

Überblick Aktuelle Mods

Ein russischer Soldat jagt die Hintermänner des Tschernobyl-Zwischenfalls.

Stalker Priboi Story

Lassen Sie sich vom satten Grün und den Blümchen am Wegesrand nicht täuschen. Auch ein Jahr nach den Ereignissen der **Stalker**-Geschichte breitet sich die anomalienverseuchte Zone rund um das explodierte Tschernobyl-Kernkraftwerk weiter aus. Und mit ihr trauen sich selbst Blutsauger-Monster und Zombies in die Startgebiete. Gut, dass sich Leutnant Priboi, der Hauptdarsteller der Einzelspieler-Mod **Priboi Story**, auch aus fahrbaren Schützenpanzern, Jeeps und Treckern heraus seiner Gegner erwehrt. Pribois Ziel: die Geheimorganisation UHSF aufzuspüren, die für die Entstehung der Zone verantwortlich ist. Eine mörderische Schnitzeljagd beginnt.

Strahlende Unterhaltung

Rund 20 Stunden sollten Sie für die Suche nach Aktenaufzeichnungen über die UHSF, die Rettung einer Forschergruppe und die neuen Nebenmissionen einplanen. Die detaillierte Geschichte, die sich durch zahlreiche Gespräche und die von Ihnen gefundenen Aufzeichnungen entwickelt, richtet sich klar an **Stalker**-Kenner, erzählt unter anderem vom Schicksal des Gezeichneten und lässt Sie alte Bekannte treffen – wenn auch nicht immer lebendig. Neben der neuen Story und den Fahrzeugen haben die Entwickler weitere Waffen, Gebäude und Zombiegegner eingebaut und am Wettersystem ge-



Aus dem fahrenden **Jeep** erledigen wir unsere Gegner mit der Maschinenpistole.

bastelt. Außerdem müssen Sie nun regelmäßig vor den grafisch beeindruckenden, aber radioaktiven Blowouts Deckung suchen. Schade: Die Missions-Hinweise und Wegbeschreibungen fallen meist sehr vage aus. Sollten Sie partout nicht weiter kom-

men, finden Sie unter folgendem Link eine Lösung. **CHS**

► gamestar.de-Quicklink: 5519

PRIBOI STORY

TYP	Story-Mod für Stalker	GRÖSSE	265 MB
VERSION	1,01	Quicklink:	5520
URL	http://priboi-story.extra.hu		
DESIGN	[Progress bar]		
UMFANG	[Progress bar]		
SPASS	[Progress bar]		

Trotz simpler Optik und hohem Frustrationsfaktor bietet die Mod fesselnde und spaßige Rollschuh-Action.

Half-Life 2 Perfect Stride Continuum

Im Grunde sind es gar keine Rollschuhe, auf denen Sie in der **Half-Life 2**-Modifikation **Perfect Stride Continuum** durch die kar-

gen Levels düsen – es sind »reibunglose Kontinuums-Skates«, also Latschen, mit denen Sie ohne Reibungswiderstand über den



Mit Hilfe der Kontinuums-Skates sammeln wir im Sprung die **blauen Zielkisten** ein.

Boden gleiten. Klingt seltsam, ist es auch. Im eigentlichen Spiel sieht das dann wie folgt aus: Mit der Vorwärts-Taste bewegen Sie sich langsam in Blickrichtung, was jedoch nicht ausreicht, um auch nur einen kleinen Sprung zu wagen. Und ums Springen geht es. In den zwei bisher spielbaren Arealen sind bunte Kästen verteilt, die Sie einsammeln müssen – das war's. Jedoch sind die ersten Gegenstände so positioniert, dass Sie sie nur mit hohen, teilweise kombinierten Sprüngen erreichen können.

Koordinationstalent

Wenn Sie bisher dachten, Sie wären fit in Sachen Maus-Tastatur-Koordination, wird **Perfect Stride Continuum** Ihnen wahrscheinlich das Gegenteil beweisen – zumindest zu Beginn der Modifikation. Wir haben mehrere Minuten in einer braunen Senke im Anfänger-Level verbracht, weil wir nicht in der Lage waren, genug Geschwindigkeit aufzubauen, um

den ersten Mini-Sprung zu meistern. Um schneller zu werden, brauchen Sie nämlich Schwung; den sammeln Sie, indem Sie in eine Richtung fahren, dann mit der Tastatur wie in einem Shooter zur Seite driften und dabei langsam mit der Maus in die gewünschte Richtung schauen. Schwenken Sie die Maus zu schnell, war alles für die Katz, und Sie eiern wieder im Ausgangstempo durch die Gegend. Klappt das Schwungsammeln jedoch erstmal einigermaßen, entfaltet **Perfect Stride Continuum** tatsächlich Suchtpotenzial. Irgendwann hatten wir alle Gegenstände im ersten Level gesammelt, was uns dazu brachte, die blauen Kästen möglichst zusammenhängend einzusacken. Keine leichte Aufgabe! Installiert und gestartet wird die **Half-Life 2**-Mod bequem über Steam. **PD**

PERFECT STRIDE CONTINUUM

TYP	Skate-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	5,3 MB
VERSION	1,0	Quicklink:	5517
URL	keine eigene Webseite		
DESIGN	[Progress bar]		
UMFANG	[Progress bar]		
SPASS	[Progress bar]		



Unsere russischen **Spetsnaz**-Spezialeinheiten jagen eine feindliche Abwehrstellung samt Patrouille in die Luft.



Wir verstecken unsere verbliebenen **Panzer** in einem Dorf, um sie vor einem feindlichen Helikopter zu schützen.

Während sich in den Nachrichten momentan alles um den zweiten Kalten Krieg dreht, können Sie in dieser Mod den ersten erneut ausfechten.

C&C Generäle Cold War Crisis

Zu Beginn der ersten Mission auf Seiten der Russen in der **C&C Generäle-Mod Cold War Crisis** liegen unsere vier Spetsnaz-Spezialeinheiten getarnt vor einer amerikanischen Befestigung. Der Auftrag: Panzerabwehrstellungen in die Luft jagen, damit der Nachschub das Gebiet erobern kann. Gesagt, getan: Wir robben vor und bleiben ungesehen, bis wir das Feuer eröffnen. Unsere Soldaten haben nur den ersten Rang und sind verhältnismäßig schwach. So schleichen wir uns an den Wachen vorbei und versehen die erste Stellung mit einem Sprengsatz, den wir dann aus sicherer Distanz zünden, während auch noch eine Patrouille vorbeimarschiert, die es gleich mit ins Nirwana reit. Das

bringt dem verantwortlichen Soldaten den nächsten Rang, was ihn deutlich mächtiger macht, weil er sich von nun an heilt. Wir stehen die gesamte Mission unter Zeitdruck und hetzen möglichst leise von Stellung zu Stellung, um das Startsignal für die Kavallerie zu geben. Das hat wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades schon fast zwei Stunden gedauert, die Mission ist jetzt wohl vorbei.

Viel zu tun

Nein, die Mission ist nicht vorbei – sie beginnt gerade erst. Jetzt geht es darum, mit dem Nachschub aus mehreren Schwimmpanzern samt Infanterie-Besatzung ein US-Lager zu vernichten. Nachdem die Stellung ausgeräu-

chert ist, bauen wir unsere eigene Basis auf und verteidigen sie gegen anrückende Feinde. Unterstützt werden wir von einem Hubschrauber, der uns mit Ressourcen und Truppen versorgt. Daran hat sich im Vergleich zu **C&C Generäle: Die Stunde Null** nichts geändert; um neue Einheiten zu rekrutieren, brauchen Sie wie gewohnt Ressourcen, die Energie haben die Entwickler jedoch durch Benzin ersetzt. Unsere Spetsnaz leisten uns dank ihrer hohen Ränge gute Dienste, sprengen einen Panzer nach dem anderen und machen den gegnerischen Fußtruppen mit Landminen das Leben schwer. Zu guter Letzt erhalten wir noch den Versorgungshubschrauber als Unterstützung, der mit Raketen salven ganze Bataillone vernichten kann. Bis zum Ende der Mission sind mehrere Stunden vergangen – das ist für eine einzige Mission in einer Strategie-Mod ein gewaltiger Umfang.

Schwerpunkt klar auf Panzern und Artillerie, wobei die Amerikaner auf Flugzeuge und technisch aufwändiges Kriegsgerät setzen. Zu den schweren Geschützen kommen vielseitige Fußtruppen, die neben ihrer Standardbewaffnung in den meisten Fällen auch noch ein zweites Waffenset (etwa gegen Fahrzeuge) dabei haben. Infanteristen sind kein Kanonenfutter, sondern können mit der richtigen Taktik ganze Lager ausheben. Die Gebäude und Fahrzeuge sehen dank unzähliger Tarnnetze sehr realistisch aus und haben wenig mit klassischen Echtzeitstrategie-Betonklötzen gemein. Um die Modifikation spielen zu können, müssen Sie sowohl **Command & Conquer Generäle** als auch die Erweiterung **Die Stunde Null** installiert und mit dem Patch 1.04 auf den aktuellen Stand gebracht haben. Anschließend müssen Sie lediglich die knapp 300 MB große Installations-Datei von **Cold War Crisis** ausführen und die Mod per Desktop-Verknüpfung starten. **PD**



Der russische **Hind-Hubschrauber** vernichtet mit seinen Raketen ganze Truppenverbände.

Viel zu bauen

Sie können nicht nur mit den Russen in die Schlacht ziehen, sondern auch Missionen auf Seiten der USA absolvieren. Spielerisch hat das mehrere Konsequenzen: Auf russischer Seite liegt der

COLD WAR CRISIS

TYP Szenario-Mod für C&C Generäle: Die Stunde Null

VERSION 495 GRÖSSE 298 MB

URL www.cold-war-crisis.de ▶ Quicklink: 1721

DESIGN

UMFANG

SPASS