

Französische Kreuzritter belagern eine Nahost-Stadt.

MEDIEVAL 2 ROAD TO JERUSALEM

Kommen Sie, wir spielen zusammen Reise nach Jerusalem! Aber nicht mit Kindern, Stühlen und Musik, sondern mit Kanonen, Schwertern, Belagerungen, Blut und Morden – und zwar als mittelalterlicher Kriegsherr in der **Medieval 2-Mod Road to Jerusalem**. Die bringt so viele sinnvolle Änderungen an der Spielbalance, dass wir hier nur ein paar Beispiele aufzählen können: Langbogenschützen richten mehr Schaden an, Elitetruppen wie die französischen Adelsreiter sind teurer, Speerträger kämpfen noch effektiver gegen Reiterei. Die Änderungen betreffen nicht nur die Echtzeit-Gefechte, sondern auch die Strategiekarte des Spiels: Meuchelmörder etwa haben nun größere Erfolgchancen, päpstliche Inquisitoren hingegen geringere. In der Kampagne dürfen Sie nun bereits von Anfang an alle Völker übernehmen – im Originalspiel mussten Sie die meisten Parteien erst besiegen, um sie freizuschalten. Neben einigen neuen Einheiten wie den Ordensritter-Infanteristen bringt **Road to Jerusalem** zudem länderspezifische Wappenröcke für Standard-Truppen wie die Milizen. Außerdem hat der Entwickler gleich noch seine zehn Lieblingsmods für **Medieval 2** mit eingebaut. **Road to Jerusalem** frischt das Solospiel also angenehm auf – für **Medieval 2**-Veteranen ein willkommener Grund, mal wieder Reise nach Jerusalem zu spielen.

ROAD TO JERUSALEM

Balancing-Mod für Medieval 2

www.twcenter.net/forums

QUICKLINK: 3823

VERSION 2.2

GRÖSSE 158 MByte

HALF-LIFE 2 THE DECIMATION



Wir verteidigen unsere **Torzone** vor Team Blau.

In unzähligen Romanen, Filmen und Computerspielen geht's darum, dass es in der Zukunft gewalttätige Fernsehshows geben wird. Dabei ist das TV-Programm heutzutage doch schon grausam genug – man denke nur an die ganzen Castingsendungen. **The Decimation** wirkt da fast harmlos. Hier treten zwei Teams in einer Art American Football ohne Ball an. In der Mitte der bislang fünf Spielfelder steht eine Pylone, ein »Verkehrshütchen«. Die Mannschaft, die den Kegel zuerst erreicht, wird zum Angreiferteam, muss in die feindliche Basis eindringen und dort eine weitere Pylone erreichen. Das zählt dann als Tor. Brauchen die Stürmer zu lange, gilt der Angriff als gescheitert, die Runde beginnt von Neuem. Und wo ist da jetzt die Gewalt? Nun, selbstverständlich haben die Spieler dabei auch noch Gewehre, Granaten oder Raketenwerfer dabei.

THE DECIMATION

Team-Mod für Half-Life 2

www.thedecimation.com

QUICKLINK: 3835

VERSION Season 1

GRÖSSE 312 MByte

C&C GENERÄLE: DSO SHOCKWAVE



Die Chinesen nutzen jetzt **Grenadiere** (links).

Die Mod **Shockwave** will **Die Stunde Null** zwar generalüberholen (Wortspiel!) und rund hundert neue Kämpfer einführen, tonnenweise Gebäude, Karten, Upgrades und sogar drei neue Heerführer ergänzen, das Team arbeitet sich aber behutsam an sein Ziel heran. In der aktuellen Beta gibt es daher erst eine Handvoll neuer Einheiten. Die fügen sich aber schon sehr gut ins Gesamtspiel ein. Die Amerikaner etwa bilden nun Marines aus, die mit ihren Maschinengewehren Infanterie niedermähen und außerdem C4-Sprengsätze legen können. Die Chinesen haben dafür Mörsertruppen – billige Fußsoldaten, die als Artillerieeinheiten dienen. Weitere Beispiele: EMP-Bomber, Luftkissenpanzer und neue Tarneinheiten. In Sachen Grafik legt **Shockwave** auch noch einen drauf: Insbesondere die Atomexplosionen haben jetzt noch mehr Bums als im Basisspiel.

SHOCKWAVE

Einheiten-Mod für C&C Generäle: DSO

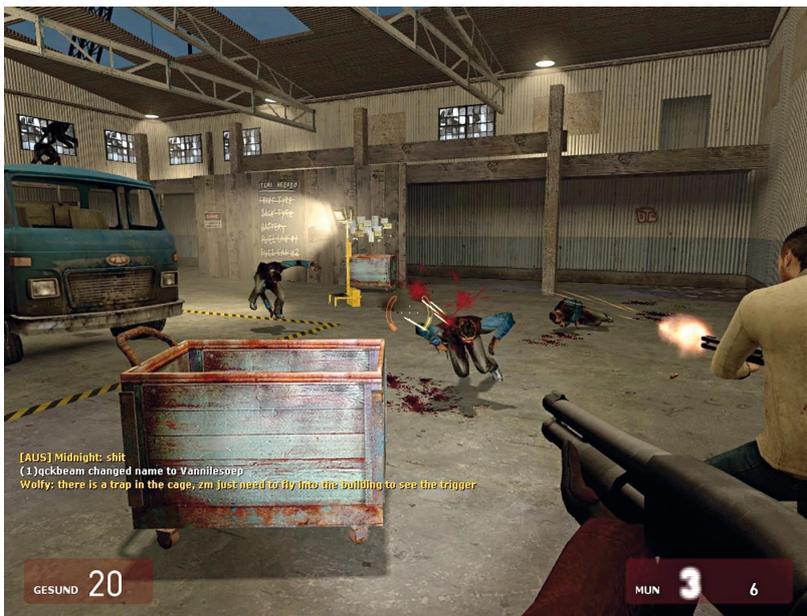
keine offizielle Internetseite

QUICKLINK: 3836

VERSION Beta 0.93

GRÖSSE 95 MByte

INCOMING



Die Lagerhalle mit dem Fluchtauto der Überlebenden ist Schauplatz des großen **Showdowns**.

HALF-LIFE 2 ZOMBIE MASTER

Verzweifelt feuert der Überlebende eine Schrotladung nach der anderen in die Armee der Untoten. Die rückt unbeeindruckt näher. Hätte sich der Gute im Eifer des Gefechts mal lieber umgedreht! Dann hätte er nämlich den Zombietrupp bemerkt, der von hinten heranwankt. Diese fiese Falle haben wir als Gehirn unter Hirnlosen selbst ausgeheckt – in **Zombie Master** für **Half-Life 2**. Zu Beginn jeder Runde wird ein Spieler zum Zombie Master ernannt, die Übrigen bilden das Team der Überlebenden. Die Menschen sammeln in Ego-Perspektive auf der Karte verstreute Ersatzteile für einen kaputten Fluchtlaster ein. Dabei klabuen sie auch noch Waffen auf: Pistolen, Maschinenpistolen, Gewehre oder Schrotflinten. Für die ist die Munition äußerst dünn gesät – typisch für Survival-Horror. Der Zombie Master kommandiert

die lebenden Toten in Strategiespiel-Manier. An vorbestimmten Stellen auf der Karte erschafft er Zombietrupps, stellt Fallen wie umstürzende Container auf, lässt Blitze einschlagen oder schaltet kurzzeitig die Beleuchtung ab. All diese Aktionen kosten Punkte – das hält die Macht des Zombie Masters und die Größe seiner Armee im Rahmen. Torkel-Zombies sind billige Soldaten, die schnellen Banshees oder die robusten Hulks kosten mehr. Sobald die Überlebenden einen Untoten zum Echttoten befördern, wandert dessen Punktwert allmählich zurück zum Meister, der dann wieder Nachschub ordern kann. Zwar reagieren die Monster selbstständig auf potenzielle Opfer, Ihre Zombies lassen sich allerdings auch per Mausclick herumscheuchen. Gelingt es den Menschen, alle Ersatzteile zurück zu ihrem Lastwagen zu bringen, beginnt das große Finale – nun müssen sich die Überlebenden drei Minuten in ihrer Lagerhalle vor der Zombiarmee verbarrikadieren. Zwar krankt die Modifikation in der Beta-Version noch an einigen Bugs, die Schadenfreude als Zombie Master und der Adrenalinrausch als Überlebender wiegen das aber locker wieder auf. **MO GR FAB**

ZOMBIE MASTER

Zombie-Mod für Half-Life 2

www.zombiemaster.org

QUICKLINK: 3837

VERSION Beta 1.0.2

GRÖSSE 49 MByte



An den roten **Startpunkten** setzt der Master Zombies in die Welt.

FRUIT-LIFE

Das Internet ist voll von Menschen mit zu viel Zeit, zu verrückten Ideen und einer zu großen Abneigung gegen Obst und Gemüse. Vielleicht gibt es nur einen, auf den alles drei zutrifft, aber der programmiert gerade die wohl bescheuerste Mod für **Half-Life 2: Fruit-Life**. Darin kontrolliert der böse Doctor Green mit seiner Armee aus Wassermelonenköpfen City 17 – die Story des Spiels bleibt gleich, allerdings besteht nun alles mehr oder weniger aus Grünzeug. Die Armbrust verschießt Möhren, die Combine schlagen mit Gurken um sich, statt Ameisenlöwen kriechen Bananen mit Beinen aus der Erde. Nein, wir wissen nicht, ob das ernst gemeint ist. Aber ja, das finden wir tatsächlich ziemlich witzig.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3838



Begrüßt Sie in der ergrüneten City 17: der **O-Man**. Oh Mann...

VAMPIRE SLAYER 2

Vampire sind cool, Vampirjäger aber auch – man denke an Filme wie **Blade**, **Van Helsing** oder auch **Constantine**. Daran angelehnt entsteht derzeit eine Mod für **Max Payne 2** namens **Vampire Slayer 2**. Hier verhackstückten Sie die Untoten nicht nur mit Schwertern, hier dürfen Sie auch zaubern. Mit Feuerbällen schalten Sie weit entfernte Gegner aus, auf kurze Distanz zücken Sie ein silbernes Kreuz, das jeden Vampir im Umfeld niederschmettert – all das wird hervorragend animiert und in Zeitlupe dargestellt. Wir haben einen ersten Trailer zur Mod gesehen, Blut geleckt und können kaum noch auf **Vampire Slayer 2** warten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3839



Der **Vampire Slayer** schwingt ein bizarr großes Schwert.

VIETNAM – GLORY OBSCURED

Wie der Titel **Glory Obscured** schon sagt, war der Vietnamkrieg keine allzu glorreiche Sache. Für eine spannende Mod für **Die Stunde Null** kann das Szenario aber durchaus erhalten, denn die will den Dschungelkrieg halbwegs glaubwürdig umsetzen. Und das bedeutet in erster Linie: Infanteriekampf. Die Karten werden mit detailliert modelliertem Dschungel überzogen sein, den stellenweise nur Fußsoldaten durchdringen können – es sei denn, Sie lassen das Gelände mit Napalm roden. Denn Phantom-Jets, Huey-Hubschrauber und zeitgenössische Kampffahrzeuge wird es in **Glory Obscured** natürlich auch geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3840