

Dark Project, dritter Teil

Thief 3

Schwere Zeiten für Meisterdiebe: Ausgefuchste Wachen bestrafen jeden Fehler und sollen Garretts neuen Raubzug zum Schleichabenteuer für Perfektionisten machen.

Meisterdieb Garrett hat wieder seinen **Bogen** dabei, mit dem er die überraschten Gegner bevorzugt aus dem Schatten heraus abschießt.



Er schleicht leiser als eine Katze, versteckt sich unauffälliger als die Nadel im Heuhaufen und schießt besser mit dem Bogen als Robin Hood:

Meisterdieb Garrett ist unumstritten der talentierteste Langfinger der PC-Spielegeschichte. Nachdem der Gauner bereits in zwei Abenteuern jede noch so

gut gesicherte Bude ausgeräumt hat, geht er demnächst in **Thief 3** erneut auf Diebestour. Doch wird er es laut Entwickler Ion Storm diesmal deutlich schwerer haben als bei seinen vergangenen Raubzügen: Die computergesteuerten Widersacher verhalten sich in **Thief 3** spürbar cleverer. Außerdem beseitigen die Designer den größten Schwachpunkt des Vorgängers und verwenden statt der antiquierten Dark-Technik die neueste Version der **Unreal**-Engine. Auch der Name ändert sich: Während die ersten beiden Schleichspiele um Garrett in Deutschland **Dark Project**

hießen, soll der dritte Teil weltweit unter **Thief 3** firmieren.

Mittelalterlicher Machtkampf

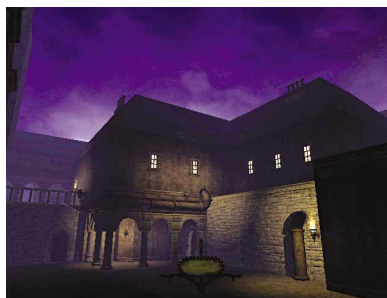
Thief 3 versetzt Sie genau wie die Vorgänger in eine Fantasy-Welt, in der sich mittelalterliche Lebensart mit Magie und neu aufkommender Dampftechnik vermischt. In dieser turbulenten Zeit ringen zwei Fraktionen um die Macht: die Hammeriten, fanatische Priester, und ihre Erzfeinde, die Anhänger des heidnischen Waldfürsten. Die so genannten Hüter versuchen als dritte Fraktion, das Gleichgewicht zwischen den Streit-

Schlaue Wachen



Die aufmerksamen Gegner reagieren in Thief 3 dynamisch auf Ereignisse in ihrer Umgebung. Dieser **Wachmann** dreht sich sofort um, als er hinter sich ein verdächtiges Geräusch hört.

hähnen zu wahren. Für genau diese Schutztruppe arbeitete Garrett schon in seinem ersten Abenteuer und machte sich dabei Hammeriten und das Waldfürst-Gefolge zum Feind – das hat er eben davon, wenn er Fanatikern ihre heiligsten Heiligtümer mopst. Obwohl der Held eigentlich nichts mehr mit den Hütern am Hut haben will, be-



Die Außenlevels sind dank neuer Unreal-Engine deutlich größer und schöner als in den Vorgängern.

kommt er es in **Thief 3** wieder mit seinen Ex-Auftraggebern zu tun. Mehr Informationen zur Story wollen die Entwickler auf der E3 bekannt geben. Jedenfalls erzählen sowohl Sequenzen zwischen den Missionen als auch innerhalb der Einsätze die Handlung. Keine Rolle mehr spielt die Vereinigung der Mechanisten aus dem zweiten Teil. Damit reagiert Ion Storm auf die Beschwerden vieler Fans, die diese Gruppe als unpassend empfanden.

Schleichender Scharfschütze

Auch im dritten Teil bleibt die **Thief**-Serie ihrem einzigartigen Spielprinzip treu: Statt lärmend

durch die Vordertür zu poltern, schleicht sich Garrett auf leisen Sohlen und auf Umwegen in die Gebäude. Offenen Auseinandersetzungen mit zahlenmäßig überlegenen Gegnern geht der Profi-Einbrecher aus dem Weg und entzieht sich im schützenden Schatten den Augen der Wachen. Wenn Garrett doch mal handgreiflich werden muss, haut er Gegnern von hinten eins mit der Keule über die Rübe und schickt die Kontrahenten so ins Reich der Träume. Zwar hat der Held auch in **Thief 3** wieder sein Schwert dabei, doch ist er im Nahkampf eine Niete. Also packt Garrett lieber seinen Bogen aus und erledigt Widersacher in bester Scharfschützen-Manier.

Dank seiner vielfältigen Munition hilft die Holzwanne auch in anderen Situationen: Wasserpfeile löschen Fackeln und Gaslampen, Seilpfeile helfen beim Erklimmen von Wänden, Moospfeile lassen ein Pflanzenpolster auf Steinböden wachsen und damit Trittschall verstummen. Neben den bekannten Pfeilsorten kündigten die Entwickler einige neue an. Angeblich ist etwa ein besonders durchschlagskräftiges Projektil geplant, das mehrere Feinde gleichzeitig durchbohrt.

Search and Destroy

Die Gegner in den beiden ersten **Thief**-Teilen verhielten sich zwar schlau, agierten aber aufgrund ihres geskripteten Verhaltens sehr berechenbar. In **Thief 3** folgen die KI-Wider-



Thief 3 strotzt vor dynamischen Schatteneffekten. Dieser Wachposten sucht mit seiner Fackel systematisch just die dunklen Ecken ab, in denen sich der Langfinger gerne versteckt.

sacher dagegen keinem festen Verhaltensmuster, sondern analysieren die jeweilige Situation und entscheiden erst dann. Patrouillen wählen etwa wechselnde Wege von Punkt A nach Punkt B und kontrollieren selbstständig genau die dunklen Ecken, in die sich Garrett bei drohendem Feindkontakt so gerne verkrümelt. Ähnlich wie in **Deus Ex 2** reagieren die Wachen, sobald sie etwas Außergewöhnliches bemerken. Während ein leises Geräusch etwa die Posten nur kurz aufschreckt, versetzt ein bewusstloser Kamerad die mittelalterlichen Security-Leute in höchste Alarmbereitschaft. Mit systematischen Suchmanövern durchkämmen die aufmerksamen Posten dann das gesamte Areal und lassen dem Eindringling kaum eine Fluchtchance. Besser, Garrett bleibt während seiner nächtlichen Einsätze unbemerkt. Traditionell wird der Meisterdieb im höchsten Schwierigkeitsgrad ohnehin keinem Wachposten ein Haar krümmen dürfen.

Eigenbau-Schatten

Thief 3 sieht dank der aktuellen Unreal-Engine um mehrere Klassen besser aus als die Vorgänger. Hoch aufgelöste Texturen sowie polygonreiche Figuren und Umgebungen erzeugen in den nun viel größeren Levels eine düstere Atmosphäre. Die Entwickler haben an der Unreal-Technologie selbst noch kräftig gefeilt und dabei vor allem die für das Spiel so wichtigen Schatteneffekte perfektioniert.

Dank der interaktiven Umgebung schafft sich Garrett bei Bedarf hilfreiche Dunkelbereiche sogar im Eigenbau: So kann der Schurke etwa in einem lichtdurchfluteten Raum ein Fenster mit Tischen und Kisten zuschieben und sich in den entstandenen Schatten kauern. Für die Animationen aller Objekte und Figuren berechnet die lizenzierte Havok-Physik-Engine realistische Bewegungsabläufe, egal ob es nun wehender Rauch ist oder ein in sich zusammensackender Körper. **GV**



Feige, aber effektiv: Garrett schlägt den Gegner von hinten K.o.

Thief 3

Genre: 3D-Action
Termin: Anfang 2004

Entwickler: Ion Storm
Ersteindruck: Sehr gut

Georg Valtin: »Für Thief 3 machen die Entwickler keine Experimente und bleiben beim schleichlastigen Spielprinzip der Vorgänger. Gut so! Allerdings muss Ion Storm aufpassen, dass der Schwierigkeitsgrad angesichts der neuen, superstarken KI-Wachen nicht zu hoch wird.«