

Verbrecher und Held

THIEF 3

Splinter Cell im Mittelalter: Der Schleichspiel-Pionier jetzt mit mehr Action und Top-Optik.

Er operiert im Verborgenen, seine Waffe ist die Finsternis. Meisterdieb Garrett zieht im Juni wieder los, um reiche Bürger ihrer Habseligkeiten zu berauben – und um seine Mittelalter-Welt vor einer erneuten Bedrohung zu retten. Mit einer spielbaren Version haben wir ausprobiert, ob die Fortsetzung des Schleich-Shooters die gleiche Faszination wie die Vorgänger entfaltet. Vorweg: Sinnvolle Verbesserungen und alte Tugenden könnten **Thief 3** zum würdigen Konkurrenten für **Splinter Cell** werden lassen.

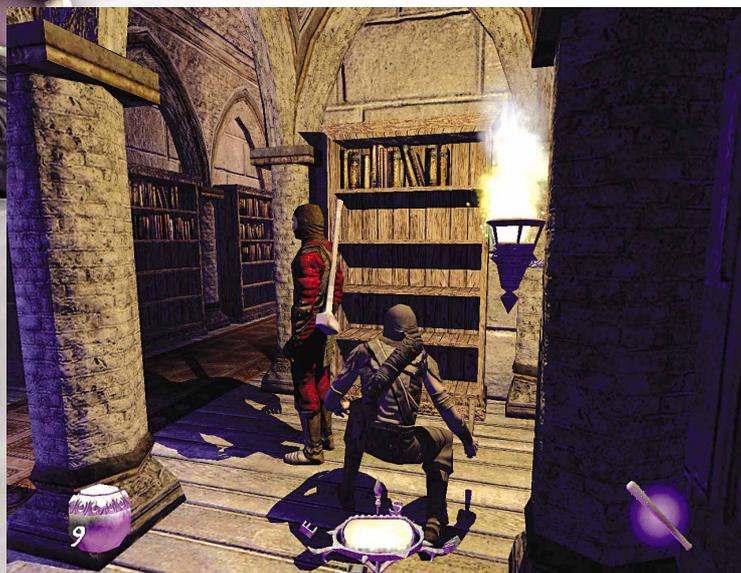
Diebe, Mönche, Hobbies

Am Szenario hat sich seit dem letzten **Thief** (hierzulande **Dark Project 2**) nichts geändert: eine seltsame Mischung aus Mittel- und Industriezeitalter. Mönche schmieden mittels mächtiger

Maschinen Waffen, fanatische Hobbies beten einen Waldgott an und Gaslampen spenden diffuses Licht. Natürlich darf die Kaste der Hüter nicht fehlen. Die nahmen Garrett einst unter ihre Fittiche und lehrten ihn sein Handwerk. Und wie schon in den Vorgängern sind es auch wieder die Hüter, die ihren ehemaligen Schützling darum bitten, den Karren aus dem Dreck zu ziehen. Welcher Art die Bedrohung ist, konnten wir anhand der Preview-Version jedoch noch nicht herausfinden. Aber wir besuchten bereits alte Freunde: die Hammeriten und die Waldfürst-Sippe.

Schöner als Deus Ex 2

In seinem neuesten Abenteuer schleicht Garrett schön wie nie: Wo vor vier Jahren noch ungelackte, polygonarme Gestalten traurig über den Bildschirm



Garrett schleicht sich leise an diesen Wachposten heran, um ihn mit dem Knüttel ins Land der Träume zu schicken. Hoffentlich sieht das Opfer nicht vorher den Schatten des Diebes.



Im Reich des Waldfürsten treffen Sie auf finstere Gesindel, das sich an den Edelsteinen dort bereichern will. Noch erspüren uns die Schurken nicht.

staksten, stolzieren heute akribisch ausgearbeitete Figuren in prächtigen Gewändern. Feinste Texturen zieren die Wände, auf denen selbst kleinste Unregelmäßigkeiten gut zu erkennen sind. Unebenheiten im Mauerwerk werfen je nach Lichtein-

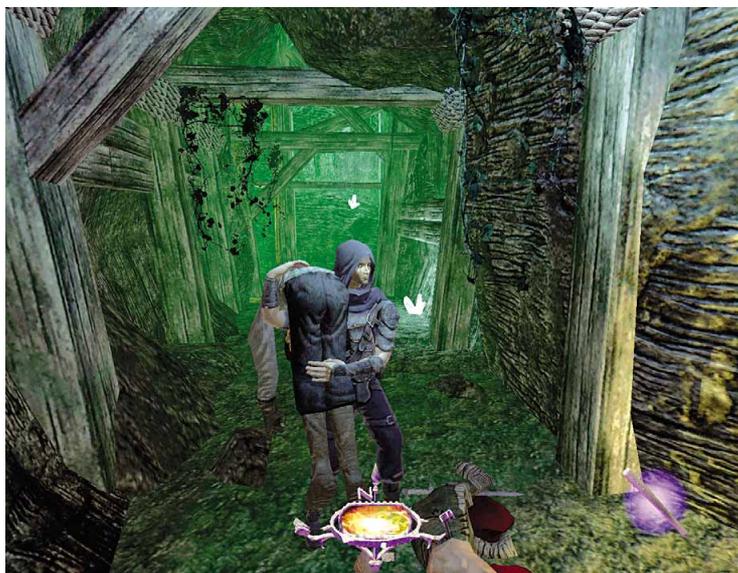
fall kleine Schatten. Verwendet wird wie in **Deus Ex 2** die stark modifizierte **Unreal-Engine**, aber mit viel schönerem Ergebnis.

Mehr Kniffe

Während in **Splinter Cell** eine Balkenanzeige verrät, wie gut

Sam gerade mit der Dunkelheit verschmilzt, ist es in **Thief 3** eine Art Lampe in der unteren Bildmitte. Je heller die Laterne, desto gefährlicher für den Dieb. Standardmäßig spielen wir in der Ego-Perspektive, per Tastendruck schauen wir jedoch von

hinten auf Garretts stets leicht gebeugten Körper. So können wir die Kamera frei um ihn herum schwenken. Der Effekt ist der gleiche wie bei **Splinter Cell**: Der Sichradius wird größer und lässt uns in Winkel spähen, die der Dieb eigentlich noch gar



Sobald Sie einen Gegner erledigt haben, sollten Sie ihn verstecken, um keine weiteren Widersacher auf den Plan zu rufen. Dunkle Ecken sind dafür am besten geeignet.



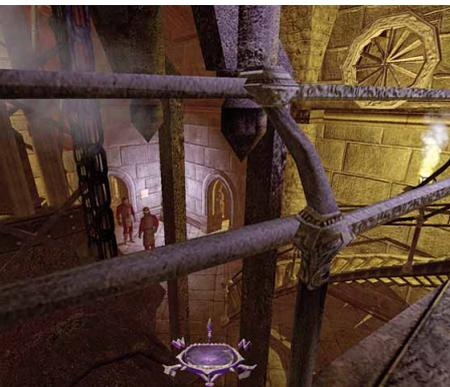
Kommt es zu einem Kampf, hat Garrett kaum eine Chance. Deshalb sollte er direkten Konfrontationen aus dem Weg gehen. Das lila Objekt rechts ist ein Schädelknochen, noch ohne Textur.



Hier bleibt uns nur die Flucht, denn die Wachmon-ster des Waldfürsten sind zwar dumm, aber stark.



Bei unserer Kletteraktion auf der Leiter gut zu er-kennen: Dicke Mauersteine werfen kleine Schatten.



Die Eingänge zur Hammeriten-Fabrik werden gut bewacht. Wir müssen trotzdem dort eindringen.

nicht einsehen kann. Zudem darf sich Garrett nun mit dem Rücken gegen eine Wand pressen und so durch enge Spalten quetschen oder extrem schmale Simse ohne Absturzgefahr meistern. Auf diese Weise schleichen wir langsam in luftiger Höhe an der Außenmauer des Klosters zu den Gemächern eines Hammeriten-Priesters, während unter uns Wachen patrouillieren. Schlösser knacken wir, indem wir ähnlich wie bei **Splinter Cell** per Tastendruck Zahnräder einrasten lassen – inklusive einer hübschen Anima-



Auch eine Möglichkeit: Statt sich unten an den Gegnern vorbeizuschleichen, wählt Garrett den sicheren Weg in luftiger Höhe.

tion, die die Hände des Langfingers bei der Arbeit zeigt. Neu und sehr praktisch: Garrett darf nun selber Schlösser anbringen, um etwa Wachen einzusperren.

Mehr Action

Des Meisterdiebs Ausrüstung hat sich nicht verändert: Mit Wasserpfeilen knipsen wir Fackeln aus. Moospfeile zaubern einen schalldämpfenden Teppich auf Stein- oder Metallböden. Und mit Gaspfeilen legen wir Wachen schlafen. Und doch ist das Spiel ein wenig action-reicher geworden: Die Entwickler haben Gegner dichter postiert, es gibt weniger dunkle Ecken. So müssen wir etwa in die Fabrik der Hammeriten eindringen, um dort ein wertvolles Artefakt für die Hüter zu mopsen. Beide Eingänge sind gut bewacht und hell erleuchtet. Die Chance, entdeckt zu werden, ist riesig. Genau das passiert und wir zücken noch rechtzeitig eine Blitzbombe. Die Gegner sind geblendet, und wir verduften in die nächste finstere Ecke.

Weniger freundlich müssen wir mit den Wachmonstern des Waldhüters umgehen. Die las-

sen sich am besten mit einer Tretmine und zwei starken Breitkopfpfeilen knacken.

Mehr Freiheit

Ein Hauch von **GTA Vice City**: Erstmals dürfen wir zwischen den Aufträgen frei in der Stadt herumzuschleichen, die Bevölkerung bestehen oder uns gar ins eigene Appartement zurückziehen. Im Diebesviertel können wir uns sorglos bewegen, die Bewohner dort mögen Garrett. Eine schicke Dame macht uns sogar ein eindeutig zweideutiges Angebot. In anderen Abschnitten ist wieder Schleichen angesagt: Unser Steckbrief zielt die Wände, die Stadtwache hat uns auf dem Kieker.

Um Beute zu verscherbeln, muss Garrett einen Hehler aufsuchen. Mit dem erwirtschafte-

ten Geld geht es dann zu einem Händler, der beispielsweise Moospfeile oder Minen verkauft. Wenn wir also mal während einer Mission nicht genug Wertgegenstände eingesackt haben, um gut ausgestattet die nächste in Angriff zu nehmen, können wir uns in der Stadt in aller Ruhe hochrüsten. Dabei ist es hilfreich, Gespräche von Passanten zu belauschen oder in Unterlagen zu wühlen.

Unser Vermieter etwa wird erpresst und ist so doof, den Übergabepunkt des Geldes in seinem Notizbuch festzuhalten. Also machen wir uns auf die Sohlen, um dem Erpresser zuvor zu kommen und die Münzen aus einem Abflussrohr zu fischen. Garrett ist eben trotz Heldenbonus in erster Linie immer noch ein skrupelloser Dieb! **PET**

THIEF 3

Genre: 3D-Action	Entwickler: Ion Storm
Termin: Juni 2004	Potenzial: Sehr gut

Petra Schmitz: »Ich bin begeistert! Die neuen Fähigkeiten des Meisterdiebs sowie die Missions-Freiheit machen Lust auf eine ausgedehnte Beutetour, alte Tugenden bleiben dennoch erhalten. Und die erstklassige Optik schlägt mich sofort in ihren Bann. Thief 3 ist für Sam-Fisher-Jünger und alle, die intelligente Action lieben, ein heißer Tipp. Für mich als alten Fan der Serie ein Muss.«