The Babylon Project

Auf Basis der Freespace 2 Engine hat das Babylon Project Team eine herausragende Total Conversion geschaffen, die vor allem für Fans der Serie, mangels einer offiziellen Spielumsetzung, als leuchtender Punkt im Web erscheint. Doch auch für weniger am Babylon-Universum interessierte Spieler (ich zähle mich hier auch mehr oder weniger hinzu), bietet das Spiel durchaus viel, bedenkt man vor allem den völlig kostenlosen Download, den man sich zudem eventuell sogar ersparen kann, wenn man das Projekt auf dem Cover-Datenträger eines Spielemagazin erspäht hat.
Interessant ist wohl hauptsächlich der Singleplayer-Teil, der durch verschiedene Kampagnen präsentiert wird, die man sich selbst zur Basis-Installation besorgen und installieren muss. Hier werde ich jedoch erstmal nur die größeren und wirklich aufwendigen Kampagnen, vorwiegend natürlich die „Offiziellen“, vorstellen, da diese wohl die meiste Verbreitung finden und somit auch die meisten Probleme auftreten können.
Bevor Sie jedoch zu den jeweiligen Lösungen springen, sollten Sie sich noch einige Tipps durchlesen, die durchaus bei allen Kampagnen hilfreich sein könnten..!

Allgemeine Tipps:

- Überprüfen Sie bitte zunächst, ob Sie auch die aktuellste Version besitzen, denn als Fan-Projekt kann es hier durchaus schneller mal vorkommen, dass in einem Release ein doch größere Fehler verborgen geblieben ist, der beispielsweise eine Mission nicht zum Ende kommen lässt..!
- Nach der Konfiguration der Grafikdetails sollte man sich dann unbedingt der Steuerungskonfiguration annehmen. Lassen Sie sich durch die schiere Menge an Funktionen, die von Freespace 2 geerbt wurde, nicht blenden, denn Sie werden effektiv nur wenige brauchen!
- Diese sollte man dann aber direkt einstellen, denn mangels Traingsmission wird man bei den Kampagnen immer sofort ins Spielgeschehen und damit ins Gefecht gesetzt!
- Dort angekommen kann man aber glücklicherweise per F2-Taste nochmal zu dem Options-Menüs kommen!
- Die, meiner Meinung nach, wichtigsten Tasten, die man dann auch direkt belegen sollte, sind „Auto Target“ (um die automatische Zielerfassung zu aktivieren), „Next closest hostile ship“ (nahester Feind), „Next ship“ (Nächstes Schiff), „Target next subsystem“ (Nächstes Untersystem anvisieren) sowie das „Communications menue“ (zur Kommandierung der Wingmen!)
- Interessant ist auch die Belegung der Option „Chase-View“, mit der man eine Außenperspektive und damit etwas bessere Übersicht und ein „cooleres“ Feeling bekommt…
- Für manche Missionen ist es zudem durchaus sinnvoll die Tasten für seitliches Gleiten (bei Shootern Strafing genannt, hier Up/Left/Right/Down „Thrust“) zu belegen. Vor allem Joystick-Nutzer können diese Funktionen auf den Coolie-Hat legen und somit eine deutlich flexiblere Steuerung ermöglichen…
- Einzelne, bereits bestandene Missionen der aktuellen Kampagne kann man im Menü „Tech Data“ unter „Mission Simulator“ auswählen und erneut spielen

- Weitere Infos und Tipps gibt es auf der Webseite des Projekts.
- Weitere Kampagnen und Missionen werden eventuell noch hier eingefügt, wenn in diese Richtung Interesse besteht. Schreiben Sie mir doch einfach an Kultloesungen@gmx.de

Raider Wars

> Zur Lösung <

Earth-Minbari-War

> Zur Lösung <

Text	A. Neumann (2005)
Screenshots	A. Neumann (2005)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/thebabylonproject?rev=1461658661

Last update: **2016/04/26 08:17**