

Überblick Aktuelle Mods

Diese Mod sieht super aus, ist knüppelhart und ein Traum für Shooter-Profis.

Far Cry The Delta Sector

Der Karibikurlaub ist vorbei. Die Einzel- und Mehrspieler-Mod **The Delta Sector** nutzt zwar das Technikgerüst des fünf Jahre alten Tropen-Shooters **Far Cry**, doch statt goldgelber Sandstrände und himmelblauer Lagunen erwarten Sie osteuropäische Misch-

wälder und eisige Schneestürme. Wer Sie sind und was Sie in diese unwirtliche Gegend verschlägt, verrät die Mod zunächst nicht. Überhaupt bleibt die Geschichte dünn und wird nur durch Texteinblendungen erzählt. So erfahren Sie immerhin, dass Ihre Auftrag-

geber Sie in dem nicht näher benannten Land auf die Suche nach Alien-Technologie schicken. Wie es sich bei einem ordentlichen Ego-Shooter gehört, interessieren sich auch jede Menge zwielichtiger Ex-Soldaten, Söldner und Glücksritter für den außerirdischen High-Tech-Schnickschnack. Die ersten bleihaltigen Streitereien lassen nicht lange auf sich warten. Spätestens jetzt dürfen Sie die kaum vorhandene Story gänzlich vergessen und stattdessen die eigentliche Stärke der Mod genießen: Die nervenzerreißend spannenden Schusswechsel, denn Ihre Gegner sehen Sie zwischen der dichten Vegetation und bei Graupelwetter meist erst dann, wenn Sie fast vor Ihnen stehen.

Kampagne schnell überfordern. Im Mehrspieler-Modus wird's noch kniffliger, denn hier verraten sich Ihre Widersacher nicht durch törichte Kommentare. Profis wird der hohe Anspruch dagegen motivieren, denn neben Soldaten legen Sie sich auch mit Hind-Helikoptern und plasmaverschießenden Aliendrohnen an und geraten im finalen Abschnitt in einem Bergdörfchen zwischen heiß umkämpfte Fronten.

Bei der Grafik leisten die Hobbyentwickler Erstaunliches und kitzeln ungeahnt detaillierte Landschaften und aufwändige Partikeleffekte aus der betagten **Far Cry**-Engine, die den Delta Sector eine Reise wert machen. **CHS**



Nur mit der AK-47 bewaffnet haben wir gegen den **Hind-Helikopter** wenig Chancen.

Frust ist Lust

Einsteiger kann der hohe Schwierigkeitsgrad der drei Levels langen Einzelspieler-

THE DELTA SECTOR

TYP	Einzel- und Mehrspieler-Mod für Far Cry		
VERSION	1.1	GRÖSSE	420 MB
URL	tds.platinumgold.de ▶ Quicklink: 6025		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Die Kampfläufer und Schwebepanzer der zweiten C&C-Episode sind zurück.

C&C 3 Tiberium Essence

Die Dienstjahre von Commander McNeil sind längst Geschichte. Doch während der GDI-Protagonist aus **C&C: Tiberian Sun** inzwischen seine Rente genießt, halten die Mechs, Schwebepanzer und Orcaomber des zweiten Tiberiumkriegs noch immer die Stellung gegen die Bruderschaft von Nod und seit neustem auch gegen die außerirdischen Scrin-Invasoren – zumindest wenn Sie die **C&C 3-Mod Tiberium Essence** installieren.

Nicht nur GDI-Generäle freuen sich dank der Einzel- und Mehrspieler-Modifikation über neue, alte Truppen. Die Hand von Nod entlässt nun unter anderem die Cyborg-Soldaten des Supercomputers Cabal. Plasmaspuckende Banshee-Bomber und die schlagkräftige Cobra-Artillerie runden die neue Feindvielfalt ab. Auf GDI-Seite sorgt der Mammut MKII mit

je zwei Railgun-Kanonen und Raketenwerfern für überlegene Feuerkraft. Zum Ausgleich ist die mobile Festung schneckenlahm und auf Geleitschutz angewiesen.

Umdenken, Kommandant!

Die zusätzlichen Einheiten sehen nicht nur gut aus, sie verändern auch die Spielbalance und verlangen neue Strategien. Ein Verband aus aufgerüsteten Titan-Mechs, Mammut-Panzern und dem Mammut MKII zerlegt zwar jede Feindbasis in Sekundenschnelle. Gegen eine Gruppe Cyborgs haben die schwerfälligen Panzerfahrzeuge jedoch keine Chance, zumal die KI die neuen Waffen sowohl im Skirmish als auch in der Kampagne zahlreich einsetzt. Ist der Alexandria-Auftrag ohne Mod noch in wenigen Minuten gewonnen, steigt der Schwierigkeits-



Die neuen Orcas, Mechs und der **Mammut MK II** überrennen die Nod-Basis blitzschnell.

grad dank **Tiberium Essence** erheblich an. Bei unseren ersten beiden Missionsversuchen wurden wir nach wenigen Spielminuten vom Gegner überrannt.

Während die neuen Soldaten und Fahrzeuge das Spielgeschehen umkrempeln, liefern die Modder auch optische Abwechslung. Raketen ziehen nun einen hübschen Rauchschweif hinter sich her, und die neuen Geschosse der Railgun erinnern an den

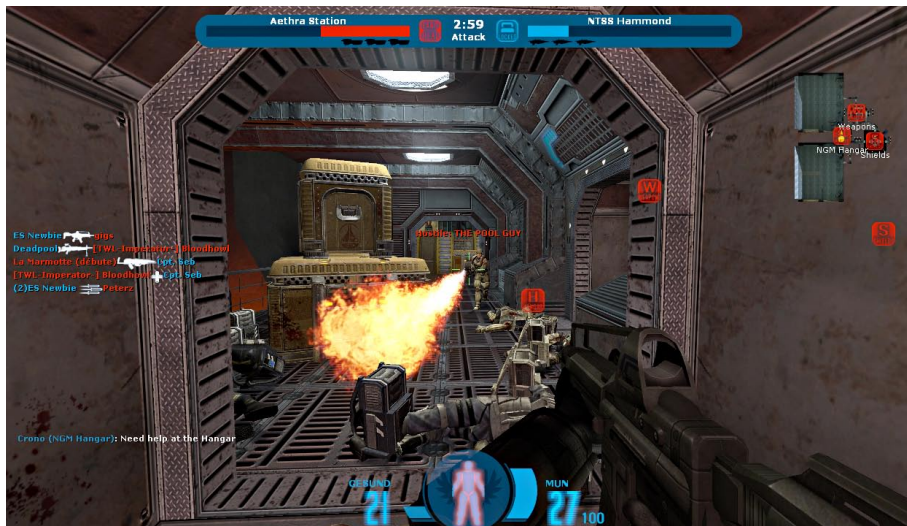
Grafikeffekt aus **C&C: Tiberian Sun**. Außerdem ergänzt **Tiberium Essence** das Spiel um eine Ragdoll-Physik und schleudert die Soldaten damit von Druckwellen getroffen durch die Luft, ähnlich wie im aktuellen Strategie-Titel **Dawn of War 2**. **CHS**

TIBERIUM ESSENCE

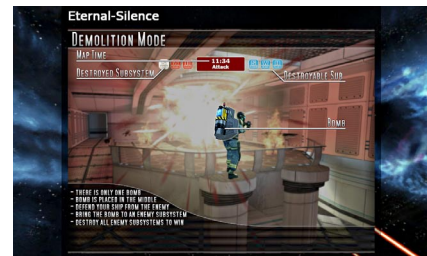
TYP	Einheiten-Mod für C&C 3		
VERSION	1.2	GRÖSSE	17 MB
URL	www.angelmapper.com ▶ Quicklink: 6026		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Wie Krieg der Sterne, nur kostenlos: Diese Mehrspieler-Mod verknüpft Ego-Shooter und Weltraumsimulation zu spektakulären Team-Schlachten.

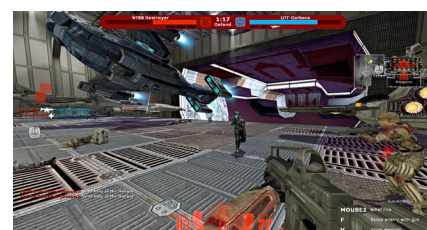
Half-Life 2 Eternal Silence



Als Angreifer müssen wir die drei eingeblendeten **Subsysteme** in der feindlichen Basis einnehmen, bevor das Zeitlimit abläuft.



Die Spielmodi werden immer von **Tutorial-Bildern** erklärt.



Ein feindliches **Dropschiff** entlädt Gegner in unseren Hangar.

Zwei schlechte Nachrichten gleich vorweg: Von der weit ausholenden Hintergrundgeschichte, die die Entwickler von **Eternal Silence** auf ihrer Internetseite erzählen, bleiben in der Mehrspieler-Mod für **Half-Life 2** nur die Namen der verfeindeten Fraktionen übrig. Ob Sie nun als Soldat der United Terran Forces oder auf Seiten der Neo Galactic Militia in den Science-Fiction-Krieg ziehen, spielt grundsätzlich keine Rolle. Und damit wären wir auch gleich beim zweiten und letzten Kritikpunkt, denn bis auf die blitzblank polierten Raumstationen der UTF und die sichtlich heruntergekommenen Kolonien der NGM fehlt es den Parteien an deutlichen und vor allem spielerischen Kontrasten. Doch damit genug der Nörgelei, denn schließlich gehört der einfallsreiche Mix aus Ego-Shooter und Weltraumsimulation zum Besten, was die Modder-Szene je hervorgebracht hat. Kein Wunder also, dass **Eternal Silence** zum Download über die Online-Vertriebsplattform Steam angeboten wird.

Battlefield im Weltall

Das Herzstück der Mod ist der so genannte Hardcore-Modus. Ihre Aufgabe: Im Team mit bis zu 15 weiteren Spielern zerstören oder erobern Sie die feindliche Basis,

je nach Karte ein Trägerschiff oder eine Raumstation. Dazu gilt es, zuvor den computergesteuerten Geleitschutz, bestehend aus drei Korvetten, zu vernichten. Erst danach fällt der Schutzschild zum Feindhangar und der Weg zu den Subsystemen der Basis wird frei.

Das Spielprinzip orientiert sich an den Titeln der **Battlefield**-Serie oder dank der Weltraumkämpfe auch an **Star Wars: Battlefront 2**. Vor den Online-Schlachten wählen Sie zunächst eine von sieben Charakterklassen aus. Während der MG-Spezialist für Sperrfeuer sorgt, kann der Ingenieur Geschütze platzieren und eroberte Stellungen besser sichern.

Weiter geht's zu Fuß in Richtung Hangar, wo Sie sich zwischen fünf Raumfahrzeugen und somit für spezifische Missionsziele auf dem Weg zur Feindbasis entscheiden, denn **Eternal Silence** legt großen Wert auf Teamwork. So halten Abfangjäger den Bombern den Rücken frei, während diese die Großkampfschiffe mit ihren Plasmabomben vernichten. Danach entlädt das schwerfällige Gunship gleich mehrere Soldaten im gegnerischen Hangar und dient fortan auch als mobiler Wiederbelebungsplatz. Zurück in der künstlichen Schwere erobern Sie in erbitterten Stellungskämpfen die drei Subsysteme der



Das blaue Team hat unsere Korvetten zerstört. Jetzt verteidigen wir das **Trägerschiff**.

Feindbastion und legen dadurch nicht nur die Schilde und Waffensysteme Ihres Gegners lahm, sondern entreißen ihm auch die taktisch wichtigen Respawn-Punkte. Doch Vorsicht, das Zeitfenster für den Angriff ist begrenzt!

Vorbildliche Abwechslung

Während der komplexe Hardcore-Modus noch aus den frühesten Versionen von **Eternal Silence** stammt, haben die Hobbyentwickler von Crank Shaft Games ihre Mod inzwischen um drei weitere Spielvarianten erweitert. Im klassischen Capture the Flag stibitzen Sie wie üblich die gegnerische Flagge und jagen dann durch Asteroiden- und Ne-

belfelder zurück zur eigenen Basis. Die Eroberung schickt Sie dagegen in streng linearer Abfolge von einem einzunehmenden Subsystem zum nächsten, während Sie in Demolition zunächst eine Bombe einsammeln und mit dieser dann den gegnerischen Stützpunkt Stück um Stück zerstören. Die Position Ihrer Ziele wird dabei als farbiges Symbol in die Benutzeroberfläche eingeblendet. Die Spielregeln der einzelnen Modi erklärt die Mod übrigens vor jeder Runde per Tutorial-Übersicht – vorbildlicher Service. **CHS**

ETERNAL SILENCE

TYP	Mehrspielermod für Half-Life 2	GRÖSSE	–
VERSION	3.3	Quicklink:	6027
URL	www.eternal-silence.net		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			