

# EXTRALEBEN MODS



## HALF-LIFE 2 THE FIONA PROJECT

Sobald ein Foto, ein Film oder ein Comic schwarz-weiß sind, sind wir versucht, sie für künstlerisch wertvoller zu halten. Dabei ist schwarz-weiß oft einfach nur billiger. Bei Mods kann man aber nicht über den Preis sinnieren, immerhin sind die ohnehin umsonst. Also muss **The Fiona Project** wohl künstlerisch wertvoll sein – die Mod für **Half-Life 2** ist fast ausschließlich in Schwarz und Weiß gehalten. Das könnte natürlich ein Sinnbild für das Szenario des Spiels sein, denn hier kämpfen zwei gute westliche Agenten gegen böse Russen. Das Schwarz-Weiße könnte auch die Helden der Mod repräsentieren, den Amerikaner Damian und sein weibliches, britisches Pendant Kat, die sich mit Maschinenpistole und Schrotflinte den Weg freiballern. Dabei müssen sie immer wieder zusammenarbeiten, etwa gleichzeitig Schalter betätigen oder mit dem richtigen Timing Fallen entschärfen. **The Fiona Project** läuft daher nur mit einem menschlichen Mitspieler, entweder per LAN oder Internet. Abgesehen davon sieht schwarz-weiß nunmal ziemlich cool aus, insbesondere, da die Spielpersonen und vereinzelte Objekte ausnahmsweise doch farblich gestaltet sind und so besonders hervorstechen. Gut, letztlich könnte das Design von **The Fiona Project** natürlich auch einfach daran liegen, dass Bunt schwerer zu programmieren ist als Schwarz. Wer weiß?

### THE FIONA PROJECT

Koop-Mod für Half-Life 2

<http://thefionaproject.com>

QUICKLINK: 3743

VERSION 1.0

GRÖSSE 263 MByte

## FREESPACE 2 BEYOND THE RED LINE



Wir schützen ein Minenschiff vor Asteroiden.

Ach je: Den ersten Patzer gleich in der Überschrift! **Beyond the Red Line** läuft nämlich ohne **Freespace 2**. Der Fauxpas ist leicht zu erklären: **Beyond the Red Line** ist tatsächlich eine Mod für **Freespace 2**, **Freespace 2** ist jedoch seit 2002 »Open Source«, der Programmcode kann also von jedem verändert werden. Somit ist im Download von **Beyond the Red Line** alles enthalten, was Sie zum Spielen brauchen. Die Mod basiert auf der neu aufgelegten US-Fernsehserie **Battlestar Galactica**. Hier kämpfen Sie an Bord wendiger Raumgleiter gegen die Schiffe der bösen Zylonen, einer Roboterrasse, die die letzten Überlebenden der Menschheit durchs All jagt. In der Demo zur Mod erlernen Sie die Grundlagen des Raumkampfes, müssen zylonische Jäger vernichten und Eskortendienst schieben. Das Mutterschiff, die **Galactica**, bekommen Sie bislang nicht zu sehen.

### BEYOND THE RED LINE

Galactica-Mod für Freespace 2

[www.game-warden.com/bsg](http://www.game-warden.com/bsg)

QUICKLINK: 3744

VERSION Demo

GRÖSSE 379 MByte

## HALF-LIFE 2 DIGITAL PAINTBALL



Wo wir hinschießen, gibt's gelbe Flecken.

So hart wie John Rambo, der sich mit Schwarzpulver eine offene Bauchwunde ausbrennt, ist nicht mal John Rambo selbst. Eine Schussverletzung, egal wohin, dürfte jedem Soldaten bis auf Weiteres die Lust aufs Kämpfen austreiben. Von einer Kugel aus einem luftdruckbetriebenen Paintball-Markierer erwischt zu werden, ist auch kein Vergnügen, nach einem Treffer ist daher beim Paintball in der Regel Schluss. Das gilt auch bei **Digital Paintball** für **Half-Life 2**. Hier treten zwei Einzelspieler oder Teams gegeneinander an und ballern sich auf sporttypischen Schlachtfeldern die Bälle um die Ohren. Zu treffen ist dabei gar nicht so leicht: Fadenkreuz oder Kimme und Korn fehlen, die Kugeln fliegen obendrein in ballistischen Flugbahnen – hier schießen Sie also mit Gefühl. Wer markiert wird, hebt friedlich die Arme und verschwindet aus der Arena.

### DIGITAL PAINTBALL

Paintball-Mod für Half-Life 2

[www.digitalpaintball.net](http://www.digitalpaintball.net)

QUICKLINK: 3745

VERSION Alpha

GRÖSSE 86 MByte

## INCOMING



Die **BM-21-Raketenartillerie** feuert Hunderte von Metern weit, sieht aber nicht, ob sie auch trifft.

## BATTLEFIELD 2 DESERT CONFLICT



DVD-XI:  
Desert Conflict  
v0.1a

Es ist schon komisch, wie sich Mods entwickeln können. Da gab es vor einer Weile ein paar Hobby-Entwickler, die sich Trauma Studios nannten und aus **Battlefield 1942** einen Shooter im zeitgenössischen Gewand machten, mit Amerikanern und Arabern. Den nannten sie **Desert Combat**. Das gefiel Digital Illusions (DICE), den Machern von **BF 1942**, und so kauften sie die Trauma Studios und ließen sie einen Shooter im zeitgenössischen Gewand machen, mit Amerikanern und Arabern. Den nannten sie **Battlefield 2**. Anschließend schmiss DICE die Trauma-Jungs wieder raus, die sich daraufhin in Kaos Studios umtaufen und seitdem für THQ an **Frontlines: Fuel of War** arbeiten. Aber ein paar der alten **Desert Combat**-Schrauber sind noch da draußen, und die bauen gerade **Desert Conflict** für **Battlefield 2**.

**Desert Conflict** vereint nach Ansicht vieler **Battlefield**-Veteranen das Beste aus **BF 1942**, **BF 2** und **Desert Combat**. Obwohl es die bewährte Squad-Einteilung aus **BF 2** samt ihrer Befehlsmenüs auch in **Desert Conflict** gibt, fehlt hier der Commander. Artilleriegeschütze wie etwa Scud-Raketenwerfer stehen stattdessen wie im **Ur-Battlefield** als spielergesteuerte Fahrzeuge herum. Sie können über unglaublich große Distanzen schießen, sind aber auf die Informationen der Frontsoldaten angewiesen. Die haben Ferngläser dabei, mit denen sie Aufnahmen vom Schlachtfeld machen können. Die Aufklärungsbilder werden an die Artilleriekommandanten gesandt, so dass die sich auf das Ziel einschließen können. Alle Waffen und Fahrzeuge wurden ebenfalls aufgeböhrt: Panzer fahren nun schneller, Flugzeuge und Hubschrauber verfügen über bessere Zielsysteme, Raketenwerfer der Infanterie haben mehr Durchschlagskraft. Das verleiht **Desert Conflict** eine realistischere Atmosphäre. Auf den vielen Karten, die teils aus **BF 2**, teils aus **Desert Combat** stammen und teils neu erstellt wurden, warten außerdem zusätzliche Spielmodi wie Capture the Flag oder Domination. **FAB**

### DESERT CONFLICT

Irak-Mod für Battlefield 2

[www.desert-conflict.org](http://www.desert-conflict.org)

VERSION 0.1a

**QUICKLINK:** 3746

GRÖSSE 676 MByte



Der Amerikaner (rechts) hat unsere **Flagge** geklaut!

### FIRST STRIKE

Warum sollte man ein Kampffahrzeug entwerfen, das auf zwei Beinen geht? Völliger Schwachsinn! Das klappt ja selbst bei den Menschen nicht immer, und die haben den aufrechten Gang immerhin erfunden. Den AT-Sts (All Terrain Scout Transports) aus dem **Krieg der Sterne**-Universum verleiht man ihre komische Bauweise noch, bei den Walkern aus **Battlefield 2142** wird's schon enger. **First Strike** macht uns die Sache einfacher und verwandelt die Walker aus **BF 2142** in AT-Sts, EU-Soldaten in Sturmtruppen und PAC-Kämpfer in Rebellen. Das Ganze erinnert dann stark an **Star Wars Battlefront**, dürfte sich auf Basis von **BF 2142** aber wesentlich flüssiger spielen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3747



Schauen Sie mal, wie traurig er guckt, der **AT-ST**.

### BATTLEFIELD 40K

GameStar-Stammler dürfen sich an **Battlefield 40k** erinnern – wir haben die Mod bereits vor einiger Zeit vorgestellt, damals allerdings noch reichlich unfertig und für **Battlefield 1942**. Nach der Veröffentlichung von **Battlefield 2** haben die Modder auf die neue Grafik-Engine umgesattelt. Mittlerweile unternimmt das Team regelmäßige Alphas der Prototypen, mit ein bisschen Glück werden die Jungs also demnächst etwas Spielbares ans Licht bringen. **Battlefield 40k** will sechs Rassen aus dem **Warhammer 40.000**-Universum umsetzen. Den Anfang sollen Imperiale Garde und Tau machen, später werden dann Space Marines, Eldar, Orks und Chaos Space Marines folgen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3748



Der wohl bekannteste Warhammer-Panzer: der **Leman Russ**.

### MARIO KART SOURCE

Der Klempner Mario hüpfert seit Jahren in Nintendos Konsolen herum, auf dem PC hat er bislang nicht allzu viel zu melden. Das soll sich mit **Mario Kart Source** für **Half-Life 2** ändern. Hier fahren Sie wie in den Vorlagen von Gamecube oder Nintendo DS mit Marios Freunden Peach, Toad oder natürlich Luigi um die Wette, beschließen sich mit Schildkrötenpanzern, legen Bananen aus oder sammeln Luftballons. Das simple Konzept ist auf den Konsolen ungeheuer populär, weil es vor allem mit mehreren Mitspielern schnellen Spaß verspricht. **Mario Kart Source** wird entsprechend zunächst als Multiplayer-Gerangel entworfen, später soll aber auch eine Solokampagne folgen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3749