

[CoD4:Apesgorod – ein gemeinsames Community Projekt](#)

2008-12-05 12:44

Russland. Wir befinden uns in der Grenzregion Apesgorod. Einst Teil der Sowjet Union, wird das mittlerweile unabhängige Gebiet heute von rivalisierenden Warlords dominiert. Eine Gruppe von Separatisten hat ihr Hauptquartier auf einem stillgelegten Fabrikgelände eingerichtet, wo zu sozialistischen Zeiten einst Möbel hergestellt wurden. Von dort betreibt die Gruppe um deren Rädelsführer und Ex-General Vladimir Shiroff einen florierenden Waffenhandel mit modernisierten AK47 und Altbeständen der roten Armee.

Bei ihren illegalen Machenschaften stand die Organisation stets unter Beobachtung internationaler Geheimdienste, man ließ sie aber bisher gewähren. Jetzt aber ist Zeit zu handeln, da durchgesickert ist, dass die Organisation über Substanzen verfügt, die zur Herstellung von chemischen Kampfstoffen verwendet werden können. Mit der Sicherstellung des Gefahrguts wurden Spezialeinheiten der britischen Elitetruppe SAS beauftragt. Der erste Versuch, das Nest der Terroristen auszurauchern, endete in einem Fiasko. Nun ist es an Euch! Viel Erfolg!

Mit dem Release der Map-Tools für Call of Duty 4 haben sich die [blackMonkeys](#) als Betatester namhafter Mapper etabliert und damit den Grundstein vieler neuer Freundschaften gelegt. Gefunden hat man sich bei einer der größten deutschen Support-Communities im Netz, dem [Opferlamm-Clan](#). Dieser bietet vielen altbekannten und neuen Mappern eine lebhafteste Austauschplattform für Ideen, Probleme und Lösungen rund um ihr liebstes Hobby; und das seit der allererste Teil der COD-Serie erschienen ist.

Viele Mapper sind auf zuverlässige und fähige Tester angewiesen, die ihr Werk unter Ausschluss der Öffentlichkeit intensiv auf die Probe stellen, um eine möglichst fehlerfreie und in sich stimmige Final-Version zu releasen. Die Blackmonkeys stehen nicht nur mit ausreichend Testservern und Kompetenz zur Seite, sondern geben den Mappern auch die eine oder andere Inspiration um ihr Werk abzurunden.

Diese vertrauensvolle Zusammenarbeit bewirkte, dass sich manch Mapper auch nach Abschluss der Betatests weiterhin regelmäßig zum diskutieren, zocken und lachen im Teamspeak der Blackmonkeys einfindet.

Mit so vielen kreativen Mappern, Moddern, Bastlern, Admins und Zockern an unserem Stammtisch dauerte es nicht lange, bis die Idee zu einem gemeinsamen Map-Projekt aufkam.

Jeder, angefangen von Mapicted, Verni@hter, Toto, OlleOtze aka Nightwing und Xiao bis hin zu Wally, T.R. Graves und OLD MAN WITH GUN war sofort bereit, das eigene Know-how einzubringen und weiterzugeben. Konzeptionell fand sich auch schnell ein gemeinsamer Nenner: Eine Mischung aus Vacant und Overgrown, angelehnt an Stalker sollte es werden und was zunächst auf einem Blatt Papier begann, nahm in den letzten Monaten Stück für Stück Gestalt an.

Das Resultat ist ein in seiner Art einmaliges Projekt, das in dieser Form noch nicht realisiert wurde. Jetzt hoffen wir, dass unsere Apesgorod ein Garant für jede Menge Spielspaß auf Euren Servern wird.

Derzeit befindet sie sich in der Beta-Prüfung; die nachfolgenden Screens geben euch einen kleinen Einblick in unsere Arbeit:



(Weitere Bilder im OL-Board)

Danke an Mapicted!

2008-12-05 12:44 von [OL]YODA