

Nachts, wenn die Frau kommt

STOLEN

Tiefer Ausschnitt, schicke Finger – Superdiebin Anya Romanov schlüpft in offenes Leder und geschlossene Gebäude. In diesem Spiel stirbt niemand, außer unser Glaube an englische Designer.

Es ist ja bekannt, dass der Kollege Graf seine Grabelfinger gern mal ins redaktionelle Schokoladenfach senkt, mit durchaus profimäßigem Geschick und nicht zu leugnender Eleganz im Abgriff. Die Eskapaden des Schokoschleichers sind aber bloße Jungenstreiche im Vergleich zum Handwerk einer echten Expertin: Anya Romanov, sexy Fassadenkletterin im nachtschwarzen Lederdress, mopst die Zukunftsmetropole Forge City leer. Weil die Rabenlady in Mauerscheleien der Machtkader stolpert, müssen Sie ihr mit Tasten-



Nur nicht ungeduldig werden: Diebesdame Anya presst sich hinter den Safe und wartet, bis der Wachmann geht.

talent und Timing aus der Pat-sche helfen – ohne einen einzigen Gegner über die Klinge springen zu lassen.

Bitte nicht berühren

Wenn Anya auf Raubzug geht, spielt sich das wie eine Mi-

schung aus **Prince of Persia** und **Splinter Cell**: Mit flinker Akrobatik springt, schwingt und hängelt das Supergirl über jedes Hindernis, Wachleute trickst sie durch lautlose Schattenläufe aus. Zwar kann die Diebin Gegner von hinten würgen oder in

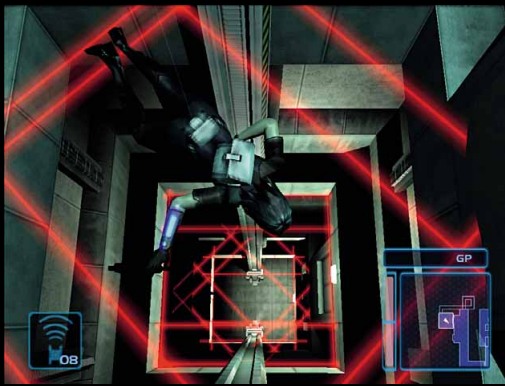
Zweikämpfen bewusstlos prügeln, allerdings rappeln sich die Jungs nach einer Minute wieder auf – und rufen per Funk erst mal Verstärkung, die dann eine zeitlang jeden Winkel durchstöbert. Wer unentdeckt bleibt, lebt leichter. In Anyas Ar-



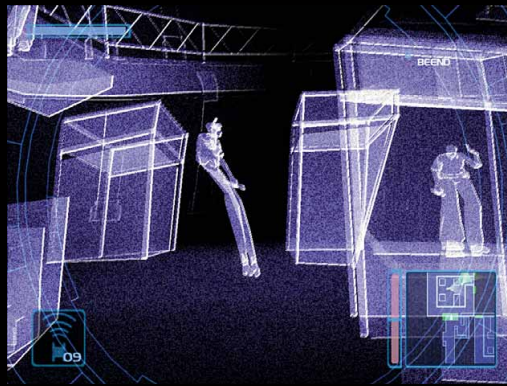
Hoch über dem Hof balanciert Anya außer Sichtweite der Soldaten.



Zum Schießen mit Schock-Munition schalten Sie in die Ego-Perpektive.



Abseilen gehört zum Diebeshandwerk. Vorsicht vor den Strahlen!



Das Sonar zeigt Anya, wenn Gegner im Nebenraum Lärm machen.

senal: Tracker-Pfeile, die Wachen markieren und mit Sichtkegel auf der Karte anzeigen, Neutralisator-Munition, die Lampen löscht und Kameras lahm legt. Wenn's den Wachen zu finster wird, leuchten sie allerdings mit Taschenlampen in die Ecken. Außerdem kann Anya Fallen auslegen, per Sonar durch Türen lauschen, Geräuschgeber als Ablenkung nutzen – oder schlicht pfeifen. Die aufmerksamen Wächter sind zwar schnell alarmiert, aber auch leicht abzuschütteln; oft genügt schon die Flucht in den nächsten Raum, und die Jungs bleiben ratlos vor der Tür stehen.

Riesenklauerei?

Die stereotype Story um einen machtgerigen Politiker führt Anya ins örtliche Museum, ins Gefängnis, in eine Firmenzentrale und eine Sendestation – das war's, nach vier Missionen läuft der Abspann. Zwar spielen Sie an jedem Level gut zwei Stunden, dafür ähneln sich die Gebäude im Look wie in den Aufgaben: Schieben Sie sich in einen Komplex durch den Fahrstuhl-

schacht über Lagerhallen in Bürogänge vor, geht's im nächsten Haus durchaus mal von Lagerhallen über Bürogänge in den Fahrstuhlschacht. Immerhin gibt Kollege Louie über Funk Tipps und markiert das Ziel auf der Karte, dezente Leuchtpunkte zeigen in kniffligen Situationen, wo Anya weiter klettern kann – fair. Diebesaktionen löst **Stolen** über Minispiele. So müssen Sie zum Schlösserknacken passende Dietriche auswählen, in Computer hackt sich Anya, indem sie Leuchtcodes korrekt nachtippt. All das geschieht meist unter Zeitdruck, denn an Türen sollte die Schleicherin nur hantieren, wenn die nahe Wache gerade in die andere Richtung guckt.

Anyas Handlungsvielfalt hat ihren Preis: Allein sechs Aktionstasten sind für Bewegungen wie Springen, Ducken oder an Wänden Hochrennen nötig, oft noch doppelt belegt. So drückt Anya im Stehen Wachen die Luft ab, in der Hocke angelt sie ihnen dagegen Beute aus der Tasche. Gern stürzt die Katzendame auch an Fassaden in die Tiefe, weil Sie aus Versehen die falsche Taste gedrückt haben – dann geht's zurück zum letzten Kontrollpunkt, denn freies Speichern kennt **Stolen** nicht. Übrigens sichert das Spiel erreichte Abschnitte nicht automatisch; wer das Spiel verlässt, ohne von Hand zu speichern, darf am nächsten Tag schreiend von vorn beginnen.

Leider geschlampt

Das englische Studio Blue 52 hat **Stolen** gleichzeitig für PC und Konsole entwickelt – man sieht's an der Grafik. Blockige, detailarme Räume bleiben weit hinter aktuellen Standards zurück, da-

für machen die exzellenten Animationen der geschmeidig huschenden Heldin einiges wieder wett. Weniger schön sind dumme Design-Schlampereien. In engen Räumen schaltet die Kamera auf eine feste Perspektive, dann wird die Steuerung der Diebin zum Ärgernis. Die Figuren werfen mitunter absurde Schatten, je nach Auflösung schneidet das Spiel in Fenstern Informationen ab. Ähnlich zweischneidig ist die Synchronisation: Zwar machen die deutschen Sprecher ihre Sache gut, dafür sind manche Videos nicht lippensynchron. Auf der DVD liegen alternativ auch die englische Originalversion und drei weitere Sprachen bei. **CS**

SPIELEND EINBRECHEN



Drei der Minispiele, mit denen Anya Aufgaben löst: Schlösser knacken per Dietrich-Auswahl, Safes öffnen durch Lauschen aufs Klickgeräusch, Stahl aufschweißen durch Nachfahren der Linie.

STOLEN ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER Hip Gamers / Blue 52
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

RELEASE (D) 4.4.2005
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahre



DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFI
VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 2 (81, GS 01/05) Akrobatik plus fordernde Kämpfe.
Tomb Raider 6 (52, GS 09/03) Auch 'ne Frau, springt und schießt mit vielen Macken.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	512 MB RAM	512 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	blockig, detailarm, trist	exzellente Animationen	6 / 10
SOUND	coole Titelmelodie	passende Musik	10 / 10
BALANCE	Tipps und Leuchthilfen	fordernd, aber fair	10 / 10
ATMOSPHÄRE	spannende Versteckspiele	wenig Abwechslung	7 / 10
BEDIENUNG	Tastenaakrobatik	kein freies Speichern	4 / 10
UMFANG	lächerliche vier Missionen		3 / 10
LEVELDESIGN	lange Levels	gleichförmig, Wiederholungen	5 / 10
KI	aufmerksame Gegner	leicht abzuschütteln	6 / 10
WAFFEN	vielseitige Spezialausrüstung	alles sinnvoll einsetzbar	10 / 10
HANDLUNG	nette Videos	ideenlos und mäßig erzählt	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SEXY DIEBESTOUR, VIEL ZU SCHNELL VORBEI.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Schleichen, Herumdrehen, ab und zu wird mal geschossen – das kannten wir bisher nur aus der Fußball-Bundesliga. Dagegen werden die Millionen in **Stolen** ehrlich verdient, mit harter Tastaturarbeit. Profispieler scheuchen die Diebin so elegant durch fair gestaltete Missionen, dass gelungene Kombinationen Stolz hormone ins Blut pumpen. Das muss freilich Belohnung genug sein, denn sonst bietet **Stolen** kaum Motivation – trister Look, öde Story, viel zu kurz. Mir hat's Anyas Rätsel-Action angetan, Sonntagsspielern kann **Stolen** gestohlen bleiben.

»Dieb in my heart«

