



# HALL OF FAME

## Dark Project

Ohne Garrett wäre Sam Fisher nicht da, als den wir ihn kennen.  
Looking Glas definierte 1998 das moderne Schleichspiel.



Der Moospeil schuf einen Trittergeräusche schluckenden Belag auf Fliesen.



Kämpfe wie diesen galt es zu vermeiden. Garrett hielt nur verhältnismäßig wenig aus.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 6771

Ein gutes Jahr für PC-Spieler, dieses 1998: Es brachte uns Perlen wie **Half-Life**, **Unreal**, **Starcraft**, **Baldur's Gate**, **Commandos** und **Battlezone**. Und dann war da noch **Dark Project** von Looking Glas (**System Shock**, **Ultima Underworld**), ein Titel, der immer irgendwie im Schatten der beiden großen Ego-Shooter von 1998 stand. Weil er so anders war. Wer knackige Action wollte, war in **Dark Project** falsch. Wer sich allerdings darauf einließ, dass der größte Erfolg mit Geduld sowie bedachtem Vorgehen und nicht mit dem flotten Abzugsfinger zu erreichen war, durfte in ein faszinierendes und atmosphärisches Erlebnis eintauchen, das er für den Rest seines Spielerlebens nicht mehr vergessen würde.

### Im Dunkeln ist gut ...

Zwar gab's schon lange vor **Dark Project** Schleichspiele (**Metal Gear** etwa), aber so konsequent hatte bis dato noch kein Programm das Credo der Unsichtbarkeit gepredigt. Die dafür effektivste Waffe in den insgesamt elf umfangreichen Missionen: die Dunkelheit. Der Held Garrett, seines Zeichens Meisterdieb, kann so mit den Schatten verschmelzen, dass Gegner ihn nicht mehr sehen. Um das zu visualisieren, erfand Looking Glas das sogenannte Light-O-Meter, eine Anzeige, die über ein Helligkeitsspektrum die Sichtbarkeit Garretts verrät. Dem Light-O-Meter, den zahlreichen Schatten und den gefährlichen Gegnern in **Dark Project** verdanken wir ein paar der wunderbarsten Spannungs- und Gruselmomente überhaupt. Momente wie die in der Kathedrale, in der wir zitternd in Ecken kauerten, während Zombies kettenrasselnd auf Tuchfühlung vorbeischlurften.

Wie clever Looking Glas das Leveldesign und die Ausrüstung des Meisterdiebs um das Kernelement des Spiels gestrickt hat, kann man gar nicht genug loben:

Wasserpeile löschen brennende Fackeln, Moospeile sorgen für einen weichen Bodenbelag, der verräterische Schrittgeräusche auf Fliesen oder Metall sicher schluckt. Blitzbomben und Lärmpeile verwirrten Gegner oder lockten sie auf eine falsche Fährte. Und wer's mal brachial wollte, wurde auch bedient: mit Minen, Feuerpeilen und Schwert. Aber, und das macht **Dark Project** zu einem dankenswert differenzierten Spiel: Gewalt ist gefährlich und meist eine schlechte Lösung, wesentlich effektiver wirken gewitzte Täuschung und unbemerktes Vorgehen.

### Mit Charakter

Neben der Mechanik sorgten Garrett, seine atmosphärische sowie

abwechslungsreiche Steampunk-Welt und die Story für Begeisterung. Der Held von **Dark Project** blieb nicht stumm, nicht farblos wie der brillietragende Gordon Freeman aus **Half-Life**. Im Gegenteil. Garretts Wortmeldungen entwarfen eine spannende Mischung aus Schlingel und Gutmensch, mit der man sich leicht identifizieren konnte. Mit diesem Mann wollte man nur zu gern durch mittelalterliche Burgen, durch Katakomben und unterirdische Tempelanlagen schleichen. Wollte? Was reden wir? Mit **Dark Project** kann man auch heute noch ohne große Anstrengung viel Spaß haben. Denn die Grafik war schon bei Erscheinen des Titels altbacken, und das hat damals auch kaum jemanden wirklich gestört. **PET**

### Deswegen legendär

- erstes konsequentes Schleichspiel
- Light-O-Meter
- sehr sympathischer Gaunerheld
- hervorragend entworfene Levels
- toll gezeichnete Zwischensequenzen
- stimmungsvolle Steampunk-Welt

### DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

|                   |              |                        |              |
|-------------------|--------------|------------------------|--------------|
| <b>PUBLISHER</b>  | Eidos        | <b>ORIGINALRELEASE</b> | 1998         |
| <b>ENTWICKLER</b> | Looking Glas | <b>CA. PREIS</b>       | 5 Euro       |
| <b>QUELLE</b>     | Amazon       | <b>USK</b>             | ab 16 Jahren |
| <b>SPRACHE</b>    | Deutsch      |                        |              |

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFTS** Pentium 166, 32 MB RAM, DirectX-6-Grafikkarte  
Dark Project läuft auf Mehrkern-Rechnern nur, wenn Sie alle bis auf einen Kern abschalten. Um die Videos sehen zu können, benötigen Sie das K-Lite-Codec-Pack.

**FAZIT** Meilenstein, den Genrefans gespielt haben sollten.

