

Überblick Aktuelle Mods

Diese Einzelspieler-Kampagne tarnt sich als Map-Pack mit 25 Karten.

Dawn of War: Dark C. Kingdom

DVD-XL
- Age of Chivalry
- Mod Special

Das Blöde an Kartensammlungen von Strategiespielen ist: Sie sind genau das – Sammlungen. Eine Handvoll mehr oder weniger guter Schlachtfelder ohne Zusammenhang. In **Kingdom** für **Dawn of War: Dark Crusade** ist das anders. Dieser Map-Pack enthält 25 Gefechtskarten, die aneinander anschließen und so eine große »Meta-Map« bilden. Im Zentrum dieses Riesenschlachtfelds liegt die Kingdom, ein Raumschiff der Space Marines, das auf dem lebensfeindlichen Planeten Astor 37 abgestürzt ist. Die Space Marines wollen den Pott nun bergen, die übrigen Parteien aus **Dark Crusade**

versuchen, seine Schätze zu plündern. Wer siegreich sein will, muss alle 25 Karten von **Kingdom** erobern und feindfrei halten.

Rundenstrategie und Echtzeit-Taktik

Jede Partei hat ihre eigene Startkarte. Hier bauen Sie Ihre erste Basis und ein Heer auf. Die Armee verschicken Sie rundenbasiert über die Meta-Map, um feindliche Lager zu vernichten. Gleichzeitig müssen Sie die eigenen Gebiete befestigen, damit die nicht überannt werden. Die einzelnen Karten spielen sich in **Kingdom** wie die KI-Gefechte des Basisspiels, allerdings haben die Modder die



Die Karten der Kingdom-Mod sind allesamt recht **dunkel** und farblos.

Truppenzahl erhöht und die Computergegner ein wenig schlauer gemacht; die können ihre Spezialfähigkeiten nun selbstständig einsetzen. Die Schlachtfelder aus **Kingdom** sind aber vermutlich dennoch nicht jedermanns Sa-

che: Astor 37 ist eine graue, recht unansehnliche Geröllwüste. **FAB**

KINGDOM

TYP	Kampagnen-Mod für Dawn of War: Dark Crusade
VERSION	1.0.1
URL	pewterwizard.com/dowkingdom > Quicklink: 4115
DESIGN	
UMFANG	
SPASS	

Glück im Unglück: Frau strandet ganz allein auf rosafarbenem Planeten.

Far Cry Planetfall

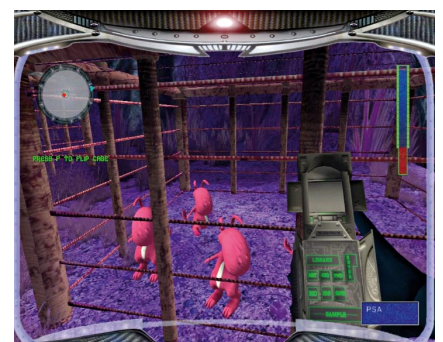
Das englische Kunstwort »planetfall« bedeutet eigentlich »Landung auf einem Planeten«. Für das, was Dr. Lucy Rhea passiert ist, trifft aber wohl eher die wört-

liche Übersetzung zu: Rhea ist nämlich auf einen Planeten gefallen. Das Raumschiff der Biologin stürzt auf dem Himmelskörper Hestia ab, den sie eigentlich mit

ihrem Forschungsteam erkunden sollte. Das Schiff ist hin, das Forschungsteam auch, und nun steht Rhea einsam und allein auf einem fremden Planeten herum. Zu allem Überfluss ist auch noch ihr Schutzanzug kaputt und verliert kontinuierlich Energie. Wenigstens steht Rhea per Sprechfunk mit ihrem Vorgesetzten in Verbindung, und der rät ihr, erst mal das zu tun, wozu sie nach Hestia gekommen ist: zu forschen.

Lila Launeland

Neben bunten Pilzen, Farnen und Bäumen wachsen auf Hestia pulsierende, bizarre Knollen. Rhea findet heraus, dass die als Energiequelle für ihren Schutzanzug dienen können – allerdings nur einmal pro Knolle. Fortan eilen Sie von einem Gewächs zum nächsten, entdecken dabei Spuren einer außerirdischen Zivilisation, retten kleine, niedliche Tiere, bekämpfen große, fiese Tiere und erfreuen sich an der bizarren Vegetation des Planeten.



Diese dicknasigen, außerirdischen **Knuddeltiere** müssen Sie ab und zu retten. Zum Dank helfen sie Ihnen später im Spiel.

Die ist nämlich so bunt (vornehmlich lila und pink), dass Sie sich wie in Barbies Traumwelt vorkommen werden. Die Landschaften in **Planetfall** sind sehr ansehnlich, die Tiere ebenfalls, die humanoiden Gegner allerdings ein wenig missglückt. Trotzdem ist Hestia einen Absturz wert. **FAB**

PLANETFALL

TYP	Singleplayer-Mod für Far Cry
VERSION	1.0
URL	myspace.com/sharkinacube > Quicklink: 4116
DESIGN	
UMFANG	
SPASS	



Hestia sieht aus wie eine bunte Gummibärchenversion von Halo.

Ritt er oder ritt er nicht? Diese Mod zeigt, dass Ritterkämpfe auch ohne Pferde großen Spaß machen können.

Half-Life 2 Age of Chivalry

Eine schwere Ritterrüstung ist keine feine Sache. Man ist vor Pfeilbeschuss geschützt, steckt Axt- oder Schwerttreffer locker weg und sieht zudem auch noch bedrohlich bullig aus. Die Kehrseite der Medaille: Rüstungsträger kommen durch keine Flughafenkontrolle, müssen im Ernstfall ihre Notdurft innerhalb der Körperpanzerung verrichten und schwitzen wie geölte Affen. Zwar behindert Sie in **Age of Chivalry** keiner der erstgenannten Punkte, die Hitzeentwicklung ist aber die entscheidende Achillesferse des Plattenträgers. So verkraftet der Ritter zwar schier endlose Schwerthiebe, Pfeile und Armbrustbolzen – ein Brandsatz schaltet den Blechmann jedoch binnen Sekunden aus.

Eine Klasse für sich

Wie der Ritter hat jede der drei wählbaren Klassen der Multiplayer-Mod Vor- und Nachteile. Fußsoldaten sind schnell und verfügen über besagte Brandsätze, gehen aber mangels Panzerung schon nach wenigen Treffern zu Boden. Schützen hingegen müssen sich mit Bogen, Armbrust oder Wurfspeeren gar nicht erst in den Nahkampf wagen. Geht der

Feind dennoch auf Tuchfühlung, sind die Burschen mit ihrem mickrigen Dolch meist chancenlos. Spielerisch unterscheiden sich die Klassen der beiden Fraktionen »Agathia Knights« und »Mason Order« nicht. Zwar sehen die drei wählbaren Waffensets teils unterschiedlich aus, Schlaggeschwindigkeit, Schaden und Reichweite bleiben aber bis auf Detailabweichungen gleich. Mit jeder der unterschiedlichen Waffen sind mehrere Angriffe möglich. Je nach Schildhaltung und Position des Widersachers können Sie etwa entweder frontal zustechen oder einen horizontalen oder vertikalen Hieb ausführen.

Alles, bloß nicht langweilig

Nach der Klassenwahl geht es direkt auf eine der bisher drei Karten. In »Westerlyn« müssen Sie wie in der **Battlefield**-Reihe Flaggenpunkte auf der Karte einnehmen, um zu gewinnen. Im »Dark Forest« gestaltet sich der Sieg schwieriger: Hier verbindet nur eine Hängebrücke mit zerstörbaren Trittbrettern das Startgebiet der Angreifer mit der Festung der Verteidiger. Beide Teams beharken sich über einen tiefen



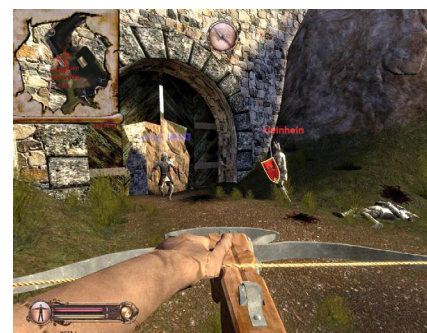
Mit **Katapultschüssen** sorgen die Angreifer bei der Brückenüberquerung für Feuerschutz.

Wassergraben hinweg mit Katapulten, deren Brandsätze beim Aufschlag ganze Gegnergruppen aus den schweren Stiefeln heben und die Brückenüberquerung so nicht gerade einfacher machen. Noch eine Stufe kniffliger ist die Belagerung von »Stoneshill«. Um hier in die feindliche Festung einzudringen, müssen die Angreifer eine provisorische Brücke bauen, dann einen Belagerungsturm an die Burgmauer schieben und schließlich unter konstantem Pfeilregen den Schutzwall erklimmen. Handwerkliche Vorbildung brauchen Sie dafür nicht: Um die Bauwerke zu errichten, müssen Sie nur lange genug am dazugehörigen Kontrollpunkt stehen.

Die tun was

Um sich aus der Masse der Multiplayer-Spiele herauszuheben, arbeitet das Mod-Team an einem Feldzug-Modus. Wie das zukünftige Online-Rollenspiel **Warhammer Online** wollen die Macher von **Age of Chivalry** die einzelnen Schlachtfelder zu einer dynamischen Kampagne mit entsprechender Hintergrundgeschichte verweben. Darin kehren die Agathia Knights gerade von den Kreuzzügen zurück und finden ihr Königreich von den einstigen Waffenbrüdern des Mason Order besetzt. Die haben nämlich beschlossen, sich für ihre aufopfernde Zusammenarbeit mit den Agathians mal eben selbst mit Ländereien zu belohnen. Die erste Begegnung der verfeindeten

Fraktionen findet deshalb an der Küste statt. Gewinnen die heimgekehrten Kreuzfahrer die erste Schlacht, dürfen Sie in der nächsten Runde auf einem weiteren Schauplatz im Landesinneren kämpfen. So können beide Fraktionen den Feind durch Siege immer weiter zurückdrängen und irgendwann sogar dessen Hauptsitz erobern. Bislang ist davon aber noch nichts zu sehen: Die drei in Beta 0.1.1 enthaltenen Kar-



Während des **Nachladens** sind Fernkämpfer leichte Beute.



Die Pfeile des Bogenschützen blocken Sie mit dem **Schild** ab.

AGE OF CHIVALRY

TYP	Ritter-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	565 MB
VERSION	Beta 0.1.1	Quicklink:	4117
URL	www.age-of-chivalry.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			