

The Dark Mod

Der Meisterdieb heißt diesmal zwar nicht Garrett, trotzdem ist diese allein lauf- oder besser: schleichfähige Doom-3-Mod eine Offenbarung für Thief-Fans. Von Florian Heider

WAS Standalone-Mod für Doom 3 WER Broken Glass Studios WO <http://www.thedarkmod.com>
WANN Bereits erschienen GELD kostenlos

Weitere Infos auf GameStar.de

Im Jahr 2004, als **Thief: Deadly Shadows** erschien und sich so glanzlos verkaufte, dass der notorische Krisen-Publisher Eidos kurz darauf das Entwicklerstudio Ion Storm schloss und das Interesse am Meisterdieb Garrett verlor; im Jahr 2004, als ein **Thief**-Reboot also ungefähr so vorstellbar war wie eine Marsmission auf dem Dreiraad; in diesem Jahr 2004 machte sich das kleine Entwicklerteam Broken Glass Studios daran, eine **Doom 3**-Modifikation zu erschaffen, die den Zauber der Kultreihe weiterleben lassen sollte. Neun Jahre später verabschiedet sich **The Dark Mod** von seinen Mod-Wurzeln, steht nun mit Version 2.0 als kostenlose Standalone-Version zum Download und treibt Garrett-Anhänger die Freudentränen in die Augen. Denn auch wenn es keine große, zusammenhängende Story-Kampagne gibt, stehen mittlerweile über 70 von den Entwicklern und der Community erstellte Schleich-Einsätze zur Verfügung, die über das Hauptmenü heruntergeladen und installiert werden können. Diese Level-Flut ermöglicht ein ebenfalls kostenfreier Editor, mit dem nach Lust und Laune Maps und Mini-Kampagnen erstellt werden dürfen. Und obwohl die Karten ohne offizielle **Thief**-Lizenz und damit ohne Garrett auskommen müssen, werden Sie den Unterschied zum Original kaum bemerken.

Im Hauptmenü stehen uns anfangs nur zwei Missionen zur Wahl. Im Training erlernen



wir die grundlegenden Fähigkeiten des namenlosen Meisterdiebs, also Schleichen, Bogenschießen, Schlösser knacken und Klettern. Nach einigen Übungsdurchgängen wagen wir uns mit »Tears of Saint Lucia« an unsere erste echte Diebes-Tour. In der Kathedrale St. Roderic geschieht angeblich ein Wunder. Seit kurzer Zeit hat die Statue der heiligen Lucia begonnen, blutige Tränen zu weinen. Unser Auftrag lautet, das Relikt zu finden, das die steinerne Lady zum Weinen bringt, und das Abbild der Dame zu zerstören. Doch damit ist es nicht getan. Unser Verwüstungs-Trip soll nicht nach mutwilliger Zerstörung, sondern wie ein Unfall aussehen. Zudem müssen wir eine bestimmte Menge an Wertgegenständen

stehlen, um die Aufmerksamkeit von unserem Auftraggeber abzulenken. Auf dem höchsten von drei Schwierigkeitsgraden dürfen wir außerdem niemanden töten und sollen noch mehr Geld klauen – ganz wie früher. Außerdem ist das Ehrensache, wir sind hier ja nicht in **Hitman**.

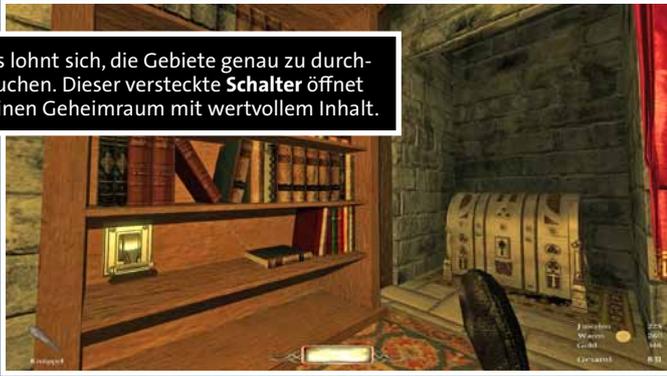
Vor Missionsbeginn gehen wir erst einmal ein wenig einkaufen und rüsten uns mit den wichtigsten Diebes-Utensilien aus. Davon gibt es einige. Mit Wasserpfeilen löschen wir Fackeln, Moospfeile erzeugen weichen Untergrund, auf dem wir uns lautlos fortbewegen können, Blitzbomben verschaffen uns einen überraschenden Abgang, und Breitkopfpfeile verweilen am

Die Missionen



Drei Aufträge haben es uns besonders angetan: In **Awaiting the Storm** ① rauben wir während eines Sturms einen Antiquitätenhändler in einem Gasthaus aus. Blitz und Donner inklusive. **Pandora's Box** ② schickt uns auf ein Luftschiff, auf dem wir die Büchse der Pandora stehlen sollen. **Betrayal** ③ sorgt mit untoten Gefängniswärtern für Gänsehaut.

Es lohnt sich, die Gebiete genau zu durchsuchen. Dieser versteckte **Schalter** öffnet einen Geheimraum mit wertvollem Inhalt.



Knüppel-Tag: Solange uns die Wache noch nicht gesehen hat, reicht ein **Schlag**, um sie niederzustrecken.



Wo downloaden?

Eigentlich wollten wir Ihnen **The Dark Mod** auf unserer Heft-DVD präsentieren. Allerdings wollen wir Heft und DVD ja verkaufen – und die Lizenzrechte zur kommerziellen Nutzung der **Doom-3-Engine** liegen beim id-Software-Mutterkonzern Bethesda. Dessen Rechtsabteilung konnte sich bis zu unserem DVD-Redaktionsschluss nicht dazu durchringen, uns die Mod-Verbreitung zu erlauben. Wir versuchen, **The Dark Mod** in der nächsten Ausgabe nachzuliefern und verweisen so lange auf <http://www.thedarkmod.com/downloads/>. Dort steht das Doom der Diebe zum Download bereit.

liebsten in feindlichen Wachmännern. Eine Karte der Kathedrale kann natürlich auch nicht schaden. Gut ausgerüstet geht es ab ins Getümmel – und der Rambo in uns will sofort mit der Tür ins Haus fallen, die Wachen vor der Kathedrale mit dem Kurzschwert erledigen und drinnen alles vermöbeln, was Beine hat. **The Dark Mod** erlaubt uns eine solche Vorgehensweise zwar, allerdings ist es ratsamer, sich erst einmal in den Straßen der Stadt umzusehen, schließlich sind wir Langfinger und keine ausgebildeten Schwertmeister.

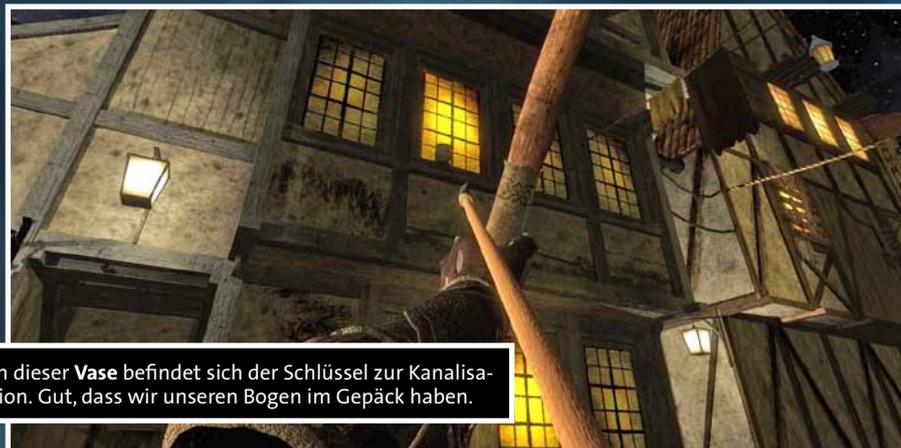
Beim Durchsuchen einer Taverne stoßen wir auf einige Briefe und erfahren so, dass eine der Bewohnerinnen den Schlüssel zur Kanalisation in einer Vase auf ihrem Fensterbrett aufbewahrt – leider nicht im Erdgeschoss. Wir spannen kurzerhand den Bogen, und einen Pfeilflug später liegt das Gefäß zu unseren Füßen. Mit dem Schlüssel öffnen

wir den Zugang zur Kanalisation, bahnen uns den Weg durch das Abwasser und landen praktischerweise im Waschraum der Kathedrale. Kaum haben wir den Gang betreten, hören wir Schritte. Ein Pfarrer verlässt gerade seine Gemächer, an seinem Gürtel der Zimmerschlüssel. Wie wir vorgehen, dürfen wir auch diesmal völlig frei entscheiden. Wir könnten den Geistlichen nun zum Beispiel mit dem Schwert niederstrecken oder ihn mit dem Knüppel bewusstlos schlagen, stattdessen entscheiden wir uns aber, ihm nachzuschleichen und den Schlüssel mit viel Fingerspitzengefühl zu stehlen. Damit wir nicht gesehen werden, huschen wir von einer Ecke zur nächsten und behalten stets die Sichtbarkeitsanzeige am unteren Bildschirmrand im Auge. Ist diese schwarz, sind wir praktisch unsichtbar. Gut für uns, schlecht für den Robenträger, der jetzt um einen Schlüssel ärmer ist. In seinem Zimmer entdecken wir einen geheimen Schalter, der uns Zugang zu einer versteckten Truhe gewährt. Da wir den passenden Schlüssel noch nicht geklaut haben, setzen wir Dietriche ein. Wenn wir das Diebeswerkzeug mit gedrückter rechter Maustaste ins Schloss stecken, müssen wir auf sich wiederholende Klickgeräusche lauschen und im Intervall zwischen den Tönen die linke Maustaste klicken. Ein cooler Einfall, denn gerade mit Feinden im Nacken sorgt das gut gemachte Minispiel für Spannung. Keine zehn Sekunden später haben wir das Schloss geknackt und beginnen zu lächeln – das Tränenmittel, das die Statue heulen lässt. Einen Teil unseres Auftrags haben wir damit schon erfüllt.

Genau wie damals

Wie es in diesem und den Dutzenden anderen Einsätzen weitergeht, sollten Sie am besten selbst herausfinden, denn **The Dark Mod** ist Pflichtprogramm für **Thief**-Freunde. Selten haben wir ein Fan-Projekt gespielt, das den Charme und die Atmosphäre des Originals so gut einzufangen weiß. Fackeln

werfen die Schatten unserer Feinde als verzerrte Abbilder an die Wand, und Wachen unterhalten sich nicht nur mit ihren Kollegen, sondern führen auch Selbstgespräche und kommentieren das Geschehen. Natürlich gibt es auch Kritikpunkte: Abseits der soliden Licht- und Schatteneffekte ist die Grafik hoffnungslos veraltet, die langen Ladezeiten beim Start einer Mission gehen gehörig auf die Nerven, das Trefferfeedback in den Schwertkämpfen ist unter aller Kanone, und Klettereinlagen werden durch unsere unsichtbaren Gliedmaßen nicht gerade erleichtert. Fans dürften und sollten darüber aber hinwegsehen. Lediglich Menschen mit schlechten Englisch-Kenntnissen könnten auf Probleme stoßen. Zwar lässt sich das Menü auf Deutsch umstellen, Briefe und Bücher, die oft wichtige Hinweise enthalten, sind allerdings komplett auf Englisch. **FH**



In dieser **Vase** befindet sich der Schlüssel zur Kanalisation. Gut, dass wir unseren Bogen im Gepäck haben.

Wer ist Garrett?

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Boah, ist das lahm. Das war meine erster Gedanke zu **The Dark Mod**. Angesichts manch moderner Schleich-Shooter mit Super-Instant-Kill-4-All-Selbsteilungs-Bullet-Time-Funktion eigentlich nicht verwunderlich. Sobald ich mich allerdings wieder an das gemächlichere Spieltempo gewöhnt hatte, waren meine anfänglichen Sorgen vergessen. **The Dark Mod** schafft genau das, was es möchte: Es spielt sich wie **Thief** mit verbesserter Grafik. Wenn ich minutenlang im Dunkeln ausharre, die Routen der Wachen beobachte und mir den perfekten Plan für den perfekten Raubzug zurechtlege, dann fühle ich mich wieder ins Jahr 1998 zurückversetzt. Dank der fleißigen Community ist außerdem für dauerhaften Missionsnachschub gesorgt. Kollege Löwenstein darf sich ruhig jetzt schon auf den Reboot freuen, ich bleibe bis dahin bei diesem wundervollen Fan-Projekt.