

Brennendes Holz, brechendes Glas

The Dark

Zum lang erwarteten 3D-Rollenspiel haben die Ultima-Underworld-Macher die neue Game-Engine fertiggestellt.



In der mittelalterlichen Fantasy-Stadt treffen Sie auf ängstliche Menschen und gnadenlose Skelette.

Bei **The Dark** (vormals Dark Projekt) schlüpfen Sie in die Lederkluft eines Diebes, der in einer mittelalterlichen Stadt haust. Eine kriminelle Organisation, angeführt von Ihrem ehemaligen Boß Constantine, will Ihnen ans Leder. Nach und

physikalische Eigenschaften: Hölzerne Gegenstände können verbrennen, Glas zerbricht unter Gewalteinwirkung. Das schafft eine realistische Spielumgebung, die logisches Vorgehen belohnt.

In ähnlicher Weise werden den NPCs Emotionen zugeteilt. Wenn ein Kampf ausbricht, verdrücken sich die friedlichen Zeitgenossen lieber und überlassen die Keilereien den Wachen. Diese Emotionen sind sogar auf andere Charaktere übertragbar. Angenommen, Sie verletzen einen von zwei Gegnern schwer – Angst und Schock des Opfers können sich nun auf dessen Gefährten übertragen und ihn zum Aufgeben oder Fliehen zwingen.

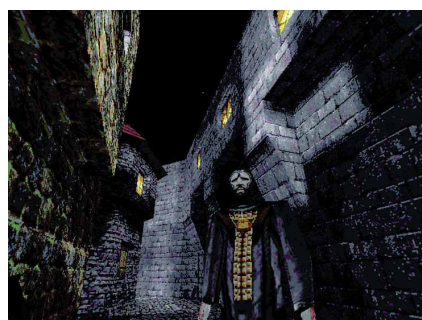
Meuchelmörder

Die Stärken Ihrer Spielfigur liegen nicht so sehr im Kampf, als im Verstecken, Schleichen und Spionieren. Statt ihn direkt zu konfrontieren, lockt man den Gegner in Fallen. Einen Großteil des Spiels verbringen Sie damit, Ihre Widersacher auszuspionieren, Gespräche zu belau-

schen und finstere Pläne zu vereiteln. Wenn es schließlich zum Kampf kommt, werden in erster Linie Distanzwaffen

Theftmatches

Passend zum Szenario wimmelt es nur so von finsternen Gestalten und unheimlichen Monstern. Looking Glass plant rund 20 Levels, in jedem werden Sie konkrete Aufgaben haben. Im Multiplayer-Modus können sich bis zu acht Spieler in sogenannten



Als Dieb belauschen Sie Gespräche und schnüffeln wichtigen Mitbürgern nach.

eingesetzt, wie beispielsweise die Armbrust. In der Regel verdienen Sie sich Ihre Brötchen jedoch mit Taschendiebstahl und nächtlichen Einbrüchen. Hier kommen Ihnen Sprungstärke und Kletterkünste Ihres Charakters sehr entgegen.

»Theftmatches« messen. Auf Statistiken will Looking Glass verzichten: »Der Spieler sammelt Erfahrung und wird in bestimmten Bereichen merklich besser. Ständiges Checken der Werte aber würde den Spielfluss nur unterbrechen«, so Designer LoPiccolo. **LA**



Für den Nahkampf ist der **Diebesbogen** trotz Zauberpfeilen nicht zu empfehlen.

nach entdecken Sie jedoch, daß Constantine unter der Kontrolle einer weitaus böseren Macht steht – eine tödliche Gefahr!

Holz, Stein & Eisen

Die Game-Engine basiert auf einem Ursache-Wirkung-System, bei dem sämtlichen Objekten bestimmte Werte zugeordnet werden, vor allem

Dark Project

Genre: 3D-Rollenspiel Hersteller: August '98
Termin: Looking Glass Ersteindruck: Passabel

Jörg Langer: »Die Figuren sehen noch recht klobig aus, die Stadt kommt bereits realistisch rüber. Mal sehen, ob das Spiel wirklich nach Diebesart ablaufen wird, oder doch wieder alles in Massen-Metzeleien endet.«