

Überblick Aktuelle Mods

Skandal: Zombies und Monsterhunde fallen über Wohnsiedlung her!

Unreal Tournament 2004 Wilshire Heights

DVD
- Wilshire Heights
v1.1 (UT 2004)

Wilshire Heights. Das klingt nach einer gemütlichen Wohnsiedlung oder Kleinstadt, mit netten Familien, wohlzogenen Haustieren und Grillfesten am Wochenende. **Wilshire Heights** ist zwar so bunt wie Evergreen Terrace (die Straße der Simpsons), aber auch so zombieinfiziert wie Raccoon City, die Stadt aus **Resident Evil**. Deshalb ballern Sie sich hier durch Horden untoter Gestalten, und wer unbedingt sein Grillfest will, der benutzt eben den Flammenwerfer.

Post: Apokalyptisch

Der Spielinhalt von **Wilshire Heights** klingt zunächst nicht all-

zu familienfreundlich. Das Besondere der Mod ist aber, dass Sie **Wilshire Heights** trotz der **UT 2004**-Basis wie einen klassischen 2D-Shooter spielen. Sie blicken also von oben auf Ihren Helden, lenken ihn mit den Pfeiltasten und schießen mit der Leertaste. Darüber hinaus ist **Wilshire Heights** so bunt und kleinteilig, dass Sie Zombies und anderes Monsterpack gar nicht wirklich als solches erkennen können. Ziel des Spiels ist es, möglichst lang zu überleben und dabei möglichst viele Punkte zu erzielen. Dazu können Sie Zivilisten retten und auf diese Weise Boni einheimsen. Sechs Waffen bietet die Mod, von der



Lassen Sie sich nicht vom Interface täuschen: Das Spiel hat keinen **Koop-Modus**.

Strahlenkanone über die Railgun bis zum PET-Flaschenwerfer. Den

Zombiezeiten Wert auf einen ungestörten Briefverkehr. **FAB**

bekommen Sie aber erst, wenn Sie alle Briefe der Nachbarschaft einsammeln und zum Postkasten bringen. Die Bürger von **Wilshire Heights** legen eben auch in

WILSHIRE HEIGHTS

TYP	2D-Mod für UT 2004	GRÖSSE	183 MB
VERSION	1.1	Quicklink:	4461
URL	(keine eigene Homepage)		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Skandal: Story von Half-Life 2 plötzlich von vorn bis hinten voller Löcher!

Half-Life 2 Reality Decay

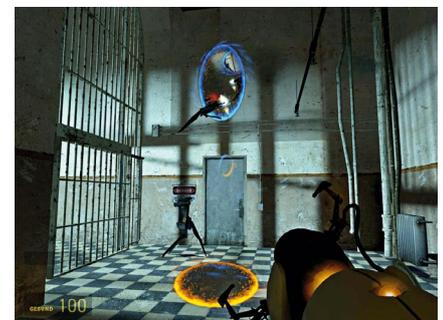
In **Portal** gibt's keine Waffen, in **Half-Life 2** keine Portale. Was kann man da machen? Genau: Eine Mod, in der man die Portalkanone auch im Singleplayer-Modus

von **Half-Life 2** einsetzen kann. Eigentlich bräuchten Sie dazu gar keine Mod. Wenn Sie dem **Quicklink: 4266** folgen, finden Sie eine Anleitung, wie man die Dateien

von **Portal** und **Half-Life 2** so vermischt, dass Gordon Freeman fortan auch Löcher in die Wirklichkeit schießen kann. Bei so einer Operation kann allerdings auch einiges schiefgehen, also warum etwas selbst machen, wenn einem ein Modder schon die Arbeit abgenommen hat? Sonst schießt man nachher Löcher in die Festplatte statt in die Wirklichkeit.

Löcher ohne Ende

Nun gut, ein bisschen Kopierarbeit müssen Sie doch noch selbst verrichten, und zwar alle Karten von **Half-Life 2** ins Verzeichnis von **Reality Decay** spiegeln. Anschließend starten Sie die Mod, beginnen ein neues Spiel, hören sich noch mal an, was der G-Man zu sagen hat, drücken anschließend die **ESC**-Taste, und zack: die Portalkanone kommt nach City 17! Und Sie kommen nun an Orte, wo das Spiel Sie gar nicht erwartet hätte. Am lustigsten ist es natürlich, Gegner mit der Portaltechnik von hinten anzugreifen.



In **Portal** gelernt, jetzt auch in **Half-Life 2** möglich: Wir bewegen **Selbstschussanlagen** mit Selbstschussanlagen. **FAB**

Die Mod hat allerdings ihre Grenzen: Für die KI sind die Tore nicht da. Die Combine können also weder hindurchschießen noch -fallen. Ein Bug in der aktuellen Version von **Reality Decay** verhindert außerdem, dass Sie **Half-Life 2** zu Ende spielen können. Aber das macht ja nichts: Der Schluss ist ohnehin enttäuschend. **FAB**

REALITY DECAY

TYP	Portal-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	74 MB
VERSION	Beta 1	Quicklink:	4463
URL	www.realitydecay.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



Mit den **Portalen** mogeln wir uns einfach an einem verschlossenen Tor vorbei.

Skandal: Jetzt sogar schon Atombomben im Mehrspieler-Shooter! Mehrere Südsee-Atolle total verstrahlt!

Battlefield 2 Nations at War

Heutzutage will scheinbar jeder Programmierer Nuklearwaffen in seinem Spiel haben. In Ego-Shootern wie **Call of Duty 4** sind sie gern mal die ultimative Bedrohung, in Strategiespielen wie **Supreme Commander**, **C&C Generäle** oder **World in Conflict** dürfen wir regelmäßig selbst welche abschießen, als Multiplayer-Shooter-Waffe gibt's die Dinger bislang schon bei **Unreal Tournament 3** und bei **Crysis**. Doch nun rüstet **Battlefield 2** nach: mit der Mod **Nations at War**. Darin können Sie ein U-Boot steuern, das neben zielsuchenden Torpedos auch

Atomraketen abfeuert. Die steuern Sie ähnlich wie die Lenktraketen der Kampfhubschrauber aus dem Basisspiel über große Strecken und rammen sie dort in den Boden, wo am meisten Gegner herumlungern – die anschließende Atomexplosion hat den größten Wirkungsbereich, den es je in einer **Battlefield 2**-Mod gab, und sieht auch noch schick aus. Bei unserem Test hat das ein- oder zweimal gut funktioniert, danach gingen die Bomben gleich auf der Abschussrampe hoch. Seitdem mögen wir die Nuklearwaffen nicht mehr. Aber Schwamm drüber, die



Auf die **Motorräder** passen zwei Spieler. Der Sozius kann sogar nach hinten schießen.



Dieser **Rettungshubschrauber** heilt verbündete Soldaten in seinem Umfeld.



Das mit Nuklearwaffen bestückte **U-Boot** taucht nach einer Weile am Rand einer der 18 Karten auf.

kommen ohnehin nur auf einer von 18 Karten vor, und **Nations at War** hat noch viel mehr zu bieten.

Geklaute Waffen

Bei **Battlefield 2**-Mods beliebt: Elemente der kostenpflichtigen Addons ins Basisspiel einbauen. So gibt's in **Nations at War** die aus **Special Forces** bekannten Wurfanker, Blendgranaten oder Nachtsichtgeräte. Darüber hinaus haben die Macher noch eine Menge weiterer nützlicher Waffen spendiert, so zum Beispiel Stinger-Raketen, mit denen auch Infanteristen eine Chance gegen Luftfahrzeuge haben. Stichwort Luftfahrzeuge: Die stammen in **Nations at War** zum Teil ebenfalls aus den Addons. Die A10 Warthog etwa zerbröselst mit ihrem monströsen Bordgeschütz jeden Panzer, die Little-Bird-Hubschrauber jagen mal als Truppentransporter, mal als Jagdflieger durch die Häuser- und Felsschluchten. Neuestes Waffensystem am Boden: die MLRS-Raketenartillerie. Die feuert sogar über die größten Karten, wobei Sie der Geschossbahn mit der Kamera folgen können. Andernfalls wüssten Sie auch gar nicht, wo Sie eigentlich hinschießen.

Geklaute Autos

Was ist besser als eine Desert Eagle? Zwei Desert Eagles! Deshalb haben die Macher von **Nations at War** solche Doppelpistolen eingebaut, zusammen mit weiteren Knarren, die für **Battlefield 2** recht ungewöhnlich sind.

Uzi-Maschinenpistolen gibt's nun auch im Zweierpack, MEC-Soldaten zünden Dynamitstangen per Handy, und dann ist da noch die Repetier-Schrotflinte, mit der Schwarzenegger in **Terminator 2** hantiert. Ebenso ungewöhnlich: die zivilen Fahrzeuge. Neun unimilitärische Autos stehen auf den Schlachtfeldern herum. Ein Ford Mustang, ein Hot Rod, der schwarze Lieferwagen des A-Teams oder das orange Muscle-Car »General Lee« aus der TV-Serie **Ein Duke kommt selten allein**. Wo das rumfährt, darf natürlich auch ein Polizeiauto nicht fehlen, komplett mit blinkendem Blaulicht.

Geklaute U-Boote

Wir können Ihnen allerdings nicht empfehlen, mit Tatütata durch's Kampfgebiet zu rasen – das zieht Gegner an, sogar die computergesteuerten. Jede der 18 Karten der Mod kommt mit eigener Bot-Unterstützung daher, sodass **Nations at War** auch allein oder im Koop-Modus spielen können. Die KI-Kämpfer sind besonders geschickte Jagdpiloten – das kannten wir aus dem Basisspiel gar nicht. An das Atom-U-Boot wagt sich indes keiner der Bots heran, obwohl der Kahn am Kartenrand herumdümpelt und für beide Teams erreichbar ist. Die werden schon wissen, warum. **FAB**

NATIONS AT WAR

TYP: Waffen-Mod für Battlefield 2
 VERSION: 5.0
 URL: www.nawmod.com GRÖSSE: 1,8 GB
Quicklink: 4466

DESIGN:

UMFANG:

SPASS: