

Thief

Nach einem Jahrzehnt Pause geht der Vater aller Schleichspiele, der zynische Meisterdieb Garrett, wieder auf nächtliche Klammheimlich-Tour. Wir besichtigten den Neustart der legendären Serie Thief direkt beim Entwicklungsstudio Eidos Montréal. Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montréal (Deus Ex: Human Revolution, GS 09/11: 85 Punkte)
Termin: 2014 Status: zu 40% fertig

GameStar.de/Quicklink/7679

Düster, geheimnisvoll und bedrohlich wirkt die namenlose Stadt, nicht gerade ein Naherholungsziel. Der dekadente Oberschicht-Klüngel unter Leitung eines Barons unterdrückt die verarmten Massen, brutale Wachen schikanieren die Bürger, eine Seuche liegt ebenso in der Luft wie soziale Unruhen. Ein unwirtlicher, gefährlicher Ort, um den jeder einen großen Bogen machen würde. Es sei denn, man, nun ja, hat einen großen Bogen ... und ist ein gerissener Meisterdieb, der von fetter Beute ähnlich unwiderstehlich angezogen wird wie ein seit 1990 verschollenes Entwickler-Urgestein vom Kickstarter-Spendentrog.

An Bord einer Pferdekutsche schmuggelt sich Profi-Kleptomane Garrett in die Stadt, die wir im Spielverlauf des Schleich-Actionspiels **Thief** erkunden werden. Übrigens ganz, wie es uns gefällt:

+ Stärken

- + leichter zugängliche Wiedergeburt des Schleich-Spannungs-Altmeisters
- + Story-Missionen plus Stadt-Erkundung
- + kreativ Wege finden und Gegner überlisten
- + Licht und Schatten manipulieren und ausnutzen
- + stimmige Spielwelt mit detaillierter Next-Gen-Grafik
- + Fokus-Sonderfähigkeiten lernen ...

- Schwächen

- ... die Herausforderung und Nervenkitzel entschärfen und zu viel Action-Fokus ins Spiel bringen könnten



Die reinste Peepshow: Aus der **Deckung** können wir ungesehen hervorlugen, um den Reinheitsgehalt der Luft zu prüfen. Man beachte dabei die realistische Position der Hand auf dem Bildschirm.



Der Wächter hat die Rechnung ohne Garretts erhöhte Agilität gemacht, geschwind entkommt unser **Meisterdieb** in die Nacht.

Die Stadt ist frei begehbar, von seinem Hauptquartier im zentralen Glockenturm geht Garrett auf Erkundungstour, steigt in Häuser ein, sucht Nebenmissionen oder erledigt Story-Aufträge. Noch ist es allerdings nicht so weit. Während der Wagen gemütlich durch die von Fackeln beleuchtete nächtliche Tristesse zuckelt, betrachten wir heftig-hässliche Szenen am Straßenrand – Lynchjustiz scheint hier an der Tagesordnung zu sein und ein Menschenleben nicht mehr wert als ein Spatzenfuz im scharfen Nordwind. Stilistisch lässt sich die Stadt dabei irgendwo zwischen »mittelalterlich« und »viktorianisch« einordnen.

Das Szenario von **Thief** erinnert an Bethesdas **Dishonored** – das wiederum eindeutig von früheren Ausgaben der Meisterdieb-Abenteuer geprägt ist. Als **Thief: The Dark Project** 1998 erschien, führte es viele Stealth-Mechanismen ein, die Serien wie **Splinter Cell** dankbar aufgriffen. Kämpfe musste man durch vorsichtiges, langsames Schleichen vermeiden. Statt forsch durch die Levels zu stürmen, kroch der **Thief**-Spieler lieber in dunklen Ecken herum und ließ dabei keine Gelegenheit aus, um verräterische Lichtquellen mit Wasserpfeilen zu lö-

schen. Nach dem dritten Teil **Deadly Shadows** von 2004 verschwand Meisterdieb Garrett allerdings im Dunkeln. Mit der kreativen Pause soll 2014 endlich Schluss sein: Seit rund drei Jahren arbeitet Eidos Montréal an einem Reboot der Serie, der klassische Tugenden mit modernen Ideen kombiniert. Wir haben uns im Entwicklungsstudio herumgeschlichen, um erste Levels zu begutachten und mit der Diebesbande des Entwicklungsteams zu plaudern.

Schleich' schneller!

Ähnlich wie bei der zwar umstrittenen, aber auch durchaus gelungenen Neuauflage von **Tomb Raider** handelt es sich hier um einen Neustart der Serie, der keine Rücksicht auf Handlungsereignisse der früheren Abenteuer nimmt. Um diese Eigenständigkeit zu unterstreichen, gibt's weder Nummer noch Untertitel im Titel – der lautet ganz schlicht und einfach **Thief**. Erhalten bleibt der Charakter Garrett, ein düsterer Eigenbrötler, der eigentlich nur in Ruhe klauen will und keine sonderlichen Heldenambitionen besitzt. Doch er hat ein Talent dafür, sich neben schönen Dingen nicht minder wertvolle, al-

lerdings gefährliche Geheimnisse anzueignen. Und so verstrickt er sich im Intrigenspiel von zwei Faktionen und kommt einem Mysterium auf die Spur, das die Existenz der ganzen Stadt gefährdet. »Seine Neugier bringt Garrett in Gefahr«, erklärt Stephen Gallagher. Der für die Handlung zuständige Narrative Director (so etwas wie der Erzählonkel) von **Thief** betont, wie wichtig es sei, die Serie modernen Ansprüchen anzupassen: »Heutzutage spielen wir anders als vor zehn, 15 Jahren. Die Spieler erwarten nun viel mehr von einem Spiel.«

Die Modernisierung sorgt für (etwas) mehr Tempo, Schleichspiele neigen ja zur Gemächlichkeit. Auch in **Thief** kommt es vor allem darauf an, ungesehen zu bleiben. Mit einem neuen Dash Move huscht Garrett ebenso geschwind wie leise von einer dunklen Ecke zur nächsten. Wie flott der Held sich bewegen kann, wenn er nicht Rücksicht auf Verstoßenheit nehmen muss, erleben wir zum Beginn einer Storymission: Bevor der letzte Glockenschlag um Mitternacht verklungen ist, muss Garrett eine Aussichtsposition erreichen. Behände rennt er durch Gassen, springt elegant über Hindernisse und besteigt Gebäudedächer. Die meiste



Mysteriöse Dinge geschehen mit **Eastwicks Medaillon** – die Neugier unseres Antihelden ist geweckt.



Wachen wegschubsen und aus dem Staub machen: Wird Garrett entdeckt, gibt er angesichts der Übermacht lieber Fersengeld.

Diebeswerkzeug



Bogen: Verschießt wieder diverse Pfeiltypen, die Wächter ablenken, Fackeln löschen oder Feuer legen. Rechts: Den Bogen gibt's auch in echt, eine Schmiede in Montréal hat ihn für Eidos nachgebaut.



Metallkralle: Mit diesem Werkzeug kann sich der Meisterdieb von Gebäuden abseilen. Sieht so aus, als hätte der gute alte Seilpfeil im neuen Thief ausgedient.



Knüpel: Wie gehabt darf Garrett unaufmerksamen Wächtern eins überbraten, um sie schlafen zu legen. Außerdem gibt's ein waschechtes Kampfsystem.

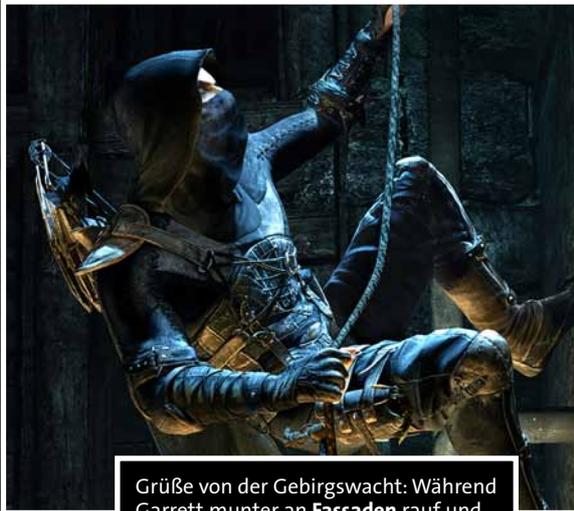
Zeit erleben wir **Thief** aus der Ego-Perspektive, doch bei Kletterübungen wird automatisch auf Third-Person-Kamera umgeschaltet. Dass dabei ein Hauch von **Assassin's Creed** aufkommt, ist kein Zufall. Nicolas Cantin, der Game Director des **Thief**-Teams, arbeitete früher bei Ubisoft und gestaltete da als Art Director das Aussehen von Altair, dem Helden des ersten **Assassin's Creed**.

Meisterdiebe sind Nachtarbeiter. Erst nach Einbruch der Dunkelheit erkunden wir die Stadt auf der Suche nach Nebenmissionen oder folgen einer der Story-Quests. »Dunkel und mysteriös« soll laut Nicolas Cantin die Spielwelt sein, das rötlich warm und behaglich ausgeleuchtete Gebäudeinnere eines Freudenhauses einen Kontrast zu den Straßen und Gassen bilden, in denen scharfes Licht und schrofne Schatten sowie Nebel als Zutaten für die subtile Gruselstimmung dienen. Stimmungsfördernd sind dabei dynamische Schatten und scharfe Silhouetten im volumetrischen Nebel. Ebenfalls schick: In der Ego-Ansicht sehen wir Garretts/detailliert dargestellte Hände an realistischen Positionen; zum Beispiel beim Festhalten an der Deckung, um hervorzulugen, oder beim Abtasten einer Reihe von Büchern, um einen versteckten Schalter zu finden. So entsteht eine Bindung zu unserem Spielcharakter, zumal Garrett zu Selbstgesprächen neigt und immer wieder mal Handlungsereignisse und neue Schauplätze mit ein paar launigen Sätzen kommentiert.

Gut geklaut

Weitere wichtige Werkzeuge sind Claw (Greifhaken mit Kletterseil), Blackjack (ein Keulenhieb beschert geräuscharm Bewusstlosigkeit) und vor allem der vielseitige Bogen. Den füttern wir mit verschiedenen Pfeiltypen, die Garrett zwischen den Missionen beim Händler kaufen kann. Geschosse sorgen auch für Ablenkung: Eine argwöhnische Wache spaziert dem Aufprallgeräusch nach, Garrett schleicht sich derweil in ihrem Rücken vorbei. Der Löschpfeil (Snuff Arrow) sprengt genug Wasser, um ein Feuerchen zu ersticken. Kleine Lichtquellen wie Kerzenleuchter knipst Garrett einfach per Hand aus. Lichtscheu ist unser Held aus Überzeugung, schließlich kann er im Dunkeln nicht entdeckt werden. Links unten auf dem Bildschirm warnt ein Icon, wenn wir uns zu sehr aus dem Schutz der Dunkelheit bewegen.

Schummrige Gemütlichkeit schätzte Garrett schon in den Anfangstagen der Serie, seine neuen Fokus-Sonderkräfte sind hingegen ein weiteres Zugeständnis an moderne Spiele-Gewohnheiten. So macht uns der Fokus-Blick auf wichtige Objekte in der Spielwelt aufmerksam, vergleichbar mit Laras Überlebensinstinkt-Sicht im neuen **Tomb Raider**. Bei **Thief** entdecken wir durch den geschärften Blick Geheimräume und Beute leichter oder registrieren Fingerabdrücke auf einer Schublade. Zusätzliche Fokus-Einsatzgebiete: Schlösserknacken (das Abtas-



Grüße von der Gebirgswacht: Während Garrett munter an **Fassaden** rauf und runter kraxelt, wechselt das Schleich-Abenteuer in die Third-Person-Ansicht.



Hier wandelt unser schwindelfreier Meisterdieb auf dem **Gebälk** unter der Decke, um die Wachposten da unten im Zimmer zu umgehen.

ten der Bolzen geht dann superschnell), Taschendiebstahl (eine Person um mehrere Wertsachen gleichzeitig erleichtern) und Nahkampf (Körperteile gezielt anvisieren).

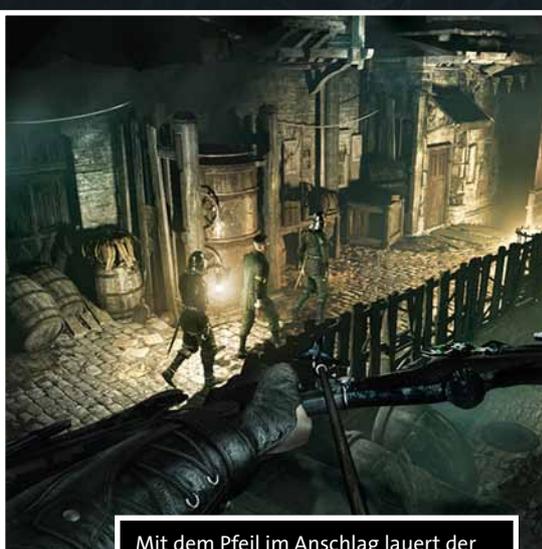
Am unteren Bildrand verrät eine blaue Kreisanzeige, wie viel Fokus-Energie noch zur Verfügung steht. Es soll Mittel und Wege geben, diese zu regenerieren, aber wir sollten den Fokus-Einsatz sorgfältig dosieren und zum Beispiel für haarige Fluchtsituationen aufheben. Im Spielverlauf lernt Garrett immer mehr Fokus-Fähigkeiten, was in der Summe schon arg nach einer Art Magie-System klingt. Das sehen die Entwickler anders. »Zu Beginn des Spiels gibt es ein Story-Ereignis, das Garrett die Fähigkeit verleiht, sich enorm zu konzentrieren. Ähnlich wie zum Beispiel ein Schach-Großmeister kann er alles andere ausblenden«, meint Stephen Gallagher. Die **Thief**-Tricks wirken dann auch in der Tat weniger fantastisch als beim Konkurrenten **Dishonored**, wo unser Held mal eben so in die Körper von Tieren schlüpfen oder Wirbelstürme entfachen kann. Weil manch alter, hartgesottener Serien-Fan die

Fokus-Fähigkeiten als Verweicheierung empfinden könnte, betonen die Entwickler, dass deren Einsatz optional ist: Das Spiel ist auch bei Fokus-Verzicht komplett lösbar. **Thief**-Fundamentalisten, die Orientierungshilfen als Kinderkram empfinden, dürfen auch die geplante Minimap abschalten. Und wer obendrein eine Herausforderung sucht, spielt die Story durch, ohne dabei einen einzigen Charakter umzubringen.

Während man sich bei **Dishonored** gut mit Schwert und Pistole durch eine Übermacht metzeln kann, hält sich **Thief** mit der Frontal-Action eher zurück. »Garrett geht's vor allem ums Stehlen, nicht ums Töten«, betont Jean-Normand Bucci die Prioritäten des Meisterdiebs. »In erster Linie kommt es darauf an, sich nicht erwischen zu lassen und kreative Wege zu finden, um das Ziel zu erreichen – und wieder zu entkommen.« Aber ein bisschen flotter und flexibler als in der

Serienvergangenheit soll es dann doch gehen. Führte früher Garretts Entdeckung fast schon unweigerlich zum Scheitern einer Mission, hat der agilere Held nun mehr Tricks auf Lager, um zu entkommen und sich zu wehren: »Früher war das Spiel gelaufen, sobald ein Wächter Garrett entdeckt hat, das wollen wir jetzt vermeiden«, sagt der Producer Stephan Roy. »Zuschlagen und abhauen« empfiehlt er als Taktik angesichts einer feindlichen Übermacht. Es soll sogar ein Kampfsystem inklusive Block-Manöver geben. Wie das funktioniert, wurde uns noch nicht gezeigt; nur die halbautomatischen Fokus-Attacken konnten wir sehen.

Wichtiger als rohe Gewalt bleiben indes List, Tücke und ein Auge für die Umgebung. Das bekommen wir in einer Mission vorgeführt: Garrett schleicht sich durch ein Freudenhaus, um den bitterbösen Bonzen Eastwick um ein geheimnisvolles Medaillon zu er-



Mit dem Pfeil im Anschlag lauert der Meisterdieb in den Straßen der Stadt einer **Nachtwächterpatrouille** auf.

Interview

Im Interview haben wir Executive Producer **Stephan Roy** (links) und Lead Level Designer **Daniel Windfeld Schmidt** (rechts) neue Infos aus den Taschen gezogen.



GameStar Schon 2009 wurde ein neues **Thief**-Spiel angekündigt, warum gab's bis jetzt so eine lange Funkstille?

Stephane Roy Eine Ankündigung bedeutet ja nicht unbedingt, dass wir schon am nächsten Tag mit der Arbeit anfangen. Es ist es eine komplexe Aufgabe, diese Serie zurückzubringen, zu entscheiden, was man von den früheren Spielen übernehmen will und wie man **Thief** für die heutigen Spieler anpasst.

► Was musste zum Beispiel besser werden?

◀ **Daniel Windfeld Schmidt** Der mangelnde Bedienkomfort und die komplexe Steuerung haben schon früher viele Spieler daran gehindert, an der Serie ihren Spaß zu haben. In diese Bereiche haben wir viel Aufwand gesteckt. Ein Kernaspekt von **Thief** ist die Licht-und-Schatten-Mechanik. Für uns ist es sehr wichtig, das Gefühl hinzukriegen, sich in den Schatten zu verstecken.

► Typisch für die **Thief**-Reihe ist das glaubhafte Verhalten von Gegnern – legt ihr darauf ein besonderes Augenmerk?

◀ **Daniel Windfeld Schmidt** Richtig, das ist sehr wichtig. Wir wollen erreichen, dass die KI gewissermaßen wie ein Mensch reagiert, sie wird eine Menge Nuancen haben. Gleichzeitig wollen wir, dass der Spieler mitkriegt, was passiert und was seine Risiken sind. Wenn ein Wächter eine Leiche oder etwas anderes Ungewöhnliches entdeckt, sagt er: »Hier stimmt was nicht«, und beginnt dann, die Umgebung abzusuchen. Außerdem sollen die Gegner mehr untereinander kommunizieren.

Beim **Fokus-Blick** werden interessante Objekte blau hervorgehoben, mit diesem Hilfsmittel finden wir geheime Räume und Verstecke leichter.



Versteckt auf einem **Lastkarren** gelangen wir an den Wachen vorbei in die Stadt.

leichtern. Das klappt auch zunächst, doch bevor er sich aus dem Staub machen kann, wird der Diebstahl bemerkt, alarmierte Wachen durchkämmen das Anwesen. Wer vorher beim Erforschen des Puffs im Ventilationsraum richtig aufgepasst hat, registriert dort einen Apparat, der für die Verbreitung von Opiumschwaden im Etablissement sorgt. Außerdem haben aufmerksame Spieler mitbekommen, wie zwei Bedienstete

lodramatisch mit wehendem Umhang vom Gebäude ab und entkommt in die Nacht – der Dunkle Ritter lässt grüßen.

Eines haben die Entwickler noch für uns parat: Sie zeigen uns einen Demo-Level namens »Inferno«, um die Grafiktechnologie vorzuführen. **Thief** basiert auf einer modifizierten Version der Unreal-Engine. Das Demo-Inferno selbst ist von der flammenden Art, Garrett erkundet ein brennendes Haus. Dabei breitet sich das Feuer dynamisch auf als brennbar definierte Materialien aus. Funken-Partikel schweben im volumetrischen Rauch, dessen Farbe sich ändert, wenn er vom Feuer beleuchtet wird. Weitere Hingucker sind Hitzeflimmern, realistisch herabstürzende Trümmerteile – und wenn draußen ein Blitz die Nacht durchschneidet, reflektieren die einzelnen Regentropfen dessen Licht! Meisterdieb Garrett mag eine ganze Weile abgetaucht gewesen sein, aber für sein Comeback wird er im Trainingscamp von Eidos Montréal sowohl grafisch als auch spielerisch rundum fit gemacht. Heinrich Lenhard / **JO**

Die Lichter gehen aus

über die einschläfernde Wirkung von zu dicker Luft plaudern. Wenn wir nun die Familienpackung Rauschpulver auf einmal in die Ventilation blasen, entschlummern alle Anwesenden – inklusive des Wachpersonals. Im weiteren Verlauf der Flucht sehen wir auch, wie Garrett zwei Wachen ausschaltet, indem er mit einem Pfeil den Kronleuchter zum Absturz bringt, der über dem Haupt der Häscher klimperte. Zum Abschluss der Mission seilt sich der Meisterdieb dann me-



Diebische Vorfreude

Heinrich Lenhard
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ein alter Bekannter und früherer Superstar kommt auf leisen Sohlen – und wir freuen uns wie Bolle! Garrett hat gute Chancen, sich in die Herzen einer neuen Spieler-Generation einzuschleichen. Thief hatte Ende der Neunziger das ganze Stealth-Genre entscheidend geprägt und kann eine gründliche Modernisierung gut vertragen, vor allem was Bedienung und Grafik angeht. Der Reboot verspricht Schleich-Spannung mit kreativem Freiraum bei Planung und Durchführung der heimlichen Hausbesuche. Mir gefallen die stimmige Spielstadt, der tolle Einsatz von Licht und Schatten sowie die bodenständigen Spezialfähigkeiten. In dieser Hinsicht wirkt Thief weniger abgedreht als der Rivale Dishonored. Die glücklichen Reboots der Traditionsreihen Deus Ex und Tomb Raider stimmen mich auch für diese Wiederbelebung optimistisch: Thief könnte auch ohne Taschendiebstahl viele Spieler um ihr Geld erleichtern.



So gut wie damals?

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Thief hat zweifellos das Potenzial, eine neue Spielergeneration für sich zu gewinnen, aber wie sieht es mit den alten Hasen aus, die mit Garrett schon Artefakte einsackten, als Sam Fisher noch mit der Trommel um den Christbaum rannte? Eidos Montréal wird nicht müde, zu betonen, dass auch Langfinger-Veteranen ihren Spaß mit dem neuen Garrett haben sollen. Aber wird der Kerl mit den neuen Fokus-Fertigkeiten am Ende doch zum Actionhelden? Dishonored hat bewiesen, wie schmal der Grat zwischen tollen Spezialfähigkeiten und übermächtigen Spielspaßkillern ist. Ich will mir Einschränkungen à la »Ich töte niemanden« nicht selbst auferlegen müssen. Das unentdeckte Vorgehen sollte in einem Thief selbstverständlich sein. Letztendlich werden wir erst wissen, wie sich die neuen Fähigkeiten auf das Gameplay auswirken, wenn wir Thief selbst anspielen dürfen. Und darauf freue ich mich schon jetzt.



Thief trifft GTA: Die noch namenlose (und stets nächtliche) **Stadt** ist frei begehbar, sein Hauptquartier schlägt Garrett im Glockenturm auf (kleine Bilder).