



# ALLES FEST IM GRIFF

**STEUER-TREND.** Auf der E3 war eines klar zu erkennen: Der Spieler soll komplexe Aktionen möglichst einfach steuern können. Statt Mitkämpfer umständlich mit mehreren Icons oder aufwändige Planungsphasen zu dirigieren, sollen zwei Mausklicks oder Tasten reichen. In **Battlefield 2** kommandieren Sie so Ihre Mitspieler zu bestimmten Stellen und lassen Sie gezielt Gegner angreifen. Bei **Brothers in Arms** funktioniert das sogar mit den computergesteuerten Waffenbrüdern. Und in **Republic Commando** blendet das Spiel besonders komfortabel Hologramme dort ein, wo die KI-Soldaten ihre Positionen beziehen werden.

**KEIN SÖLDNER-TEST.** Wir haben ein Testmuster und genügend Zeit – beste Voraussetzungen also für einen Test des Online-Taktikshooters **Söldner**. Doch es gibt keine Server, auf denen wir mit 32 oder mehr Teilnehmern spielen könnten. Erst mit dem Release am 27. Mai will Jowood die Server aktivieren; da ist unser Heft längst in Druck. Daher schieben wir den Test auf kommende Ausgabe, weil ohne ausgiebige Multiplayer-Partien in LAN und Internet keine seriöse Bewertung möglich ist. Eins, zwei Partien mit den Entwicklern und der laue Solomodus reichen eben einfach nicht aus.

## INHALT

### TESTS

True Crime	70
Thief 3	74
Ballance	80
Spy Hunter	80
Moorhuhn Kart 2	80
Scooby Doo 2	80
Starship Conquer	80
Flak Warrior	80

### GAMESTAR - ACTION-CHARTS JULI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Splinter Cell 2</b>	Actionspiel	03/03	92%
2	Battlefield Vietnam	Taktik-Shooter	05/04	91%
3	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
4	Far Cry	Ego-Shooter	05/04	90%
5	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	05/04	90%
6	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
7	Freelancer	Weltraumspiel	04/03	90%
8	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
9	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
10	MechWarrior 4: Mercenaries	Mechspiel	12/02	89%
11	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
12	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
13	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
14	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
15	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
16	Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	87%
17	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
18	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
19	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
20	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
21	IL-2 Forgotten Battles	Flugsimulation	03/03	86%
22	<b>Thief 3</b>	3D-Action	NEU	85%
23	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
24	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
25	Aquanox 2	U-Boot-Spiel	01/03	85%
26	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
27	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
28	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	05/04	84%
29	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
30	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	03/04	83%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische Simulationen.



Kampf um L.A.

# TRUE CRIME

GameStar gegen die Stadt der Engel: Im Test wurden wir mehrfach überfahren, erschossen, zusammengeschlagen, überlistet und gesprengt.

**D**as Verbrechen ist überall. Besonders in Los Angeles: Kriminelle Russen und Chinesen halten die Stadt im Würgegriff. Im **GTA Vice City**-Konkurrenten **True Crime** treten Sie den Schurken in der Rolle des rabiaten Elitepolizisten Nick Kang entgegen und jagen Gangster durch die belebten Straßen der originalgetreuen Metropole.

Unterhaltsame Zwischensequenzen in Spielgrafik erzeugen eine dichte Atmosphäre und erinnern an Filme wie **Lethal Weapon**. Die englischen Sprecher passen perfekt zu den

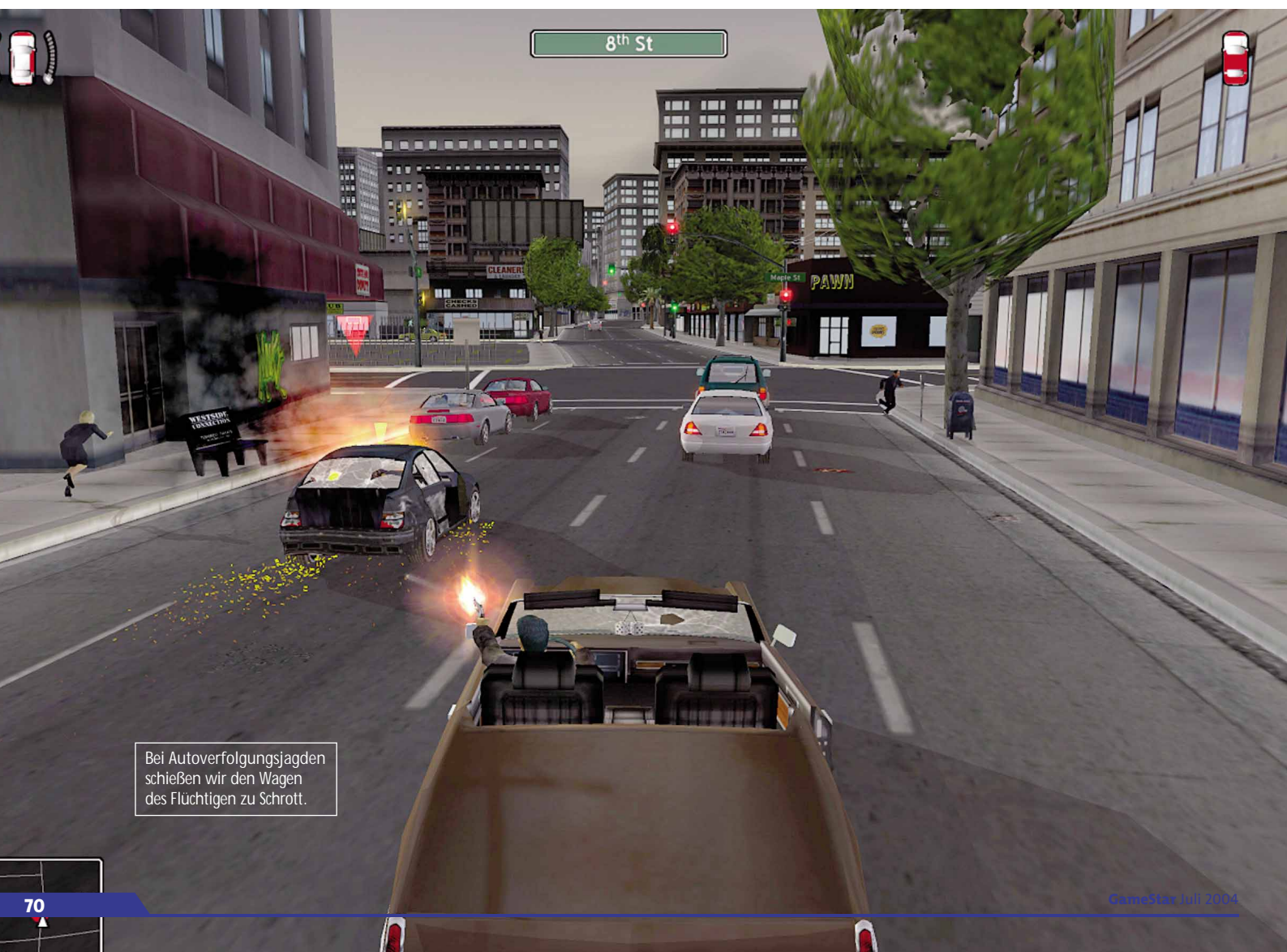
coolen Charakteren. In der deutschen Version bleibt die Sprachausgabe im US-Original, ergänzt durch gut übersetzte Untertitel. Der gelungene Hip-Hop-Soundtrack stammt von Stars wie Snoop Dogg.

## Action-Abwechslung

Die Solokampagne bietet acht Kapitel zu je fünf bis neun Missionen. In denen ist Abwechslung Trumpf: Unter anderem prügelt sich Nick mit Saunagästen, ballert auf Bankräuber oder schleicht durch ein Lagerhaus. Schwach: Nie können Sie Ihr

Vorgehen selbst bestimmen und etwa eine Kampfmission mit Heimlichkeit lösen. Für die generell zu kurzen Aufträge haben wir im Test jeweils rund zehn Minuten gebraucht.

Zwischen einigen Missionen dürfen Sie das riesengroße Stadtgebiet auf eigene Faust erkunden – zu Fuß oder im (lizenzierten) Wagen. Der Polizeifunk meldet Verbrechen wie Geiselnahmen oder Prügeleien. Die Lösung dieser optionalen Fälle macht kurzfristig Spaß, langweilt jedoch nach fünf bis sechs Stunden, da sich die Auf-



Bei Autoverfolgungsjagden schießen wir den Wagen des Flüchtigen zu Schrott.



gaben wiederholen. Versteckte Waffen à la **GTA Vice City** suchen Sie in **True Crime** vergebens, Erkundungsfahrten lohnen sich nicht – was der Langzeitmotivation schadet.

### Schiefe Bahn mal zwei

Wenn Sie Kriminelle kaltblütig niederstrecken oder Fußgänger überfahren, werden Sie zum bösen Bullen – dann ballern stellenweise sogar Passanten auf Sie. Zudem hat diese Gesinnungswahl Einfluss auf die Handlung: Nach dem dritten und fünften Kapitel teilt sich die Kampagne auf. Böse Polizisten folgen fortan einem kurzen Nebenzweig der Geschichte und sehen in beiden Fällen nach rund zwei Stunden bereits den Abspann. Nur wer stets Gutes tut, erlebt die ganze Story mit 15 Stunden Spieldauer.

Selbst speichern dürfen Sie nicht, das Spiel sichert automatisch zwischen den Missionen. Vergeigte Einsätze können Sie wiederholen. Wenn Sie ablehnen, überspringt Nick die Mission oder muss einen alternativen Auftrag bewältigen. Freigeschaltete Missionen dürfen Sie jederzeit erneut angehen – etwa, um den bösen Nick auf den rechten Weg zurück zu führen.

### Marken-Talente

Gelöste Story-Missionen und Zufallsverbrechen bringen Punkte, mit denen Sie ärztliche Behandlungen und Autoreparaturen bezahlen. Für hundert Zähl-

er erhalten Sie eine Marke, mit der Sie Nicks Fähigkeiten steigern können. Zum Beispiel öffnen im Storyverlauf mehrere Schießstände. Dort lernen Sie in Übungsrunden sinnvolle Tricks wie schnelles Nachladen.

Unfair: Pro Marke gibt's nur einen Versuch. Um durch Zufallsverbrechen eine neue zu verdienen, fahren Sie ziellos durch die Stadt und warten auf Aufgaben – im Extremfall eine öde Stunde lang. Zudem stört die miese Grafik: Da Fußgänger erst kurz vor dem Wagen auftauchen, überfahren Sie die Ärmsten häufig versehentlich, was das Spiel mit Punktabzug bestraft – und Sie müssen den Verlust mühsam ausgleichen.

### Ballern auf Beine

Nick darf neben seinen Doppelpistolen mit Endlosmunition zwei von 19 Schießprügeln mitführen, etwa Schrotflinte oder Granatwerfer. Da alle Wunden die Gegner ruckzuck niederstrecken, ist die Wahl der Waffe jedoch gleichgültig. Mittels Bullet-Time à la **Max Payne 2** weichen Sie Kugeln aus.

Späsig: Anders als in **GTA Vice City** dürfen Sie aus dem Wagen ballern. Auf Knopfdruck schaltet **True Crime** von der Verfolger- in die Ego-Perspektive, was das Zielen erleichtert. Auf dem Schießstand können Sie lernen, in der Ich-Ansicht bestimmte



Prügeleien spielen sich anspruchslos. Hier vertrimmt Nick einen Koreaner.



Mittels Bullet-Time weichen wir Kugeln beliebig oft elegant aus.

### TECHNIK-CHECK

#### AUFLÖSUNG

True Crime unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1280 mal 960 Bildpunkten. Durch eine niedrige Auflösung verlieren Sie mehr Grafikqualität als durch das Reduzieren der Details, gewinnen aber auch mehr Performance. Die meisten Karten stellen bereits 1024 mal 768 Bildpunkte flüssig dar.

#### RAM/FESTPLATTE

Das Spiel startet bereits mit 128 MByte RAM, die doppelte Menge Arbeitsspeicher bringt etwas mehr Performance und verkürzt die Ladezeiten. Auf der Festplatte belegt True Crime satte 2,8 GByte Speicher.

#### TUNING-TIPPS

- 1 Den größten Performance-Gewinn erreichen Sie mit dem Herunterschrauben der Auflösung. 800x600 läuft bereits auf der Minimal-Konfiguration.
- 2 Wenn True Crime auf 3D-Karten mit unter 64 MByte Speicher ruckelt, reduzieren Sie unter »Einstellungen/Anzeige« die »Grafikdetails«.
- 3 Auf älteren 3D-Karten wie Geforce 1 oder Geforce 2 MX bringen 16 statt 32 Bit Farbtiefe unter »Einstellungen/Anzeige« einige Frames mehr.
- 4 Besitzer von schnelleren Grafikkarten aktivieren direkt im Windows-Kartentreiber Fullscreen Antialiasing und Anisotropic Filtering.

MT

### 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
800 MHz	800x600x32 (min. Details) 1024x768x32										
1.000 MHz	1024x768x32 1152x864x32										
1.200 MHz	1280x960x32 1280x960x32 (4x FSAA, 8x AF)										

nicht möglich, nicht spielbar

stark ruckelnd, wenig Spielspaß

mäßig ruckelnd, noch spielbar

flüssiges Spielen möglich

### FLORIAN STANGL

Auf der Xbox habe ich True Crime eine Weile gespielt, aber dann auf die PC-Version gewartet. Meine Hoffnung: bessere Grafik, direktere Steuerung. Pustekuchen, die Optik ist im Vergleich zum atmosphärischen Vice City zu trist und technisch schwach. Und True Crime steuert sich mir einen Tick zu träge. Schade, denn die Ideen wie Gangster verhaften und die an Knights of the Old Republic erinnernde Gesinnungswahl finde ich klasse. Auch die Cutscenes sind toll gemacht und motivieren mich. Doch die Motivation reicht nicht länger als ein paar Stunden, dann fröne ich wieder Vice City und drehe dort einige Runden, begleitet von cooler Mucke.

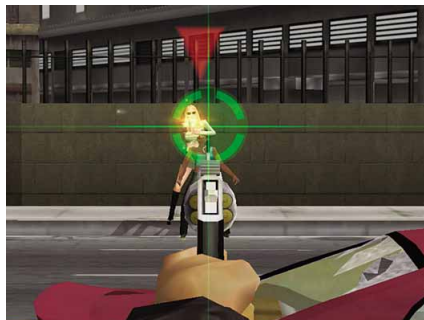
»Ich bleib in  
Vice City«



Körperteile anzuvisieren. Zum Beispiel verfärbt sich das Fadenkreuz grün, wenn Sie auf Beine zielen. So schießen Sie Gegner nur kampfunfähig und erhöhen Nicks Gutmenschen-Wert.

## Prügel für Schlaumeier

Ein Warnschuss oder das Vorzeigen der Dienstmarke bewegt



Per Ich-Sicht zielen wir auf Schwachstellen.



Cutscene: Böse Bullen bekommen Ärger mit dem FBI.

## ALTERNATIV-MISSION



Nick soll zu einer Bar rasen, um einen Gangster zu vertreiben. Gelingt ihm das, stellt er den Schurken und verprügelt ihn. Kommt Nick zu spät, zündet der Verbrecher die Gaststätte an und flieht – der Cop muss ihn durch die Straßen von L.A. jagen.

Kriminelle häufig zur Aufgabe. Dann kann Nick ihnen ohne Gegenwehr Handschellen anlegen. Im Nahkampf setzt er auf Kung-Fu und lernt in Fitnessstudios sogar Special-Moves wie Sprungangriffe. Doch viele der anspruchslosen Prügeleien gewannen wir im Test durch Tritte und Kombos, die Nick bereits zu Spielbeginn beherrscht. In einigen Missionen schleicht der Cop und erledigt Feinde hinterücks per Handkantenschlag oder Betäubungspfeil.

Besonders bei Autojagden stellen sich die KI-Gegner clever an und versuchen, Sie durch halsbrecherische Manöver abzuhängen. Wenn Sie die Karre eines Verdächtigen schrotten, klagt er sich oft flugs ein neues Vehikel. Im Test stieg ein Schurke aus dem Wagen aus und ergab sich – nur um mit dem MG loszuballern, als wir uns näherten. Zu Fuß haben die Gangster ab und zu Aussetzer und bleiben an Hindernissen hängen.

## Vier für das Gesetz

Im Gegensatz zur Konsolenvariante bietet die PC-Fassung von **True Crime** fünf Mehrspielermodi für bis zu vier Mitspieler. Deathmatch-Partien mit Waffen- oder Kung-Fu-Einsatz sind öde, da die Teilnehmer nur wenige Hitpoints besitzen. Bei der »Polizeiverfolgung« jagen drei Spieler den vierten. Auf selbst abgesteckten Rennstrecken dürfen Cops um die Wette rasen. In der Variante »Streife« lösen die Teilnehmer Zufallsverbrechen. Doch in allen Modi bleibt L.A. leblos, Gegenverkehr und Fußgänger fehlen – öde.

## Fahrt ins Graue

Die Maus- und Tastatursteuerung aus der Schulterperspektive klappt gut, obwohl die Autos minimal übersteuern. Selten macht die Kamera Probleme und zeigt statt Nick eine Wand.

Graue Gebäude und detailarme Charaktermodelle wirken angestaubt. Zudem nerven Pop-Ups: Objekte wie Häuser oder Schilder tauchen aus dem Nichts auf. Damit zieht **True Crime** selbst gegenüber dem ein Jahr älteren **GTA Vice City** optisch klar den Kürzeren. **GR**

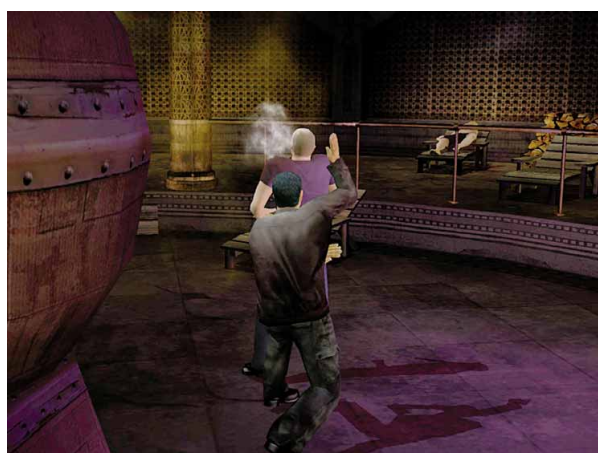
## MICHAEL GRAF

True Crime klagt fleißig: Die frei befahrbare Stadt von GTA, die Bullet-Time von Max Payne und die Schleicheinlagen von Splinter Cell. An neuen Ideen gibt's die (simplen) Prügeleien und steigerbare Talente. Die filmreife Story rundet die abwechslungsreiche Mischung angenehm ab – obwohl ich gerne selbst entscheiden würde, wie ich in einer Mission vorgehe. Da versteckte Extras fehlen, kommt kaum Langzeitmotivation auf.

### Lieber alleine

Die fünf Multiplayer-Modi enttäuschen mich: Schwache Deathmatches und das entvölkerte L.A. locken allenfalls beinhardt GTA-Fans an den Bildschirm, die schon immer mit Freunden ballern und rasen wollten. Der atmosphärische Solomodus macht dank verzweigender Kampagne und Alternativmissionen deutlich mehr Spaß. Wer auf abwechslungsreiche Action steht und die schwache Grafik verschmerzen kann, darf zugreifen.

»Vielfalt in Grau«



Bei den seltenen Schleicheinlagen erledigt Nick Gegner von hinten.

### TRUE CRIME ACTIONSPIEL

**PUBLISHER:** Activision, (0190) 510 055  
**SPRACHE:** Englisch  
**AUSSTATTUNG:** DVD-Box, 4 CDs, 52 Seiten  
**MULTIPLAYER:** 1 Spieler pro Original

**RELEASE (D):** 27.4.2004  
**CA. PREIS:** 45 Euro  
**USK:** nicht unter 18

☒ Internet (4 Spieler) ☒ Netzwerk (4 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

**MULTIPLAYER-MODI:** Streife, Verfolgung, Rennen, Deathmatch

**3D-GRAFIKKARTEN:**

Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900

**PC MINIMUM**

800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
128 MB RAM	256 MB RAM
2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.

**PC STANDARD**

1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
256 MB RAM	256 MB RAM
2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.

**PC OPTIMUM**

1,2 GHz CPU	256 MB RAM
2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.

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

**EINGEWÖHNUNG:** 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 18 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 3 Stunden

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

**ALTERNATIVEN:** GTA Vice City (90%, GS 07/03) Rasante Dauer-Action in lebendiger Großstadt.  
Max Payne 2 (89%, GS 12/03) Ebenfalls mit Bullet-Time, optisch besser.

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:**

<ul style="list-style-type: none"> <li>dynamische Kampagne</li> <li>motivierende Gesinnungswahl</li> <li>Missionsvielfalt</li> <li>filmreife Atmosphäre</li> <li>gute KI bei Autojagden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>unzeitgemäße Grafik</li> <li>Vorgehen nicht frei wählbar</li> <li>zu kurze Einsätze</li> <li>schwache Mehrspielermodi</li> <li>öde Patrouillenfahrten</li> </ul>
--	---

**GRAFIK:**  Ausreichend

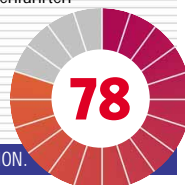
**SOUND:**  Sehr gut

**BEDIENUNG:**  Gut

**MULTIPLAYER:**  Ausreichend

**PREISLEISTUNG:**  Befriedigend

**FAZIT:** FILMREIFE VERBRECHERJAGD OHNE DAUERMOTIVATION.





König der Langfinger

# THIEF 3

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

**R**obin 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.

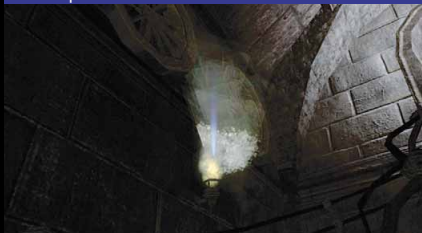


...nicht gesehen werden.

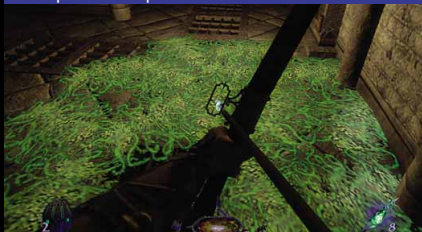


## DIE WICHTIGSTEN GADGETS

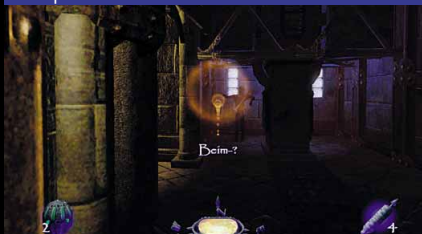
Wasserpfeile: löschen Feuer aller Art



Moospfeile: dämpfen Garretts Schritte



Lärmpfeile: locken Wachen vom Posten



Blitzbomben: blenden Gegner kurzzeitig



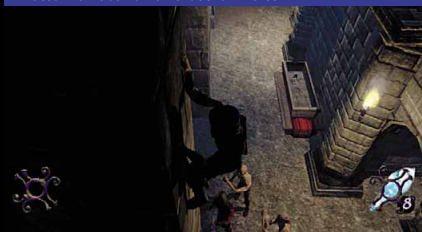
Gasgranaten: betäuben auch starke Feinde



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.

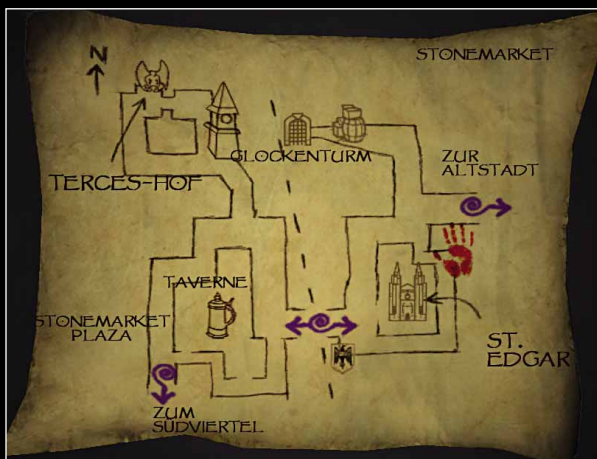
## TUNING-TIPPS

- 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 Garrett

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 Waspfeil 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 la **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

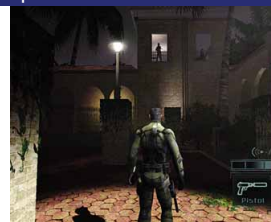


Gegen zwei Wachen hat Garrett nur eine Chance: Flucht.

## KAMPF DER SCHLEICH-HELDEN

### Splinter Cell 2

### Thief 3



<b>Spielwelt</b>	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.
<b>Leveldesign</b>	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.
<b>Ausrüstung/Gadgets/</b>	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.
<b>Bewegungen</b>	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.
<b>KI</b>	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.
<b>Grafik</b>	Modifizierte Unreal-Engine sorgt für tolle Lichteffekte und flüssige Animationen der Charaktere.	Ebenfalls aufgebahrte Unreal-Engine. Normal-Mapping, Echtzeitschatten, allerdings teilweise holzerne Animationen.
<b>Sound</b>	Wuchtiger, ins Leveldesign integrierter 6.1-Sound.	Gute 5.1-Soundkulisse mit wenigen Effekten.
<b>Multiplayer</b>	Neuer Modus: Spione gegen Söldner für vier Spieler.	Nicht vorhanden: Garrett ist überzeugter Einzelkämpfer.
<b>Fazit</b>	★★★★★★★★	★★★★★★

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-nahende 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](http://www.gamestar.de) finden Sie die wichtigsten Argumente aus der Diskussion. Und auf [GameStar.de](http://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  
**MULTIPLAYER:** —  
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

**MULTIPLAYER-MODI:** —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> GeForce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,8 GHz CPU	PC-Optimum
<input type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	256 MB RAM	512 MB RAM	2,4 GHz CPU
<input type="checkbox"/> GeForce 2/4 MX	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4/4 Ti	2,3 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro			Radeon 9800 Pro
<input type="checkbox"/> GeForce 3/3 Ti			
<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro			
<input type="checkbox"/> GeForce 4 Ti			
<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

**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
1	2	3	4	5	6	7	8	9

**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:** ☐ —  
**PREISLEISTUNG:** ☒ Gut

**FAZIT:** SPANNENDE SCHLEICHACTION IN STIMMIGER WELT.

**85**



## BALLANCE



Transformatoren ändern das Material der Kugel.

**Ä**hnlich wie im Klassiker **Marble Madness** von 1986 rollen Sie im Geschicklichkeitsspiel **Ballance** per Tastatur eine Kugel durch verwinkelte 3D-Kurse. Die drei Ballvarianten (Holz, Stein, Papier) steuern sich dank nachvollziehbarer Physik völlig unterschiedlich. Simple Spielprinzip, aber ideal für eine schnelle Partie zwischendurch. **GR**

BALLANCE	
GENRE:	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER:	Atari, (0190) 771 883
CA. PREIS:	15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte

**61**

## SPY HUNTER



Im hässlichen Venedig bekämpfen Sie Gondoliere.

**M**idway wühlt ganz tief in der Spiel-Mottenkiste und präsentiert eine Neuauflage des C64-Klassikers **Spy Hunter** von 1984. Mit einem Amphibienfahrzeug heizen Sie über lineare Kurse und ballern per Bord-MG oder Raketen auf Spione. Recht flotte, auf Dauer aber eintönige Action mit grauenvoller Grafik. Nur für Fans. **HK**

SPY HUNTER	
GENRE:	Action-Rennspiel
PUBLISHER:	Aspyr, (0190) 909 165
CA. PREIS:	30 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER:	2
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 64 MB, 3D-Karte

**52**

## MOORHUHN KART 2



Auf Schnee wird die Fahrt oft zur Rutschpartie.

**W**ie im Vorgänger brettern Sie mit bekannten Figuren der **Moorhuhn**-Ballerspiele in handzahnigen Karts durch die Wüste, über Felder und Schneelandschaften. Neben dem Zeitfahren bietet das belanglose Action-Rennspiel eine Meisterschaft, bei der Sie im Kampf um den Sieg auch Power-ups wie zielsuchende Raketen einsetzen. **GV**

MOORHUHN KART 2 XXL	
GENRE:	Action-Rennspiel
PUBLISHER:	Phenomena, (02327) 997 550
CA. PREIS:	15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1 bis 2
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte

**43**

## SCOOBY DOO 2



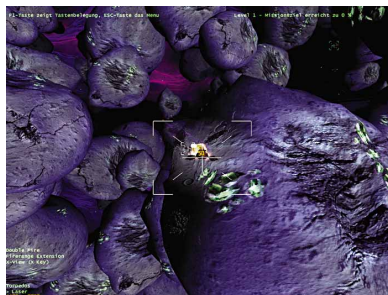
Eines der Minispiele: Monster abschießen.

**D**ie PC-Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms ist eine technisch mangelhafte Sammlung billiger Minispiele. Unter anderem müssen Sie Farbrätsel lösen und Geschicklichkeitsprüfungen bestehen. Diese Aufgaben sind in eine peinliche Story eingebettet, die selbst für **Scooby Doo**-Fans kaum erträglich ist – Finger weg! **GV**

SCOOBY DOO 2	
GENRE:	Actionspiel
PUBLISHER:	THQ, (01805) 605 511
CA. PREIS:	20 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	333 MHz, 128 MB, 3D-Karte

**26**

## STARSHIP CONQUER



Die Asteroiden schocken mit grottigen Texturen.

**A**liens greifen mal wieder die Erde an. Hinter dem Steuerknüppel eines hässlichen Raumschiffs bekämpfen Sie die konfuse KI-Feinde und sausen um polygonarme Asteroiden und Mutterschiffe. Erreichte Missionen vergisst **Starship Conquer** wieder: Sie müssen stets von vorne beginnen. Zudem nerven grottige Soundeffekte. **GR**

STARSHIP CONQUER	
GENRE:	Weltraumspiel
PUBLISHER:	Enjoy, (02233) 376 10
CA. PREIS:	15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	400 MHz, 64 MB, 3D-Karte

**15**

## FLAK WARRIOR



Feinde fliegen immer die gleichen Routen.

**A**ls Flakschütze ballern Sie im Zweiten Weltkrieg auf deutsche Flieger. Ihre Kanone ist am Boden verankert und darf sich lediglich drehen und neigen. Grausame Grafik und jämmerliche Soundeffekte richten dieses eintönige Spielprinzip vollends zugrunde. Spielen Sie **Space Invaders**, da bewegt sich wenigstens Ihr Geschütz. **GR**

FLAK WARRIOR	
GENRE:	Actionspiel
PUBLISHER:	Enjoy, (02233) 376 10
CA. PREIS:	15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	300 MHz, 64 MB, 3D-Karte

**9**



CD/DVD:  
Kuriositäten  
Kabinett



CD/DVD:  
Kuriositäten  
Kabinett