

Überblick Aktuelle Mods

Ein Mafiaboss will Mona Sax umlegen, doch die Killerin dreht den Spieß um.

Max Payne 2 Mona: The Assassin

DVD
Mod-Special

Ein gelungener Auftritt ist eine Frage der richtigen Mittel. Hollywood-Stars bevorzugen Blitzlichtgewitter und den roten Teppich. Mona Sax sorgt dagegen

mit einer Blendgranate für die passende Atmosphäre und hechtet dann mit einem gewagten Satz durch ein Fabrikfenster, vorbei an irritierten Ganoven.



Mona Sax hinterlässt dank der zerstörbaren Objekte eine Spur der **Verwüstung**.

In dieser Mod reichen Sie sich als **Zeitreisender** selbst eine helfende Hand.

UT3 Prometheus

Der erste **Terminator** durfte nur zurück durch die Zeit reisen. Marty McFly wollte zunächst unbedingt **Zurück in die Zukunft**, nur um am nächsten Morgen gleich ein paar Jahre weiter zu düsen. Und Captain Janeway macht im Raumzeitkontinuum sowieso, was sie will. Kurzum: In Film und Fernsehen sind Zeitreisen längst Pauschalurlaub. Auf dem PC sieht es ähnlich aus: Spiele wie **Day of the Tentacle**, **Prince of Persia** und **Timeshift** stellen die Sanduhr der Zeit auf den Kopf. Auch die **Unreal Tournament 3**-Mod **Prometheus** möchte ins temporale Reisegeschäft einsteigen und bietet Knobelfreunden dazu knifflige Querdenkereinlagen.

90 Sekunden zurück

Ihre Aufgabe: Gelangen Sie innerhalb von neunzig Sekunden ans Levelende. Was einfach klingt,

stellt sich schnell als scheinbar unmöglich heraus, denn zahlreiche Türen bleiben nur so lange offen, wie Sie entsprechende Schalter drücken. Der Clou der Mod: Per Mausclick dreht die Zeitmaschine Prometheus bis zu viermal die Uhr für Sie zurück. Bei den folgenden Durchläufen sind Sie somit nicht mehr allein, sondern mit Ihren Kollegen aus der Vergangenheit unterwegs. Haben Sie in jedem Zeitsprung die richtigen Schalter zum passenden Zeitpunkt aktiviert, öffnen sich nach dem finalen Prometheus-Einsatz alle Türen, und der Weg zum Ziel ist endlich frei.

Bis auf die kommentierte Trainingsmission, in der Sie unter anderem von einem entscheidenden, aber auch paradoxen Selbstmordkuriosum der Prometheus-Zeitreisen erfahren, liefert die clevere Einzelspieler-Modifi-

Der effektreiche Auftakt der **Max Payne 2**-Modifikation **Mona: The Assassin** hat einen Grund: Die Auftragskillerin flüchtet vor den Schergen eines Mafiabosses. In einer Rückblende sehen Sie später, wie Mona von den Gaunern überrascht wird. Dann übernehmen Sie selbst die Kontrolle über die geheimnisvolle Femme Fatale und kämpfen sich durch ein heruntergekommenes Sanatorium, bis es nur noch einen Ausweg gibt – den dramatischen Fenstersprung samt Blendgranatenvorlage.

Ein Job für Profis

In fünf aufwändig gestalteten und mit zahlreichen Skriptmomenten gespickten Levels führt Sie die actionreiche Einzelspieler-Mod nicht nur durch das abrisssreife Krankenhaus, sondern auch durch Hinterhöfe, über U-Bahngleise und Parkplätze bis zum Finale

im Nachtclub der Mafia, denn Mona bleibt nicht gerne Opfer. Auf die nützliche Bullet-Time-Funktion aus dem Hauptspiel muss die wehrhafte Dame dabei nicht verzichten. Zum Glück, denn ohne die dadurch in Zeitlupe ablaufenden Hechtsprünge, während denen Sie gleich mehrere Gegner aufs Korn nehmen können, bleibt Ihnen im Kampf gegen die zahlreichen Feinde kaum eine Chance. Hier haben es die Hobbyentwickler, die zuvor bereits an den beiden Episoden der **7th Serpent**-Mod für **Max Payne 2** mitgearbeitet haben, etwas übertrieben. Der letzte Abschnitt ist selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad noch brockenschwer. **CHS**

MONA: THE ASSASSIN

TYP	Einzelspieler-Mod für Max Payne 2	
VERSION	1.0	GRÖSSE 224 MB
URL	www.monatheassassin.com	Quicklink: 5973
DESIGN	[Progress bar]	
UMFANG	[Progress bar]	
SPASS	[Progress bar]	



Während unsere **Zeitklone** Türschalter betätigen, betreten wir und einer unserer Vorgänger das Gebäude.

kation bisher nur zwei Levels mit. Die Entwickler, allen voran Rachel »Angel Mapper« Cordone, haben jedoch schon Kartennachschub für die nächsten Monate angekündigt. Auch ein Editor samt ausführlicher Beschreibung soll bereits in wenigen Wochen erscheinen. Bis dahin trainieren Sie im Einsteigerlevel Ihr vier-

dimensionales Denken und beißen sich an der zweiten Karte die Rätselfähne aus, denn diese ist deutlich anspruchsvoller und verlangt perfekte Vorausplanung. **CHS**

PROMETHEUS

TYP	Knobel-Mod für Unreal Tournament 3	
VERSION	1.0	GRÖSSE 29 MB
URL	www.angelmapper.com	Quicklink: 5976
DESIGN	[Progress bar]	
UMFANG	[Progress bar]	
SPASS	[Progress bar]	

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, wohl aber eine meisterhafte Mod: Wer gerne Fantasy-Reiche erobert, muss **Fall from Heaven 2** einfach ausprobieren.

Civilization 4

Fall from Heaven 2



Mit **Pyrozombies** und Skeletten überfällt unser böses Reich (erkennbar an den schwarzen Bauten links) die neutrale Nachbarnation.



Gefährlich: In der Barbarenstadt nistet der Drache **Acheron**.



Feuerbälle senken alle Einheiten im Zielfeld an.

kleines »h«, großer Unterschied: Wenn ein Ball vom Himmel fällt, drängt sich der Begriff »Katastrophe« eher selten auf. Wenn hingegen ein Bball vom Himmel fällt, geht die Welt unter. Bball heißt nämlich der Feuerengel, der bei seinem Wolkensturz das Fantasy-Reich Erebus abfackelt. Dies wiederum erfreut seinen winterlichen Erzrivalen, der die überlebenden Menschlein mit einer Eiszeit abkühlt. Erst als auch der Frostmeister das Zeitliche segnet, treten die Sterblichen zurück ins Rampenlicht – und Sie treten mit: Mit einem von 19 Stämmen ringen Sie um Erebus, nämlich in der Mod **Fall from**

Heaven 2 für **Civilization 4: Beyond the Sword**. Nach drei Jahren Entwicklungszeit haben die Macher Ende 2008 deren finale Fassung veröffentlicht; fortan stricken sie nur noch Patches. Doch schon jetzt ist **Fall from Heaven 2** ein Mod-Meisterwerk, das in Sachen Umfang und Motivation mit vielen Vollpreis-Titeln mithält.

Völkervielfalt

Fall from Heaven 2 pinselt nicht nur neue Grafiken über **Civ 4**, sondern erweitert es deutlich. Zum Beispiel hat jedes Volk neben Spezialeinheiten und -gebäuden eine Gesinnung (gut, böse, neutral), die seine diplomatischen Beziehungen beeinflusst. Die Moral können Sie ändern, indem Sie bestimmte Religionen annehmen. Denn **Fall from Heaven 2** bringt sieben neue Glaubensrichtungen, die jeweils andere Vorteile und Einheiten freischalten. Zum Beispiel scheffeln (neutrale) Jünger der »Runen von Kilmorph« massig Geld und heuern unter anderem den Zwerghelden Bambar an.

Auch Beförderungen spielen in **Fall from Heaven 2** eine größere Rolle. Wie im Hauptprogramm sammelt nämlich jede Einheit Er-

fahrung und lernt bei Stufenaufstiegen frische Talente. Magiern bringen Sie so vielfältige Zaubersprüche bei, zum Beispiel dürfen sie Skelette beschwören oder Feuerbälle werfen. Welche Hexereien zur Verfügung stehen, hängt unter anderem von den Mana-Rohstoffen ab, die Ihr Reich erntet.

Hochgezählt

Ein Kernelement von **Fall from Heaven 2** ist der »Armageddon-Zähler«. Dieses Punktekonto steigt bei boshafte Aktionen, etwa wenn ein beliebiges Volk Städte abfackelt. Gute Taten verringern den Zählerstand. Überdies beeinflussen Sie ihn durch Ihre Entscheidungen bei Zufallsereignissen. Zum Beispiel weissagt ein Prophet, dass in einer Ihrer Städte ein Kind geboren wird, das den Weltfrieden bringt. Nun können Sie die Bälger dort unter anderem verhätscheln (kostet Geld, verringert den Zähler) oder meucheln lassen (dezi- miert die Einwohner, erhöht den Zähler). Je höher das Punktekonto, desto mächtigere Boni verdienen böse Völker.

Zudem bietet **Fall from Heaven 2** Monsterhöhlen voller Schätze. Und Landschaftsmerkmale wie den Weltbaum Yggdrasil, der eine Extraportion Nahrung abwirft. Und individuelle Weltzauber, die jede Fraktion nur einmal einsetzen darf. Und Vorteile für einzelne Rassen, Orks etwa kämpfen geschickter im Dschungel. Und das Karten-Minispiel »Somnium«, mit dem Sie Ihre diplomatischen Beziehungen verbessern. Und, und, und: Bis Sie die famose Vielfalt ausgelotet haben, vergeht mindestens ein Monat. Der Mix aus Magie und Globalstrategie erinnert zudem an den Klassiker **Master of Magic** – allerdings auch im Schlechten: Wie im Vorbild handeln die KI-Rivalen häufig wirt, die Völker sind mäßig ausbalanciert. Sei's drum, Spaß macht **Fall from Heaven 2** auf jeden Fall. Wenn ein Bball vom Himmel fällt, hat das also auch erfreuliche Folgen. **GR**

Das Vorbild



Im Runden-Strategiespiel **Master of Magic** von 1994 besiegen und erobern Sie ebenfalls eine Fantasy-Welt.

FALL FROM HEAVEN 2

TYP	Fantasy-Mod für Civilization 4: Beyond the Sword	
VERSION	0.40q	GRÖSSE 405 MB
URL	http://kael.civfanatics.net/	Quicklink: 5998
DESIGN	[Progress bar]	
UMFANG	[Progress bar]	
SPASS	[Progress bar]	