

World in Conflict Mod-Wettbewerb

Lange haben wir nach Deutschlands besten Moddern für World in Conflict gesucht, nun dürfen wir endlich stolz verkünden: **Wir haben einen Sieger!**

gamestar.de
- Näheres zum Wettbewerb
► Quicklink: 4372

Anfang Dezember 2007 haben Massive, die Macher von **World in Conflict**, zusammen mit GameStar, Intel und der ESL zum Wettbewerb **GameOn World in Conflict Mod Contest** aufgerufen. Darin erhält ein Hobby-Entwicklerteam die Chance, gemeinsam mit Massive eine Spitzen-Mod zu produzieren. Im März gab die Jury des Wettbewerbs, bestehend aus Nicklas Öberg (Massive), Fabian Siegmund (GameStar), Holger Kreie (Intel) und Alexander Albrecht (ESL) die drei Teams bekannt, deren Entwürfe in der Endrunde landeten. Die Finalisten waren die Weltkriegs-Mod **Code Ares**, das gewaltlose Hippie-gegen-Industrie-Projekt **Paradise Glossed** und das Piraten-Aben-

teuer **Skulls of Treasure Island**. Mittlerweile stehen die Sieger fest, und das ohne Zutun der Jury: Die Entwickler von **Code Ares** und **Paradise Glossed** strichen beim Anblick der Piraten aus **Skulls of Treasure Island** die Segel.

Es kann nur einen geben

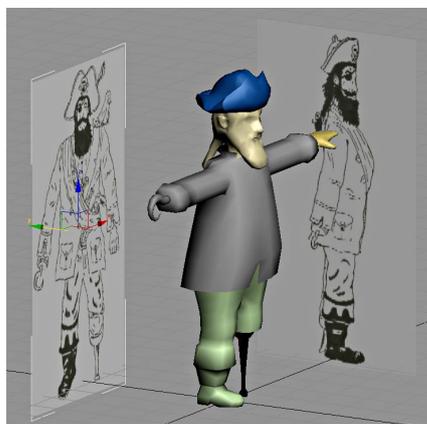
Zugegeben: Es war wohl nicht das Konzept hinter **Skulls of Treasure Island**, das die Konkurrenz verschreckte, sondern eher die bevorstehende Arbeit. Viele Modder unterschätzen, wie viel Zeit und Energie so ein Projekt verschlingt. Das Throwface Mod-Team hinter **Skulls of Treasure Island** arbeitet jedoch seit dem ersten Entwurf diszipliniert an seinem Spiel. Kein Wunder: Die siebenköpfige Mannschaft studiert Game Design an der Media-Design-Hochschule Düsseldorf. Entsprechend detailliert haben die Burschen mittlerweile ihren Entwurf ausgearbeitet. Ort der Handlung von **Skulls of Treasure Island** sind karibische Inseln des 16. Jahrhunderts. Hier treten Piraten gegen die Royal Navy an. Den harten Kern beider Parteien bilden die Kapitäne – jeweils acht pro Team. Zu Beginn eines Matches sucht sich jeder Spieler einen dieser Helden aus. Alle 16 verfügen über ausbaufähige Spezialfähigkeiten wie ver-



Für die Karibikinseln in Skulls of Treasure Island haben die Modder schon tropische **Vegetation** geschaffen.

giftete Klingen oder tödliche Blähungen. Zu deren Unterstützung ordern die Spieler wie in **World in Conflict** Truppen, die dann per Ruderboot von einem vor der Küste liegenden Schiff abgesetzt werden. Ziel der Mod ist es je nach Spielmodus, die Gegenmannschaft von der Insel zu drängen, ihre Basis einzunehmen oder ihr

einen Schatz abzujauchen. Das Throwface-Team wird nun mit der Unterstützung von Massive seine Pläne in die Tat umsetzen. Ende des Jahres finden Sie **Skulls of Treasure Island** dann exklusiv auf Ihrer GameStar-DVD. Bis dahin halten wir Sie natürlich auf dem Laufenden, wie die Entwicklung der Mod vorangeht. **FAB**



Gemalte Skizzen dienen als Vorlage der **Kapitänsmodelle**.

Gewinnen Sie ein Grafik-Tablett von Wacom

Professionelle Grafik-Designer zeichnen am PC nicht per Maus, sondern mit einem Grafik-Tablett. Wie mit Zettel und Stift können Sie damit Bilder malen, digitale Fotos verschönern oder einfach nur schreiben. Wir verlosen ein solches Tablett: das **Bamboo Fun Medium** von Wacom mit einem Wert von rund 170 Euro. Zeichnen Sie uns dazu am Computer einen Piraten und schicken Sie das Bild mit dem Betreff »Ahoi!« an fabian@gamestar.de. Der beste Maler bekommt das Grafik-Tablett.



Interview

mit Tom Fiedler



Tom Fiedler studiert an der Media-Design-Hochschule Düsseldorf Game Design und leitet das Throwface Modding-Team.

GameStar ❖❖❖ **Warum habt ihr beim Mod-Contest mitgemacht?**

❖❖❖ **Tom Fiedler** Als Game-Design-Studenten wollten wir schon früh durch ein realitätsnahes Projekt erste praktische Erfahrungen in der Branche sammeln. Der Wettbewerb kam uns da sehr gelegen.

❖❖❖ **Wie seid ihr auf die Idee mit den Piraten der Karibik gekommen?**

❖❖❖ Wir wollten ein spannendes und doch unverbrauchtes Szenario. Unser Konzept eignet sich außerdem

sehr gut für World in Conflict, weil die Engine einerseits die tropischen Landschaften, andererseits aber auch unsere detaillierten Charaktere sehr gut darstellen kann.

❖❖❖ **Kriegt ihr für die Mod Noten von eurer Hochschule?**

❖❖❖ Nein. Skulls of Treasure Island ist unser eigenes Projekt und hat nichts mit der Schule zu tun. Unsere Dozenten haben uns aber in vielen Dingen unterstützt und beraten.

❖❖❖ **Seid ihr enttäuscht, dass ihr automatisch gewonnen habt, weil die Konkurrenz aufgegeben hat?**

❖❖❖ Das hatte zunächst einen faden Beigeschmack. Aber rückblickend auf die letzten Monate, in denen wir Tage und nicht selten Nächte durchgearbeitet haben, sind wir stolz auf das, was wir bereits geleistet haben. Und sind überzeugt, dass wir uns gegen die Konkurrenz behauptet hätten.