

# Hall of Fame

## Dark Project 2

Der zweite Teil der Schleichspiel-Reihe machte nahezu alles besser als der erste. Obwohl - an Garrett gab's eigentlich nichts zu verbessern. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

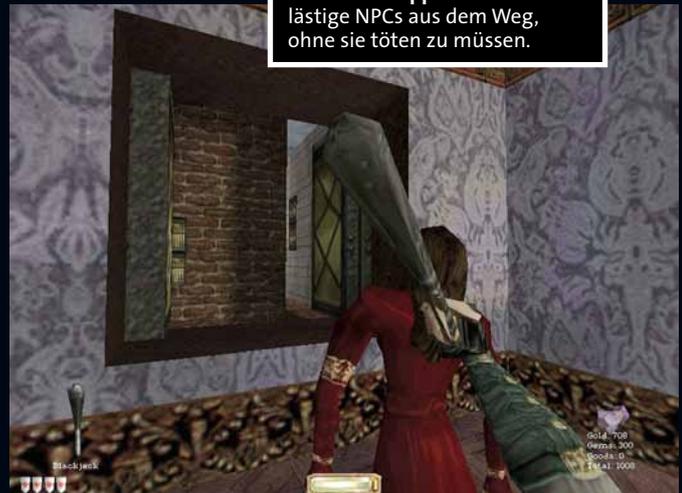
Angst! Ich hatte wirklich Angst vor **Dark Project 2**. Denn das Spiel sollte hierzulande im März 2000 erscheinen, also knapp vor den Semesterferien. In denen man eigentlich diverse Hausarbeiten verfassen muss, um abschließende Seminarscheine zu ergattern. Auf keinen Fall soll man in den Semesterferien über Wochen in dunklen Ecken rumgammeln, sich durch Gemäuer schleichen und Bürgern das Gold unterm Hintern wegmopsen. Meine Angst kam nicht von ungefähr, das erste **Dark Project** hatte etwa ein Jahr zuvor dafür gesorgt, dass ich in eine böse Seminararbeits-Bredouille geraten war: zwei Hausarbeiten à dreißig Seiten in nur einer Woche. Ächz! Das sollte mir kein weiteres Mal passieren, das hatte ich mir geschworen. Und siehe da, es passierte auch nicht, denn als Garretts zweites Abenteuer in die Läden kam, hatte ich meinen GameStar-Trainee-Vertrag längst in der Tasche.

Trotzdem bot sich mir keine Chance, auf die Wertung von 86 Punkten Einfluss zu nehmen. Als ich bei GameStar begann, war der Test längst geschrieben, die dazugehörige Ausgabe längst gedruckt und im Handel.

Andernfalls hätte ich sicher protestiert, ganz dezent zumindest. In einer völlig irrationalen und wenig hilfreichen Fangirl-Art. **Dark Project** – für mich damals das Maß aller Dinge. Da konnte auch kein **Half-Life** oder **Unreal** dran kratzen. Garrett war für mich der coolste aller Spielhelden in der coolsten aller Spielwelten. Ich sage nur »Meisterdieb in Steampunk-Szenario«. Wer das nicht super findet, der findet auch Rosenkohl lecker. Und **Dark Project 2** entpuppte sich im Vergleich mit dem Vorgänger tatsächlich noch mal als einen Zacken besser. Auch wenn ich das zunächst kaum für möglich gehalten hatte.

Es lag fast schon allein an einer Sache: weniger Zombies! Deutlich weniger. Wie herrlich das war, wissen alle, die sich noch an Minen, Kathedrale und Kloster aus dem ersten Teil erinnern können. Auch wenn Minen, Kathedrale und Kloster trotz oder gerade wegen der Zombies ganz große Unterhaltung waren. Paradox? Sicher, aber das hier ist ja auch kein Test, sondern Schwärmerei.

Mit dem **Knüppel** räumt Garrett lästige NPCs aus dem Weg, ohne sie töten zu müssen.



Nebenbei: Die supernervigen Gottesanbeterinnen hatte man gleich ganz weggelassen.

In **Dark Project 2** gab's allerdings einen prima Ersatz für die weggefallenen Gegnertypen. Die Wachmaschinen (nein, nicht Waschmaschinen) der Mechanisten funktionierten allerdings bei genauer Überlegung fast genauso wie die Zombies: Man musste die Roboterdinge mit Wasserpfeilen ausknipsen, gegen die Schlurfbrut im ersten Teil halfen Weihwasserpfeile. Trotzdem mochte ich die Maschinen lieber, ganz ein-

Den bombenwerfenden **Wachrobotern** der Mechanisten muss man einen Wasserpfeil ins Hinterteil jagen, um sie auszuschalten.





Dark Project 2 war bei Erscheinen grafisch schon veraltet, aber das liebevolle oder auch hin und wieder imposante Leveldesign machte die hässliche **Optik** in Teilen wieder wett.



fach, weil von denen nicht so lächerlich viele rumliefen. Und weil man noch ein bisschen besser zielen musste, um sie komplett auszuknipsen. Ein nur winziges Dampfkeselloch im Hinterteil der Roboter stand als Ziel für Wasserpfeile zur Verfügung. Das mag sich jetzt vielleicht ... nun ja seltsam lesen, wenn man's aber sieht, ist es gar nicht mehr so ... nun ja, seltsam.

Aber Wasserpfeile waren dann doch nicht der Weisheit letzter Schluss, vor allem, weil die Gegner in **Dark Project 2** inzwischen clever genug waren, ausgelöschte Fackeln einfach wieder anzuzünden. Und war Garretts Ausrüstung im ersten Teil schon nicht ohne, wurde sie in **Dark Project 2** noch mal umfangreicher und ließ mehr Vorgehensweisen zu: Unsichtbarkeitstrank, Efeupfeile, mechanische Augen. Auch wenn die Efeupfeile, die erkletterbares Gemüse an Wände zauberten, für meinen Geschmack viel zu selten nötig waren. Und dass ich eigentlich auch ohne die mechanischen Augen ausgekommen wäre, die mir Ecken zeigten, die ich normalerweise nicht hätte einsehen können, ist sowieso klar. Immerhin war ich ein durch den Vorgänger hochtrainierter Meisterdieb. Aber ich fand's lässig, sie dabeizuhaben und mit ihnen rumzuspielen – um beispielsweise die vier zunächst nur streitenden und sich später umbringenden Wachen in der Mission »Partytime!« zu beobachten.

Wo ich gerade bei »Partytime!« bin: ein prächtiges Beispiel für den Qualitätssprung im Leveldesign. Gab's im ersten Teil vergleichsweise überschaubare Areale, so konnte ich mir allein mit »Partytime!« mehrere Abende um die Ohren schlagen. Erst ging's für eine ganze Weile über Dächer und durch Häuser, danach stand die mehrere Etagen hohe und komplex aufgebaute Trutzburg der Mechanisten im Fokus. Oder der Bankraub! Den gab's ein paar Missionen vor der Party, und als ich die erste Runde um das Gebäude der städtischen Spar- und Kreditanstalt drehte, wurde mir schon schummerig. Ein gigantischer Bau mit mehreren Etagen. Allein der Keller hat mich diverse Stunden meines jungen Lebens gekostet – und ich habe jede einzelne davon genossen. Dabei musste ich da unten in den Katakomben eigentlich nur ein paar Knöpfe drücken. Kurz: Größere Levels mit vielen alternativen Routen luden mich in **Dark Project 2** dazu ein, jede Topfpflanze genauer in Augenschein zu nehmen. Vielleicht steckte im Gestrüpp ja ein Moospfeil oder ein Heilkranz. Überall gab's was zu entdecken: weitere nützliche Ausrüstungsteile und natürlich Geld, Gold und Geschmeide. Welch Freude, wenn ich mal wieder in einem abseitig gelegenen Haus einen Safe voller Beute auftat oder den Dienstleistungsdamen eines Horizontalgewerbes unbemerkt die

Klimperbeutel vom Gürtel rupfte. Mit einem lässigen Spruch auf den Lippen.

Lässige Sprüche wirkten bei Garrett übrigens niemals aufgesetzt, deplatziert oder gar albern. Das lag zum einen an den guten Schreibern, die sich auch für **Dark Project 2** wieder eine hochspannende Geschichte um Verrat, Intrigen und eine große Bedrohung ausgedacht hatten, zum anderen lag's an Garretts Stimme, die – man mag es kaum glauben – sowohl in der englischen als auch in der deutschen Version einfach nur zum Niederknien klang. Die Stimme, Garretts glaubwürdiger Charakter, die Handlung und die Steampunk-Welt, das alles bildete auch in **Dark Project 2** wieder diesen

Faszinationsstrudel, dem ich mich nicht entziehen konnte. Daran änderte auch die schon beim ersten Teil altbacken wirkende Grafik nichts.

## Partytime!

Es mag Menschen geben, die das anders sehen, aber ich kann das Spiel auch heute noch ganz ohne große Augenschmerzen genießen. Lediglich die Steuerung hätte ich inzwischen gerne deutlich komfortabler. Aber wenn Eidos Montreal es hinbekommen sollte, die Stärken der Reihe in den vierten Teil zu transportieren, dann spiel ich den auch mit auf den Rücken gebundenen Händen, wenn's sein muss. Mit der Nase, und voll des Glücks. **PET**



Bei diesen beiden tanzenden **Zombies** handelt es sich um ein Easteregg. Zu finden in der zweiten Mission. Wir verraten aber nicht, wo.

## Dark Project 2

**PUBLISHER** Square Enix (Eidos)

**ENTWICKLER** Looking Glas

**QUELLE** Steam, Good Old Games

**SPRACHE** Englisch

**HARDWARE** Prozessor mit 1,8 GHz, 512 MByte RAM

**SO LÄUFT'S** Das Spiel läuft inzwischen auf allen gängigen Windows-Versionen und kostet auf Steam beziehungsweise Good Old Games knapp zehn Euro. Besser ist, man kauft sich alle drei bisher erschienenen Titel im Bundle. Das Bundle ist bei Steam für knapp 27 Euro erhältlich.



**Fazit** Meisterdiebisch brillante Fortsetzung eines ebenso brillanten Klassikers.