

ab 16/18-DVD
- Mod-Special

Überblick Aktuelle Mods

DVD
- Defense of the
Ancients v6.44b
(Warcraft 3: TFT)

Modifikationen, die eine eigene Liga in der Electronic Sports League haben, sind selten. Hier ist eine davon.

Warcraft 3: TFT Defense of the Ancients

Bei Echtzeit-Strategiespielen geht's ja eigentlich darum, möglichst viele Einheiten möglichst geschickt so zu steuern, dass möglichst viel kaputt geht. In **Defense of the Ancients** ist das anders. Da befehlen Sie nur einen Helden, der wie im normalen **Warcraft 3: The Frozen Throne** Fähigkeiten wie Blitzzauber oder Dämonenbeschwörung auf dem Kasten hat. Zusammen mit vier Mitstreitern versuchen Sie, sich mit Ihrem stolzen Recken quer über das Schlachtfeld bis in die Basis der gegnerischen Mannschaft zu kämpfen, um dort den »Ancient«

zu vernichten, eine starke computergesteuerte Einheit. Gleichzeitig müssen Sie Ihren eigenen Ancient vor dem Gegner verteidigen.

Wir sind Helden

In der Mitte des Schlachtfelds tummeln sich »Creeps«: KI-gesteuerte, neutrale Einheiten, die nützliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände fallen lassen und Erfahrungspunkte bringen. Denn natürlich steigt Ihr Held mit der Zeit im Level auf, lernt neue Fähigkeiten und wird so immer mächtiger. Obwohl **Defense of the Ancients** nur eine



Für erledigte gegnerische Helden gibt's Gold – und eine für alle sichtbare Texteinblendung.

einzigste Karte bietet, ist die Mod so beliebt, dass in E-Sport-Kreisen regelmäßig Turniere ausgetragen werden. Und obwohl Sie nur einen Helden steuern, stecken jede Menge Einheiten in **Defense of the Ancients**: Die Mod stellt

Ihnen mittlerweile knapp 90 starke Kämpfer zur Wahl. **FAB**

DEFENSE OF THE ANCIENTS

TYP	Helden-Mod für Warcraft 3: TFT	GRÖSSE	2,4 MB
VERSION	6.44b	Quicklink:	3967
URL	www.dota-allstars.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Diese Mod macht aus Geballer in 3D zweidimensionalen Wahnsinn.

Half-Life 2 Flipside

In den ersten fünf Sekunden von **Flipside** lernen Sie, was »Endlich raus aus der Irrenanstalt!« auf Dänisch heißt. In den nächsten lernen Sie, dass Dänen sehr

krank im Kopf sein müssen – zumindest die Macher dieser Mod. Die haben aus **Half-Life 2** ein zweidimensionales Jump'n'Run gebastelt, wobei gebastelt genau



Hannibal ist aus der **Irrenanstalt** entkommen und muss zu einem Boot flüchten.

das richtige Wort ist: Die Welt von **Flipside** besteht aus ausgeschnittenen Kartons. Eine gelbe Sonne scheint vom Himmel, gleich daneben ein leuchtender Regenbogen, und über die grünen Wiesen hüpelt ein niedliches Häschen.

Ausgeflippt

In diesem putzigen Kindergartenbild steht Hannibal Hildorf, der »Held« von **Flipside**. Er hüpft und springt und freut sich des Lebens – immerhin ist er gerade aus der Irrenanstalt entkommen. Hannibal leidet unter extremen Stimmungsschwankungen, und auf Knopfdruck wird aus dem bunten Lalaland ein düsterer Albtraum: Die ganze zweidimensionale Welt dreht sich um 180 Grad, wir sehen sie nun von hinten. Hier wird das putzige Kaninchen zur grimmigen Krankenschwester, die Hannibal zur Strecke bringen will. Der kann auf der dunklen Seite nicht mehr springen, dafür aber Kopfnüsse aussteilen und so die Schwester aus dem Weg räumen. In **Flip-**



Wechselt Hannibal auf die dunkle Seite, kann er die böse **Krankenschwester** mit einem Kopfstoß umhauen.

side müssen Sie geschickt zwischen den Welten wechseln, etwa auf der bunten Seite über einen Abgrund springen, um dann auf der dunklen Seite eine Felswand hinaufzuklettern. **Flipside** ist ein sehr kurzes, aber bizarres Vergnügen. Wir hoffen, das Mod-Team ist irre genug, Hannibals Abenteuer fortzusetzen. **FAB**

FLIPSIDE

TYP	Jump'n'Run-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	136 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	3965
URL	flipside.thegame.googlepages.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Der Realismus hat in dieser Mod eine äußerst erfreuliche Nebenwirkung: Das Teamspiel funktioniert hervorragend.

Battlefield 2 Project Reality

Als wir Ihnen **Project Reality** vor über einem Jahr zum ersten Mal vorgestellt haben, waren die Änderungen der Realismus-Mod für **Battlefield 2** noch recht überschaubar. Mittlerweile hat **Project Reality** eine feste Community, zahlreiche eigene Karten und ein stark überarbeitetes Regelsystem – viel realistischer kann **Battlefield 2** kaum werden. Was schon in der ersten Spielminute auffällt – die Fadenkreuze fehlen. Wollen Sie etwas treffen, müssen Sie also über Kimme und Korn zielen. Ob Sie tatsächlich jemanden erwisch haben, verrät Ihnen die Mod nicht: Das Abschusslogbuch, das anzeigt, wer wen mit was erledigt hat, wurde entfernt. Das mag mitunter frustrierend sein, etwa wenn Sie immer wieder aus dem Nichts niedergeschossen werden, macht aber insbesondere die Scharfschützen zu den gefürchteten Kämpfern, die sie auf dem echten Schlachtfeld nun mal sind.

Einer für alle

Damit nicht jeder Spieler als Präzisionsschütze am Kartenrand herumliegt, haben sich die Modder ein geniales System ausgedacht: **Project Reality** unterscheidet zwischen normalen und limitierten

Soldatenklassen. Zu Beginn der Runde suchen wir uns eine der Standardklassen aus, die weitestgehend denen aus **Battlefield 2** entsprechen. Jedoch tragen alle ein Sturmgewehr oder eine Schrotflinte: Scharfschützenwaffen oder MGs fehlen. Nur wer einem Squad beiträgt, darf noch weitere Klassen auswählen, etwa den Präzisionsschützen. Der Clou: Wie viele es davon im Team gibt, hängt von der Spielerzahl auf dem Server ab. Erst ab acht Mann im Team kann es einen Scharfschützen geben, bei 16 zwei und so weiter. Wer sich zuerst für die Klasse bewirbt, bekommt den Job. Nach zwei virtuellen Toden wird die Rolle allerdings wieder freigegeben, nun darf ein anderer Spieler ran. Die Panzerkommandanten- und die Pilotenklasse sind zwar nicht limitiert, aber nur schwach bewaffnet und deshalb weniger reizvoll – nerviges Fahrzeug-Camping gibt's in **Project Reality** daher nicht. Feindliche Vehikel sind außerdem für alle abgeschlossen.

Alle für einen

Weil sich **Project Reality** auf Fußsoldaten konzentriert, werden Sanitäter noch wichtiger als zuvor. Die beleben gefallene Kameraden



Auf acht Spieler pro Team kommt in Project Reality nur ein Scharfschütze. Der hier hat eine neue M14.

wieder, müssen sie anschließend aber noch per Erste-Hilfe-Paket auf maximale Energie bringen. Sie haben es erraten: Ein Gesundheitsbalken fehlt dabei. Wie gut oder schlecht es Ihnen geht, merken Sie trotzdem schnell: Bei 40 Prozent Ihrer Lebenskraft beginnt die Sicht zu verschwimmen, Ihr Kämpfer atmet schwer. Außerdem fängt der Soldat nun zu bluten an, sein Zustand verschlechtert sich rapide. Die meisten Infanteristen haben Verbandsmaterial dabei, um Blutungen zu stoppen, vollständig fit macht Sie aber nur ein Sanitäter oder eine Versorgungskiste des Commanders. Der Oberbefehlshaber kann außerdem Tickets des Teams gegen Bunkeranlagen, Flak-Geschütze und ähnliche Installationen eintauschen. UAV und Radarscan gibt's allerdings nicht, und Artillerie darf der Commander nur noch dorthin schießen lassen, wo ein Squadführer den Einsatz erbitten hat.

Keiner alleine

Squadführer sind in **Project Reality** sehr wichtig. Haben Sie mindestens drei Mann unter Ihrem Befehl, können Sie die Offiziersklasse anfordern. Dann errichten Sie (mit 75 Meter Mindestabstand zu einer Flagge) Sammelpunkte, die für die Squadmitglieder als Einstieg dienen und außerdem einen begrenzten Munitionsvorrat enthalten. Um eine Flagge zu erobern, brauchen Sie in **Project Reality** mindestens zwei Mann. Deshalb rennen hier die meisten Spieler brav



Piloten sind außerhalb ihrer Flugzeuge äußerst verwundbar.

in Squadstärke herum, insbesondere, weil Sie die Flaggen nacheinander einnehmen müssen. Die Gefechte konzentrieren sich daher auf maximal zwei Brennpunkte – das sorgt für packende Schlachten. Dabei geht schon mal was kaputt: **Project Reality** bietet zerstörbares Terrain, zumindest in begrenztem Maße. Mauern stürzen ein, Holzzäune fallen um. Das wird die Zivilbevölkerung nicht freuen. Ach ja, die spielen Sie in **Project Reality** auch. Arabische Bürger dürfen zwar nur Steine schmeißen und ihre kämpfenden Landsleute mit Werkzeug, Verbandskasten und Kletterseilen unterstützen, können aber von Soldaten nicht erschossen werden. Wer sich allerdings von einem GI mit dem Messer... nun ja... verhaften lässt, wandert trotzdem in die Wiedereinstiegs-Warteschleife. **FAB**



Zerstörbares Terrain: Nach schweren Gefechten klaffen in Mauern und Zäunen große Löcher.

PROJECT REALITY

TYP	Realismus-Mod für Battlefield 2	GRÖSSE	1,6 GB
VERSION	0.6	Quicklink:	c45
URL	www.realitymod.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			