

NEUE SPIELE AUF ALTEN FUNDAMENTEN

Skyblivion ist nicht das einzige ambitionierte Mod-Projekt. Auf den folgenden Seiten stellen wir einige der spannendsten Modifikationen vor, die Spiele vollkommen umkrempeln. Von Sascha Penzhorn

Die meisten Mods verändern einzelne Elemente in Spielen. Balancing-Feintuning, neue Gegner, Waffen oder Rüstungen oder ein paar aufgehübschte Texturen gibt es für so ziemlich jeden Titel, der Modifikationen zulässt. Doch manchmal sind Mods so umfangreich und bewirken so viele Änderungen, dass sie das Basisspiel komplett verwandeln. Dann spricht man von einer Total Conversion. Hits wie

Counter-Strike: Global Offensive, Killing Floor 2, DotA 2 oder Team Fortress 2 verdanken wir Total Conversion Mods. Im Folgenden stellen wir einige weitere solcher Mods (und zwei Fan-Remakes) vor, die vielleicht nicht ganz so bekannt sind wie die genannten Beispiele. Dennoch sind sie allesamt beeindruckend und werden auch heute noch von ihren Entwicklern unterstützt und gepatcht. Viel Spaß!

FALLOUT: NEW CALIFORNIA

Für Fallout: New Vegas

<https://www.moddb.com/mods/falloutprojectbrazil>

Das ursprünglich unter dem Namen »Project Brazil« angekündigte Fan-Sequel zu Fallout: New Vegas befindet sich seit 2012 in Entwicklung und läuft seit Oktober dieses Jahres in der Public Beta, ist also für jedermann zugänglich. New California erzählt eine komplett neue Story mit professionell vertonten Dialogen und einer eigenen Introsequenz. Es gibt zwei neue Radiosender, von dem einer Musik aus den 40ern bis 70ern spielt, der andere Sender bringt vor allem Nachrichten, die auf aktuelle Ereignisse in der Spielwelt und die Handlungen der Hauptfigur Bezug nehmen. Spieler starten ihre Reise als Bewohner von Vault 18 und erkunden die Region um die San Bernardino Mountains nach den Ereignissen von Fallout 2. New California richtet sich in erster Linie an Spieler, die gerne die klassischen Fallout-Games von Black Isle gespielt haben. Die S.P.E.C.I.A.L.-Attribute der Hauptfigur haben hier größeren Einfluss auf Dialoge und Fähigkeiten. Die Größe der Spielwelt ist vergleichbar mit der von Fallout 3. Es gibt elf unterschiedliche Enden, regelmäßige Updates und sogar eine Support-Crew für Spieler, die technische Probleme mit der Mod oder ihrer Installation haben. Zum Spielen wird eine Installation von Fallout: New Vegas benötigt. Die Mod ist derzeit in englischer und russischer Sprache verfügbar.

Die Grundlage Fallout: New Vegas

Fallout: New Vegas wurde von Obsidian entwickelt und 2010 von Bethesda veröffentlicht. Die Handlung spielt vier Jahre nach Fallout 3; bei New Vegas handelt es sich jedoch um keine direkte Fortsetzung. Das Spiel erschien für PC, PlayStation 3 und Xbox 360 und wurde weltweit schätzungsweise über 12 Millionen Mal verkauft.

Cool, weil ...

Schon der offizielle Release-Trailer zu Fallout: New California ist so hervorragend gemacht, dass man schnell vergisst, dass es sich hier um das Projekt von Fans handelt. Projektleiter Brandon Lee hat seine Total Conversion mit der Hilfe von Freunden beim Film, Fernsehen, Radio und im Theater entwickelt. Und das merkt man besonders bei den Dialogen, die einfach eine ganze Ecke besser eingesprochen und vertont sind als in den meisten Fan-Mods. Besonders langjährige Fallout-Fans, denen die Spielmechanik in Fallout 4 zu flach war, kommen in New California voll auf ihre Kosten. Mit seiner großen Spielwelt, den vielen unterschiedlichen Enden und der recht großzügigen Auswahl an Begleitern gibt es hier für viele Stunden Spielspaß.

Einschätzung

Eine dermaßen umfangreiche und ambitionierte Total Conversion Mod haben wir zuletzt in Skyrim mit Enderal gesehen. Auch nach Erscheinen der Public Beta arbeiten Brandon Lee und sein Team an ihrer Modifikation. Eine Woche nach Beta-Release gab es bereits das erste größere Update. Bis zum Jahresende soll der Beta-Status aufgehoben und eine Version 1.0 veröffentlicht werden. Wir drücken die Daumen, dass das klappt. Das Basisspiel Fallout: New Vegas ist stark in die Jahre gekommen, und in Sachen Stabilität und Performance hakt es in New California entsprechend. Bis zum Ende spielbar ist das Teil aber schon jetzt. Und wenn es doch mal Probleme gibt, hilft das Support-Team auf dem Discord-Server zum Spiel. Kaum zu glauben, dass es sich hierbei um ein Fan-Projekt handelt!



Fallout: New California bringt neuen Singleplayer-Nachschub für alle, die keine Lust auf Online-Abenteuer in Fallout 76 haben.

STAR WARS: MOVIE BATTLES 2

Für Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

<https://www.moviebattles.org>

In dieser Multiplayer-Mod kämpfen zwei Teams zu je 16 Spielern auf über 50 unterschiedlichen Karten um den Sieg. Die Seite der Angreifer muss ein Missionsziel erfüllen und beispielsweise den Traktorstrahler im Todesstern deaktivieren, damit der Millennium Falcon fliehen kann. Die Verteidiger versuchen natürlich, dies mit allen Mitteln zu verhindern. Auf beiden Seiten gibt es je sieben konfigurierbare Klassen wie Sith oder Jedi, aber auch Sturmtruppen, Soldaten, Droideka und so fort. Alle Klassen sind konfigurierbar, vom Spielermodell über Fertigkeiten bis zu den Waffen. Ein oder zwei Blaster? Darf's ein Doppel-Lichtschwert à la Darth Maul sein? Sämtliche Anpassungen und Fertigkeiten sind von Anfang an freigeschaltet und kommen nicht aus irgendwelchen Lootboxen. Ein Gefühl von Stolz und Bewältigung müssen wir uns hier über Kills erarbeiten. Zum Spielen benötigen wir Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy.

Cool, weil ...

Movie Battles 2 ist ein wenig wie Counter-Strike mit Blastern und Lichtschwertern. Die Installation ist kinderleicht und erfolgt über einen komfortablen Launcher. Das Spiel hat ein eigenes Wiki, Tutorial-Videos und eine hilfreiche, aktive Foren-Community. Die Mod ist ein tolles Komplettpaket mit unzähligen Skins, Karten und allem, was man zum Spielen braucht. Bequemer geht's nicht!

Einschätzung

Die allererste spielbare Version von Movie Battles erschien vor 15 Jahren. Das Teil wird auf ewig ein Nischending bleiben, die Spielerfahrung für Neueinsteiger ist verwirrend und erst mal frustrierend. Aber wenn man den Bogen erst mal raus hat, machen die fröhlichen Lichtschwert-Prügeleien echt Laune. Es gibt bis heute regelmäßige Updates, neue Inhalte und Balancing-Anpassungen und sogar saisonale Events wie kürzlich zu Halloween. Das Spiel erfreut sich einer kleinen, aber treuen, aktiven Community.

Die Grundlage Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

2003 erschien das Actionspiel von Raven Software und wurde hierzulande von Activision vertrieben. Eine Xbox-Fassung von Vicarious Visions erschien im selben Jahr. Spieler lassen sich von Luke Skywalker und Kyle Katarn zu Jedi-Rittern ausbilden und sich den Verlockungen der dunklen Seite widersetzen – oder ihnen folgen, wenn sie das böse Ende sehen wollen. Heutzutage gibt es das Spiel für eine Handvoll Euro auf Steam.

Spannend für Singleplayer – Star Wars: Movie Duels (2018)

<https://www.moddb.com/mods/movie-duels>

Wer sich nicht online mit fremden Menschen prügeln will und trotzdem Lust auf packende Lichtschwertkämpfe hat, sollte einen Blick auf diese Modifikation riskieren. Hier werden Duelle aus den Star Wars-Filmen nachgestellt. Wir wählen eine Ära, ein Duell und dann unsere Figur, und schon gibt's richtig was auf die Glocke. Auf Wunsch schreiben wir dabei auch gleich die Geschichte um. Wie wäre es beispielsweise, als Luke Skywalker einfach mal Darth Vader abzumurksen, statt ihn zu verschonen, um dann dem Imperator unsere Treue zu schwören? In Movie Duels geht das und wird mit kleinen vertonten Zwischensequenzen dargestellt. Die sind zwar nicht sonderlich gut animiert, die Idee ist trotzdem toll. Dieser »Remaster« der ursprünglichen Movie-Duels-Mod aus dem Jahr 2009 bringt zudem haufenweise neue Sound- und Grafikeffekte für Lichtschwerter, bessere Animationen und Kampfhaltungen, überarbeitete Charaktermodelle, aufgemotzte Texturen und Dialoge und Musik in höherer Qualität als in der Original-Mod. Derzeit befindet sich das Projekt in der Beta, das nächste größere Update ist für die Weihnachtszeit geplant.



Movie Battles kommt im Paket mit über 50 Karten mit unterschiedlichen Missionszielen für die Angreifer, etwa einen Generator zu deaktivieren.



Jedi gegen Sith – pro Team gibt es je sieben spielbare Klassen mit vielen Konfigurationsmöglichkeiten für Aussehen und Fertigkeiten.



Die Größe spielt vielleicht keine Rolle, die Stückzahl jedoch schon. Movie Duels bringt haufenweise neue Kampfstile ins Spiel.

DAGGERFALL UNITY

Für The Elder Scrolls 2: Daggerfall

<https://www.dfworkshop.net>

Okay, streng genommen ist Daggerfall Unity keine Total Conversion, weil es am Ende ja immer noch Daggerfall bleibt. Allerdings ändert sich das Spielgefühl in diesem Fan-Remaster so gewaltig (zum Besseren!), dass wir es hier dennoch unbedingt erwähnen möchten. Zunächst mal wird die Installation von Daggerfall auf modernen Systemen durch die Portierung zur Unity-Engine deutlich einfacher. Zudem gibt es haufenweise Verbesserungen an der Steuerung und Menüführung, die Dungeon-Karte funktioniert wesentlich besser als im Original, das Inventar- und Ausrüstungssystem ist komfortabler, es werden höhere Auflösungen unterstützt und Bugs aus dem Hauptspiel gefixt, sodass man beispielsweise nicht mehr regelmäßig durch Löcher in der Spielwelt fällt. Außerdem unterstützt die Unity-Version Mods, mit denen das Spiel spektakuläre Tag-/Nachtwechsel, höher aufgelöste Texturen, bessere 3D-Modelle, grafische Effekte wie FXAA und SSAO und realistisches Gras bekommt. Auch Quest-Pakete, eine Gilde für Archäologie und eine Mod für belebtere Außenareale von Dungeons stehen zum Download bereit. Daggerfall Unity benötigt eine Installation von Daggerfall. Die wird inzwischen kostenlos von Bethesda angeboten und findet sich auch in der Download-Sektion auf der Webseite zu Daggerfall Unity.

Cool, weil ...

Daggerfall sieht in Unity nicht nur besser aus als je zuvor, sondern läuft auch ganz einfach runder und stabiler als in seiner Ur-Fassung, die mit unzähligen Bugs verseucht war. Wer den zweiten Teil der Elder-Scrolls-Saga seinerzeit verpasst hat, kann die Hauptstory in der aktuellen Version von Daggerfall Unity bereits durchspielen. Einige Inhalte aus dem Original fehlen noch, für den Nostalgetrip zwischen durch taugt Daggerfall Unity aber allemal. Und mit der Hilfe von Mods sehen vor allem die Dungeons mit hochaufgelösten Texturen und besserer Beleuchtung echt klasse aus, auch wenn man dem Spiel sein fortgeschrittenes Alter natürlich immer noch ansieht.

Die Grundlage The Elder Scrolls 2: Daggerfall

1996 erschien das Rollenspiel von Bethesda Softworks für MS-DOS. Die Spielwelt ist über 160.000 Quadratkilometer groß, enthält über 15.000 erforschbare Städte, Dörfer und Dungeons und mehr als eine Dreiviertelmillion interaktive NPCs – alles computergeneriert. Die meisten dieser Areale bestehen daher aus einer recht begrenzten Anzahl vorgefertigter Versatzstücke, die sich häufig wiederholen. Zu den Besonderheiten des Spiels gehörte das Erstellen eigener Zaubersprüche und Charakterklassen, das Verzaubern von Ausrüstung und die Möglichkeit, eigene Häuser und Schiffe zu kaufen.



Wie im Original ist unser Reittier auch hier nur eine aufgeklebte Bitmap-Grafik. Damals fanden wir das total super.



Schalten wir die optionalen Filtereffekte ab, sieht das Spiel so pixelig aus wie in den 90ern. Nur eben deutlich höher aufgelöst.

Einschätzung

Wirkte Daggerfall Unity vor nicht allzu langer Zeit noch wie eine Technikdemo, hat sich das Spiel in den letzten Monaten rasant weiterentwickelt. Im Laufe des kommenden Jahres sollen alle noch fehlenden Features aus dem Hauptspiel wie Vampirismus oder das Spiel als Werwolf oder Wersau (ja, die gab es damals noch in Elder Scrolls!) fertiggestellt werden. Falls es damit hinhaut, wird Daggerfall Unity die mit Abstand beste Methode, Bethedas Klassiker heutzutage neu zu erleben. Bis dahin werden mit Sicherheit auch noch einige großartige Mods für das Spiel erscheinen.

WARSWORD CONQUEST

Für Mount & Blade: Warband

<https://www.moddb.com/mods/warsword-conquest>

Diese Mod versetzt den Fan-Liebling Mount & Blade: Warband ins Warhammer-Universum. Es gibt 18 spielbare Fraktionen wie Skaven, Nippon, Dunklelfen, Echsenmenschen, Chaos und so weiter. Auf einer komplett neuen Weltkarte kämpft man um die Eroberung von 48 Städten, 109 Burgen und 216 Dörfern. Spieler können reichlich unterschiedliche Waffen und Rüstungen kaufen und magische Ausrüstung erbeuten. Jede Fraktion verfügt über einzigartige Einheiten wie im Tabletop. Zudem gibt es Kämpfe gegen große Monster wie Trolle oder Rattenogers, Seeschlachten, Truppenformationen und Kampfgebote und -taktiken vor einer Schlacht. Jede Fraktion verfügt über einzigartige Söldnereinheiten, es gibt 83 neue Begleiter zum Anheuern und unterschiedliche Reittiere für jede Fraktion. Zum Spielen wird Mount & Blade: Warband benötigt.

Cool, weil ...

Warhammer! Es gibt einfach nicht genug gute Spiele im Warhammer-Universum – da passt uns Warsword Conquest ganz hervorragend! Zwar war das Basisspiel Mount & Blade: Warband noch nie eine Grafikkombi, dennoch sehen die unzähligen Einheiten und Monster aus dem Tabletop einfach großartig aus, wenn sie in den riesigen Belagerungsschlachten zum Leben erwachen. Was hier an Inhalten drinsteckt, ist einfach nur Wahnsinn. Kein Wunder – immerhin wird seit 2011 fleißig an dem Teil gewerkelt!

Einschätzung

Seit dem letzten Release 2016 war es eine Weile still um Warsword Conquest. Inzwischen haben die Entwickler ein großes neues Update mit vielen Balancing-Anpassungen und neuen Features angekündigt. Ursprünglich sollte das bereits im Herbst erscheinen, inzwischen ist Ende 2018 die wahrscheinlichere Prognose. Die Entwickler sammeln im Kommentarbereich auf Moddb.com Feedback und geben regelmäßige Zwischenstandsmeldungen. Trotz Verzögerungen lässt das nächste Update wohl nicht mehr lange auf sich warten. Schön, wenn Mods auch nach sieben Jahren von den ja meist unbezahlten Machern immer noch weiter verbessert werden.

Die Grundlage Mount & Blade: Warband

Mount & Blade vom Entwickler TaleWorlds Entertainment und Publisher Paradox Interactive erschien im Jahr 2008. In diesem Action-RPG ohne Fantasy-Elemente wie Drachen oder Zauberei schließt sich der Spieler wahlweise einer von fünf Fraktionen an oder verdingt sich als Söldner, wird Gesetzloser oder bleibt neutral. Als Sandbox-Spiel bietet Mount & Blade nur minimale Handlung. 2010 erschien die Erweiterung Warband und erweiterte das Spiel um eine zusätzliche Fraktion und Mehrspielermodi sowie ein Politiksystem und die Möglichkeit, eine eigene Fraktion zu gründen.

Auch spannend: The Third Age of Middle Earth

Wer mit Warhammer nichts am Hut hat und sich im vertrauten Mitteleuropa am wohlsten fühlt, sollte diese Total Conversion im Auge behalten. Die Mod verspricht 23 neue Fraktionen mit Hunderten einzigartiger Waffen, Rüstungen und Kleidungsstücken, zahlreiche neue Quests und Gefährten, selbstgemachte Animationen, einen eigenen Soundtrack und neue Soundeffekte. Die Entwickler versprechen authentisches Herr-der-Ringe-Feeling und präsentieren auf ModDb.com bereits einige schicke Assets aus ihrer Mod. Ein Erscheinungsdatum gibt es leider noch nicht, dafür gibt's regelmäßige Updates und sehr aktive Entwickler im Kommentarbereich.



Dieser Teaser-Screenshot von Be'lakor macht Lust auf das kommende Update.



Jede Fraktion verfügt über einzigartige Reittiere.



Chaos passt auch hervorragend auf jedes Deathmetal-Albumcover.

<https://www.moddb.com/mods/the-third-age-of-middle-earth>



Bisher gibt es nur schicke Konzeptkunst und ein paar Assets.

THE DARK MOD

Standalone (ursprünglich für Doom 3)

<http://www.thedarkmod.com>

Fans veröffentlichen bis heute regelmäßig neue Inhalte für The Dark Mod.

Erstmals im Jahr 2009 als Total Conversion für Doom 3 veröffentlicht, gibt es diese Fan-Hommage an Thief: The Dark Project seit 2013 auch als Standalone-Fassung. Im Mai 2018 erschien dann die 64-Bit-Version des Titels. Ähnlich wie in seinem Vorbild müssen Spieler in The Dark Mod Feinde überlisten und Fallen umgehen. Dazu verstecken sie sich im Schatten und verwenden Werkzeuge wie Wasserpfeile, Blitzbomben und Weihwasser. In der direkten Konfrontation mit Gegnern hat man für gewöhnlich sehr schlechte Karten. Das Spiel kommt mit über 100 Missionen aus der Community und einem Editor zum Erstellen eigener Missionen und Kampagnen. The Dark Mod kostet keinen Cent und benötigt weder Doom 3 noch irgendwelche anderen Spiele zur Installation.

Cool, weil ...

Thief-Veteranen, die mit dem Reboot aus dem Jahr 2014 nicht viel anfangen konnten (oder inzwischen ganz einfach Nachschub in diesem Genre spielen wollen), haben mit den unzähligen Missionen von The Dark Mod für etliche Stunden Spaß. Wer selber mal kreativ werden möchte, erstellt sich ganz einfach seine eigenen Missionen. The Dark Mod spielt sich tatsächlich wie Thief: The Dark Project und sieht dabei eine Spur hübscher aus.

Einschätzung

Schon 2013 waren wir von der ersten Standalone-Version von The Dark Mod begeistert. Die neue 64-Bit-Version kommt mit einigen Verbesserungen für Grafik, Benutzeroberfläche und Sound. Ein (erneuter) Blick ins Spiel lohnt sich aber nicht nur der neuen Version wegen. Die kleine, aber treue Community um das Fan-Projekt erstellt auch heute noch immer wieder einige neue Missionen, die es gratis zum Download auf der offiziellen Webseite gibt.

Die Vorlage Thief: The Dark Project

1998 veröffentlichte Publisher Eidos den Stealth-Titel vom Entwickler Looking Glass. Spieler übernahmen die Rolle des Meisterdiebs Garrett, der seine Gegner vor allem mit Grips statt mit roher Gewalt erledigte. Dabei war es wichtig, möglichst im Schatten zu bleiben und in der Nähe von Feinden keine Geräusche zu verursachen, damals einzigartig in Spielen dieser Art. 1999 erschien eine überarbeitete Fassung unter dem Titel Thief Gold. Die Fortsetzung Thief 2: The Metal Age folgte im Jahr 2000. Ein weiterer Nachfolger, Thief: Deadly Shadows vom Entwicklerstudio Ion Storm, erschien im Jahr 2004. Der Reboot folgte 2014 mit Thief, dem bisher letzten Spiel der Reihe.



Die neue 64-Bit-Version des Spiels sorgt etwa für weichere Schatten.



In The Dark Mod bleiben wir bevorzugt im Schatten verborgen. Im direkten Kampf sehen wir alt aus.

X-PIRATEZ

Für OpenXCom

<http://www.openxcom.com/mod/x-piratez>

Diese Total Conversion für den Klassiker X-COM: UFO Defense (UFO: Enemy Unknown in Europa) spielt in einer Welt, in der X-COM gescheitert ist und die Aliens gewonnen haben. Die fiesen Eroberer hatten darauf einige Jahrhunderte Spaß mit der Erde, bevor sie wieder verschwunden sind und einen heruntergekommenen, geplünderten Planeten voller Mutanten zurückgelassen haben. Als Spieler übernimmt man die Kontrolle über eine Gang von mutierten Piraten, die sich mit roher Gewalt alles nehmen, was sie kriegen können, um sich ihren Platz in der blutigen Spielwelt von X-Piratez zu sichern und sich stetig zu verbessern. So kämpft man anfangs mit nicht viel mehr als Stöcken und Steinen, um nach und nach immer mächtigere Ausrüstung zu entdecken und selbst herzustellen, von der Steinschloßpistole bis zur schweren Plasmakanone. Zum Spielen wird OpenXCom benötigt, das wiederum eine Installation von UFO: Enemy Unknown erfordert.

Cool, weil ...

Das brutale Setting von X-Piratez ist einfach genial! Prügeln unsere Piratenbräute ihre Feinde zu Spielbeginn notfalls noch mit bloßen Fäusten zu Brei, erforschen wir im weiteren Spielverlauf immer bessere Technologien, kämpfen uns von der Steinzeit bis ins High-Tech-Zeitalter vor und können es mit immer stärkeren Gegnern aufnehmen. Merkwürdig nur, dass die Piraten allesamt weiblich sind und in einer Welt leben, in der Kleidung grundsätzlich zu knapp oder auch mal gar nicht vorhanden ist. Wem das wie uns zu sexistisch ist, für den gibt es optionale Fan-Mods, mit denen die Fleischbeschau ein Ende hat. Wer auf das klassische X-Com steht, aber mehr Tiefgang und noch komplexeres Gameplay will, der ist hier genau richtig. Für die wichtigsten Fragen gibt es außerdem ein Wiki für X-Piratez.

Einschätzung

Grundsätzlich ist die Total Conversion schon seit 2016 bis zum Ende spielbar. Zum Zeitpunkt dieses Artikels ist der aktuellste Build aber noch keine zwei Wochen alt. Aktuell erscheinen jeden Monat ein bis zwei größere Updates mit Balancing-Anpassungen, neuen Missionen, neuer Ausrüstung, Porträts, Animationen und vielem mehr. Das Spiel wird praktisch pausenlos ausgebaut, erweitert und verbessert.

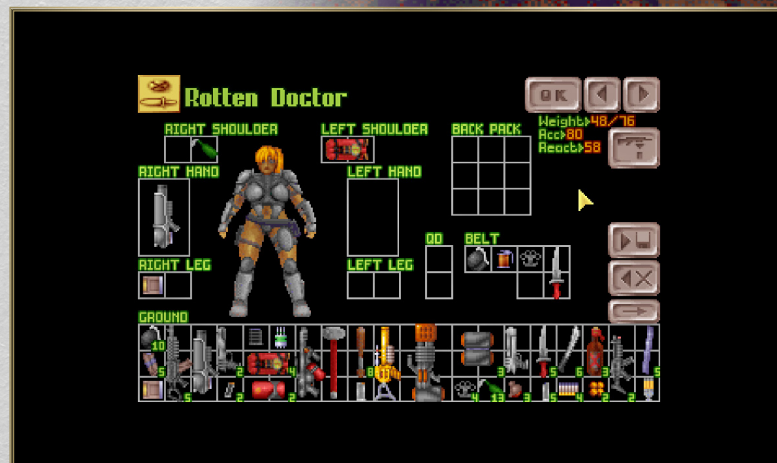
Die Grundlage UFO: Enemy Unknown

Der Urvater der X-Com-Reihe wurde von Mythos und Microprose entwickelt und erschien 1994 für PC und Amiga. 1995 folgte eine Umsetzung für die PlayStation. Heute gibt es das Spiel für kleines Geld auf Steam, wo es sich 96 Prozent positiver User-Wertungen erfreut.



Trotz altbackener Pixelgrafik haben UFO: Enemy Unknown und Mods wie X-Piratez bis heute treue Fans.

Die Piratenmädels sind Ausgestoßene, die ums nackte Überleben und ein besseres Leben kämpfen.



Die mutierten Piraten, die wir in X-Piratez spielen, sind ausnahmslos weiblich und tendenziell eher freizügig bekleidet.

BATTLE FOR MIDDLE EARTH: REFORGED

Für HdR: Die Schlacht um Mittelerde

<https://www.bfmereforced.org>

Ja, auch hier handelt es sich eigentlich um keine Total Conversion – Schande über uns und vier Container Asche auf unsere Häupter! Trotzdem wollen wir Battle for Middle Earth: Reforged nicht unerwähnt lassen. Dieses Fan-Remake bringt die Schlacht um Mittelerde in die Unreal Engine 4. Der Fokus liegt dabei in erster Linie auf dem Mehrspielermodus, der im Original von Lags und Verbindungsproblemen geplagt war. Reforged ist wesentlich besser für Multiplayer optimiert. Zudem verspricht das Projekt zerstörbare Umgebungen, eine realistische Physiksimulation, höhere Bildraten (das Original lief mit 30 Bildern pro Sekunde), Unterstützung für Auflösungen bis 4K und rundum bessere Grafik. Das Projekt ist noch im Entwicklungsstadium, hat kein Erscheinungsdatum und soll kostenlos veröffentlicht werden.

Cool, weil ...

Der Teaser auf der offiziellen Webseite ist absolut umwerfend. Was die Entwickler bisher auf die Beine gestellt haben, sieht großartig aus und macht Lust auf mehr. Vor allem handelt es sich hierbei endlich mal um ein tatsächliches Remake in Unreal Engine 4 und nicht einfach nur irgendeinen Level oder irgendeine Landschaft aus einem beliebten Vorbild. Solche Tech-Demos sind ja schön und gut, aber wir hätten gerne mal ein Fan-Projekt, aus dem am Ende wirklich ein komplettes Spiel wird. Wenn das Ergebnis Schlacht um Mittelerde mit besserem Multiplayer-Modus wird, freuen wir uns umso mehr.

Einschätzung

Aller Euphorie zum Trotz haben wir keine großen Hoffnungen für einen Release. Nicht etwa, weil wir Zweifel an den Fähigkeiten und dem Ehrgeiz des kleinen Entwicklerteams hinter dem Projekt hätten. Aber die Lizenz für Die Schlacht um Mittelerde gehört EA und das Spiel an sich basiert auf den Filmen, an denen Warner Bros. die Rechte hat. Damit ist dieses Fan-Projekt gleich doppelt gelutscht. Zwar ist das Spiel klar als Fan-Projekt gekennzeichnet und kostet keinen Cent. Zudem wird es EA wohl keine Käufer mehr für ein Spiel abspenstig machen, das demnächst seinen 14. Geburtstag feiert. Trotzdem wären wir sehr überrascht, wenn hier niemand diesem Remake einen Riegel vorschiebt. Anwälte verderben den Spaß an allem.

Die Vorlage Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

Das Echtzeitstrategiespiel erschien 2004 für den PC und wurde von EA Los Angeles entwickelt. Es basiert auf der Filmtrilogie von Peter Jackson und verwendet im englischen Original einige der Schauspieler aus den Filmen als Sprecher. Das Spiel kassierte überwiegend positive Wertungen (GameStar: 86 Punkte) und erhielt im Jahr 2006 mit Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 eine Fortsetzung.



Die Schlacht um Mittelerde sah noch nie so gut aus wie jetzt in der Unreal Engine 4.



Battle for Middle Earth: Reforged soll vor allem ein Multiplayer-Spiel werden.



Wir bezweifeln, dass das coole Fan-Projekt jemals seine Veröffentlichung erleben wird. Dem dürften Lizenzprobleme im Weg stehen.



TOTAL CHAOS

Für GZDoom

<https://www.moddb.com/mods/total-chaos>

Willkommen auf Fort Oasis! Im verlassenen Betonschungel auf dieser entlegenen Insel wurde einst fleißig Kohle abgebaut, doch dann verschwanden die Minenarbeiter spurlos. Das könnte natürlich daran liegen, dass Fort Oasis inzwischen nur so vor blutrünstigen Monstern und höllischen Kreaturen wimmelt. In sechs Story-Kapiteln kämpfen Spieler ums nackte Überleben und verteidigen sich vor allem mit Spitzhacken, improvisierten Messern und ähnlichen Nahkampfwaffen, die sie selbst herstellen und aufwerten. Zwar gibt es auch Knarren im Spiel, doch Munition existiert nur in homöopathischen Dosen. Weckte das Basis-spiel Doom 2 noch Allmachtsfantasien, handelt es sich bei Total Chaos um waschechten Survival-Horror! Das Spiel nutzt den modernen Doom-2-Port GZDoom und kommt mit einem kostenlosen Standalone-Installer, der alle benötigten Dateien enthält.

Cool, weil ...

Lass' doch einfach mal GZDoom nehmen und anstelle pixeliger 2D-Gestalten ein paar echt unheimliche 3D-Monster in ein Spiel packen. Dann schmeißen wir das alles in eine schauerliche, realistisch gestaltete Spielwelt. Und weil wir gerade dabei sind, hauen wir noch etwas Sprachausgabe mit rein, und schon haben wir eine Total Conversion von über 7 GB für eine Engine, mit deren Hilfe ursprünglich einfach nur ein knapp 25 Jahre alter Shooter auf modernen Systemen laufen sollte. Wahnsinn! Total Chaos ist technisch beeindruckend, sieht fantastisch aus, ist unheimlich und kostet keinen Cent.

Einschätzung

Schon jetzt kann man Total Chaos bis zum Ende durchspielen. Der Entwickler hat für die nahe Zukunft aber noch ein paar Verbesserungen angekündigt und will beispielsweise kleinere Gegenstände wie Stimpacks stapelbar machen, Einwegschlüssel nach Verwendung automatisch aus dem Inventar entfernen und die Herstellung und Kombination von Gegenständen vereinfachen. Mittelfristig sind zudem Performance-Verbesserungen angedacht. Ungeduldige können aber auch jetzt schon bedenkenlos loslegen.

Die Grundlage GZDoom

Doom und Doom 2 machen heute noch genau so viel Spaß wie in den 90ern. Aber nicht jeder hat Bock darauf, sich vor dem Start mit Krempel wie DOSBox herumzuschlagen und den Shooter komplett mit der Tastatur zu steuern. Umschauen mit der Maus ging damals nämlich noch nicht. Darum portierten Fans den Quellcode des Spiels in sogenannte Source Ports wie GZDoom. GZDoom bringt neben Mouselook und OpenGL-Unterstützung auch dynamische Beleuchtung und andere moderne Lichteffekte, Skyboxen, komplexere Level-Geometrie, Unterstützung für 3D-Modelle und einiges mehr. ★



Moderner Survival-Horror in einem Doom-2-Source-Port? Total Chaos macht's möglich und holt das Letzte aus der Engine raus!



In der Betonwüste von Fort Oasis ist was ganz gewaltig faul.