

Überblick Aktuelle Mods

Der Imperator fordert Sie zum Duell heraus. Ist die Macht mit Ihnen?

Jedi Academy Star Wars Movie Duels

DVD
- Mod Special

Lichtsaber? Check. Soundtrack von John Williams? Check. Ein korrumpierter Jedi und sein gescheiterter Lehrer? Check. Der erste Kampf zwischen dem dunklen Lord und seinem früheren Jedi-Meister kann beginnen! In der **Jedi-Academy-Mod Star Wars Movie Duels** müssen Sie sich nun noch entscheiden, ob Sie als Vader dem Imperator dienen oder in der Rolle von Obi-Wan Kenobi gegen den besten Freund antreten. Die Einzelspieler-Modifikation führt Sie durch fünf historische **Krieg der Sterne**-Duelle aus Episode 1 bis 3, von der ersten Begegnung von Qui-Gon Jinn und Darth Maul auf Tatooine bis zum

großen Finale zwischen Anakin und Obi-Wan auf Mustafar.

Lichtsaber raus!

Vor dem Kampf entscheiden Sie sich für einen oder manchmal auch mehrere Lichtsaberschwinger. Auf Geonosis treten so nacheinander erst Obi-Wan, dann Anakin und zuletzt der Jedi-Obermeister Yoda gegen Count Dooku an. Getreu der Filmvorlage werden die Duelle von den typischen »Reden wir über Macht, Schicksal und Verrat«-Dialogen unterbrochen. Die Zwischensequenzen führen die Kämpfer aber auch – wie auf Mustafar – durch die verschiedenen Levelschnitte. Jede



Auf **Mustafar** kommt es in Episode 3 zum Kampf zwischen Anakin und Obi-Wan.

Arena bietet neben den originalgetreuen Konfrontationen eine Bonus-Herausforderung. Im Orbit über Coruscant erheben Sie so als Anakin Skywalker Ihr Schwert gegen den späteren Imperator und schreiben mit etwas Ge-

schick kurzerhand die **Star Wars**-Geschichte um. **CHS**

STAR WARS MOVIE DUELS

TYP	Duell-Mod für Jedi Academy		GRÖSSE	256 MB
VERSION	1.01		Quicklink:	5354
URL	keine eigene Webseite			
DESIGN				
UMFANG				
SPASS				

Portal lässt grüßen: Mit einem magischen Holzstock lösen Sie in dieser Mod physikalische Knocheleinlagen.

Half-Life 2 Ether

Ein abgebrochener Ast ist nichts Besonderes. Er kann Ihnen als improvisierte Angel dienen, oder Sie rösten damit ein paar Marshmallows über dem

Lagerfeuer. Ansonsten ist sein Nutzen schnell erschöpft. Die **Half-Life 2**-Modifikation **Ether** legt Ihnen jedoch einen etwas außergewöhnlicheren Holzstock in



Mit den schwebenden Steinen bauen wir uns eine provisorische **Brücke** über den Teich.

die virtuellen Hände. Ihr biologischer Waffenersatz kann nämlich die Gravitation beeinflussen. So manipulieren Sie Steine, Holzstücke und alles, was sich in der kunterbunten Fantasiewelt von **Ether** sonst noch bewegen lässt. Entwickelt wurde die Mod innerhalb von 15 Wochen von Brown Dyed Hotel, einer schwedischen Studentengruppe, die sich mit physikabhängigen Rätseleinlagen auf die Innovations-Spuren von Valves **Portal** macht.

Völlig losgelöst

Der erste Blick in die Welt von **Ether** verrät: Hier ist alles anders. Die Farben leuchten unnatürlich grell, an den Pflanzen wachsen blau schimmernde, explosive Früchte, und später schwimmt ein gigantischer Wal durch die Luft des einzigen und recht kurzen Levels. Dessen Ende erreichen Sie jedoch nur mit der Hilfe des besagten Holzstocks. Mit dem Öko-Werkzeug heben Sie per Mausklick die Gravitation von Gegen-

ständen auf und machen so selbst massive Felsbrocken federleicht. Die dürfen Sie dann problemlos umher tragen. Am Zielort angekommen, friert ein weiterer Klick das Objekt auf der Stelle ein. Nochmals geklickt, und die Gravitation ist wieder Herr der Lage. So bauen Sie Treppen aus mitten in der Luft gebannten Steinen und aktivieren Mechanismen, indem Sie die irdische Anziehungskraft wiederherstellen. Obwohl die Arbeit an der Mod abgeschlossen ist, haben Brown Dyed Hotel für die Zukunft – abhängig vom Interesse der Spieler – neue Levels und Rätsel versprochen. Dann erfahren wir auch, was es mit den Konzeptzeichnungen von skurrilen Lebewesen und überwucherten Häuschen auf sich hat, die die Macher bereits auf ihrer Webseite veröffentlicht haben. **CHS**

ETHER

TYP	Physik-Puzzle-Mod für Half-Life 2		GRÖSSE	209 MB
VERSION	1.0		Quicklink:	5353
URL	www.browndyedhotel.com			
DESIGN				
UMFANG				
SPASS				

