

Der Gesetzlose

Dark Project 2

Der flinke Langfinger Garrett hat in seinem zweiten Abenteuer einen Haufen frischer Tricks in petto – und macht sich neue Feinde.

Als Meisterdieb Garrett huschen Sie in **Dark Project 2** durch eine Fantasy-Metropole, in der Dampfmaschinen und Magie nebeneinander existieren. Der diebische Schleicher legt nur im Notfall Gegner um, statt dessen meidet er Gefechte und drückt sich in die Schatten. Der Ärger beginnt, als ein Neuer in der Stadt von sich reden macht: Gorman Truat ist der Typ Mann, den Meisterdieb Garrett nicht ausstehen kann. Er ist Sheriff (das ist unangenehm), er hat der örtlichen Unterwelt den Krieg erklärt (das ist ärgerlich) und er will vor allem Garretts Kopf haben (das ist inakzeptabel). Während Sie sich mit den Häschern des Sheriffs herumschlagen, finden Sie schnell heraus, daß Truat alles andere als das Wohl der Stadt im Auge hat.

Garrett ist ganz Ohr

Der Meisterdieb hat sich inzwischen neue Fähigkeiten angeeignet. So kann er an Türen lauschen und Ge-



Garrett schaltet die Wachen mit dem Bogen aus.



Die Maschinistengilde hetzt Ihnen diese äußerst zähen mechanischen Biester auf den Leib.

sprache mithören – sehr nützlich, um geheime Informationen in Erfahrung zu bringen. Außerdem soll er eine mechanische Spähsonde dabei haben, die mit seinem bionischen Auge verbunden ist; dadurch kann er gut bewachte Orte von fern auskundschaften. Der letzte Schrei in Diebeskreisen sind Efeupfeile, die auf jeder Oberfläche haften und erkletterbare Ranken produzieren. Garrett kann jetzt auch Unsichtbarkeitstränke schlucken und mit Leuchtstäben dunkle Ecken erhellen.

Wasser gegen Roboter

Die neuen Hilfsmittel werden Sie bitter nötig haben;

denn auch die Gegner sollen in **Dark Project 2** ordentlich dazugelernt haben. Zum Beispiel die Roboter der Maschinistengilde: Die metallenen Arbeiter reagieren besonders empfindlich auf Geräusche und holen dann Verstärkung. Kampfdroiden sind hart im Nehmen, haben aber einen Schwachpunkt: Ein Wasserpfeil in den Rücken löscht die

Flamme des Dampfantriebs. Menschliche Wachen klettern Ihnen künftig auch mal hinterher oder holen Fernkämpfer, wenn sie Sie nicht erreichen können. Zum Glück weiß Garrett seine Umgebung besser zu nutzen: Neben Schatten bieten ihm nun auch Nebelschwaden Verstecke, mit Spiegeln können Sie um Ecken sehen. **CS**

Dark Project 2

Genre: Action-Adventure Hersteller: Looking Glass
Termin: April 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Ich fand im ersten Dark Project vor allem die düster-spannende Atmosphäre gut, und die scheint Looking Glass wieder hinzukriegen. Das Schleichen-und-Verstecken-System stagniert nicht, sondern wird um eine Menge sinnvoller Nuancen erweitert.«