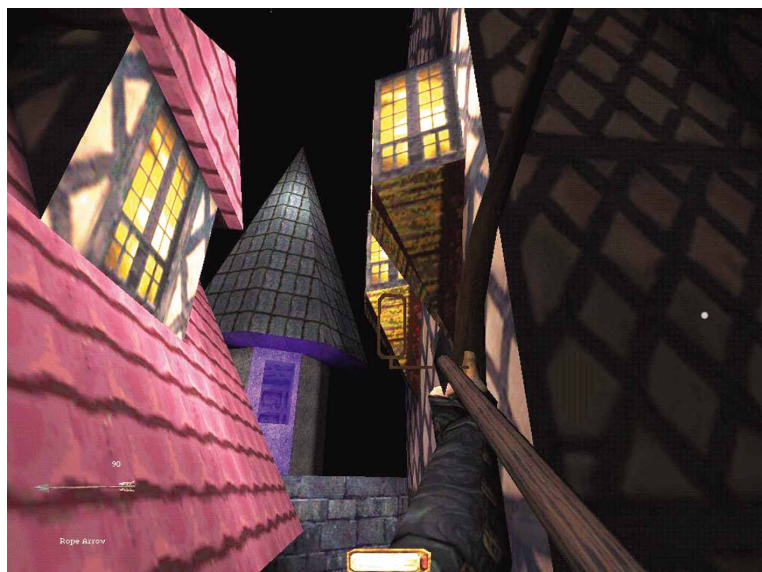


## Rückkehr des Meisterdiebs

# Dark Project 2

Der gemeine Dieb ist im Volk ja eher unbeliebt. Nicht so Langfinger

Garrett: Er bereitet sich schon auf sein zweites Abenteuer vor.



Wie es sich für Meisterdiebe gehört, huscht Garrett über die **Dächer** der Stadt zum Ziel.

**E**s ist nicht leicht, neue Impulse in das scheinbar ausgereizte 3D-Genre zu bringen. Um so höher muß man das Verdienst von **Dark Project** bewerten. Das Action-Adventure sorgte Anfang letzten Jahres mit einem scheinbar widersinnigen Konzept für Aufsehen: Anstatt die vielen

Gegner in jedem Level wie gewohnt zu massakrieren, mußte der Held ihnen möglichst geschickt ausweichen.

## Garrett spielt Detektiv

Schon bald soll der zynische Meisterdieb Garrett wieder auf Beutezug gehen. Das

Szenario ist geblieben: eine düstere Stadt, in der sich mittelalterliche Lebensweise mit Dampfmaschinen und magischen Künsten mischt. Als wäre das Diebesleben nicht schon aufregend genug, rutscht Garrett mal wieder unversehens in eine Angelegenheit von viel größerem Ausmaß hinein. Während er im ersten Drittel des Spiels seinem Broterwerb nachgeht, wird er die anderen beiden Teile eher als detektivischer Schnüffler und schließlich als hinterlistiger Agent im James-Bond-Stil verbringen. Ohne großes Geballer, versteht sich; Garrett setzt auf seinen Knüppel, lautlose Pfeile und schattige Ecken.

## Keine Kampflevels

Looking Glass hat sich die Wünsche der Spieler zu Herzen genommen. Denen waren nämlich viele der späteren Missionen zu actionlastig, außerdem fanden die ländlich-mystischen Umgebungen keinen Anklang. Folglich wird Garrett künftig fast nur in der Stadt unter-

wegs sein. Die ist von deutlich weniger, dafür aber gewitzteren Wachen bevölkert. Die KI soll inzwischen schlau genug sein, um auf Veränderungen in Räumen (etwa offene Türen) zu reagieren oder Fackeln wieder anzuzünden. Außerdem munkelt man in der Stadt, die Gilde der Maschinisten schraube an seltsamen Metall-Lebewesen herum – kann der Meisterdieb auch diese Gegner überlisten? Neben frischen Pfeilen und Tränken soll Garrett vor allem sein bionisches Auge nutzen können; noch will Looking Glass aber nicht verraten, ob die Gerüchte über Nachtsicht und Zoom-Fähigkeit den Tatsachen entsprechen. **CS**



Der Traum jedes Bankräubers: Ein **Tunnelbohrer**.



Der Wächter der edlen Villa sieht uns nicht, solange wir im **Schatten** stehen.

## Dark Project 2

**Genre:** Action-Adventure **Hersteller:** Looking Glass  
**Termin:** 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Christian Schmidt:** »Schön, daß Looking Glass das geniale Schleich-Spielprinzip nicht aufgibt. Die Verbesserungen klingen rundum sinnvoll, durch den Verzicht auf Kampflevels kann das Spiel nur gewinnen. Wenn die Atmosphäre wieder so herrlich düster wird wie im ersten Teil, gehe ich liebend gern mit Garrett auf Raubzug.«