

# Bacalao



Ich will hoffen dass euch mein erster Release in 2008 gefallen wird.

Wer Vergleiche ziehen will zwischen meiner Map und FarCry oder Crysis dem soll an dieser Stelle gesagt sein das es sich in Teilbereichen um einen Nachbau der Vietcong Multiplayermap Stream handelt. (Vielleicht kennt der ein oder andere von euch das Spiel noch.)

Dieses Spiel wurde von der tschechischen Spielschmiede Pterodon entwickelt die sich leider mit dem 2ten Teil des Spiels verkalkulierte und deshalb schließen musste. Dieses Spiel hatte die schönsten Atmosphären die ich bis dato in einem Spiel gesehen hatte und teilweise wartete das Spiel mit Funktionen / grafische Spielereien im Multiplayermodus auf die AV bis heute nicht hat umsetzen können.

(Z.B. die freie Zusammenstellung der Playermodells ist nie wieder, in einem Shooter, mit solch einem Spaffaktor umgesetzt worden. Kann doch eigentlich nicht so schwer sein!)

Mit Bacalao möchte ich euch eine Geländemap präsentieren in der, wie ich hoffen will, für jeden etwas dabei ist. Geländemaps sind für mich, seit meinen Releases für COD2, die größte Herausforderung.

Jeder weiß das Geländemaps oftmals als Snipermaps enden wenn sie nicht gut durchdacht sind. Das zu vermeiden betrachte ich im Mappingbereich als Königsdisziplin.

Deswegen ist mir die Wahl zwischen Stadt oder Geländemap bei der ersten Veröffentlichung nicht schwer gefallen :)

//Derzeit entsteht eine weitere Map (auf der Basis des bestehenden Terrains) die eine Stadtmap sein wird. Mit dieser Map müßten dann auch die Häuserkampf Fans (zu denen ich mich auch zähle) auf ihre Kosten kommen. Da ich den Anspruch habe auf dieser Map möglichst viele Gebäude selber zu gestalten bzw. zumindest bestehende zu modden wird die Veröffentlichung dauern.//

Mein besonderer Dank gilt den Mitgliedern des Indefighter Clan und des FJR2 Clans. Das Spielkonzept dieser Map ist zu einem sehr großen Anteil diesen Spielern zu verdanken.

THX



*Hier ein paar Screenshots der Map:*



Wer COD4 Custom Maps kennt der kennt auch das Problem mit den Playermodellen. Bei einer Map die in Arabien oder ähnlichen Gefilden angesiedelt ist spielt das keine Rolle aber was macht man mit einer Dschungelmap? Marines vs. Opfer in Wüstencamouflage nur weil der Server keine Mod laufen hat um die Woodland Playermodelle anzusprechen? Oder besser noch, selber eine Mod erstellen. Das ist doch wohl ein Witz!

Also habe ich notgedrungen die Playermodelle so geskinnt dass sie dschungeltauglich sind :)

Hier ein paar Shots der Opfer Playermodelle:





Die Marines habe ich auf BW Uniformen getrimmt. Ich habe nicht nur die moderne Fleckentarnung verwendet sondern auch die alte BW Woodland Uniform die heute noch bei einigen Spezialeinheiten verwendet wird.

Hier ein paar Shots der Marines Playermodelle:



Thx to Custard for the Basic Skins! I hope you enjoy my modifications.

Ich hoffe durch die Skins die größtmögliche Kompatibilität zu erreichen. Durch die grünen Uniformen auf beiden Seiten ist ausserdem kein Team benachteiligt.

Was oben im Teamscreen steht wird man wohl ignorieren müssen.

Auf der Mütze einiger Opfer Einheiten habe ich das Logo des Indefighter Clans eingearbeitet.

Ausserdem befindet sich auf der Jacke der BW Einheiten das Logo des FJR2 Clans.

Vielen Dank für die ganze Arbeit die ihr euch gemacht habt.

Kontakt:

[www.indefighter.com](http://www.indefighter.com)

[www.fjr2.de](http://www.fjr2.de)

Danke für die ganze Hilfe:

black monkeys, opferlamm clan, cod infobase,

old man with a gun, privat grob, mapicted, vernichter, yoda

greetz to:

bullsgang, ser iceman, mapicted (i am waiting for your release :)), bounty-huntercgn, odin, böhse onkelz, schussfang clan, and all the others.