

Die Spielwelt

Genau wie in **Thief: Deadly Shadows** dürfen wir auch in **Thief** unsere Umgebung frei erkunden. Während wir durch »The City« schleichen, werden wir immer wieder Zeuge besonderer Ereignisse und belauschen Gespräche der Stadtbewohner. So erhalten wir Hinweise auf potenziell wohlhabende Opfer und ihre Aufenthaltsorte. Wollen wir schnell und ungesehen von einem Ort zum anderen gelangen, bietet sich der Weg über die Dächer der Stadt an. Ganz wie Altair, Ezio und Co. in **Assassin's Creed**, bewegt sich nämlich auch Garrett wiesel-flink in diesen schwindelerregenden Höhen.



Thief

Eine Legende tritt aus dem Schatten:
Endlich gibt's Infos zum neuen Thief. Wir
sagen Ihnen, was Sie vom Serien-Neustart
erwarten können. Von Johannes Rohe

Alle Bilder auf diesen Seiten stam-
men aus den Vorgänger-Spielen.

Genre: **Schleich-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution, GS 09/11 : 85 Punkte)** Termin: **2014** Quicklink: **7679**

Der Bogen

Schon seit dem ersten Serienteil gehört der Bogen zu Garretts Markenzeichen – Ehrensache, dass er in **Thief** ein Comeback feiert. Abgesehen von der offensichtlichen und nur leidlich eleganten Nutzung zur Beseitigung von Gegnern können wir mit dem Bogen Objekte wie zum Beispiel Flaschen zerstören, um Wachen abzulenken, oder Schalter aus der Distanz betätigen. Ebenso altbekannt und liebevoll sind die Spezialpfeile, die uns das Diebesleben erleichtern. Bislang haben die Entwickler sowohl Trockeneis- als auch Rauch-Pfeile bestätigt. Während wir die Frostbolzen nutzen, um Feuer und Lichtquellen zu löschen, sorgen die Rauch-Pfeile für Ablenkung und geben uns Deckung.



Die Gadgets

Neben seinem Bogen besitzt Garrett auch noch verschiedene Gadgets, die ihm das Diebesleben entscheidend erleichtern. Das wichtigste Utensil für einen ordentlichen Langfinger ist natürlich der Dietrich. In einem Minispiel, das an **Splinter Cell** oder **The Elder Scrolls 4: Oblivion** erinnert, knacken wir verschlossene Türen und Truhen. Damit uns dabei niemand beobachtet, können wir Wachen mit dem sogenannten »Blackjack« ausschalten. Kurz mit diesem Lederknüppel angeklopft und schon liegen uns die Burschen buchstäblich zu Füßen. Sind wir trotz aller Vorsicht entdeckt worden, machen wir uns mit der »Claw« aus dem Staub – einem Wurfhaken, der uns prompt aufs Dach befördert.



NEUE VIDEOGAME- ROMANE VON PANINI

Die Story

Zusammen mit Meisterdieb Garrett kehren wir in **Thief** nach langer Abwesenheit in seine Heimatstadt »The City« zurück.

Die einst wohlhabende Industrie-Metropole leidet unter zunehmender Armut und den Auswirkungen der Pest. Während sich am Wegesrand die Leichen stapeln und Bettler um Almosen bitten, flaniert die Oberschicht – geschützt von Bodyguards – durch die Straßen der Stadt. Über diesen Moloch herrscht der »Baron« und unterdrückt seine Untertanen mithilfe der Stadt-

wache. Garrett kehrt jedoch nicht zurück, um diesem Zustand ein Ende zu bereiten, sondern um das Chaos für diebische Zwecke zu missbrauchen – schließlich ist er ein Langfinger und kein Robin Hood. Da Entwickler Eidos Montréal die Schleich-Serie mit **Thief** neu starten will, ist noch unklar, ob und inwiefern die Ereignisse der Vorgänger eine Rolle spielen. Die Entwickler betonten jedoch, dass die übernatürlichen Elemente deutlich zurückgefahren werden sollen.



Der »Focus«

Auf Knopfdruck versetzen wir Garrett in den sogenannten »Focus«. In diesem Sichtmodus werden Gegenstände, mit denen wir interagieren können, blau hervorgehoben. So entdecken wir auch verborgene Türen oder geheime Symbole. Außerdem beschleunigen wir auf diese Weise auch das Schloßerknacken und erkennen Fingerabdrücke, die ebenfalls auf Geheimnisse oder wertvolle Beute hindeuten. Aktivieren wir den »Focus« im Kampf, nehmen wir die Bewegungen unserer Feinde in Zeitlupe wahr und haben so die Möglichkeit, unsere nächsten Aktionen zu überdenken. Auf den Gegnern werden zudem mehrere Angriffspunkte sichtbar, die wir gezielt attackieren können. So dürfen wir Feinde entweder wegstoßen oder durch das Kombinieren von mehreren Angriffen eine verheerende Kombo auslösen. Bei der Darstellung dieser speziellen Aktionen orientieren sich die Entwickler an Guy Ritchies **Sherlock Holmes**-Filmen, dort werden die Kämpfe in einer spektakulären Zeitlupe inszeniert. Aber keine Sorge: Zum Schnitzel-Spiel soll **Thief** deshalb nicht werden; Garrett bleibt ein Meisterdieb und kein Barbar.



Das Schleichsystem

Wie in jedem **Thief** gilt auch in der Neuauflage: Schleichen ist das oberste Gebot. Um zu vermeiden, dass wir entdeckt werden, sollten wir uns im Schatten halten – oder wenigstens im Halbdunkel. Damit wir jederzeit erkennen, wie gut Garrett momentan vor seinen Häschern verborgen ist, verdunkeln sich die Ecken des Bildschirmrands mit zunehmender Tarnung. Eidos Montréal bezeichnet das als »Cloak«.



SPLEKTAKULÄRE KURZGESCHICHTEN
AUS DEM DIABLO-UNIVERSUM

DIABLO



TAUCHE EIN
IN DEN EWIGEN
KAMPF ZWISCHEN
GUT UND BÖSE!

DIABLO III: Helden und Höllen
288 Seiten, € 12,95
ISBN 978-3-8332-2550-5

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and for other countries.

DER ALBTRAUM GEHT WEITER

DEAD SPACE



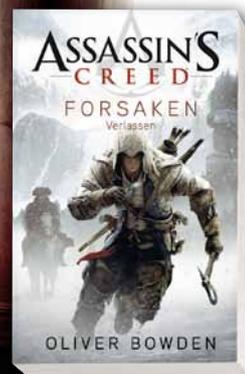
Der Vorgeschichte
zum SF-Horror-Game
DEAD SPACE 3 –
Exklusiv als Roman!

DEAD SPACE:
Katalysator
ISBN 978-3-8332-2613-7

© 2013 Electronic Arts, Inc. All rights reserved.

ASSASSIN'S CREED

Die Romanreihe zum Game-Bestseller



Der offizielle
Roman zu
Assassin's Creed III

Band 5:
Forsaken – Verlassen
ISBN 978-3-8332-2610-6

Der
neue Band
ist da!

© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

Im Buchhandel erhältlich!

Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

PANINI BOOKS

AUCH ALS E-BOOKS ERHÄLTlich



Der Glockenturm

Der alte, defekte Glockenturm im Zentrum von »The City« dient Garrett als Unterschlupf und ist Ausgangs- und Endpunkt seiner Diebestouren. Unter den Stadtbewohnern hält sich hartnäckig das Gerücht, im Turm spuke es, was Garrett nur gelegen kommt, schließlich hält es ihm ungebetene Gäste vom Leib. Schon in den Vorgängern spielte der Turm eine besondere Rolle, wurde jedoch im Rahmen der Story vollständig zerstört.

Die Gegner

Damit das Herumgeschleiche trotz »Focus« und Gadgets nicht zu leicht wird, hat Eidos Montreal viel Arbeit in die Entwicklung der KI gesteckt. Die Computergegner sollen sich der Geschehnisse in ihrer Nähe bewusst sein und Versteckmöglichkeiten gezielt aufspüren können. Unschöne Szenen, wie wir sie aus anderen Schleich-Spielen kennen, also beispielsweise eine Wache, die verzweifelt nach uns sucht, aber nie auf die Idee kommt, mal in den Wandschrank vor ihrer Nase zu schauen, sollen in **Thief** nicht vorkommen. Verschiedene Gegner sollen auf ihrer Suche nach Garrett außerdem unterschiedliche Vorgehensweisen an den Tag legen.



Das Diebesgut

Für einen echten Meisterdieb zählt natürlich nur eins: fette Beute. In **Thief** gibt's viele Möglichkeiten, um unsere Taschen mit Dingen zu füllen, die uns gar nicht gehören. Kleingeld erhalten wir quasi »im Vorbeigehen« durch Taschendiebstahl. Lukrativer sind die kleinen und großen Wertgegenstände, die wir in den Missionen erbeuten. Dabei sacken wir vom Silberbesteck bis zur Perlenkette alles ein, was der bedauernswerte Vorbesitzer nicht an die Wand genagelt hat. Nach jedem Beutezug verkaufen wir das Diebesgut und verbessern mit dem erhaltenen Geld unsere Fähigkeiten und Ausrüstung. Besondere Artefakte, die neben dem materiellen auch einen emotionalen Wert haben, behält Garrett jedoch und dekoriert mit ihnen sein Versteck.

Die Levels

Thief besitzt offenbar keine Level im klassischen Sinne. Stattdessen machen wir potenzielle Opfer bei unseren Streifzügen durch die Stadt ausfindig. Sind wir auf einen dicken Fisch gestoßen, verfolgen wir ihn unbemerkt, bis er uns zu seinen ... pardon, zu unseren Reichtümern führt. Der Ort des Verstecks kann dann beispielsweise ein Bordell sein, das unser Zielobjekt regelmäßig aufsucht. Auch diese Orte sollen uns genug Freiheit und spielerische Möglichkeiten lassen, um unterschiedliche Vorgehensweisen auszuprobieren. Das erinnert bisweilen an die **Hitman**-Reihe: Im schon erwähnten Freudenhaus reichern wir beispielsweise das Lüftungssystem um eine Prise Opium an, um die Anwesenden zu betäuben. Damit wir nicht selbst Opfer unseres Anschlags werden, sollten wir uns bei der anschließenden Flucht aber sehr beeilen.



Die Kämpfe

Auch der beste Schleicher kann nicht allen wachsamen Augen entgehen und wird schon mal entdeckt. Wenn wir dann nicht schnell genug die Biege machen, kommt es unweigerlich zum Kampf. In den alten Serienablegern bedeutete das meist: Garrett tot, Spielstand neu laden, beim nächsten Mal nicht mehr erwischen lassen. Im neuen **Thief** wollen uns die Entwickler die Möglichkeit geben, auch aus brenzlichen Situationen zu entkommen. So kann Garrett in den Kämpfen die Spielwelt zu seinem Vorteil nutzen. Zum Beispiel schießen wir mit unserem Bogen auf eine Statue und lassen sie so auf die heranstürmenden Gegner stürzen.



Eidos Montreal

Nachdem Ion Storm, die Macher des dritten und bislang letzten **Thief**-Titels, ihre Pforten schließen mussten, begab sich der Publisher Eidos (damals noch nicht von Square-Enix übernommen) auf die Suche nach einem neuen Entwickler für die Spiele-Reihe. Im Jahr 2008 beauftragte man schließlich das noch junge, firmeneigene Studio Eidos Montréal mit der Produktion eines Serien-Neustarts. Das erste Projekt des noch jungen Entwicklers war das 2011 erschienene **Deus Ex: Human Revolution**, das, trotz einiger Schwächen in der Spielbalance, durchaus zu überzeugen wusste. Im Jahr 2012 wechselte der Schleichspiel-Experte Stéphane Roy, der zuvor an der **Splinter Cell**-Reihe mitgearbeitet hatte, von Ubisoft ins Team von Eidos Montréal und übernahm dort den Posten des Producers.



Die Entwicklung

Die Entwicklung von **Thief** lief längst nicht so problemlos und zügig, wie es sich Fans und Entwickler gewünscht hätten: Nach der ersten zaghaften Ankündigung des Titels im Jahr 2009 blieb es lange ruhig um das Projekt. Publisher Eidos hatte seinem Team freie Hand und reichlich Zeit für den Serien-Neustart gelassen – und das probierte unterdessen viele unterschiedliche Konzepte aus. So wurde beispielsweise mit verschiedenen Kameraperspektiven experimentiert. Mit der Verpflichtung von Stéphane Roy kam dann eine gewisse Struktur in das Projekt, inzwischen sind die Arbeiten am spielerischen Grundgerüst abgeschlossen und die Entwickler gehen langsam zum Feintuning über. Erscheinen soll **Thief** aber erst 2014.



Die Technik

Über das technische Gerüst von **Thief** ist bisher nur wenig bekannt. Die ersten Bilder beeindrucken aber mit atmosphärischer Beleuchtung sowie tollen Licht- und Schatteneffekten. Die Charaktermodelle wiederum überzeugen mit vielen Details. Laut Eidos Montréal sollen wir sogar in der Lage sein, Garretts Fingerabdrücke zu erkennen. Bei der Gestaltung ihrer Spielwelt können die Entwickler aus dem Vollen schöpfen, denn **Thief** wird nicht mehr für die aktuelle Konsolengeneration entwickelt. Neben dem PC erscheint **Thief** auf der Playstation 4 – »und anderen Next-Gen-Konsolen«.



Die Vorgänger

Das erste **Thief** erschien 1998 in Deutschland – und zwar unter dem Titel **Dark Project: Der Meisterdieb**. Für damalige Verhältnisse revolutionär: Wir sollten die Gefechte nicht suchen, sondern aktiv vermeiden. Im Dunkeln halten und den Schrittgeräuschen der Wachen lauschen – das Genre der Schleich-Shooter war geboren. Produziert wurde das Spiel (wie auch sein im Jahr 2000 erschienener Nachfolger **Dark Project 2: The Metal Age**) von den Looking Glass Studios. Trotz des Erfolgs der beiden Diebesspiele musste das Studio kurze Zeit später schließen, und Ion Storm übernahm die Entwicklung des dritten Teils. Auch **Thief: Deadly Shadows** überzeugte im Jahr 2004 und führte erstmals in der Serie eine offene Spielwelt ein, die auch im vierten Ableger wieder zum Einsatz kommen soll.



Schläger oder Schleicher?

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ganz ehrlich? Ich bin noch etwas skeptisch, was das neue **Thief** angeht. Ja, es sieht super aus. Und ja, auch das Gameplay klingt spannend, aber mich erinnert das Resultat mehr an **Hitman** trifft **Assassin's Creed** trifft **Dishonored** – und nicht unbedingt an die guten alten Serienteile. Besonders die erweiterte Kampfmechanik inklusive spektakulärer Finishing-Moves passt für mich noch nicht so recht zu einem Spiel, in dem das Schleichen die oberste Priorität haben soll. Wenn es Eidos Montréal allerdings schafft, eine vernünftige Balance zwischen Kämpfen und Schleichen zu finden und vielleicht auch noch um eine gewisse Prise des Ur-Thiefs zu ergänzen, dann könnte uns ein echter Kracher ins Haus stehen. Und bis zum Erscheinungstermin 2014 ist dazu ja auch noch mehr als genug Zeit.