Leistung auch zunehmend auf Design? Du hast einen hübschen TFT und dein PC ist jedem Designerbüro gerecht? Dir fehlen noch die passenden Eingabegeräte? Willkommen in den Welt des Logitech diNovo Media Desktops.

Nach dem öffnen der Packung wird der Käufer erstmal, wie bei Logitech üblich, mit einer großen faltbaren und genaustens bebilderten Anleitung begrüßt. Direkt darunter verstecken sich die 4 Komponenten des Sets: Die neue MX900 Maus, der Bluetooth Wireless Hub, der gleichzeitig als Ladegerät für die Maus dient, die Bluetooth Tastatur und das neu entwickelte Mediapad, welches das Numpad an der rechten Tastaturseite ablöst und um einige Funktionen erweitert. Doch dazu später mehr. Zuerst einmal widmen wir uns der Maus.

Die MX900 Maus basiert wie der Rest des Sets auch auf der Bluetooth Technologie und verfügt somit über eine maximale Reichweite von 9m. Die neueste Maus aus dem Hause Logitech arbeitet mit der bewährten Auflösung von 800dpi und einer Bildverarbeitungsgeschwindigkeit von 4,7 Megapixel/Sekunde. Sie wird mit 2 Ni-MH Akkus betrieben und über den mitgelieferten Bluetooth Wireless Hub einfach und schnell aufgeladen. Alternativ kann man die Maus auch mit 2 handelsüblichen AA Batterien betreiben. Die MX900 verfügt über insgesamt 8 Tasten deren Funktionen sich in der mitgelieferten SetPoint-Software verstellen lassen.

Der bereits angesprochene Bluetooth Wireless Hub verbindet nicht nur die mitgelieferten Komponenten des Sets, es besteht auch die Möglichkeit mit anderen Bluetooth Geräten wie Headsets, Mobiltelefonen oder PDAs zu kommunizieren um so z.B. das Adressbuch am PC zu verwalten, mit einem Bluetooth Telefon gemachte Photos auf den PC zu übertragen oder einfach nur eine Meldung auf dem Bildschirm zu bekommen, sollte eine SMS eingegangen sein. Der Wireless Bluetooth Hub wird per USB und PS/2 an den PC angeschlossen (beim Notebook fällt der Anschluss des PS/2 Kabels weg) und verfügt über eine eigene Stromversorgung über einen mitgelieferten Netzstecker.



Die mitgelieferte Tastatur glänzt wie alle anderen Teile auch im edlen Titan-Design und ist nichtmal einen Zentimeter dick. Durch die geringe Dicke erinnert sie an eine Notebook Tastatur und hat natürlich auch einen solchen Anschlag, das Layout entspricht aber bis auf das weggefallene Numpad jeder handelsüblichen Tastatur. Die Tastatur verfügt über 16 programmierbare Tasten, wobei hier noch 4 Medienkontroll Tasten hinzukommen. Näheres dazu bei der Erläuterung des Mediapads. Betrieben wird die Tastatur mit 4 AA Batterien. Die Verarbeitung ist, wie man es von Logitech erwartet, sehr gut, positiv zu erwähnen ist die sehr weiche Handballenaufgabe, etwas negativ fällt die lange Reaktionszeit von 2-3 Sekunden beim Start neues Programme oder dem Laden von Windows auf.

Das Herzstück des diNovo Media Desktops ist eindeutig das neu entwickelte Mediapad. Zusätzlich zu den Tasten des Numpads, der Lautstärkeregelung und den Medienkontroll Tasten verfügt das Mediapad über ein Display. Es gibt 3 Modi zwischen denen komfortabel am Pad gewechselt werden kann. Zuerst natürlich die normale Numpad Funktion. Läuft diese, so wird im Display einfach nur das aktuelle Datum und die Uhrzeit angezeigt, dies geschieht aber auch bei ausgeschaltetem Rechner. Als 2. kann das Mediapad als Taschenrechner betrieben werden. Dies funktioniert sowohl im online als

auch im offline Betrieb. Das Display gibt dabei das aktuelle Ergebnis bzw. die eingegebenen Zahlen wieder.

Die 3. und bemerkenswerteste Funktion ist der Navigations-Modus. Damit rückt der PC wieder ein Stückchen näher ins Wohnzimmer. Über den auf CD mitgelieferten Logitech Media Desktop lassen sich nun dank der Mediapad-Tasten (Play, Forward, Rewind, Stop) und den anders belegten Numpad-Tasten Songs, Videos oder Bilder anzeigen und abspielen. Der entsprechende Titel wird im Display des Mediapads angezeigt und mit der Dauer versehen. Der PC wird zum Multimedia Center für Jedermann. Im Display werden desweiteren eingehende SMS und E-Mails angekündigt, die Anzeige des Titels des abgespielten Titels wird dadurch unterbrochen.

Fazit: Die Verarbeitung und Funktionalität des Sets ist einwandfrei, für 249 Euro bekommt man das aktuelle Referenzprodukt in der Kategorie Schnurlose Eingabegeräte. Der Preis erscheint auf den ersten Blick viel zu hoch, ist aber für diese Produkt gerechtfertigt. Einzig negativ sind der hohe Batterieverbrauch und für Spieler der Notebook-Anschlag bei der Tastatur. Ansonsten:

Kaufempfehlung

- + Batterien im Lieferumfang**
- + edles Design**
- hoher Batterieverbrauch**
- weicher Anschlag**

Billigster Onlinehändler: **Mindfactory**
Preis: **228,60 Euro (Versandkostenfrei)**
Homepage: **www.mindfactory.de**

Cyber X Games – Ein Rivale für die CPL?



Die bereits im Vorfeld groß angekündigten Cyber X Games erwiesen sich für die meisten Spieler als totaler Reinfluss, da aufgrund des Diebstahls von Hardware im Wert von ca. \$100,000, die Preisgelder einbehalten wurden. Das Counterstrike-Turnier mit hochkarätigen Clans sowie das RTCW-Turnier wurden komplett gestrichen. Während der Quake 3/Call of Duty Turniere wurde das Netzwerk heruntergefahren und zudem wurden anfangs für die Turniere nur TFT-Monitore bereitgestellt. Es bedurfte einiger Überzeugungskraft der Q3/UT2003-Spieler bis endlich CRT-Monitore besorgt wurden. Von den 7 Hauptturnieren wurden schließlich sage und schreibe 2 Turniere komplett beendet, das Warcraft3-Turnier sowie das UT2003-Turnier welches als Ersatz für das Cs-Turnier Showmatches organisiert wurde. Ein Allstar-Match zwischen Europa und den USA war geplant und wurde auch abgesagt. Aber auch das Warcraft3-Turnier verlief nicht ohne Schwierigkeiten, da von den 64 gesetzten Spielern nur 39 angetreten sind. Die Spieler von 4k sowie von Schroet Kommando bekamen Freilose und auch einige andere Spieler zogen kampflos in die nächste Runde ein. In der nächsten Runde schied allerdings der einzige Deutsche im Turnier, SK.Miou, aus und musste den Weg in die Verliererrunde antreten, wo er dann schließlich in Runde 3 endgültig aus dem Turnier flog. Auch für andere große Namen wie SK.survivor und SK.ToD war bereits in Runde 2 Schluss und in Runde 3 schied SK.Insomnia, immerhin drittbesten europäischer Ladderspieler, gegen den späteren Finalisten aT-Wizard. Auch das Finale der Verliererrunde zwischen den beiden konnte aT-Wizard für sich entscheiden. 4k.Grubby ließ sich auf seinem Weg ins Finale nicht aufhalten und besiegte unter anderem Sk.Seaweed, Nitemare[64AMD] und aT-Wizard, gegen den er im Finale des Hauptturniers und auch im Gesamtfinale spielte. Er konnte beide Spiele für sich entscheidend gewinnen. Das UT 2003-Turnier begann mit der Gruppenphase, in der unter anderem Fatal1ty, einer der wohl bekanntesten Pro-Gamer spielte. Anfangs wollte er mit seinem neuen Cs-Team spielen, nachdem aber das CS-Turnier abgesagt wurde, spielte er bei dem UT-Turnier mit, wo er seine Gruppe sehr deutlich dominierte und keine einzige Niederlage einstecken musste. Auch die anderen Favoriten wie [aT]Lotus oder tgs.xtLauke konnten in der Gruppenphase überzeugen und wurden jeweils Gruppensieger. Auch in der Playoffphase konnten sich [aT]Lotus und anfangs auch tgs.xtLauke durchsetzen, während Fatal1ty relativ deutlich in Runde 1 ausschied. Für tgs.xtLauke stand dann nach Runde 3 der Einzug in das Verliererturnier an, wo er dann in Runde 4 gegen Fatal1ty antreten musste. Er zog schließlich auch ins Gesamtfinale ein, nachdem [aT]Lotus das Siegerfinale gegen [aT]Stryfe gewann und es so im Gesamtfinale zum Duell der beiden Favoriten Lotus und Lauke kam, welches Lauke für sich entscheiden konnte.



Das Quake3-Turnier stand von Anfang an unter einem schlechten Stern, immer wieder kam es zu Verzögerungen bis schließlich ein Organisator der cXg das Turnier verschob. Als es endlich begann protestierten die Spieler gegen die Flatscreenmonitore. Nachdem das Turnier dann mit normalen Monitoren startete lief es auch gut bis es zum Finale der Verliererrunde kam. Mittendrin wurde das Netzwerk heruntergefahren und ein Organisator teilte den Spielern mit, dass das Turnier offiziell beendet war. Daher war der russische Spieler Cooler ("ESWC 2003" Champion) der Gewinner. Die Spieler waren verständlicherweise stinksauer und so schlugen sie vor in einem Hotelzimmer weiterzuspielen, was aber abgelehnt wurde, obwohl Fatal1ty sich bereit erklärt hatte 2 Rechner zur

Verfügung zu stellen. Cooler teilte daraufhin die 10000 \$ Preisgeld auf sich und Zero4 sowie elpajuo auf. Als Teilnehmer des Verliererfinales bekamen die beiden \$2500 und Cooler behielt die restlichen \$5000 für sich selbst. Ohne Zweifel eine faire Geste, auch wenn dies ein eher enttäuschender Abschluss sowohl für die gesamte Quake3-Fangemeinde als auch für das Turnier war!

Das CoD-Turnier wurde auch vom Abschalten des Netzwerks betroffen da es im gleichen Raum stattfand wie das Q3-Turnier und auch dort wurden gerade die letzten Spiele ausgetragen. Die Preisgelder wurden ebenfalls unter den Teams aufgeteilt.

Die verschiedenen anderen Turniere die angekündigt waren, wie ein Female-Tournament oder ein Americas Army Turnier fanden nie statt! Ebenso wie das RTCW Turnier wurde auch das Enemy Territory-Turnier abgesagt. Begründet wurde die Absage durch die Verlegung in ein anderes Hotel, wo das Spiel nicht korrekt installiert war.

Am Ende wurden die Cyber X Games noch einmal von einem Skandal überschattet! Da es aufgrund mangelnder Sicherheitsvorkehrungen zu Vandalismus und dem Diebstahl von Hardware im Wert von ungefähr \$ 100.000 kam wurden so die Preisgelder einbehalten um den entstandenen Schaden zu begleichen. Gerade für die aus Europa angereisten Teams kam ein negativer Beigeschmack auf, da diese für die Unterkunft sowie für den Flug eine Menge Geld aufbringen mussten, was sich am Ende keineswegs rentierte.

Am Ende schoben die Verantwortlichen die Schuld jeweils den anderen in die Schuhe, so wurde mangelnder Support seitens Valve als Grund für das klägliche Versagen der cXg genannt, sowie „Sabotage von ausserhalb“. Andererseits wurde ein Statement von einem Organisator der cXg veröffentlicht, in dem dieser drastische Mängel bei der Organisation eingesteht, so dass die cXg im Moment sehr stark einer typischen Boulevard-Schlamm Schlacht gleicht.

Zum Schluss noch einmal die Abschlusstabellen der einzelnen Turniere

Counterstrike 5on5 Turnier: abgesagt

Counterstrike 5on5 Showmatches:

Team64AMD 16:11 Sk.swe
FourKings 16:09 TeamAMD Gamers
Inevitabel Fate 16:05 Forsaken
The Stomping Grounds 13:16 Made in Brazil
NoA 9:7 Adrenaline[GX]
Mouz 16:8 The Titans
XPerience 08:16 DKSkyline

Warcraft 3 1on1:

1.)4k.Grubby
2.)aT-Wizard
3.)SK.Insomnia
4). 4K.Zeus[19]
5). SK|Smurphet / DeliCato[AMD64]

Unreal Tournament 2003:

1.) Lauke
2.) Lotus
3.) Strofe
4.) Xyber
5.) Fatal1ty

Quake 3:

1.) Cooler
2/3.) Zero4 / elpajuo (nicht ausgespielt)
Restliches Turnier abgesagt

Call of Duty 6on6:

1.) zfz
2/3/4.) Rival / SMF / UNR
Turnier abgebrochen

Blizzard's Worldwide Invitational



Mit dem Worldwide Invitational Turnier zollt Blizzard der Gaming-Szene, welche sich um Warcraft 3 herum in Korea entwickelt hat, sowie der hohen Verkaufszahlen ihrer Spiele dort, Respekt und nutzt diese Gelegenheit, um die 16 besten Spieler aus allen Erdteilen zu einem Turnier der Extraklasse einzuladen. Überall in Asien fanden Qualifikationsturniere statt, da es dort laut Blizzard zu viele sehr gute Spieler gäbe, um bestimmte auszuwählen. So ist zum Beispiel der erste Lvl-50 Spieler Sweet von [SAINT] bereits auf einem dieser Turniere ausgeschieden. Zuerst wurden diese Spieler in Auslesespiele geschickt, in der nur ein Spiel stattfand und der Gewinner von diesem in die Gruppenphase weiterkam. Bis auf HeMan kamen alle europäischen Teilnehmer weiter, während die Spieler aus den anderen Kontinenten, bis auf den australischen Spieler Soul.Jah, alle gegen die asiatischen Teilnehmer ausschieden. Bis auf Grubby und MaD]Q[FroG spielten nur Soul.Jah und die asiatischen Spieler in den beiden Gruppen mit jeweils 4 Teilnehmern.

Nun ging es in normaler „Double Elimination“-Spielweise weiter, so dass die ersten beiden Spieler aus jeder Gruppe weiterkamen. Grubby hatte in seiner Gruppe schwere Probleme und konnte am Ende nach 2 Niederlagen gegen Duckie, einem Spieler aus Singapur, nur auf Platz 3 landen. Der chinesische Spieler TrustMyself und Duckie kamen in Gruppe A weiter, während MaD]Q[FroG in seiner Gruppe weniger Probleme hatte und zusammen mit Cherry-ReiGn ins Halbfinale einzog. Der andere, nichtasiatische Spieler Soul.JaH musste sich mit einem 4. Platz begnügen. Im Halbfinale hieß es dann: Gruppenerster gegen Gruppenerster, und Madfrog gewann auch dieses Spiel, so dass er im Finale stand. Sein Kontrahent TrustMyself wartete im Spiel um den dritten Platz auf den Sieger der Partie Duckie gegen Cherry-ReiGn, welche Duckie souverän gewann und Cherry-ReiGn auf den vierten Platz verwies. Nun hieß das Spiel TrustMyself gegen Duckie, der Sieger würde im Finale auf Madfrog treffen, während der Verlierer das Turnier als Dritter verlassen würde.

Das war die Chance für Duckie, die Niederlage in der Gruppenphase wieder gutzumachen, und er nutze sie und zog so in das große Finale ein, während TrustMyself einen sehr guten dritten Platz erreichte.

Nun kam es zum Duell der beiden besten Spieler dieses Turniers, und Madfrog konnte sich klar mit 3:0 durchsetzen und gewann so die \$20,000 Preisgeld - und sicher noch etwas mehr Anerkennung in der Szene als er sowieso schon hat.

Zuletzt gab es noch einmal ein Showmatch zwischen den beiden besten Orks der Welt, Grubby und Dayfly[Fiendz], welches Grubby mit 0:1 verlor, so dass er auf diesem Turnier keinen wirklichen Erfolg verzeichnen konnte. Das lag vielleicht auch an der Tatsache, dass er erst die Cyber X Gamer gewann und von dieser Veranstaltung noch ein wenig geschlaucht war.



Wenn Computerspieler singen. Jan Hegenberg privat!

Er sitzt mit seiner Gitarre im Kinosaal 7 des Cubix in Berlin. Hinter ihm die große Leinwand und vor ihm knapp 300 spielebegeisterte Zuschauer. Alle warten auf den Main-Event des Abends, das CounterStrike-Spiel zwischen Deutschland und Finnland im Halbfinale des Clanbase Nationscup. Jan, in der Szene unter dem Nick "Bash" bekannt, hält es nicht mehr auf dem Stuhl, legt seine Gitarre beiseite und fordert die Zuschauer auf mitzuklatschen. Dabei ruft er immer dieselben Worte in sein Mikro: "GO GER GO! WIR WOLL'N NE GEILE SHOW!" und das Publikum klatscht und gröhlt begeistert mit.

Wir möchten euch diesen Musiker und Stimmungsmacher einmal genauer vorstellen und haben ihn zu einem Interview aufgesucht.

eMAG: Hallo Jan, danke erstmal, dass Du überhaupt die Zeit gefunden hast mit uns dieses Interview zu führen. Vielleicht stellst Du Dich erst einmal unseren Lesern vor.

Jan: Hi, liebes Gamesportsteam. Ich heiße Jan Hegenberg und bin wohl der erste Musiker der Gamingszene, zumindest wurde es in der Presse so beschrieben. Ich bin 27 Jahre alt und studiere Biologie auf Diplom.



eMAG: Du bist kein unbeschriebenes Blatt und hast auch schon einige Fans in der Gaming-Szene. Wie kam es dazu?

Jan: Dass mich mittlerweile einige aus der Szene kennen, verdanke ich wohl meinem Lied "GPFsuckt". Ich habe dieses Lied in einer recht lustigen Nacht aufgenommen und einfach mal alles in den Text reingepackt, was in unseren CWs schiefgelaufen ist. Diese Erfahrungen scheint ein Großteil der spielenden Szene selbst gemacht zu haben und so kam es zu einem doch sehr unerwarteten Boom um dieses Lied. Daraufhin hab ich einfach noch ein paar Lieder geschrieben und mittlerweile sind rund 130000 Downloads von meiner Seite abgegangen.

eMAG: Das Spielen der Gitarre und das Singen hast Du Dir selber beigebracht?

Jan: Ja tatsächlich, blutige Finger und so manchen schiefen Ton hab ich schon hinter mir: Ich habe mit 11 angefangen Gitarre zu spielen und mit 19 Jahren kam dann das Singen und somit auch die ersten Songs dazu.

eMAG: Was war für Dich bisher Dein größter Erfolg?

Jan: Hmmm, ich denke musikalisch war es ein Duett mit der StarlightExpress Sängerin Pamela Falcon, das mir riesigen Spaß gemacht hat. Die hat es richtig drauf. Beruflich ist es zur Zeit mein Vordiplom, das sich hoffentlich in Kürze durch das Diplom komplettieren wird.

eMAG: Stimmt es, dass Du schon einen Manager hast? Was sind zur Zeit seine Aufgaben?

Jan: Ja, das stimmt. Philip Militz, ein Freund von mir aus der Medienbranche, hat eine eigene Agentur und kümmert sich ums Business, wenn man das so sagen möchte. Um es unkompliziert auszudrücken, er kümmert sich einfach darum, dass ich mit meinem Hobby später auch mal Geld verdienen kann, wenigstens so viel, dass es ein guter Nebenjob ist. Ich bin ja nur dummer Musiker und möchte mich auch darauf konzentrieren können. Das Ganze klingt allerdings wesentlich dramatischer als es eigentlich ist. Er hat bei 'nem Bierchen gesagt, Junge aus der Geschichte können wir vielleicht was machen und ich hab gesagt, wenn du meinst dann versuchs mal ;). Und dabei sind wir gerade.

eMAG: Wie bist Du auf die Lieder "GPFsuckt", "Holly" und "Cheater an die Wand" gekommen? Arbeitet man gezielt darauf hin oder entsteht sowas eher spontan?

Jan: Hui wie ich auf GPFsuckt gekommen bin, hab ich ja oben schon erwähnt, Holly entstand ähnlich auf einer kleinen privaten Lan, bei der wir über diesen Lucker, den wir natürlich persönlich kennen, geredet haben. Die Gitarre stand da wieder rum und fertig war Holly. Cheater an die Wand, mein neuestes Werk ist aufgrund mehrerer Aufeinandertreffen mit eben solchen entstanden, das musste einfach mal gesagt werden; worum es geht, seht ihr ja dann im Text, den ich mitgeschickt habe ☺
(Anm.d.Red.: Songtext findet ihr im Anschluss dieses Interviews)

eMAG: Du bist ja auch auf den NGL-Finals aufgetreten und hast den Saal gerockt. Was hast Du während Deines Auftritts empfunden und wie war die Reaktion des Publikums?

Jan: Tja am Anfang war ich sehr aufgeregt, ist ja immer so, wenn man vor so vielen Leuten auftritt. Bei 400 Leuten in einem Kinosaal, was für mich eine neue Erfahrung war, natürlich noch mehr. Aber nachdem ich gemerkt habe, dass das Publikum mitmacht und sich gefreut hat, dass da unten einer steht, der gute Laune verbreitet, habe ich mich sehr wohl gefühlt. Ich glaube, dass die Gamer diese Art von Unterhaltung gerne öfter sehen möchten, zwischen den Games oder als Abwechslung zu einer dunklen Lanhalle.

eMAG: Bitte ein kurzes Statement zu den NGL-Finals und was für Auswirkungen könnten diese für Aussenstehende haben?

Jan: Ich glaube, dass die NGL Finals eines gezeigt haben, Counterstrike ist ein Sport und hat eine Berechtigung, auch in der Pressewelt und im Alltag eine Rolle zu spielen. Dass die Beiträge, die diesen Event betreffen, nicht alle positiv geschrieben wurden, ist zwar bedauerlich, liegt aber oftmals auch an den Zeitungen selbst. Wenn eine Zeitung konservative Leser hat, wird sie über diesen Event auch so berichten. Aber insgesamt ist die Berichterstattung doch recht gut gelaufen.

eMAG: Hast Du eigentlich noch andere Hobbies?

Jan: Aber natürlich ☺ Ich spiele Liverollenspiel, Badminton und liebe Kino.

eMAG: Was sind Deine persönlichen und Deine beruflichen Ziele?

Jan: Oha, beruflich würde ich sehr gerne Musik machen, es wird sich aber mittelfristig zeigen, ob das möglich sein wird, wenn nicht, ist natürlich meine wissenschaftliche Ausbildung mein Berufsziel. Dort erfolgreich sein, wie jeder andere das auch möchte. Persönlich möchte ich Spaß im Leben haben, gute Freunde, einfach happy sein.

eMAG: Wird man demnächst wieder einige Liveauftritte von Dir sehen können? Gibt es da schon Pläne?

Jan: Ja es wird einige Liveauftritte geben, auf größeren Lans sowie auch in Locations, die ausserhalb unserer Gamerwelt liegen ;) Dafür kann man einfach mal auf meiner Page www.janhegenberg.de unter Events nachschauen und sich informieren.

eMAG: Bevor ich mich für Deine kostbare Zeit für das Interview bedanke, möchtest Du noch was unseren Lesern mitteilen oder vielleicht Grüße an bestimmte Personen?

Jan: Gerne, ich denke, dass alle in dieser Szene an einem Strang ziehen müssen, um sie - sagen wir mal - salonfähig zu machen, nach aussen zeigen, dass wir eine ernstzunehmende Community sind. Mehr solcher Events, wie es die NGL Finals waren, mehr Game, mehr Sport. Aber bei all dem nicht vergessen und da zitiere ich mal mich ;) "Fuck, wir sind Gamer und das ist auch gut so."

eMAG: Vielen Dank für das Interview und wir von Gamesports wünschen Dir natürlich weiterhin viel Erfolg mit Deinen Liedern.

Holm "Shadowknight" Kaess

Liedtext: „CHEATER AN DIE WAND“

Gestern Abend auf Dust2,
nichts getroffen aber elegant verreckt dabei.
Nach 84 Runden, voller Röntgenblick und Headshotstyle,
war auch mir klar, dass ich an diesem Tage nix mehr peil.
Console auf und "Exit" rein,
das sollte es wohl für diesen Abend sein.

Hey Cheater an die Wand,
wir haben euch längst erkannt.
Jetzt wird auf euch gezielt,
jetzt wird nicht mehr gespielt.

Cheater an die Wand,
wir haben euch längst gebannt,
jetzt ist aus die Maus,
wir schmeissen euch jetzt raus.

Mir gehen die Poser auf den Sack,
mit ihrem Wallhack, Speed und Aimbotkack,
Ihr seid sogar noch schlimmer als die Camper und die Flamer,
denn Ihr seid nur abgefuckte Cheaterlamer.

Hey Cheater an die Wand,
wir haben euch längst erkannt.
Jetzt wird auf euch gezielt,
hier wird nicht mehr gespielt.

Cheater an die Wand,
wir haben euch längst gebannt,
aus die Maus,
wir schmeissen euch jetzt raus.

InnovaLAN's neuster Clou: Die LANresort im CenterPark



Jeder Computerspieler, der in Norddeutschland regelmäßig LAN-Veranstaltungen besucht, kennt sie die Summit, The Activation, NorthCon oder auch die Mutter aller LANs die MultiMadness in Maschen (MMM). Jetzt hat die innovaLAN, der Veranstalter all dieser LANs, ein neues Projekt ins Leben gerufen, die LANresort. Was es mit dem neuen Projekt auf sich hat und was es sonst rund um die innovaLAN zu wissen gibt, erfahrt ihr im folgendem Interview.

eMAG: Hallo André, bitte stell Dich doch erst einmal unseren Lesern vor.

André: Ich bin André Demke, auch bekannt als pirson und bin nun 23 Jahre alt. Ich komme ursprünglich aus Hamburg und studiere derzeit Wirtschaftsinformatik in Oldenburg.



eMAG: Könntest Du uns eine kleine History über Deine Laufbahn im Bereich LAN-Organisator geben?

André: Ich bin vor knapp 2 Jahren zu innovaLAN gestoßen. Das war kurz vor der MultiMadnessMaschen (MMM) 15 und vor den ersten Versuchen, die Weltherrschaft an uns zu reißen ;)

Angefangen habe ich als CS und UT Orga, habe mich aber immer mehr auch um Dinge drum herum gekümmert. Heute kümmere ich mich auf den Partys um die Turnierleitung und im Vorfeld um einen Teil der Organisation. Hauptbereiche sind hier Promotion und Clansupport.

eMAG: In Norddeutschland seid Ihr ja schon sehr bekannt und man könnte sogar behaupten, dass Ihr Deutschlands erfolgreichstes LAN Party Team mit jetzt fünf Projekten seid. Könntest Du uns bitte was zu den ersten vier Projekten "MultiMadness Maschen", "The Summit", "NorthCon" und "The Activation" erzählen.

André: Angefangen haben wir vor bald 5 Jahren mit der MultiMadness in Maschen bei Hamburg. Die Party hat sich von 20 auf knapp 300 Gäste entwickelt und hat nun schon die 21. Auflage hinter sich. Hier wird mehr gefeiert als am PC gesessen und der Grill wird auch bei Schnee und Regen angeschmissen.

Im Sommer 2002 haben wir dann die 1. Summit in Osnabrück veranstaltet. Leider kamen dort nur knapp 250 von 800 geplanten Gästen, was sich aber nicht wiederholen sollte.

Wir haben aus vielen Fehlern gelernt und starteten dann den 2. Versuch mit der Northern LAN Convention im Dezember 02. Die Halle hatte für über 1.000 Teilnehmer Platz und es kamen 970, wenn ich mich richtig erinnere. Die Party war ein voller Erfolg und hat für uns Maßstäbe gesetzt. Hiernach folgten nun auch weitere 1.000 Mann Partys, die alle ihren eigenen Charakter haben. Ob es die Summit ist mit ihrer einmaligen Location und dem Buffet oder die NorthCon, welche ein Party Event und ein Treffpunkt für Massen von Battlefield Spielern geworden ist. Auf der Activation hatten wir die Möglichkeit neben der Jugendmesse "NeXXt Generation" in Hannover aufzutreten. Hier waren auch die WWCL Finals mit dabei. Unseren größten Erfolg haben wir grade hinter uns, die NorthCon Winter03 mit 2.000 Teilnehmern.



eMAG: Vor kurzem habt Ihr ja eine neue LAN angekündigt und zwar die "LANresort". Wie unterscheidet sie sich von anderen LAN-Partys?

Andrè: Der Unterschied ist einfach. Die LANresort findet direkt im Centerpark statt, was bedeutet, dass die Teilnehmer nicht gemeinsam in einer großen Halle sitzen, sondern mit ihren Freunden und Clanmates in einer Ferienhütte. Somit haben die Teilnehmer also ein Wochenende im Centerpark wie jeder andere Gast dort, nur zusätzlich sind sie noch mit den anderen Häusern per Netzwerkanbindung verbunden. Dadurch ist die LANresort ein perfekter Ort für Clantreffen und für Spieler, die auf einer LAN auch an andere Dinge als Turnierpreise denken.

eMAG: Habt Ihr euch die MTA, die ja auch in einem Feriendorf stattfindet, wo die einzelnen Häuser miteinander vernetzt sein, als Vorbild genommen?

Andrè: Die MTA war damals ein besonderer Event. Als dann einige Zeit nichts mehr von ihr zu hören war, kamen wir auf die Idee der Centerparks. Somit kann man auf jeden Fall sagen, dass durch sie der Grundgedanke überhaupt erst entstanden ist. Zumal viele unserer Stammgäste auch Teilnehmer an MTAs waren

eMAG: Wie siehst Du die Entwicklung der LAN-Szene? Wird es in Zukunft noch größere oder sogar mehr Veranstaltungen geben?

Andrè: Ich glaube die LAN-Szene wird sich in 2 Lager aufteilen. Zum einen wird es immer größere MassenEvents geben, wobei ich hoffe, dass Teilnehmer endlich mal lernen, dass nicht jeder Hans & Franz eine Party mit über 1.000 Teilnehmern veranstalten sollte. Zum anderen wird es die "kleinen" 150-300 Mann Partys geben, auf denen die Leute das Wort Party groß schreiben und wo mehr auf Stammgäste wert gelegt wird als auf Turnierpreise.

eMAG: Habt Ihr für Eure Projekte die optimale Mischung für eine gute LAN gefunden, oder wird bei jeder neuen LAN immer wieder rumexperimentiert? Wie sollte eine optimale LAN überhaupt aussehen?

Andrè: Was heißt neu rumexperimentiert? Wir finden nach jeder Party Dinge, die uns nicht gefallen haben und die wir verbessern. Ob die Verlegung von Strom und Netz, das Intranet oder das Beamer Programm. Somit haben wir ein festes Konzept, was nach jeder Party erweitert wird. Optimal wird es bei solchen Größen wohl nie sein.

Die 2. Frage verstehe ich mal als was mir bei einer Party wichtig ist, da es, glaube ich, keine optimale LAN gibt.

Heute reicht es nicht mehr, nur Strom und Netzwerk für die Gäste bereit zu stellen. Der Support wird immer wichtiger. Die Orgas müssen den Gästen freundlich gegenüber treten, auch wenn sie mal keine Lust dazu haben. Zu oft habe ich auf Partys gesessen, wo man auf Fragen keine Antwort bekommt, weil keiner dafür zuständig zu sein scheint. Wenn das passt, liegt der Rest an den Gästen, denn die machen nachher den wichtigen Unterschied zwischen einer guten LAN Party und einem LAN Event aus.

eMAG: Wie groß ist im Durchschnitt Euer Team? Bleibt es immer dasselbe oder habt Ihr für jede LAN ein anderes?

Andrè: Wir haben ein Kernteam, was aktiv auch im Vorfeld mitwirkt und schon länger dabei ist. Davon ist auch ein Großteil bei jeder LAN dabei. Dazu kommen bei jeder LAN neue "Trainees", also Leute, die gerne bei uns mitmachen wollen. Passt die Chemie, werden sie nach ein, zwei Partys mit ins Team aufgenommen. Insgesamt ist unser Team nun über die 50 Mann stark, auf den großen Partys liegt der Schnitt bei 27 Leuten, auf der MultiMadness bei 10-15.

eMAG: Wird es in Zukunft noch mehr interessante Projekte von euch geben und wo wäre für Dich persönlich die maximale Anzahl an Projekten und Teilnehmerzahl einer LAN?

Andrè: Natürlich werden wir nicht auf unserem jetzigem Standpunkt bleiben. Wir entwickeln uns weiter und werden auch weiterhin wachsen. Wir haben auch einige Gedanken für neue Projekte, aber darüber wird noch nichts verraten :)

Die maximale Anzahl an Projekten hängt sehr von der Größe und Mitarbeit des Teams ab. Derzeit sind wir da angelangt, wo wir hin wollten. Nun geht es darum, sich neue Ziele zu setzen.

Die maximale Teilnehmerzahl ist nur durch die Hallengröße beschränkt. Allerdings werden wir hier keine zu großen Sprünge wagen.

eMAG: Erstmal möchte ich mich jetzt schon für das Interview bedanken und möchtest Du vielleicht unseren Lesern noch was mitteilen oder jemanden grüßen?

Andrè: Ich möchte allen LAN-Party Freunden ans Herz legen, einfach mal darauf zu achten, wer hinter diesen Partys steht. Es gibt viele Teams, die viel Erfahrung haben und gute Partys machen. Warum die Leute dennoch immer wieder auf die "Super Sponsoren und keine Ahnung" Masche reinfallen, ist nicht zu verstehen. Also fragt doch einfach mal bei der nächsten 800 Mann LAN im Forum nach, welche Erfahrung das Team mit sich bringt.

Grüßen möchte ich natürlich das komplette innovalAN Team, welches im letzten Jahr beste Arbeit hingelegt hat, das GamerFM Team, das es nun schon seit der 1. Summit mit uns aushält und unsere Stammgäste, ohne die wir diesen Erfolg niemals geschafft hätten und die uns auf der MMM immer wieder aufbauen, um die nächste große Party zu überstehen.

Geführt wurde das Interview von Holm „Shadowknight“ Kaess

Clan – Interview



Dies ist ab nun an eine neue Rubrik in unserem Heft und soll Clans die Möglichkeit geben, sich vorzustellen. Dabei achten wir sehr darauf, dass nicht nur sogenannte "Eliteclans", sondern auch die unbekannteren Clans eine Chance erhalten. Wir hoffen, dass euch diese neue Rubrik gefallen wird!

Clan: Just Dudez

Homepage: www.just-dudez.de

IRC: #dudez

Gründungsdatum: 28.9.2001

Mitglieder ca. 33 J

Squads: 2

Interviewpartner: dudez`Frettchen – clanleader

eMAG: Hallo Frettchen, wie bei jedem Interview bitte ich dich, dich unseren Lesern ersteinmal vorzustellen.

Valentin: Also ich heiße Valentin Weber, komme aus Passau, bin 21 Jahre alt und bin Azubi J

eMAG: Wie ist Just Dudez entstanden?

- Just dudez ist vor ca. 2 ½ Jahren entstanden durch
- ex i-llusion knacki
- ex i-llusion mojo
- ex i-llusion kaNo
- ex-Retaliatiion lucky
- ex-Retaliatiion eV1s
- i-llusion Orga mikel

Das waren die Gründer J, eine Woche später kam ich dann als orga hinzu!

eMAG: Was hast du dir mit der Clangründung von Just Dudez erhofft? War dir bewusst, dass es ein recht erfolgreicher Clan werden würde, der auch längere Zeit der Szene erhalten bleibt?

Valentin: Von den Members der ersten Stunde her hab ich mir schon sehr viel erhofft, nachdem dann noch Bullet und Flexi dazukamen, war mir klar, da geht was J ! Auch den Abgang damals von Flexi haben wir gut überstanden. Naja, dass der Clan so lange der Szene erhalten bleibt, muss ich sagen, haben sie mir zu verdanken, denn ich hab, nachdem das dudez.cs Team entschied aufzuhören bzw. teilweise atl zu joinen, die Clangführung übernommen. Naja und seitdem bin ich Chef!

eMAG: Welche Erfolge hattet ihr in der letzten Zeit zu verzeichnen?

Valentin: Ja ähm *hust* bis auf dudez.ch, die die Schweiz aufmischen, sieht es leider düster aus :)

eMAG: Wie stark seid ihr daran interessiert, Just Dudez international werden zu lassen? Habt ihr Squads aus anderen Ländern?

Valentin: International setz ich derzeit auf unser Schweizer Squad, welches das Potenzial auf etwas größeres hat.



eMAG: Wird Just Dudez in naher Zukunft auch andere Teams als CS-Squads besitzen?

Valentin: In naher Zukunft wird sich einiges ändern. Wir sind derzeit an einigen großen Dingen dran und wenn alles so läuft wie erhofft wird dudez bald ganz groß :))!

eMAG: Wo liegt im Moment euer Schwerpunkt bezüglich Ligen, Turniere, Lans ?

Valentin: Die Schweizer werden jetzt am 30.1. am großen BOOMTOWN.ch turnier mitmachen, wo die besten 8 Clans der Schweiz eingeladen worden sind. Dudez.de machen sich fit für ESL und die www.cfl2004.de.

eMAG: Auf welcher Lan wird man euch dieses Jahr mit Sicherheit antreffen ?

Valentin: www.cfl2004.de !!! wobei wir mit www.nodudez.de dort sind J

eMAG: Würde Just – Dudez das Spiel CS weiterhin betreiben, falls es kostenpflichtig werden würde? ["Steam-Kosten"]

Valentin: Wenn ein Team die entsprechende Leistung bringen würde, dann könnte man über ein Sponsoring nachdenken. Selbstzahlen würden wir mit Sicherheit auch! Einfach mal ne Schachtel Kippen weniger rauchen.

eMAG: Welche 5 Clans zählst du im Moment zur Spitze Deutschlands ?

Valentin: Ganz oben sicherlich mouz, kein anderes Deutsches Team spielt derzeit so stark und konstant.

Nummer 2 ist derzeit (auch wenn nicht auf den letzten großen Events vertreten) Ocrana d.link .

Auf den 3ten Rang setz ich die a-losers, die trotz dem Abgang von Blizz ein stabiles und leistungsfähiges Team haben.

Nummer 4 ist HFD, konstante Leistungen in der EPS und der gute 2te Rang lässt mehr versprechen für die Zukunft.

Nummer 5 wird schwierig! Da drängen sich Teams wie atx, pod etc. auf. Aber ich glaub, von den Leistungen in der EPS wird wohl Pandora auf Platz 5 gesetzt werden müssen.

eMAG: Möchtest du noch jemanden grüßen?

Valentin: Hmm den woooks, den sku, den ewatch und alle, die mich hassen und kennen :)
Ok, vielen Dank für das nette lview! GameSports.de wünscht dir und Just Dudez weiterhin viel Erfolg und Spaß in der Szene!

Falls ihr der nächste Clan sein wollt, der bei uns in dieser Rubrik erschreint, dann schreibt uns einfach eine Mail mit grundlegenden Daten über euren Clan und schickt diese an kontakt@esports-magazine.com . Wir werden uns dann einen Clan aussuchen, welcher unserer Meinung nach das Interview "verdient" hat.

Spielenews



Rival becomes Team64

Team 64 AMD hat sich im Bereich Warcraft III ein neues Team gegönnt: Das Team Rival, ein Favorit in der WC3CL, spielt fortan unter dem Namen Team 64 AMD Wc3.Oversea.

Dt. 64AMD.rukie

Dt. 64AMD. Freestyle

SK 64AMD.Showtime

SK 64AMD.Lucifer

SK 64AMD.Kenshin

SK 64AMD.Shoo

Usa 64AMD.Perfume

Usa 64AMD.Ices

Statement von 64 AMD.rukie:

Also der Wechsel kam zustande, nachdem sich die Jungs von Rival nach dem Abgang des CS-Teams entschieden, sich etwas Neues zu suchen. Wir waren von der Idee sofort begeistert, da es ja alles hervorragende Spieler sind und wir uns die Chance auf 2 erfolgreiche Teams in der nächsten WC3L-Saison nicht entgehen lassen wollten. Ausserdem sehen wir darin die Chance, auch über Europa hinaus an Bekanntheit zu gewinnen. Wir freuen uns auf eine nette und hoffentlich Früchte tragende Zukunft.

Schroet goes South Korea

Schroet baut sein Team in Südkorea schlagkräftig aus! Mit Sweet haben sie einen der besten Untoten Spieler der Welt an Bord geholt und auch mit Skelton, der zwar als Orga fungiert, haben sie eine nicht gerade unbekannte Person in der eSport-Szene angeheuert.

Statement:

SK.Nuke: Well I wanted to use MaDFroG for WC3L play-off but due to the fact that he might join up with Sonokong frienz for the clanleague, he wouldn't be able to play in wc3l (but would be able to stay in SK). So we had to think about a new player. Heman proposed the name of Sweet, after some discussions with Skelton (his manager) we came to the conclusion that Sweet will play for us in WC3L till the end of the season. But also he'll be attending events such as ESWC and SK. Skelton joins up as "manager" of SK.korea (frog / sweet / heman).

Die neuen Mäuse

Der doppelte deutsche Meister Mattis "pLaGuE" Losch und sein Partner Dennis "mightyX" Schmelter, der den dritten Platz auf den NGL Finals belegen konnte, spielen jetzt bei dem Wc3 Squad von Mousesports. Die beiden kommen vom Schroet Kommando und werden Mouz mit ihren Untoten bzw. Nachtelfen zur Seite stehen.

mouz | jan

mouz | dArk

mouz | HasuObs

mouz | PuN1sher

mouz | Spell

mouz | pLaGuE

mouz | mightyX

Statement von Teamleiter frederik:

Die Jungs haben bei uns angefragt und nach ein paar Gedankengängen haben wir uns für sie entschieden. Mit den beiden neuen Spielern kann das mouz.WC3 Squad endlich die letzten Lücken schließen und sich so voll auf die Spiele konzentrieren. Unsere nächsten Ziele sind

die WC3L Quali, die ESL und der CB EuroCup, ausserdem wollen Dennis und Mattis bei der nächsten EPS mitmischen, wofür die Zeichen gut stehen. Ich bitte um ein warmes Willkommen für mightyx und pLaGuE!

Deutsche Länder Meisterschaften in Warcraft 3 (Tabelle vom 28.01.04)

1. [Baden-Wuerttemberg.w.](#) 33
2. [Niedersachsen.WC3](#) 33
3. [Bayern.wc3](#) 27
4. [Nordrhein-Westfalen...](#) 25
5. [Saarland.Wc3](#) 22
6. [HESSEN.WC3](#) 21
7. [SchleswiG-HolsTeiN.W.](#) 18
8. [Berlin.wc3](#) 15
9. [Thueringen.WC3](#) 12
10. [Rheinland-Pfalz.wc3](#) 8
11. [Sachsen-Anhalt.WC3](#) 5
12. [Sachsen.WC3](#) 5
13. [Hamburg.WC3](#) 0

Deutsche Länder Meisterschaften in Counter-Strike (Tabelle vom 28.01.04)

1. [Nordrhein-Westfalen](#) 33
2. [Hamburg](#) 31
3. [Rheinland-Pfalz.cs](#) 23
4. [Baden-Wuerttemberg](#) 21
5. [Schleswig-Holstein](#) 21
6. [Hessen](#) 19
7. [Niedersachsen](#) 15
8. [Brandenburg](#) 14
9. [Berlin](#) 14
10. [Sachsen-Anhalt](#) 13
11. [Bremen.cs](#) 12
12. [Sachsen](#) 10
13. [Thueringen](#) 4
14. [Mecklenburg Vorpomme..](#) 4
15. [Saarland](#) 3
16. [Bayern.cs](#) 0

Clanbase Nationscup

Counterstrike:

Das Finale im 5ten Nationscup wird zwischen Frankreich und Finnland ausgetragen. Auf der ersten Map de_nuke als CT konnte Frankreich eigentlich schon den Sieg klar machen und gewann diese Runde mit 10-2, somit musste Dänemark die restliche Zeit einem hohen Rückstand hinterherrennen. Die zweite Runde ging mit 7:5 an Dänemark, der Halbzeitstand betrug 15:9. Als zweite Map wurde de_train gewählt, in der beide Runden in einem Draw von 6:6 endeten. Wenn die Dänen die erste Runde nicht so haushoch verloren hätten, hätten wir ein geniales Halbfinalspiel gesehen, jedoch war es trotz alledem ein sehr spannendes und ansehnliches Spiel. Die Franzosen treffen im Finalspiel auf Finnland, das die Deutschen souverän mit 25:8 besiegen konnte.

WC3

Die Playoffs stehen vor der Tür. Ab dem 20. Februar werden die Viertelfinalespiele ausgetragen. Und die Halbfinal- bzw. Finalspiele sind für den 21.2. angesetzt.

Gruppe A #1 vs. Gruppe B #2
Brasilien vs. Frankreich

Gruppe D #1 vs. Gruppe C #2
Deutschland vs. Österreich

Gruppe C #1 vs. Gruppe D #2
Finnland vs. Niederlande

Gruppe B #1 vs. Gruppe A #2

Schweden vs. Canada

Der Zweite der NGL-Finals und somit Vize-Meister in Counterstrike wechselt zu in-Action, ein Label von Pro-Gaming. Desweiteren stößt ThrawnjaN zu dem neu gegründeten Team. Weiterhin schloss e2sports seinen deutschen CS-Squad und konzentriert sich jetzt auf den österreichischen Squad.

Line-Up in-action:

`Oo`monsta
`Oo`CHEF-KOCH
`Oo`chief
`Oo`sabotaGe
`Oo`ThrawnjaN

Statement von `Oo`monsta:

Wir freuen uns mit ThrawnjaN einen passenden 5. Spieler gefunden zu haben. Er passt sowohl spielerisch als auch menschlich perfekt ins Team. Mit ihm werden wir die nächsten großen Events in Angriff nehmen. Dabei wiederum wird uns "in-action" so gut wie möglich unterstützen, so dass wir uns voll und ganz auf das Spielen konzentrieren können.

Statement auf pro-gaming.net:

Als Counter-Strike Team dürfen wir das Ex-HFD Squad begrüßen. Monsta und Immersion werden die Geschicke des Teams leiten, wie sie es zuvor auch schon bei HFD taten. Ihre Führungsqualitäten konnten sie neben ihren online-Aktivitäten ebenfalls bereits auf etlichen LANparties beweisen, zuletzt bei den NGL Finals, wo das Team den zweiten Platz hinter Mousesports erreichte und ein Preisgeld in Höhe von 5.000€ mit nach Hause nahm. Auch im Internet zeigt das Team konstante Leistungen und wird in vielen Ligen und Turnieren als Top-Favorit gehandelt.

Statement von `Oo`Immersion @ in-action.de:

Wir, das Counter-Strike Team von High FiDelity, werden in Zukunft für das neue Projekt "in-Action" die Server unsicher machen. Grund für diesen Wechsel ist primär die Suche nach einer neuen Herausforderung, aber auch die Planungssicherheit für LANparties und andere Events. Diese Entscheidung wurde nicht von einem auf den anderen Tag getroffen, sondern reifte über mehrere Wochen. Das Team wird sich weiterhin auf die EPS, die NGL und die WWCL konzentrieren. Verstärkung erhalten wir durch Jan von e2sports, besser unter dem Nick "ThrawnjaN" bekannt. Mit ihm konnten wir bereits einen sehr guten zweiten Platz auf den NGL-Finals in Berlin erreichen. Wir freuen uns auf eine schöne Zeit bei in-Action, bedanken uns bei HFD für die tolle Zeit und grüßen alle Fans.



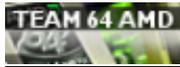
n!faculty startet durch mit neuem BF-Team

Nach langer Ruhepause wartet n!faculty seit Mitte Januar mit einem neuen BF-Clan auf. Geleitet wird das Team von pr0be (ex eXe) und besteht zur Zeit aus folgenden Spielern:

- Ralle (ex eXe) - coleader
- ElsaFreak (ex o³) - coleader
- jArOMe (ex eXe) - Warorga
- JK (ex ins4ne)
- ToeCutter (ex e2sports)
- Sonderfahrt (ex 187)
- skibba (ex Arcor)
- Lopus (ex eXe)
- KrisiS (ex Arcor)
- Strato (ex 187)
- haesler (ex eXe)
- A|ive (ex eXe)
- GamerX (187)
- Inferno

n!Faculty wird in den Ligen GSL (GameStar Liga) und ESL (Electronic Sports League) vertreten sein und konnte in der ESL auch schon seinen ersten Sieg gegen den GAMES WORLD-Clan mit 332:0 verzeichnen.

Quelle: www.faculty.de



Team64AMD sucht BF-Spieler

Auch das Team64AMD möchte ein neues Battlefield-Squad aufbauen. Zur Zeit stecken sie mitten in der Planung und werden nicht nur sehr aktiv auf LANs unterwegs sein, sondern voraussichtlich auch in der ESL spielen. Ausserdem ist man noch am überlegen, auch an der Clanbase oder Ethletics teilzunehmen, doch hierzu konnte man uns noch nichts Genaueres sagen. Wer sich also berufen fühlt, kann gerne seine Bewerbung an massud@team64amd.de (Clanleader) oder michael@team64amd.de (Memberbetreuung) schicken. Ausser den üblichen Angaben von Name, Alter, Herkunft und Clan History solltet ihr noch schreiben, warum ihr zu Team64AMD möchtet und was ihr mit dem Clan erreichen wollt.

URL: www.team64.de



Neue Battlefield-Seite im Aufbau

Sie nennt sich bf-scene.de, befindet sich noch im Pre-Stadium und wird von Spielern namenhafter Clans wie mouz, pod, x23, u.a. verwaltet.

Wir befragten Alex A. von mousesports, wie sich diese Seite von anderen Battlefield-Seiten unterscheidet und warum er sich entschieden hat, dort mitzuarbeiten.

Alex: "Die Seite wurde erst seit kurzem ins Leben gerufen und erhält mein Engagement, weil es einen neuen Versuch darstellt, eine Szeneseite für BF zu etablieren, nachdem der letzte Versuch gescheitert ist und dieses mal meiner Meinung nach die Qualifikation der involvierten Personen um einiges höher ist. Ich möchte nicht mit ansehen, wie erneut eine Szeneseite durch Inkompetenz untergeht. Bf-scene.de hebt sich von allen anderen Newsseiten für BF ab, weil ausschließlich Szenenews behandelt werden, Spielerwechsel, Ligansituationen, Spieltage, Interviews und Eventcoverage. Eine reine Communityseite mit reinen Szenenews. An der richtigen Page wird noch gearbeitet, was sich wohl noch eine Weile ziehen kann. Ich würde nicht vor einem Monat mit einem neuen Gewand rechnen."

Link: www.bf-scene.de

Interview mit CSC von incounterstrike.de



eMAG: Stell dich doch mal bitte vor, für die Leute die dich nicht kennen?

Conrad: Hallo. Also mein Name ist Conrad S. Conrad, ich bin 20 Jahre jung, wohne in Hamburg und stehe kurz vor der hoffentlich erfolgreichen Beendigung des Abiturs. Zu meinen Hauptaufgaben im Internet zählt die Leitung als Webmaster und Chefredakteur von inCS - incounterstrike.de. Des Weiteren bin ich noch im Management vom schwedischen TopclanGameOnline! sowie beim deutschen EPS Kandidaten OrangeGaming.

eMAG: Wie fandest du die NGL-Finals, gab es irgendwas zu bemängeln?

Conrad: Nunja. Ich denke diese NGL Finals im CubixKino waren sicher mit das beste, was wir in Deutschland an Lanevents jemals hatten. Die Mischung aus einem Finalevent mit den dazu gehörigen Attraktionen und einem schier normalen Kinotreff, bei dem es sich mit Freunden bei einem Getränk zu unterhalten lässt, schien perfekt gelungen zu sein. Das einzige was mir ein wenig fehlte war die Vorort-Coverages. Ich denke die CPL Köln mit den dauerhaften Ergebnisdurchsagen und Interviews war in dieser Hinsicht ein wenig besser. Zur Technik bzw. Durchführung mit den Spielern im Kino selbst kann ich leider nicht viel sagen. Der Gedanke war sicher gut, aber leider war es nicht realisierbar, denn die Spieler fühlten sich verständlicherweise sehr gestört im Kino vor 400 Leuten zu spielen. Daher wurde nach den 3 Partien auch alles wieder auf herkömmlicher Weise gehandhabt.

eMAG: Und warst du mit der Location zufrieden?

Conrad: Also das moderne Kino mit einem gewissen Design und auch die Verteilung auf die unterschiedlichen Ebenen war wirklich sehr ansehnlich. Die Idee z.B. von 1 Etage höher quasi auf die Spieler hinab zu schauen war sehr optimal für beide Seiten. So konnten die Zuschauer fast alles sehen, ohne dabei die Spieler zu stören. Und zum Austragungsort an sich, der Alexanderplatz ist mit das Herz von Berlin, muss glaub ich gar nichts gesagt werden. Man konnte alles optimal erreichen und neben den Spielen auch mal ein wenig durch Berlin laufen.

eMAG: Wenn du eine Sache an den NGL-Finals verändern oder hinzufügen könntest, was würdest du machen?

Conrad: Wie ich bereits erwähnte, war eigentlich alles recht gut getroffen. Ich würde nur vor Ort noch ein wenig mehr anbieten wie z.B. ein Funturnier a la Waterjoe Mäddels und einfach mehr Verlosungen etc veranstalten. Das Rundumprogramm fehlte ein wenig.

eMAG: Durch die Location waren die Finals sehr öffentlich, glaubst Du, dass durch solche Events der Ruf der Game-Community verbessert werden kann?

Conrad: Dem muss ich schon zustimmen. Auf den Finals kamen die normalen Kinobesucher mehr oder weniger in Kontakt mit den „Gamern“ und der eine oder andere konnte sicher feststellen, wie normal und freundlich diese sind. Auch die generelle Aufmerksamkeit in den Medien konnten erkennen und auch publizieren, dass der ganze eSports eine gesunde Entwicklung zum

möglicherweise bald professionellen Sport wahrnimmt. Ich persönlich würde mich freuen, dass auch ein ältere und computerfremde Menschen Interesse an solchen Events entwickeln können und somit die Lan an sich immer mehr Normalisiert wird, wie wir es aus Schweden z.B. kennen.

eMAG: Wer hat im Moment die Nase vorn. WWCL oder NGL?

Conrad: Die Frage ist gefährlich und ich möchte da lieber meine Objektivität bewahren. Feststeht, dass beide Veranstalter unterschiedliche Wege gehen – Die WWCL sind eher für das normale Volk und die breite Maße während die NGL sich eher auf einige Topevents und hohe Preisgelder konzentriert – und jeder in seinem Sektor recht erfolgreich ist. Beide bringen auf jeden Fall den eSports in Deutschland voran und leisten gute Arbeit.

eMAG: Das Halbfinale zwischen Deutschland und Finnland endete in einer herben Klatsche für Deutschland! Nachdem Spiel wurden diverse Gründe genannt, woran lag es in deinen Augen?

Conrad: Also ich habe das Spiel ja auch im Kino live mitverfolgen können und war ehrlich gesagt irgendwie sprachlos. Die deutschen hatten nicht den Hauch einer Chance und wirkten in jeder Situation völlig zögerlich und teilweise sogar hilflos. Ich denke einer der Gründe wird sein, dass die Spieler die Stunden oder gar Tage zu vor nur in ihren jeweiligen Clans für die NGL Finals trainiert haben und somit das benötigte Teamplay fehlte. Und wenn man Raals Statement Glauben schenken darf, waren sicherlich diese Verbindungsprobleme ein erhebliches Handicap. Fakt ist einfach, dass man sich noch mal überlegen sollte, ein so wichtiges Spiel nicht doch lieber extern mit mehr Vorbereitung zu spielen.

eMAG: Zur Zeit dominiert Mouz die nationalen Events, glaubst du, dass wird sich in naher Zukunft ändert?

Conrad: Das aktuelle Team von Mousesports scheint wirklich top und sehr gut eingespielt zu seien. Zwar sehe ich immer noch leichte Distanz zu den schwedischen Topclans allen voran SK. Aber es sollte sicher auch nicht das Ziel sein, diese zu überholen, denn deren Arbeitsmethoden grenzen schon an Ausbeutung. In Deutschland gibt es einige Teams, die zu Mousesports aufschließen könnten, wenn sie noch ernster und mehr trainieren würden. HFD ist da ein gutes Beispiel. Allerdings bieten die wenigsten Clans diese Bedingungen wie Mousesports oder die Spieler können es sich einfach nicht leisten, das Spielen als Job zu bezeichnen.

eMAG: HFD + ThrawnjaN sind jetzt zu in-Action gewechselt, warum glaubst du dass Pro-Gaming sich jetzt im Ego-Shooter-Bereich engagiert?

Conrad: Auch wenn pG seit einigen Jahren kein CS Team mehr hat und daher in der CS Scene leicht ins Vergessen geraten ist, ist der Clan bzw die Firma immer noch ein festes und wichtiges Standbein für den deutschen eSports. Den ausschlaggebenden Grund sich jetzt wieder 2 „Ego-Shooter“ Teams anzulegen, weiss ich nicht. Ich schätze einfach, dass sie sich jetzt, wo das Ansehen der Shooter wieder steigt und man sich auch als seriöse Firma nicht mehr für ein CS Team legitimieren muss, wieder mehr in diesem Bereich engagieren wollen.

eMAG: Die Cyber X Games war ja ein Debakel, hat es dich erstaunt dass jetzt sogar ein Event in Berlin geplant ist?

Conrad: Zu den CXG Finals im Las Vegas kann ich mich nicht äußern, da ich nicht mehr weiß, als auch alle andern Leser der eSports Seiten. Ich glaube, dass viele der Beschuldigungen im Moment etwas übertrieben und im Effekt der Enttäuschung gesagt worden.

Ein Event dieser Liga in Berlin würde sicher eine deutsche Organisation bedingen. Und unsere Organisatoren. Admins und Technik sollte keine Probleme mit der Durchführung haben. Ich wünsche mir, dass wir ein solches CXG Qualifikationsturnier im großen Stil hier veranstalten und allen Kritikern ein optimales Event zeigen dürfen.

eMAG: In China ist eSport ein Sport, genauso wie in Russland. In Deutschland kämpfen zwei Verbände um die Vormacht. Dadurch blockieren sie eine Weiterentwicklung. Wie lange glaubst du, dass es in Deutschland dauert, bis eSport die Reputation von einem richtigen Sport hat?

Conrad: Zu nächst sei gesagt, dass Länder wie China aber auch die USA eine andere Beziehung zum Spielen haben. In Deutschland ist ja z.B. auch das professionelle Glückspiel verboten, was sicher in andern Ländern nicht der Fall ist. Dazu kommt, dass wir Deutsche bzw. die Gesellschaft ein wenig konservativer ist, wenn es um moderne, jugendliche Trends geht. Allerdings sehe ich langsam die ersten Schritte der Anerkennung des eSports, auch wenn die Medien und die ältere Generation diesen eSports gar nicht kennen. Bis es nicht mehr heisst, „die Computerfreaks“ sondern es ein Sportler wie ein Fussballprofi ist, wird es sicher noch 10 Jahre dauern. Die 2 deutschen Dachverbände, die sich noch gegenseitig zu bekämpfen scheinen, haben darauf keinen Einfluss.

eMAG: Wie wird sich, in deinen Augen, der eSport und insbesondere Counter-Strike dieses Jahr verändern?

Conrad: Banal gesagt: Die Preisgelder werden steigen und auch die Vermarktung der Spieler bzw. des Clans an sich wird zu nehmen. Aber es ist leider eine Entwicklung zur Klassengesellschaft zu erkennen. Die Profis werden immer berühmter und verdienen mehr Aufmerksamkeit und Geld, während der einfach normale CSler fast kein Einfluss mehr hat und auch nie eine Chance zu bekommen scheint. Ob dieser Trend der richtige ist, mag ich nicht beurteilen. Sicher ist nur, dass die Profis allmählich dahin kommen, wo sie schon immer sein wollten.

eMAG: Was kann man in diesem Jahr von inCounterstrike erwarten?

Conrad: Wir alle kennen die vielen News- und Szeneseiten sowohl national als auch international. Der Konkurrenzkampf wird immer härter - ich möchte hier nur mal kurz einige Personen einer großen deutschen Seite andeutungsweise benennen, die bewusst unsere Seite ignorieren und auch gerne mal Qbans für inCSler verteilen - und auch gewisse Tendenzen zur kompletten Gestaltung in English sind zu erkennen. Wir werden im letztgenannten Bereich nicht ganz nachziehen. Wir sind nun mal eine deutsche Szeneseite und wollen es auch bleiben.

Jedoch werden wir uns demnächst mehr auf nationale Ligen konzentrieren und diese noch umfangreicher mit Berichten und Ergebnissen begleiten. Auch wollen wir wieder mehr auf die semi-profis und „normalen“ Spieler eingehen und nicht nur die Top10 Clans begleiten, wie es in letzter Zeit zu viel passiert ist. Des Weiteren werden wir demnächst ein paar neue und wirklich abwechslungsreiche Serien präsentieren.

Allerdings wird der große Umbruch erst zur Einführung von HL2 & CS2 passieren, zu dem ich mich jetzt jedoch noch nicht äußern möchte.

eMAG: Spielst du eigentlich selber Counter-Strike oder beschränkt es sich auf das berichten über den Sport?

Conrad: Ehrlich gesagt habe ich vor knapp 2 Jahren mit dem aktiven CS-Spielen aufgehört. Sowohl zeitlich als auch von der Freunde her machte es kein Sinn mehr für mich. Und wenn ich jetzt aus Lust mit paar Freunden zusammen einen FW oder auch so genannten Gather zocke, dann merke ich spätestens nach 5min, wie sehr mir die alte Zeit fehlt. Aber die Menschen auf dem Server und auch das ganze in den Ligen wird immer unfreundlicher und unpersönlicher. Einige sind scheinbar so verbissen in dem Spiel, dass sie zwischen Fun und Clanwar nicht mehr unterscheiden können. Dazu kommen einige Änderungen im Spiel durch die neuen Versionen, wobei 1.6 ganz gut gelungen ist.

eMAG: Vielen Dank für das Interview, willst du noch jemanden grüßen?

Conrad: Ich habe zu danken. Grüßen möchte ich natürlich meine so tatkräftigen inCSler sowie alle Members von oG und GoL und jeden, der mich kennt.