

König der Langfinger

THIEF 3

Mit Hochglanzoptik, starker Physik-Engine und stimmiger Spielwelt schleicht sich der Meisterdieb an Genre-König Sam Fisher heran.

Robin Hood ist nur ein Weichei in Strumpfhosen! Wieso von den Reichen nehmen und den Armen geben, wenn man alles für sich behalten kann? Meisterdieb Garrett lebt streng nach dieser Maxime – und wird doch immer wieder

in epische Verschwörungen hineingezogen, die sein Gerechtigkeitsgefühl fordern.

Im neuesten Abenteuer der **Thief**-Serie (in Deutschland bislang **Dark Project**) schlägt die Spielwelt Sie sofort in ihren Bann. Garrett bewegt sich in

seiner Stadt fast so frei durch die Gassen wie Tommy Vercetti in **GTA Vice City**. Das Versteckspiel mit den Wachen ist ähnlich intensiv wie in **Splinter Cell 2**, und die neue Grafik von **Thief 3** hält gut mit der übrigen Action-Konkurrenz Schritt.

Spannung pur

Wer als Dieb durch die Gänge huscht, braucht starke Nerven. Szenen wie diese sind an der Tagesordnung: Garrett findet in einem Schloss einen Geheimgang zur Schatzkammer, der



Garrett (links) steht zwar halb im Fackelschein, ist aber laut Lichtkristall (Mitte) unsichtbar.



Magier gehören zu den fiesesten Gegnern, weil man ihren Zaubern kaum ausweichen kann.



Massenkämpfe im Rampenlicht sind in Thief 3 Mangelware. Normalerweise schleicht Garrett durch dunkle Gänge und vermeidet Kontakt.

Weg scheint nicht mal bewacht zu sein. Plötzlich Schritte auf dem Steinboden – eine Wache! Weil weit und breit kein rettender Schatten in Sicht ist, muss Garrett nachhelfen: Ein Wasserpfahl auf die Fackel verdunkelt eine Ecke, Garrett huscht in die

Schwärze. Da stürzt der alarmierte Wächter ins Zimmer – er hat unsere Absätze auf den Fliesen klackern gehört! Atemlos warten wir an die Wand gepresst, bis der suchende Scherge aufgibt und wieder auf seine Patrouillenroute abschwirrt.

Stadtbesichtigung

Schauplatz in **Thief 3** ist erneut Garretts namenlose Heimatstadt, die Mittelalterflair mit dampfgetriebenen Industrieanlagen mischt. Neu: Zwischen den Missionen darf sich der

Meisterdieb hier à la **GTA 3** frei bewegen. Die Ortschaft ist vollgestopft mit computergesteuerten Figuren, sowohl friedlichen Passanten als auch feindlich gesinnten Stadtwachen. Die KI spielt deren Rolle prima: Damen unterhalten sich an der Straßenecke über den neuesten Klatsch und Aufschneider prahlen mit ihren Heldentaten – oft hört Garrett nützliche Hinweise, wo es etwas zu holen gibt.

Wichtigster Anlaufpunkt auf dem Stadtplan sind Hehler, die Beutegut in bare Münze wandeln. Den Erlös investieren Sie bei den örtlichen Händlern in Ausrüstung und Munition. Neue Aufträge holen Sie sich bei Kontaktpersonen, die jeweils zwei oder drei Missionen anbieten.

Düstere Zeiten

Drei Fraktionen streiten in Garretts Heimat um die Vorherrschaft: naturverbundene Heiden (Pagan), technikverrückte Hammeriten und die magiebegabten Hüter (Keeper). Letztere sagen in

EIN MEISTERDIEB SEIN HEISST, ...



...Wachen aus dem Weg räumen.



...erledigte Gegner verstecken.



...alles mitnehmen was glänzt.



...komplizierte Schlösser knacken.



...Beute beim Hehler verschachern.



...nicht gesehen werden.

DIE WICHTIGSTEN GADGETS

Wasserpfeile: löschen Feuer aller Art



Moospfeile: dämpfen Garretts Schritte



Lärmpfeile: locken Wachen vom Posten



Blitzbomben: blenden Gegner kurzzeitig



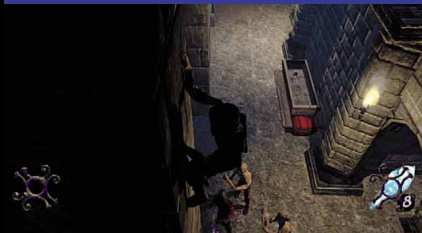
Gasgranaten: betäuben auch starke Feinde



Kristallauge: zoomt an ferne Ziele



Kletterhandschuhe: ersetzen Leitern



Prophezeiungen ein »dunkles Zeitalter« voraus, der Dieb soll dabei eine Schlüsselfigur sein. Warum? Das wollen die Hüter dem Langfinger erst verraten, nachdem er einige Artefakte beschafft hat – und die liegen natürlich nicht in Opas Gartenlaube versteckt. Stattdessen stehen finstere Verliese, Spukschiffe und Tempel auf dem Programm.

Garrett stibitzt alles, was nicht niet- und nagelfest ist, von der goldenen Obstschale bis zur Reliquie. Je nach Schwierigkeitsgrad (es gibt vier) muss der Profddieb neben den Zielobjekten noch weitere Beute machen. Sie sollten daher in jeder Ecke der Levels gründlich stöbern, um auf den nötigen Betrag zu kommen. So ist jeder Raum in **Thief 3** ein Erlebnis, denn es könnte ja selbst im Küchenschrank silbernes Besteck liegen. Entsprechend groß ist die Freude, wenn Sie in einen Tempel eindringen und nach

PETRA SCHMITZ

Im ganzen Schleichgenre gefällt mir kein Szenario besser als die Welt von Langfinger Garrett. Und endlich trägt die Grafik in Thief 3 mit zur finsternen Atmosphäre bei: Realistische Schatten und hoch aufgelöste Texturen machen das Diebesleben auch optisch spannend.

Rosarotes Kristallauge

Für mich als Fan der Thief-Reihe wiegen die KI-Patzer weniger stark. Denn auf der Habenseite verbucht Thief 3 einfach mehr. Vor allem die fast frei begehbare Stadt zwischen den Missionen ist ein wahrer Spielplatz für Hobbydiebe und steckt voller kleiner Überraschungen.



»Mein Schatten-Highlight«

intensiver Suche eine extrem wertvolle Götzenfigur finden.

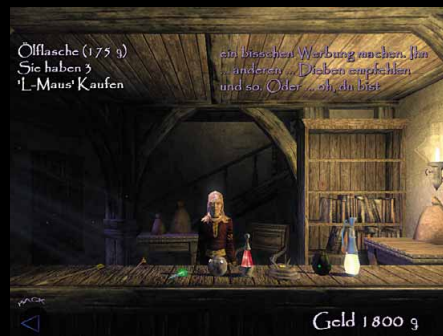
Schatten-Detektor

Das oberste Gebot in **Thief 3**: sich nicht entdecken lassen! Entgegen den üblichen Actionregeln geht Garrett Konfrontationen aus dem Weg, drückt sich in die Schatten und schickt Gegner mit einem lautlosen Genickschlag schlafen. Ein Lichtkristall am un-

teren Bildrand zeigt an, wie sichtbar der Dieb gerade ist. Strahlt der Klunker in sattem Gelb, ist der Nachtschwärmer so auffällig wie eine Neonreklame. Färbt sich die Anzeige dagegen grau, kann eine Wache Garrett nicht mal sehen, wenn ihre Nase schon unter seiner Kapuze steckt. Neu und besonders praktisch: Sie dürfen nun jederzeit zwischen der Ego-Perspektive und einer Schulter-



Cutscene: Die Heiden opfern dem Waldfürsten.



Ausrüstung kaufen Sie bei lokalen Händlern.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Theoretisch beherrscht Thief 3 Auflösungen bis 1600 mal 1200 Bildpunkte, was jedoch selbst die meisten Highend-Systeme überfordert. Minimum ist eine DirectX-8-Karte ab GeForce 3 oder Radeon 8500.

RAM/FESTPLATTE

Auf der Festplatte macht sich der Meisterdieb mit 2,3 GByte Speicherplatz mächtig breit – dazu kommen stolze 200 MByte für die Auslagerungsdatei. Mit dem Arbeitsspeicher geht Garrett deutlich sparsamer um: Bei 256 MByte stibitzt es sich genauso schnell und flüssig wie mit 512 MByte RAM und mehr.

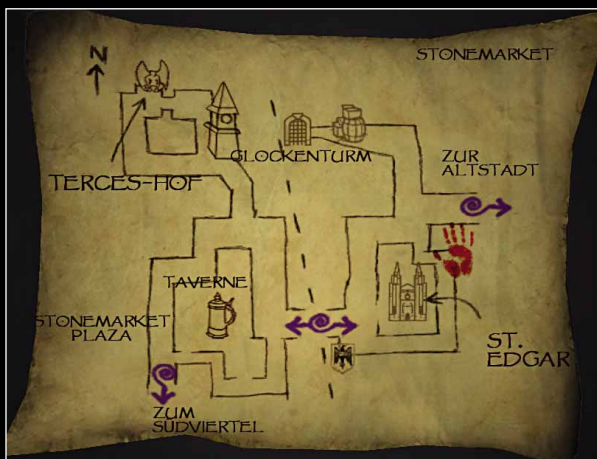
TUNING-TIPPS

- 1 »Bloom« verwäscht das Bild etwas. Deaktivieren Sie den Weichzeichner, um schärfere Grafik und etwa 10 Prozent mehr Performance zu erhalten.
- 2 Wenn Sie auf DirectX-8-Karten die Schattenqualität senken, schleicht der Dieb flüssiger durchs Spiel.
- 3 Bei Karten mit 64 MByte RAM sollten Sie unbedingt niedrig aufgelöste Texturen verwenden, um den Bildaufbau zu beschleunigen.
- 4 Auf Karten mit Radeon-Chips von ATI macht Thief 3 oft Probleme; hier hilft ein Treiber-Update auf die neueste Catalyst-Version 4.4.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 256-MBYTE RAM)

CPU mit	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.400 MHz	800x600x32 (min. Details)									
	1024x768x32									
1.800 MHz	1024x768x32									
	1280x768x32									
1.200 MHz	1280x768x32									
	1600x1200x32									

☐ nicht möglich, nicht spielbar
 ☒ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ☒ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ☒ flüssiges Spielen möglich



Von jedem Ort gibt's eine Karte zur Orientierung.

kamera umschalten. So schätzen Sie besser ein, ob Sie einem Wächter schon zu nahe sind oder noch genug Abstand ist.

Null Null Garret

Schleichkunst ist gut, richtige Ausrüstung ist besser. Insgesamt zwölf Hilfsmittel hat der Profidieb im Inventar. Nur die sinnvolle Kombination der Objekte bringt Sie ans Ziel. Garrett schießt etwa einen Moospfeil auf den lauten Metallboden, schleicht auf dem Grün in die richtige Position, um per Wasserpfeil ein Kaminfeuer zu löschen und sich in den neuen Schatten zu kauern. Hier wartet er, bis zwei Wachen sich auf ihrer Patrouille treffen, und legt beide mit einer Gasbombe schlafen – erst dann ist der Weg frei. Sehr praktisch sind Garretts neue Kletterhandschuhe, mit denen er an Steinmauern emporkraxelt und so alternative Wege an Wachen vorbei findet.

Verschlussene Türen öffnen Sie mit Dietrichen per Minispiel

a là **Splinter Cell**: Mit Maus oder Tastatur richten Sie die Dietriche aus, bis die richtige Einstellung gefunden ist. Je komplexer der Schließmechanismus, desto länger dauert das, und desto mehr kribbeln die Nerven – aus Angst vor nahenden Patrouillen.

Kampf mit Köpfchen

Die Liste der Gegnertypen reicht vom simplen Schwertträger über untote Zombies bis hin zu Magiern, die Sie mit mächtigen Zaubersprüchen angreifen. Wichtig ist die richtige Taktik gegen jeden Feind: So schleichen Sie sich im Hammeriten-Tempel hinter die Priester und mopsen ihnen die Zauberstäbe. Im Versteck der Heiden stapfen riesige Waldmonster umher, gegen die Garrett kaum eine Chance hat. Hier klettern wir außer Reichweite und werfen eine Betäubungsgranate. Untote sind besonders fies, weil die modrigen Gesellen selbst nach Knüppelschlägen oder Dolchstößen wieder aufstehen. Da

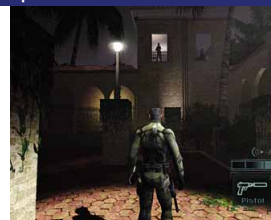


Gegen zwei Wachen hat Garrett nur eine Chance: Flucht.

KAMPF DER SCHLEICH-HELDEN

Splinter Cell 2

Thief 3



Spielwelt	Große abwechslungsreiche Levels, viele Außenareale. Keine zusammenhängende Spielwelt oder freie Missionswahl.	Komplette Stadt aus einem Guss, in der Sie sich zwischen den Missionen relativ frei bewegen können.
Leveldesign	Abwechslungsreiche Minirätsel und Skript-Szenen. Das Level-design bietet Sam an allen Stellen mehrere Lösungswege. Keine echte Physik-Engine.	Garrett manipuliert in den großen Levels und seiner frei erkundbaren Heimatstadt zahlreiche Objekte. Havoc-Physik-Engine bringt Atmosphäre-Plus.
Ausrüstung/Gadgets/	Sam benutzt zwei Hauptwaffen (Pistole, Gewehr) und 20 Gadgets, um sich gegen seine Widersacher zu behaupten.	Der Meisterdieb hat zwölf Hilfsmittel im Gepäck und kämpft mit Dolch, Bogen und Knüppel gegen Feinde.
Bewegungen	Mit rund 38 Moves klettert, hangelt, springt und rolt der Third-Echelon-Agent durch die Missionen.	Garrett kann lediglich klettern, springen und sich an manchen Wänden hochziehen – keine Special-Moves.
KI	Feinde rüsten sich je nach Alarmstufen mit Helmen und Kevlarwesten aus und agieren sehr aggressiv.	Teilweise Probleme der Gegner bei der Wegfindung im Kampf. Sonst gut geskriptetes KI-Verhalten der vielen NPC-Figuren.
Grafik	Modifizierte Unreal-Engine sorgt für tolle Lichteffekte und flüssige Animationen der Charaktere.	Ebenfalls aufgebahrte Unreal-Engine. Normal-Mapping, Echtzeitschatten, allerdings teilweise hölzerne Animationen.
Sound	Wuchtiger, ins Leveldesign integrierter 6.1-Sound.	Gute 5.1-Soundkulisse mit wenigen Effekten.
Multiplayer	Neuer Modus: Spione gegen Söldner für vier Spieler.	Nicht vorhanden: Garrett ist überzeugter Einzelkämpfer.
Fazit	★★★★★★★★	★★★★★★

hilft nur ein Spritzer Weihwasser, um die Ghule aufzulösen.

Trottelige Türsteher

Sobald die Wachen Garrett gesichtet haben, gehen sie seiner Spur nach oder rufen Hilfe herbei. Den Gegnern fällt sogar auf,

wenn sich die Umgebung verändert – zum Beispiel Türen offen stehen oder Lampen erloschen sind. Manche Schwertschwinger tragen überdies selbst eine Fackel oder Kerze, mit der sie den Dieb auch in der dunkelsten Ecke aufstöbern.



Wer sich anschleicht, kann NPCs bei geheimen Gesprächen belauschen.



Untote sind die gefährlichsten Gegner des Meisterdiebs.

Abseits der vorprogrammierten Reaktionen ist die KI nicht die hellste: Im Test haben wir eine Wache abgehängt, indem wir mehrfach im Kreis um einen Brunnen liefen. Ähnlich sieht es aus, wenn Garrett das Stockwerk wechselt, denn Wachen können weder klettern noch springen. Zudem ist die Wegfindung teilweise miserabel. Im Test suchten Gegner minutenlang eine leere Ecke ab oder blieben mehrere Sekunden in einem Gelände hängen. Da schlägt die Spannung nach dem Anschleichen schon mal in Frust um.

Endlich technisch fit!

Glanzpunkt in **Thief 3** ist die Grafik, die auf der modifizierten **Unreal-Engine** basiert und mit Effekten wie Echtzeitschatten, hoch aufgelösten Texturen sowie Bump- und Normal-Mapping protzt. Dadurch glauben Sie, einzelne Fugen im Mauerwerk zu erkennen. Besitzer von Surroundanlagen können heran-nahe Wachen genau orten.



Vorsicht: Manche Wachen patrouillieren mit Fackel.

Ein Weiteres Technik-Highlight: Dank der Physik-Engine Havok schubst Garrett Stühle aus dem Weg oder verschiebt Kisten oder stößt Kerzen um. Spielerisch bringt das aber nur selten etwas, und dann meist zu Garretts Nachteil: Polternde Kisten locken sofort nahe Gegner an.

Schattenseiten

Im Test sind uns kleinere Bugs aufgefallen: Ein ausgeschalteter Wächter tauchte plötzlich wieder an seinem Ausgangspunkt auf, nachdem wir ihn Sekunden zuvor bewusstlos in einer dunklen Ecke versteckt hatten. Zusätzliche Spaßbremse: Die deutsche Version enthält die englische Sprachausgabe mit lokalisierten Menüs und Untertiteln. Doch die Übersetzung ist wortwörtlich aus dem Englischen übertragen, wodurch vor allem Sprichwörter oder Ausrufe lächerlich wirken.

Thief 3 hätte ohne Bugs, KI-Mängel und mit guter Übersetzung eine Wertung im hohen 80er-Bereich verdient. **PH**

PATRICK HARTMANN

Zuerst dachte ich ja, dass **Thief 3** nur **Splinter Cell** im Mittelalter sei. Doch nach der ersten Stunde mit Garrett war dieses Vorurteil Geschichte. Denn die Schleicherlebnisse mit dem Meisterdieb sind stellenweise noch intensiver als die Abenteuer von Sam »Hightech« Fisher. Mit Garrett muss ich stärker knobeln, wie ich Gegner angehe. Außerdem ist die neue Bewegungsfreiheit in der Stadt ganz nach meinem Geschmack. Endlich darf ich mir selbst aussuchen, welchen Schuppen ich als nächstes ausplündere, oder ob ich einfach nur Passanten um ihre Beutel bringe.

Viel verschenkt!

Vor allem in Sachen KI kann **Thief 3** einiges von der Action-Konkurrenz lernen, und die schlechte deutsche Übersetzung kostet das geschliffene Szenario viel Atmosphäre. Doch sei es drum, über diese Mängel sehe ich großzügig hinweg. Spätestens dann, wenn ich im nächsten Level wieder ein Geheimversteck mit fetter Beute finde und daraus beim Hehler Kohle für neue Ausrüstung mache.



»Verbrechen lohnt sich!«

THIEF 3 AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



Wertungskonferenz:

Wir haben uns diesen Monat eine heiße Diskussion über die Wertung von **Thief 3** geliefert. Die wollen wir ihnen natürlich nicht vorenthalten: Auf www.gamestar.de finden Sie die wichtigsten Argumente aus der Diskussion. Und auf GameStar.de Premium finden Sie wie immer die Langfassung.



CD/DVD:
Video - Special
AB - 16/18 - DVD:
Ungekürzt!



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E42**

GAMESTAR.DE:
Wertungsvideo **E143**
GS PREMIUM:
Langfassung **E144**

THIEF 3 3D-ACTION

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 35 Seiten
RELEASE (D): 11.6.2004
CA. PREIS: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ GeForce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,8 GHz CPU	PC-Optimum
☐ GeForce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	2,4 GHz CPU
☐ Radeon 9000	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.	512 MB RAM
☐ GeForce 3/3 Ti	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4/4 Ti	2,3 GB Festpl.
☐ GeForce 4 Ti			Radeon 9800 Pro

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 45 Minuten **SOLO-SPASS:** 25 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALTERNATIVEN: **Splinter Cell 2** (92%, GS 04/04) Bestes Schleichspiel mit Hightech-Spion Sam Fisher.
Deus Ex 2 (dt.) (84%, GS 04/04) Agenten-Shooter mit großer Handlungsfreiheit.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- lebendige Spielwelt
- opulente Grafik
- spannendes Spielkonzept
- sinnvolle Ausrüstung
- Garrett ist tolle Identifikationsfigur
- kleine Bugs
- teilweise KI-Aussetzer
- schlampige Lokalisation

GRAFIK: ☒ Sehr gut
SOUND: ☒ Gut
BEDIENUNG: ☒ Sehr gut
MULTIPLAYER: ☐ —
PREIS/LEISTUNG: ☒ Gut

FAZIT: SPANNENDE SCHLEICHACTION IN STIMMIGER WELT.

85