Überblick Aktuelle Mods

UT 3 Cheeks of Steel

Ein Hamster und sein Floh hüpfen und rätseln sich durch verrückte Welten.

DVD Mod Special

Espher ist weg! Und nicht nur kurz zum Brötchenholen. Nein, die holde Hamsterdame wurde von einem fiesen Professor entführt, und das auch noch vor den Augen ihres hilflosen Liebhabers Harry. Dessen Kontrolle übernehmen Sie in der abgedrehten **Unreal Tournament 3**-Mod **Cheeks of Steel**. Als Hamster Harry erkunden Sie auf der Suche nach Espher die Siedlung der Nager, verschaffen sich heimlich Eintritt in einen Nachtclub und besuchen eine Pirateninsel. Da der kleine Fellträger nicht gerade die hellste Birne im Käfig ist, gibt's Tipps und tatkräftige Unterstützung von Tick, einem Floh, der es sich in Harrys Pelz gemütlich gemacht hat.

Meist müssen Sie kleine Hüpfeinlagen bewältigen und gelegentlich auch gegen Monster antreten. Dazu verkohlt Harry den Viechern mit seinem feurigen Peperoni-Atem den Hintern oder entleert – dem derben Humor entsprechend – seinen Mageninhalt in Richtung Krabbelgegner.

Schalter und Schwächen

Bei einigen Aufgaben ist Teamwork gefragt. Mit einem Knopfdruck wechseln Sie zwischen Harry und Tick. Während der Hamster beispielsweise auf einer Plattform wartet, legt Tick anderswo einen Schalter um und setzt so Harry samt Platte in Bewegung.

Nach einer kleinen **Hüpfeinlage** erreichen wir den Eingang zum Nachtclub »Wasted«.

Insgesamt erwarten Sie in **Cheeks of Steel** fünf Umgebungen. Vom Hauptmenü aus können Sie die Levels einzeln anwählen und gegebenenfalls überspringen, verpassen dann aber viele der skurrilen, wenn auch noch sehr bemühten Zwischensequenzen. Generell hat die Mod noch Nachholbedarf, besonders bei der Grafik. Doch trotz dieser Makel sind die Abenteuer von Harry und Tick durchaus einen Blick wert. Vorausgesetzt, Sie bringen viel Sinn für rauen Humor mit. CHS

CHEEKS OF STEEL

TYP	Jump&Run-Mod für UT 3		
VERSION	1.0	GRÖSSE	500 GByte
URL	keine eigene Seite	▸ Quicklink: 6354	

DESIGN
UMFANG
SPASS

Mod-Empfehlungen für Arma 2

Der **NH90-Hubschrauber** steht zum Probeflug bereit.

Neue Hubschrauber

Highlights: Little Bird und NH90.

Die Militärsimulation **Arma 2** steht zwar erst seit ein paar Wochen in den Händlerregalen und hat noch immer mit vielen Programmfehlern zu kämpfen. Nichtsdestotrotz wird die Liste der Fan-Modifikationen und Erweiterungen täglich länger. Die Community bereichert den Taktik-Shooter unter anderem mit neuen Flugzeugen wie den kleinen Kampfhubschrauber **MH-6 Little Bird** und den Transporthelikopter **NH90**. Letzterer öffnet vor der Landung automatisch die Türen. Die Modelle finden Sie zum Download auf GameStar.de unter den ▸Quicklinks: 6356 & 6357. CHS

Explosionen klingen dank der neuen Sounds kräftiger.

Neue Sounds

Highlights: überarbeitete Geräusche.

Im Vergleich zum Vorgänger Armed Assault hat die Qualität der Soundeffekte (bis auf die Sprachausgabe) bei **Arma 2** einen Sprung nach vorn gemacht. Die 430 MByte große **Vop-Sound**-Mod bessert trotzdem nach und liefert Dutzende neue Klänge für Schrittgeräusche, Waffen und Explosionen. Für gesprächigere Soldaten sorgt dagegen die **Dynamic Sound AI**-Mod, die die KI im Kampf brüllen und fluchen lässt und den Figuren auch sonst einige neue Sprüche auf die Lippen legt. Die Mods können Sie über GameStar.de herunterladen, unter den ▸Quicklinks: 6358 & 6359. CHS

Die **Bodentexturen** sind nun etwas weniger fleckig.

Neue Grafiken

Highlights: bessere Texturen.

Grafisch ist **Arma 2** in den meisten Fällen eine Augenweide, besonders die Landschafts- und Vegetationsdarstellung kann überzeugen. Im Kampf ist die KI durch das hohe Gras jedoch im Vorteil, schließlich darf sie oft durch die detaillierten Gewächstexturen sehen. Deshalb trimmt die **SAP Clutter**-Mod die Pflanzen deutlich ab und verschafft Ihnen so einen besseren Überblick. Die **LandTex**-Mod bessert die Boden- und Küstentexturen auf. Das Ergebnis wird besonders aus luftiger Höhe deutlich. Die Mod-Downloads finden Sie unter den ▸Quicklinks: 6360 & 6361. CHS

In den engen **Schiffskorridoren** bleibt kaum Platz zum Ausweichen. An Flucht ist nicht zu denken.

Wenn Ihnen die offenen Straßen zu unsicher sind, bleibt nur die Kanalisation als **Alternative**.

Left 4 Dead Death Aboard

Kaum stehen die Mod-Werkzeuge für den Zombie-Shooter bereit, da zeigt auch schon eine erste Fan-Kampagne, wie man alles richtig macht.

Die Ankündigung, dass der Mehrspieler-Shooter **Left 4 Dead 2** bereits im kommenden November erscheinen soll, sorgte nicht nur für Begeisterung. Die Fans des Vorgängers waren enttäuscht, schließlich hatte der Entwickler Valve weitere Levels und Kampagnen für den zombieverseuchten Vorgänger angekündigt. Dieses Versprechen blieb bisher unerfüllt; ein inzwischen veröffentlichter Patch erlaubt es lediglich, den beliebten Versus-Modus nicht mehr nur auf der Hälfte, sondern auf allen Karten zu aktivieren. Die Reaktion der Fans: Statt auf Valve zu warten, machte man sich selbst daran, neue Karten zu bauen. Die nötigen Modding-Werkzeuge, um die einzelnen Levels bequem und flexibel in Kampagnen und in **Left 4 Dead** einzubinden, ließen jedoch bis zum letzten Mai auf sich warten.

Mittlerweile sind die ersten Umgebungserweiterungen erschienen. Mit **Death Aboard** kann bereits eine dieser Fan-Kampagnen mit der Qualität der Originalinhalte durchweg mithalten.

Leichen an Deck

Fünf Levels erwarten Sie in **Death Aboard**. Aus einem Gefängnis müssen die vier Überlebenden durch eine verwüstete Stadt bis zum Hafen und zur vermeintlichen Rettung entfliehen. Auf der gefährlichen Route haben die Kartenbastler nicht mit dramatischen Höhepunkten gespart. So müssen Sie in der Gefängniskantine einen Alarm auslösen, denn nur so lässt sich eine Sicherheitstür öffnen. Wie in **Left 4 Dead** üblich dauert es nicht lange, bis die Zombies auf den Krach reagieren und Ihnen in Horden entgegen stürmen. In den verwüsteten Hinterhöfen und engen Gassen der Großstadtlevels stellt Sie die Mod dagegen vor die Wahl zwischen alternativen Wegen: Mal geht es durch die Kanalisation, dann wieder an brennenden Straßenbarrikaden vorbei. Im Hafen wartet dann der nächste Crescendomoment, wenn Sie einen Frachtcontainer lautstark herablassen.

In der **Gefängniskantine** müssen Sie sich gegen Horden von heranstürmenden Zombies wehren.

Neben der hohen Detaildichte ist es vor allem das clevere und Spannung erzeugende Leveldesign, das **Death Aboard** auszeichnet. Schon früh erhaschen Sie immer wieder einen Blick auf den Hafen, den Hort der Hoffnung, den Ihr Team erreichen will. Doch wie es sich für einen guten Horrorfilm gehört, stellt sich ein dort ankerndes Schiff nur als weitere Todesfalle heraus. So erzählt die Mod-Kampagne auch ohne Worte eine gut nachvollziehbare Geschichte, die dem Flair von **Left 4 Dead** stets gerecht wird.

Zombies mit Biss

Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird Sie **Death Aboard** für rund 90 Minuten beschäftigen, wagen Sie sich dagegen an die höheren Anforderungsstufen, dauert der Überlebenskampf deutlich länger. Im Testspiel mit menschlichen Mitstreitern sahen wir erst nach knapp sechs Stunden den rettenden ... nein, wer uns abholte, wird nicht verraten.

Die Installation der neuen Kampagne gestaltet sich denkbar einfach. Sie laden die Mod herunter, beispielsweise auf GameStar.de, entpacken das Zip-Verzeichnis, und mit einem Doppelklick auf die neue .vpk-Datei werden die Levels in den Kartenpool von **Left 4 Dead** aufgenommen. Sollte dieses Setup nicht funktionieren, kopieren Sie die VPK-Datei manuell in Ihren Steam-Ordner unter den Pfad \Steam\steamapps\common\left 4 dead\left4dead\addons. Im Spiel wählen Sie dann den Menüpunkt »Add-On Kampagnen«. Dort werden alle Mod-Levels, auch von zukünftigen Kampagnen, angeboten. CHS

DEATH ABOARD

TYP	Fan-Kampagne für Left 4 Dead		
VERSION	1.0	GRÖSSE	67 MByte
URL	www.l4dmaps.com	▸ Quicklink: 6355	

DESIGN
UMFANG
SPASS