

Überblick Aktuelle Mods

Der Meisterdieb Garrett ist zurück, mit Doom-3-Technik und Level-Editor.

Doom 3 The Dark Mod

Seit seinem letzten Auftritt im dritten Thief-Spiel ist es still geworden um den mechanisch aufgepeppten Langfinger Garrett.

Sein Debüt feierte der Meisterdieb 1998 in **The Dark Project** vom **Ultima Underworld**-Entwickler Looking Glass. Das Genre



Lichtquellen wie die Fackel der Wache löschen wir mit einem **Wasserpfeil**.

der Schleichspiele war geboren, aber der kommerzielle Erfolg hielt sich in Grenzen. Nach der zweiten Fortsetzung, diesmal vom **Deus Ex**-Studio Ion Storm, war vorerst Schluss für Garrett.

Die **Dark Mod** holt den notorischen Einbrecher nun aus dem Vorruhestand zurück direkt in die **Doom 3**-Engine. Wie in den Originalspielen huschen wir im ersten Demo-Level durch die Schatten, verschießen Seil-, Gas- und Wasserpfeile und spielen mit der Stadtwache Katz und Maus. Niedergeschlagene Gegner zerren wir in dunkle Ecken.

Verbrechen planen

Der Probelevel ist nicht sonderlich lang; nach nur 15 Minuten haben wir auch den letzten Stadtbewohner um seine Wertgegenstände erleichtert. Sämtliche Goldmünzen, Silberlöfel und

Pokale sind ungesehen in unseren tiefen Taschen verschwunden. Trotz der geringen Spielzeit gewährt die Karte einen guten Einblick in das, was kreative Levelbastler mit dem eigens für die Mod entwickelten Darkradiant-Editor anstellen können. So suchen wir in Closemouthed Shadows, der ersten von einem Community-Mitglied erstellten Mission, ein königliches Zepter, durchstöbern dabei zwei kleine Wohnungen nach nützlichen Hinweisen und legen uns im Schwertkampf mit einer der Wachen an. Den gerade mal 53 Kilobyte großen Extra-Level können Sie hier herunterladen: ▶ gamestar.de-Quicklink: 5600. **CHS**

THE DARK MOD

TYP	Thief-Mod für Doom 3	GRÖSSE	198 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	5601
URL	www.thedarkmod.com		
DESIGN	[Progress bar]		
UMFANG	[Progress bar]		
SPASS	[Progress bar]		

Vergessene Inhalte rein, Fehler raus. Der Klassiker wird sogar noch besser.

Fallout 2 Restoration Project

Auch zehn Jahre nach der Veröffentlichung von **Fallout 2** verbessern und erweitern die Fans das Rollenspiel ständig weiter. So schraubt beispielsweise der **High-Res-Patch** ▶ Quicklink: 5604 die Pixelanzahl jenseits von 640x480 Bildpunkten in die Höhe. Die **Wasteland Merc**-Mod ▶ Quicklink: 5603 erzählt sogar eine komplett neue Geschichte und entlässt uns nicht etwa als Nachfahre des Vault-Bewohners, sondern als geldgieriger Söldner in die verstrahlte Einöde, die das postapokalyptische Nordamerika im 23. Jahrhundert ist.

Dagegen bleibt das **Restoration Project** der Geschichte des Originalspiels treu und schickt Sie erneut auf die Suche nach dem Garden-Eden-Creation-Kit. Um radioaktiv verseuchte Riesen-

skorpione müssen Sie sich auf der beschwerlichen Reise zwar immer noch sorgen, aber dafür beseitigt die Mod rund 800 Fehler, die auch nach dem letzten offiziellen Patch noch vorhanden waren. Außerdem entdecken Sie bisher unbekannte Regionen, erfüllen neue Aufgaben und lernen Figuren kennen, die zwar vom Entwickler Black Isle Studio ange-dacht waren, es aber nicht mehr ins Spiel geschafft hatten.

Strahlende Innovationen

Der umfangreiche Mix aus Patch und Modifikation fügt nicht nur Gebiete wie das neue Vault-Dorf samt Bevölkerung ein, das **Restoration-Project** erweitert auch bekannte Ortschaften um zusätzliche Bezirke. So gibt es nun im



Im Den legen wir uns im neuen Wohngebiet mit der örtlichen **Schlägertruppe** an.

Den eine heruntergekommene Wohngegend, in der Sie ein Kinderheim herrichten. Vorher sprengen Sie noch die Party einer örtlichen Rowdy-Gang, im wahrsten Sinne des Wortes. Der erste Teil dieser Quest stammt aus dem Original-**Fallout 2**, die Mod erzählt nun quasi die Fortsetzung. Später setzen Sie mit dem Vertigo-Hubschrauber auf der neuen

Landeplattform neben der Enclave auf und finden ganz in der Nähe eine voll funktionsfähige Atombombe. Ob Sie auf den Knopf drücken, bleibt Ihre Entscheidung – typisch Fallout. **CHS**

RESTORATION PROJECT

TYP	Fan-Erweiterung für Fallout 2	GRÖSSE	57 MB
VERSION	1.2	Quicklink:	5605
URL	www.killap.net		
DESIGN	[Progress bar]		
UMFANG	[Progress bar]		
SPASS	[Progress bar]		

Zurück zu den Wurzeln: Das Fan-Adventure setzt die Baphomets-Fluch-Reihe im klassischen Stil der ersten beiden Episoden fort.

Baphomets Fluch 2.5



Vor Nicos Wohnung treffen wir die hellseherisch begabte Blumenverkäuferin aus **Baphomets Fluch 1**.



In der beschädigten U-Bahn erschnüffelt der kleine Vierbeiner links eine versteckte **Bombe** für uns.

Vor acht Jahren begann Daniel Butterworth mit der Arbeit am Fan-Adventure **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter**. Seitdem hat Revolution Software, der englische Entwickler der originalen **Baphomets Fluch**-Spiele, bereits zwei offizielle Fortsetzungen veröffentlicht, samt neuer Polygon-Grafik und enttäuschendem Rätseldesign. Besonders das nervige Kistenverschleiben aus **Der schlafende Drache** blieb in schlechter Erinnerung. Hobby-Entwickler Daniel Butterworth und sein Team Mindfactory ließen sich davon nicht beirren und bastelten fleißig an ihrem alternativen Nachfolger weiter. Der hält dem klassischen Point&Click-Stil der ersten beiden Serienteile die Treue, inklusive handgezeich-

netter Hintergründe und schön animierter Figuren. Es gab sogar offizielle Unterstützung aus Großbritannien: »Wir durften die Sprites für den Hauptcharakter George Stobbar aus den Vorgängern nutzen«, sagt Butterworth, der auch Georges Sprecher Alexander Schottky verpflichten konnte. Nach etlichen Verschiebungen steht **Baphomets Fluch 2.5** nun zum Download bereit und legt gleich mit einem ordentlichen Schreck los: Nicole Collard, Georges Freundin, ist tot!

Verstorben, aber lebendig

Nach dem Einleitungsfilm stehen wir als George Stobbar in Nicoles Pariser Wohnung, vor uns sitzt die tot geglaubte Fotojournalistin –

quicklebendig und mit mieser Laune schmeißt uns Nico jedoch gleich wieder raus. Wir stolpern reichlich verwirrt auf die Straße, bemerken aber in der Nähe ein vertrautes Gesicht: die hellseherisch begabte Blumenverkäuferin aus dem ersten **Baphomets Fluch**. Sie verrät uns, dass Nico mehrere Wochen spurlos verschwunden war und inzwischen scheinbar mit unserem alten Nebenbuhler André Lobinau anbändelt. Den treffen wir wenig später im restaurierten Café de la Chandelle Verte, das im ersten Serienteil von einer Bombe zerstört wurde. Von dem langhaarigen Besserwisser erfahren wir, dass Nico angeblich in ein Attentat auf den Bürgermeister verwickelt war. Und irgendwie hat selbst der Orden der Neo-Templer seine Finger im Spiel.

Baphomets Fluch 2.5 ist eine Hommage an seine Vorgänger und voll von bekannten Figuren und Orten. Wir treffen die Schergen Guido und Flap, schummeln uns in ein Zimmer im Hotel Ubu und reden mit dem Priester in der Kirche von Montfaucon. Der Besuch im englischen York ist dagegen ein dankender Wink in Richtung Revolution Software, deren Studio in der früheren Residenzstadt liegt. Gut für Neueinstei-

ger: Die umfangreichen, vertonten Dialoge erklären viele Anspielungen und Zusammenhänge, selbst wenn die entsprechenden Serie-Vorkenntnisse fehlen.

Modern, aber klassisch

Die Spielzeit fällt mit rund fünf bis sechs Stunden kürzer aus als bei den meisten kommerziellen Adventures. Dafür legt **Baphomets Fluch 2.5** durch seine gradlinigen, meist logischen und nicht sonderlich schweren Rätseln ein ordentliches Tempo vor. So kommt die spannende Geschichte voran, und einige holprige Erzählmomente sind schnell vergessen. Vorbildliche Arbeit haben die Hobby-Entwickler bei der Benutzeroberfläche geleistet, die Ihnen auf Knopfdruck alle wichtigen Gegenstände anzeigt.

Fazit: Dem Mindfactory-Team ist eine einfallsreiche Symbiose aus modernem Bedienkomfort, kurzweiligem Knobelspaß und dem klassischen Grafikgewand der ersten **Baphomets Fluch**-Spiele gelungen. **CHS**



Ganz in der Serientradition steuern Sie einige Abschnitte lang die Reporterin **Nico**.

BAPHOMETS FLUCH 2.5

TYP Fan-Fortsetzung

VERSION 1.0 GRÖSSE 698 MB

URL www.baphometsfluch25.de ▶ Quicklink: 5208

DESIGN

UMFANG

SPASS