

Überblick Aktuelle Mods

Eine Mod belebt den Baller-Klassiker neu – im Gewand des zweiten Teils.

Serious Sam 2 Classic

Riesige Gegnerhorden, skurrile Waffen und ein Held, der schwer an Duke Nukem erinnert: **Serious Sam 2** (Test in GameStar 11/05, 80 Punkte) hat mittlerweile schon drei Jahre auf dem Buckel, die ersten beiden Teile **Serious Sam: First Encounter** (Test in

GameStar 05/01, 80 Punkte) und **Second Encounter** sogar schon sieben und acht Jahre. Damit es sich lohnt, den zweiten Teil noch mal aus dem Schrank zu holen, hat der Entwickler der Modifikation **Serious Sam 2 Classic** nahezu alle Spielelemente der ersten beiden Ballereien im optisch weniger altbackenen **Serious Sam 2** untergebracht. Wenn Sie die modifizierte Version im Einzelspieler-Modus starten, begegnen Sie sämtlichen Feinden und den gigantischen Bossgegnern aus den ersten beiden Teilen. Außerdem hat der Macher der Mod alle Waffen so überarbeitet, dass sie denen aus den Klassikern ähnlicher werden. Die meisten sind deshalb deutlich stärker als im Original.

en Gegnern und den überarbeiteten Waffen kommen unzählige kleine Feinheiten, die das Spielgefühl in Richtung **Serious Sam: First Encounter** treiben: Ein neues Fadenkreuz, die abgeänderte Sprunghöhe, der angepasste Fallschaden und eine Menge anderer Kleinigkeiten schaffen es, den stumpfen, aber durchaus spaßigen Klassiker wiederzubeleben. Wenn Sie es auf die ganz harte Tour mögen, hat der Entwickler noch zwei Zusatzkarten gebastelt, auf denen Sie gegen mehr als 1.500 Gegner antreten. Komfortabel: Die Modifikation installieren Sie mit Hilfe einer ausführbaren Datei und starten sie über eine Desktop-Verknüpfung. **PD**



Angriff der Klonkrieger: Die neuen Karten setzen auf schiere **Gegnermassen**.

Änderungen ohne Ende

Zu den sofort offensichtlichen Veränderungen wie den neu-

SERIOUS SAM 2 CLASSIC

TYP	Klassik-Mod für Serious Sam 2	
VERSION	1.0	GRÖSSE 92 MB
URL	www.squish.ch.vu	Quicklink: 5659
DESIGN		
UMFANG		
SPASS		

Im Grunde ist diese Mod ein eigenständiges Stargate-Strategiespiel.

Empire at War Stargate

Kryptische Namen wie Goa'uld, Asgard, Ori und Tau'ri sagen Ihnen etwas? Gut! Sie besitzen **Star Wars: Empire at War**? Noch besser, denn dann ist die Modifikation **Stargate: Empire at War** für Sie auf jeden Fall einen Blick wert. Das ambitionierte Projekt der Stargate Modding Group macht aus **Star Wars** kurzerhand **Stargate**. Dazu haben die Modder sämtliche Einheiten, Grafiken und Sounds des Originalspiels ausgetauscht und durch entsprechendes **Stargate**-Material ersetzt. So fliegen Sie Ihre Angriffe nicht mehr mit X-Wings oder Tie-Fightern, sondern mit Hataks oder Todesgleitern. Als spielbare Fraktionen stehen Ihnen die Goa'uld und die Tau'ri zur Verfügung, wobei Sie im Laufe des Spiels auch noch auf andere bekannte Rassen wie die Asgard oder die Ori treffen.

Geschichtsstunde und Eroberungskrieg

Die Modifikation **Stargate: Empire at War** bietet sowohl einen Einzel- als auch einen Mehrspielerpart. Falls Sie alleine spielen, haben Sie die Wahl zwischen einem schnellen Geplänkel und einem kompletten Eroberungsfeldzug. In der Kampagne ist es Ihre Aufgabe, als Anführer der Tau'ri oder der Goa'uld ein komplettes Sternensystem unter Ihre Kontrolle zu bringen. Dabei werden Sie stets detailliert über die Hintergründe der einzelnen Planeten informiert und erfahren, welche berühmten **Stargate**-Persönlichkeiten sich dort schon getummelt haben. Sie starten mit einer kleinen Flotte von Ihrem Heimatsystem aus und beginnen, die Planeten in Ihrer direkten Umgebung zu erobern. Jedoch werden die meisten Himmelskörper von Raumflotten be-



Unsere **Goa'uld-Flotte** muss sämtliche Verteidiger vernichten, um einen Planeten einnehmen zu können.

wacht, die Sie zuerst in einer Weltraumschlacht besiegen müssen. Nachdem dieses erste Bollwerk gefallen ist, starten Sie die Invasion auf den Planeten, den die Einheimischen oder eventuell sogar die andere Fraktion verteidigen. Nachdem Ihre Bodentruppen gelandet sind, machen Sie sich auf, strategische Nachschubpunkte zu erobern, an denen Sie anschließend

neue Einheiten anfordern können. Der Planet gehört Ihnen, sobald Sie sämtliche Truppen des Feindes vernichtet haben. Erst dann können Sie beginnen, Gebäude zu errichten und neue Truppen zu rekrutieren. **PD**

EMPIRE AT WAR: STARGATE

TYP	Stargate-Mod für Empire at War	
VERSION	1.0	GRÖSSE 595 MB
URL	www.stargate-modding.com	Quicklink: 5847
DESIGN		
UMFANG		
SPASS		

Der neuste Teil der Total-War-Reihe erscheint erst im März, diese Mod verkürzt dank frischem Szenario und schicker Einheiten die Wartezeit.

Medieval 2 For King or Country



Unsere **Pikeniere** sind der feindlichen Reiterei haushoch überlegen, haben aber unter Beschuss wenig Chancen.



Unsere **Kanone** richtet verheerende Schäden an, die Kanoniere sind jedoch sehr verwundbar.

Die häufigsten Szenarien für Strategiespiele sind eindeutig der Zweite Weltkrieg und das Mittelalter. Der neuste Teil der **Total War**-Reihe von Creative Assembly geht in eine andere Richtung und spielt im Kolonialzeitalter; die Strategiehoffnung (siehe Preview-Teil) erscheint jedoch erst im März 2009. Bis dahin können Sie sich mit **For King or Country** ebenfalls in ein ungewöhnliches Szenario begeben und auf Basis des noch aktuellen **Total War**-Titels **Medieval 2** den englischen Bürgerkrieg nachspielen. Sie entscheiden sich vor der Kampagne für die Parlamentarier oder die Anhänger Karls des Ersten, die Royalisten. Den realen Konflikt trugen von 1642 bis 1649

eben diese beiden Fraktionen aus, wobei der historische Krieg mit der Hinrichtung Karls endete. In der Modifikation liegt es an Ihnen, welche Partei den Bürgerkrieg für sich entscheiden kann.

Realismus

Falls Ihnen der Name der Modifikation bekannt vorkommt, liegt das wahrscheinlich an der sehr ähnlich klingenden Marke für Spielzeugsoldaten »King and Country«. Auch wenn die kleinen Figuren eigentlich nichts mit der Mod zu tun haben, haben Sie doch eine Gemeinsamkeit: Sowohl die Hersteller der Mini-Soldaten als auch der Entwickler der Mod legen viel Wert auf Detailtreue und Realismus. Deshalb

hat jede der beiden Fraktionen in **For King or Country** zwölf historische korrekte Kommandanten, die jeweils ein eigenes Portrait und individuelle Charaktereigenschaften besitzen. Ihnen steht eine ganze Palette neuer Einheiten zur Verfügung, die alle möglichst nah an die historischen Originale des 17. Jahrhunderts angelehnt sind. So bestehen Ihre Fußtruppen größtenteils aus Pikenieren und Musketenschützen, die Kavallerie hingegen setzt sich aus Arkebusenschützen (mit Vorderlader-Gewehren bewaffnete Soldaten) und Dragoner-Truppen zusammen. Auf größere Distanz attackieren Sie Feinde mit Ihrer aus schweren Kanonen bestehenden Artillerie. Jedes einzelne Regiment hat einen eigenen Kommandanten, eine eigene Uniformfarbe und ein eigenes Banner.

Komplexität

Das Spielprinzip der Modifikation ist weitestgehend dasselbe wie in **Medieval 2**: Nachdem Sie sich für eine Fraktion entschieden haben, gelangen Sie auf die Übersichtskarte, auf der Sie anschließend Ihre Städte ausbauen und Schlachten anzetteln. Die Karte von **For King or Country** zeigt England,

Wales und Teile von Schottland und ist in 42 Grafschaften unterteilt, in denen Sie Städte und Burgen erobern und ausbauen können. Da der englische Bürgerkrieg nicht sehr lange gedauert hat, verkürzen die Entwickler die Rundenlänge von einem Jahr auf einen Monat. Außerdem haben sie das Religionssystem aus **Medieval 2** komplett entfernt und durch die sogenannte »Unterstützung« ersetzt: Sie kämpfen in jeder Stadt durch den Bau von Gebäuden und der Ernennung eines fähigen Stadthalters um die Gunst der Bewohner, die stets zwischen Parlamentariern und Royalisten schwanken. Die 3D-Schlachten folgen einem klaren Stein-Schere-Papier-Prinzip, sodass Sie Ihre Einheiten geschickt positionieren müssen, um möglichst effizient die Schwachstellen des Feindes angreifen zu können. So wird zum Beispiel ein Kavallerie-Regiment schnell von Lanzenrängern aufgegeben, macht jedoch Musketiere im Nahkampf zügig nieder. PD



Auf der **Strategiekarte** verschieben wir unsere Armeen und verwalten unsere Städte.

MEDIEVAL 2: FOR KING OR COUNTRY

TYP	Bürgerkriegs-Mod für Medieval 2	
VERSION	1.5	GRÖSSE 190 MB
URL	www.forkingorcountry.com	Quicklink: 5818
DESIGN		
UMFANG		
SPASS		