

The Dark Mod

Description

Was tun, wenn man für ein Spiel schwärmt, aber der Nachfolger erfüllt nicht die Erwartungen? Genau, man muss eben einen inoffiziellen Nachfolger selbst erschaffen. So oder so ähnlich müssen sich das die Profis und begabten Amateure rund um das Projekt **The Dark Mod** auch gedacht haben. Nach **Thief I** und **Thief II** war das Sequel eher eine Enttäuschung. Doch für Fans von **The Dark Project** und **The Metal Age** gibt es bei **The Dark Mod** noch viel zu erleben.



Durch so manche dunkle Gasse wird geschlichen.

Aus der Not eine Tugend machen

Im Mai 2004 erschien **Thief III, Deadly Shadows**, doch viele Fans waren enttäuscht. Die liebgewonnene Geschichte um die Hammeriten und ihren Maschinenwesen wurde nicht weiterverfolgt, und Fans der Serie fühlten sich nach dem grandiosen zweiten Teil (**Thief II, The Metal Age**, März 2000) enttäuscht. Doch waschechte Diebes-Fans veröffentlichten 2009 bereits eine Mod für die **Doom 3** Engine und nannten diese „**The Dark Mod**“. Im Jahre 2011 passierte etwas, was die **Doom-3** Modder-Herzen höher schlagen lies: ID-Software veröffentlichte ihre **Doom 3** Engine samt Sourcecode unter der GPL. Als Resultat konnte das **TDM-** (The Dark Mod) Projekt mit Version 2.0 nun als Stand-Alone-Projekt realisiert werden, auf Basis des professionellen **Doom 3**-Quelltextes.

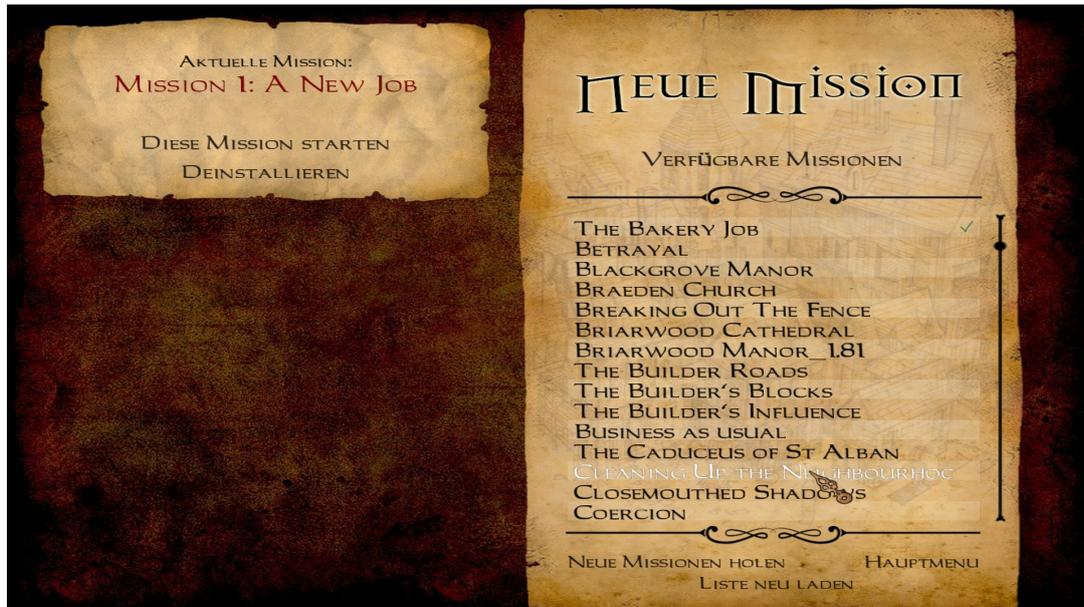


Ob in der Kanalisation oder auf den Dächern – bei **The Dark Mod** sucht man sich oft ungewöhnliche Wege.

Dark Radiant sorgt für reichlich Missionen

Mittlerweile ist **TDM** bei Version 2.09 (Febr. 2021) und wird aktiv weiterentwickelt. Das anspruchsvolle Gothic-Steampunk-Stealth-Game ist kostenlos auf dem Webauftritt des Spiels zum Download erhältlich. Doch nicht nur das Game lockt mit einer überzeugenden Grafik und Gameplay, auch der Editor **Dark Radiant** ermöglicht den Bau eigener Fan-Missions. **Dark Radiant** basiert auf **GtkRadiant**, einem 3D-Map-Editor der wiederum auf dem **Quake**-Editor-Quellcode von ID-Software basiert.

Der Editor **Dark Radiant** verwendet zahlreiche Assets. Diese erhält er durch eine Installation von **TDM**. So benötigt man das Game um mit dem Editor sinnvoll zu arbeiten. Für die Verwendung des Editors sind keine C++ Kenntnisse erforderlich, das übliche KI-Verhalten und übliche Missionsziele sind bei Bedarf bereits vordefiniert.



Die Missionsverwaltung macht das Laden und Verwalten von Fan-Missionen kinderleicht – von diesen gibt es über hundert.

Kinderleichte Missions-Verwaltung

Das Team von **TDM** liefert also eine kostenfreie Engine samt Editor. Der Rest liegt in den Händen der Fans. Und diese waren fleißig. Es gibt über hundert von fertig erstellten Fan-Missions, welche auch innerhalb des Games gelistet, gefiltert und gedownloadet werden können. So entfällt ein lästiges separates Runterladen und Kopieren in das richtige Verzeichnis. Stattdessen ist die Installation von neuen Fan-Missionen mit ein paar Mausklicks innerhalb von **TDM** kinderleicht. Das gleiche gilt für Updates der installierten Missionen – so kann man seine Lieblings-Missionen über die Menüs von **TDM** stets aktuell halten.

Manche Fan-Mission bilden kleine Kurzserien mit fortführender Story. Andere Missionen wurden mit professionellen Sprechern, selbst erstellten Assets oder tiefgehender Kenntnis des Editors zu einem besonderen Erlebnis. Wie häufig bei solchen Projekten sind die Missionen allerdings fast immer auf Englisch. Dabei gelang es mir mit meinem angestaubten Schulenglisch immer, der Handlung soweit zu folgen.

An dem Projekt **TDM** + Editor arbeiten sieben sehr aktive Teammember, zudem eine Reihe von Testern und Entwicklern, die sich gelegentlich einbringen. Programmiert wird das Game und der Editor in C++, sowie auch manche Management Tools in Python. Und bei so viel Einsatz ist es nicht weiter verwunderlich, wenn das nächste Update schon in den Startlöchern steht: Version 2.10 ist für Dezember 21/Januar 22 vorgesehen.



Ich beobachte die Wirtin aus dem Schatten – wenn sie mir den Rücken zudreht, knock ich sie aus.

Doch wie spielt sich The Dark Mod?

Eigentlich wie die großen Vorbilder. Es handelt sich um ein First-Person-Stealth-Game, wo der Aufenthalt in dunklen Ecken einen fast unsichtbar macht und man gut daran tut, Licht und Lärm zu vermeiden. So schleicht man von Schatten zu Schatten, knackt Schlösser, sucht Schlüssel, löst knifflige Aufgaben oder entledigt sich auch schon mal einer Wache auf die harte Tour. Doch im offenen Kampf zieht man schnell den Kürzeren. Wenn es schon nicht anders geht, dann schleicht man sich am besten von Hinten an und zieht der Wache mit dem KO-Schläger eins über. Doch Vorsicht: manche Wachen tragen Helme.

In für mich gut designten Levels gibt es immer einen Weg ohne Gewalt, so dass man wie ein unsichtbarer Ninja durch die Straßen, Wohn- und Schlafzimmer der Bürger schleicht, Safes leerräumt und seine Missions-Aufträge erfüllt.

Für manche vielleicht eher ungewohnt ist der knallharte Schwierigkeitslevel der Missionen. Ein Lauf durch die dunkle Stadt ohne Quicksave/Quickload ist mir beispielsweise selten vergönnt. Dennoch empfinde ich das eher als Ansporn, eine bestimmte Stelle erneut zu probieren. Dabei geht es manchmal um Geschick, doch meistens um Überblick, Kalkül und auch schon mal eine Portion Glück.



In diesem Kampf ziehe ich den kürzeren – da hilft nur ein neues reinladen und besser aufpassen.

Die Werkzeuge eines Diebes

Klassische Hilfsmittel sind dabei ein Lichtindikator am mittleren unteren Rand des Bildschirms – er gibt Auskunft darüber, wie gut sichtbar wir gerade sind. Generell sind Lichtquellen und Geräusche unser Feind, und so arbeiten wir mit Wasserpfeilen gegen Kerzen und Fackeln oder Moospfeilen gegen laute Bodenbeläge. Bogen, Dietrich und KO-Schläger sind die wichtigsten Utensilien bei der Diebestour.

Dabei ist die KI der Zivilisten und Wachen zu berücksichtigen. Gerne entzünden diese gelöschte Lichtquellen neu, und auch leblose Körper sollte man nicht einfach herumliegen lassen. Findet eine Wache den Körper eines Kollegen, so ist dieser Gegner für den Rest des Spiels hochgradig alarmiert!



Ich visiere ein Kerzenlicht mit einem Wasserpfeil an. Wasserpfeile sind

kostbar, denn ist es erst einmal dunkel, bin ich nahezu unsichtbar.

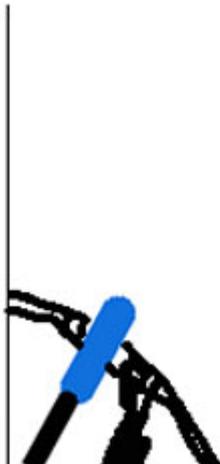
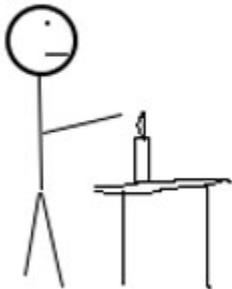
Das ganze macht das Spiel knifflig und manchmal auch zur Geduldsprobe. Doch wenn man dann ein Rätsel löst, wenn man endlich den Safe knackt oder mit den Taschen voller Gold das Level abschließt, so ist das ein sehr befriedigendes Gefühl. Man atmet erleichtert auf (bzw. durch, da man vielleicht auch unwillkürlich die Luft angehalten hat), und plant schon den nächsten Raubzug.

Neben Zivilisten, Stadtwachen und fiesen Spinnen gibt es auch das eine oder andere Ungeheuer (vom Team als Werebeast und Manbeast bezeichnet – ich bin diesen Monstern aber (zum Glück) noch nie begegnet).

Wäre es nicht kostenfrei, wäre dies eine Kaufempfehlung

Für mich war damals die **Thief**-Reihe der Prototyp aller Stealthgames, an denen sich alle anderen messen lassen mussten. **The Dark Mod** muss sich hinter seinen Vorbildern nicht verstecken. Alleine die Vielzahl von Fan-Missionen, die kostenfreie Verfügbarkeit von Game und Editor sowie die Tatsache, dass das Projekt immer noch aktiv weiter entwickelt wird, sprechen für sich.

Als erstes
lösche ich
die Kerze



Dann schieße
ich mit dem
Wasserpfeil
die Fackel
aus!

Jetzt ist es
perfekt!

Vielen Dank an nbohr1more vom **TDM**-Team für die Beantwortung meiner Fragen!

Informationen:

Spielname: The Dark Mod

Entwickler: OpenSource-Team

Jahr: 2009

Plattform: Windows PC

Links

[The Dark Mod – Webseite und Download](#)

Positiv	Negativ
+ tolle Gothic-Steampunk-Atmosphäre	– geringe
+ knifflige Stealth-Levels – mit roher Gewalt kommt man hier nicht weiter	– manche
+ über hundert Fan-Missionen	– Spielern
+ sehr gute Missionsverwaltung	
+ eigener Editor für eigene Missionen ebenfalls kostenfrei erhältlich	
+ toller Sound – Schrittgeräusche alarmieren KI-Gegner	
+ wird aktiv weiterentwickelt	
+ lebendige Community im Dark-Mod-Forum	



Date Created

24. November 2021

Author
harald