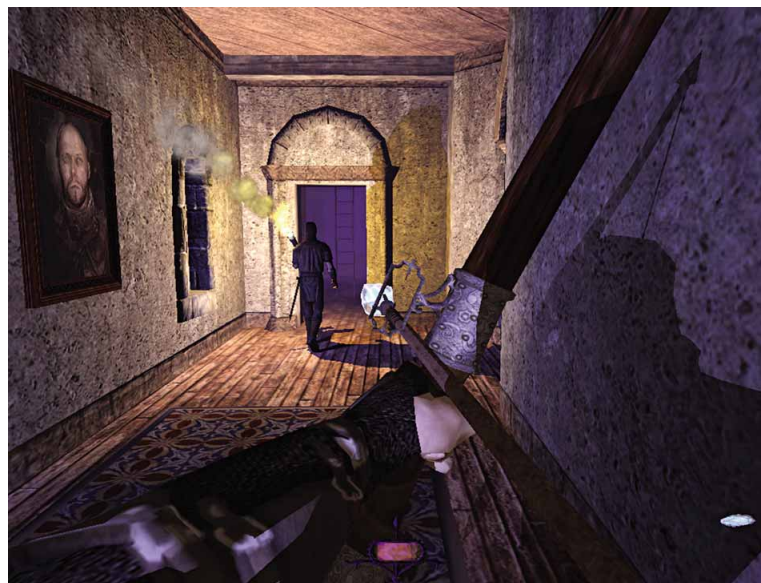




Begabter Beutelschneider

Thief 3

Grafisch runderneuert kehrt der berühmteste PC-Langfinger aus Dark Projekt 2 zurück.



Fackelträger sind besonders gefährlich, weil ihr Licht die Verstecke des Meisterdiebs enttarnt.



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »ab 16/ab 18«:
härtere Fassung

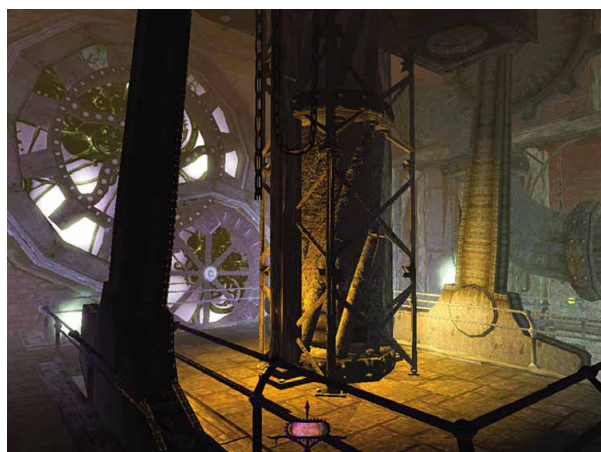


www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Den Kopf immer unten halten, den Bogen stets parat – und bloß im Schatten bleiben! Das sind die wichtigsten Merksätze für Meisterdieb Garret. Der Wiederholungstäter ist im Schleich-Abenteuer **Thief 3** erneut unterwegs, um nachts Villen, Tempel und Schlösser auszurauben. Wir haben auf der E3 ausprobiert, was es in der Langfinger-Branche Neues gibt.

Körpergefühl

Die Entwickler wollen vor allem eine starke Identifikation mit dem Meisterdieb erreichen. Anders als bei den meisten anderen Spielen mit Ego-Perspektive sehen Sie deshalb in **Thief 3** beim Kopfdrehen den Körper des Helden inklusive Waffen und Ausrüstung. Sowohl Hände als auch Füße sind animiert.



Die mittelalterliche Heimat Garrets mischt Magie und Dampfmaschinen.

Das ist an vielen Stellen wichtig, etwa wenn Sie über einen Abgrund springen wollen und sich mit den Füßen erst bis an die Kante der Schlucht tasten.

Schlossherr Garret

Seine Hände benutzt Garret vor allem beim Schlösserknacken. Denn in **Thief 3** steckt der Langfinger seine Dietriche in das jeweilige Schlüsselloch und rüttelt dann so lange hin und her, bis die Tür aufgeht. Besitzer eines analogen Gamepads sollen durch Force-Feedback-Effekte merken, wann sie das Gaunerwerkzeug richtig bewegen; Spieler mit Maus und Tastatur müssen sich auf ihr Gehör verlassen.

Damit diese Panzerknacker-Einlagen anspruchsvoll bleiben, haben die Entwickler unterschiedliche Arten von Schlössern eingebaut. Bei solchen gleichen Typs klappt jedoch immer eine ähnliche Öffnungsbewegung. Hintergrund des Ganzen: Statt dass der Polygon-Held Erfahrung sammelt, soll der Spieler selbst seine Knack-Fertigkeit nach und nach verbessern. Gewitzte Einbrecher dürfen sich nämlich während des Werkelns an einer Tür umsehen, ohne die Dietriche abzusetzen.

Helle Bürschen

Die Gegner, mit denen es Garret zu tun bekommt, agieren in **Thief 3** noch schlauer als die

Wach- und Schließ-Kollegen in den Vorgängern, den beiden **Dark Project**-Teilen. Schon die kleinsten Geräusche genügen, um einen Posten aufmerksam zu machen. Dann heißt es schnell im Schatten verschwinden. Falls mal kein Fleckchen Dunkelheit da ist, benutzt der Meisterdieb einen Wasserpfel und löscht damit flugs eine Fackel. Allerdings haben die Kontrahenten hier ebenfalls dazugelernt: Eine Patrouille, die an einer erloschenen Lichtquelle vorbeikommt, zündet die Funzel wieder an. Oder die Wa-



Im Nahkampf ist der Langfinger meist chancenlos.

chen schöpfen Verdacht und greifen sich eine Fackel, um in dunklen Ecken nach dem Rechten zu sehen. Momentan überlegen die Entwickler, den teilweise heftigen Schwierigkeitsgrad noch weiter anzuziehen: So sollen die KI-Gegner vielleicht auf Garrets Schatten reagieren, wenn der Dieb sich heimlich von hinten anschleicht. **PH**

Thief 3

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Ion Storm
Termin: 1. Quartal 2004 **Ersteindruck:** Sehr gut

Patrick Hartmann: »Durch die neueste Unreal-Technik sieht Thief 3 viel besser aus als die pixeligen Vorgänger, und die KI-Soldaten reagieren sehr glaubwürdig. Obendrein gibt das pfiffige Schlösserknack-System dem Gauner-Abenteuer den letzten Atmosphäre-Schliff.«