

Thief

Das Remake der Kultserie kann sich nicht entscheiden, was es eigentlich sein will - und macht am Ende weder Thief-Fans noch Action-Adventure-Liebhaber so wirklich glücklich. Von Jochen Gebauer

Genre: **Schleich-Action** Publisher: **Square Enix**

Entwickler: **Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution, GS 10/11: 85 Punkte)**

Termin: **28.2.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, sieben weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf Gamestar.de

Auf DVD: Video-Special

Es war einmal ein Remake, das machte (fast) alles richtig: Es bewahrte die Seele des Originals und gab ihm trotzdem einen modernen Spin, opferte einen Teil seiner Komplexität für eine höhere Zugänglichkeit, kitzelte bei Fans die richtigen Old-School-Nerven, ohne Neulinge im Regen stehen zu lassen. Die Rede ist von **Deus Ex: Human Revolution**, einem jener ganz wenigen Vertreter des modernen »Komm, wir rebooten einen Klassiker«-Trends, bei dem Anhänger des Originals eben nicht die Fackeln anzündeten und die Mistgabeln auspackten. Insofern ist es erstaunlich, dass derselbe Entwickler – Eidos Montreal nämlich – beim nächsten Anlauf am gleichen Unterfangen zumindest teilweise scheitert: Denn das neue **Thief** ist nicht **Thief** genug, um Fans des Originals glücklich zu machen – aber zu viel **Thief**, um sich gegen die Action-Adventure-Konkurrenz im Mainstream zu etablieren. Unterm Strich bleibt zwar ein ordentliches, ja mitunter spannendes Spiel. Aber eben auch die schleichende Erkenntnis, dass Eidos Montreal besser daran getan hätte, konsequent in eine Richtung zu entwickeln, anstatt auf sämtliche Befindlichkeiten Rücksicht zu nehmen und es am Ende niemandem so wirklich Recht zu machen.

Die Probleme beginnen schon im Prolog. Statt Garrett als Meisterdieb zu etablieren, uns also den Eindruck zu vermitteln, dass wir im Kontext der Spielwelt eine le-

bende Legende steuern, arbeiten sich die Autoren an einer neuen Nebenfigur ab: Erin. Die junge Frau war offenbar mal Garretts Protégé (eine Information, die uns das Spiel so lange vorenthält, dass wir annehmen, sie wurde zu Spielbeginn schlicht vergessen) und bildet gewissermaßen den Gegenentwurf zum Protagonisten: impulsiv, draufgängerisch, kaltblütig mordend. Der Konflikt zwischen Garrett und Erin, die zusammen ins Anwesen von Baron Northcrest einsteigen sollen, um einen sogenannten Urkraftstein zu klauen, funktioniert zwar

Kein Fisch, kein Fleisch

grundsätzlich prima, ist aber nicht zu Ende gedacht: Im weiteren Handlungsverlauf nimmt Erins Schicksal nämlich eine zentrale Rolle ein, uns allerdings lässt es völlig kalt, weil das Spiel sie buchstäblich von der ersten Minute an als unsympathische Killergöre zeichnet. Ähnlich ergeht es auch der Stadt und ihren (wenigen) Bewohnern. Wenn nach dem Ende des Prologs plötzlich und rätselhafterweise ein ganzes Jahr vergeht, bevor Garrett wieder zu sich kommt, und sich die politische Situation in der Stadt innerhalb dieses Jahres zur faschistischen Diktatur mit angedeuteter Nazi-Symbolik entwickelt hat, dann denken wir eben nicht: Wie konnte das wohl passieren? Sondern wir denken: Ach. Denn das Spiel versäumt es völlig, diese Entwicklung in irgendeiner nachvollziehbaren Weise zu inszenieren. Wir wachen auf, und es ist Drittes Reich. Da

+ Stärken

- + stimmiges Steampunk-Szenario
- + viel zu entdecken und klauen
- + unterschiedliche Lösungsansätze und Routen
- + ordentliche, schön aggressive KI

- Schwächen

- kaum echtes Thief-Feeling
- schwacher Einsatz von Soundeffekten
- leblose Spielwelt mit profillosen Figuren
- enttäuschendes Ende

Steam-Pflicht

Thief muss über die Online-Plattform Steam aktiviert werden. Einmal mit dem Steam-Account verknüpft, lässt sich das Spiel zwar offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Technik-Probleme

Unsere Testversion litt unter erheblichen technischen Problemen. So wurden Spielstände teils unbrauchbar, die Framerate brach mitunter spürbar ein, und auf manchen Systemen kam es zu hässlichen Tearing-Effekten. Außerdem ließ sich die Auflösung nicht auf allen Testrechnern anpassen, das Spiel lief trotz anderslautender Einstellungen weiterhin in Full-HD. Auch die deutsche Tonspur verursachte Probleme: Gerade in Zwischensequenzen war die Sprachausgabe oft merklich asynchron zum Bild, die Lautstärke wirkte insgesamt schlecht abgemischt und war häufig zu leise. Laut Publisher Square Enix arbeiten die Entwickler bis zum Release noch an diesen Problemen, einige davon haben sie schon während unseres Tests gelöst, etwa die kaputten Saves.

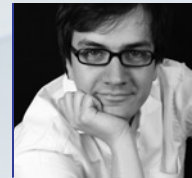
passt es ins Bild, dass Garrett seine einjährige Amnesie mit einem gleichgültigen Schulterzucken hinnimmt und weiterklaubt, als sei nichts passiert. Das enttäuscht insbesondere im Vergleich zum intensiv erzählten ersten **Thief** (in Deutschland **Dark Project** getauft), das Garrett unversehens in einen Krieg zwischen Natur und Technik hineinschlittern ließ, der den Meisterdieb sogar sein rechtes Auge kostete und so zu einer sehr persönlichen Angelegenheit wurde. Und das, obwohl Garrett anfangs eigentlich nur eines wollte: stehlen.

Womit wir beim nächsten Problem wären: Auch im neuen **Thief** soll Garrett zwar ein Meisterdieb sein, fühlt sich aber selten wie ein Meisterdieb an – sondern wie ein Kleptomane. Obwohl die Bewohner der Stadt vorgeblich bettelarm sind und keine Ahnung haben, womit sie ihre Kinder ernähren sollen, blinken an jeder Straßenecke irgendwelche Kostbarkeiten: Kerzenständer, Becher, Schachfiguren, Bilderrahmen, Tintenfass, Scheren, Haarbürsten, Spritzen, Ohrhinge, Füllfederhalter, Handspiegel ...

schon nach zwei Stunden haben wir im Sammelsurium des Tands hoffnungslos den Überblick verloren und stecken einfach gedankenlos alles ein, was von seinem Besitzer nicht an die Wand genagelt wurde. Stimmungs- und stilvolle Tresorknack-Episoden gibt's zwar auch, aber eben nur selten.

Zwar bekommen wir vom Hehler Basso eine ganze Reihe von Nebenaufträgen, die sich meist um besonders wertvolle Objekte drehen, bloß bestehen diese Aufträge zum überwältigenden Teil daraus, dass wir zum entsprechenden Marker auf der Karte laufen und alles einstecken, was dort blinkt. Anspruchsvoll ist das also nicht, aber einen gewissen diebischen »Das kommt auch noch mit«-Spaß macht es allemal, zumal wir uns vom Beutegeld nicht nur neue Werkzeuge wie einen Schraubendreher (erlaubt das Öffnen von Lüftungsgittern und ermöglicht so alternative Routen) oder ein Messer (zum Heraustrennen von wertvollen Bildern aus ihren Rahmen) kaufen können, sondern auch Ausrüstungsgegenstände mit passiven Bonuseffekten. Die sind teilweise so teuer, dass wir uns immer wieder bei optionalen Diebestouren ertappen, bloß um endlich mehr Pfeile tragen zu dürfen oder unsere Lebensenergie zu erhöhen – hier funktioniert das Langfinger-Gefühl. Allerdings involvieren diese optionalen Raubzüge häufig lange und auf Dauer auch langweilige Wege durch eine größtenteils leblose Stadt, die noch dazu in mehrere Abschnitte nebst Ladebildschirmen unterteilt ist. Eine offene Spielwelt wird so zwar angedeutet, findet aber tatsächlich nicht statt.

Leider spielt das Klauen innerhalb der insgesamt acht Story-Kapitel nur eine Nebenrolle. Zwar gibt's auch darin haufenweise Schubladen, Schränke, Safes und Kisten, aber die gibt's in einem **Bioshock** oder **Deus Ex** ebenfalls. Damit wir uns wirklich wie ein Meisterdieb fühlen, muss das Missionsdesign dieser Rolle auch spielerisch Rechnung tragen, und das tut es bei **Thief** nur bedingt. Wenn wir in einem Kapitel beispielsweise ein überraschend kniffliges Schiebe-Puzzle



Das ist nicht Garrett

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auf Garretts Comeback habe ich mich diebisch gefreut: Endlich ein neues Thief, endlich die Fortsetzung einer meiner absoluten Lieblingsserien! Die drei Vorgänger habe ich seinerzeit wie im Rausch durchgeschlichen – inzwischen sogar je zweimal, einfach weil es viel zu lange viel zu wenig Vergleichbares gab. Entsprechend hoch war allerdings auch meine Erwartungshaltung, und entsprechend ernüchtert bin ich nun über dieses halbgare Diebesabenteuer. Ja, Thief führt mich an stimmungsvolle Schauplätze und entwickelt in seinen besten Momenten einen wunderbaren Spielfluss samt tollem Körpergefühl: Durch die Schatten huschen, Wachen niederknüppeln, Schubladen aufziehen und Tresore knacken – all das funktioniert und motiviert, all das weckt wohlige Erinnerungen ans alte Garrett-Gefühl. Auch das Erkunden und Ausräumen der Stadt macht Spaß, vor allem auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, der ist für mich in einem Schleichspiel eh Ehrensache. Und das unpassende Fokus-System habe ich einfach abgeschaltet, auch wenn mir das ein Rätsel in der Bordell-Mission erschwert hat.

Gut, Kleinigkeit. Viel schwerer wiegt, dass Thief in zwei Paradedisziplinen versagt, die die ersten beiden Serienteile ausgezeichnet haben: die Sandbox und der Sound. Für mich bestand der Reiz an Thief immer darin, dass ich mir in den Sandkasten-Levels eigene Wege suchen musste, Dächer erklimmen, Wachen umschleichen – und all das mit begrenzten Ressourcen. Damals habe ich minutenlang überlegt, ob ich nun tatsächlich meine Seilpfeile mit Weihwasser zur kurzfristigen Anti-Zombie-Geheimwaffe tunen oder doch lieber zum Löschen von Fackeln aufsparen soll. Manchmal blitzt dieses Grübelflair, dieses Abwägen zwischen unterschiedlichen Vorgehensweisen auch im neuen Thief durch, vor allem in den späteren Levels. Meist aber ist der Schleichpfad offensichtlich, zumal mir der übermächtige Husch-Move das Pirschen radikal erleichtert. Noch dazu gibt mir das Spiel nicht nur vor, wo ich Seilpfeile hinschießen kann, sondern auch wo ich klettern und springen (!) darf – liebes Eidos Montreal, da fühle ich mich als Spieler entmündigt! Und dann spielt auch noch der Sound eine unerhört unwichtige Rolle. Da kann ich direkt hinter einem Wächter vom Dach springen – keine Reaktion. Unterschiedlich laute Oberflächen – kaum wahrnehmbar, es macht höchstens einen Unterschied, ob ich renne oder gehe. Für eine Serie, in der ich früher millimeterweise nachgemessen habe, wohin ich Moospfeile schießen muss, um mit möglichst wenig Pfeilverbrauch möglichst große Flächen abzudecken, für eine solche Serie ist das ein absoluter Rückschritt.

So fühlt sich das neue Thief wesentlich geradliniger, »casualisierter« an als seine Vorgänger, kurzum: nicht mehr wie ein echtes Thief. Ich freue mich zwar, dass angesichts des Call-of-Duty-Stumpfsinns überhaupt noch Schleichspiele entwickelt werden, hier jedoch wäre sehr viel mehr drin gewesen.

Facken lassen sich mit **Wasserpfeilen** aus der Distanz ausknipsen. Haben wir aber auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nie wirklich benötigt.



Was wurde aus ...?

Die frühen Teile der **Thief**-Reihe genießen Kultstatus. Und zwar deshalb, weil sie atmosphärisch grandios inszeniert und für damalige Verhältnisse geradezu unverkennbar komplex waren. Die folgenden fünf **Thief**-Elemente fehlen uns im Remake deshalb besonders schmerzhaft.

Bodenbeläge



Früher machte es einen erheblichen Unterschied, ob wir über Teppich (leise) oder **Stein** (laut) liefen. Jetzt ist es einfach egal.

Moospfeile



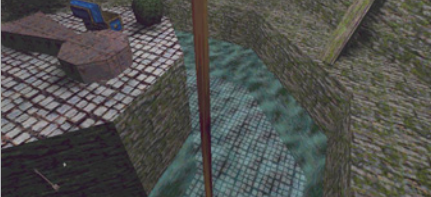
War ein Bodenbelag mal zu laut, dann durften (ja mussten!) wir ihn mit seltenen **Moospfeilen** leisetretter-tauglich machen.

Sandbox-Level



Die weitläufigen **Sandbox-Level** der frühen Thief-Spiele sind weitgehend linearen, modular aufgebauten Missionen gewichen.

Diebesgefühl



Dicke **Klunker** waren tatsächlich selten. Und wenn wir sie gefunden haben, dann fühlten wir uns wirklich wie ein Meisterdieb.

Stephen Russell



Die englische **Originalstimme** von Garrett fehlt. Grund: Stephen Russell sei für Motion-Capturing-Stunts nicht geeignet gewesen.

Mit der **Fokus-Ansicht** werden nicht nur alle Beutestücke hervorgehoben, sondern auch Besonderheiten wie Fallen.



lösen oder in einer Nebenmission die Kombination eines Safes anhand von gefundenen Dokumenten tatsächlich ausknobeln müssen, dann fühlt sich das so befriedigend an, dass wir uns unweigerlich fragen, warum das Spiel solche Mittel nicht konsequenter und vor allem öfter einsetzt. In diesen Momenten blitzt das potenzielle Genie von **Thief** auf: Wie viel mehr, fragen wir uns, wäre möglich gewesen, wenn Eidos Montreal den Mut gehabt hätte, mit den ausgetretenen Action-Adventure-Strukturen zu brechen. Vielfach nämlich schleichen wir in den Missionen einfach von Zielpunkt zu Zielpunkt, die meisten Einsätze könnten haargenau so auch aus **Dishonored** stammen.

Tatsächlich fühlt sich **Thief** phasenweise wie eine um viele Spezialfähigkeiten erleichterte Variante von **Dishonored** an. Das muss dem Spiel freilich nicht zum Nachteil gereichen, denn **Dishonored** entfaltete einen schönen Spielfluss, den **Thief** in seinen besten Momenten ebenfalls erreicht. Gerade das schlängelnde Huschen von Schatten zu Schatten gefällt uns ausgezeichnet, weil es einen wunderbaren, beinahe melodischen »Flow« entwickelt. Wenn wir mit einem Druck auf die Leertaste elegant aus dem Dunkeln huschen, einer ahnungslosen Wache den Knüppel über den Schädel ziehen und ebenso elegant wieder hinter einer Kiste verschwinden, bevor ihr Kollege um die Ecke biegt, dann ist das zwar streng genommen kein klassisches **Thief**-Element, setzt das Konzept vom »lautlosen Geist« aber trotzdem wunderbar um. Ähnlich wie die Teleportieren-Fähigkeit von **Dishonored** macht dieses Husch-Manöver allerdings viele vermeintlich knifflige Situationen auch erheblich zu einfach, denn wir können hell erleuchtete Bereiche – etwa zwischen zwei Säulen – so schnell »überhuschen«, dass uns die Wachen nicht mal auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bemerken. Ergebnis: Wir können sie in der Regel nacheinander ausknipsen. Das liegt zum Teil auch am sehr modularen und kleinteiligen Aufbau der Levels – und dem Umstand, dass wir nur an vorgegebenen Stellen klettern oder Seil-

pfeile verschießen dürfen. Besonders die Seilpfeile bleiben in den Story-Missionen sträflich ungenutzt, denn ganz freie Sandbox-Abschnitte sind selten, meist schalten wir einfach alle Gegner aus und plündern

Das kommt auch noch mit

anschließend gefahrlos die Umgebung, bevor wir ins nächste Stockwerk oder den nächsten Abschnitt wechseln, wo das gleiche Spiel von vorne beginnt. Wer die ersten beiden Serienteile gespielt hat, kann da nur müde lächeln. Denn darin konnte und musste sich Garrett fast immer seinen eige-

Wo ist Garrett?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass Thief spielerisch einen Spagat hinlegen würde, der das Spiel fast auseinanderbrechen lässt, hatte ich ja schon geahnt. Womit ich allerdings nicht gerechnet hatte, ist die Sache mit Garrett. Kann sich noch jemand erinnern, wie großartig, wie einzigartig der Originalheld von 1998 war? Die Monologe, die er in den Zwischensequenzen führte, ließen ihn zu einem greifbaren und nachvollziehbaren Charakter werden. Ein Sympathieträger, mit dem ich nur zu gerne durch die Häuser schlich. Jetzt werde ich mit einer blassen, fast schon farblosen Figur konfrontiert, der es sogar egal ist, dass sie ein Jahr ihres Lebens verloren hat. Wie soll ich mich damit identifizieren?

Natürlich wird das verschwundene Jahr später thematisiert, aber ohne dass es Garrett irgendwie emotional mitzunehmen scheint. Und so bleibt mir meine Spielfigur auch auf der erzählerischen Ebene egal. Ich rege mich stattdessen über diese Schludrigkeit im Drehbuch auf, die mir das vorenthält, was ich abseits aller Mechanik an den alten Thief-Spielen am wichtigsten und besten fand: Garrett!

nen Weg durch die wunderbar offenen Sandkasten-Levels suchen, hier mal einen Seilpfeil in einen Holzbalken jagen, da mal einen schmalen Schattenstreifen entlang pirschen, dort mal per Wasserpfeil eine ungünstig platzierte Fackel löschen. Wir erinnern nur an die Kathedrale und die Ruinenstadt aus dem ersten **Dark Project** oder den Mechanisten-Turm aus dem zweiten, Levels, in denen uns schon allein die Suche nach dem perfekten Schleichpfad zahlreiche graue Haare gekostet hat. An diese Schauplatz-Klassiker reicht das neue **Thief** mit seinem weitgehend linearen Design nicht mal ansatzweise heran. Beispielsweise haben wir im Test selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad keinen einzigen Wasserpfeil verbraucht, weil der Weg durch die Schatten immer offensichtlich und das Leertasten-Huschen zu nützlich war.

Immerhin ist die KI schön aggressiv, sucht nach einem Alarm recht lange nach uns und haut Garrett mit wenigen Schlägen aus den Stiefeln – jedenfalls im Rudel, gegen einen einzigen Gegner hat Garrett dank Ausweichfunktion leichtes Spiel. **Thief**-Profis sollten deshalb unbedingt auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad loslegen oder – besser noch – in den umfangreichen Optionen ihren eigenen Schwierigkeitsgrad definieren. HUD-Elemente ausschalten? Kein Problem. Das unter Fans umstrittene Fokus-System deaktivieren? Kleinigkeit. Kostspieligere Upgrades? Selbstredend. Individuelle Para-



Der Einsatz von Garretts **Händen** ist wunderbar plastisch umgesetzt, fühlt sich mit dem Vibrationsfeedback eines Gamepads aber deutlich besser an.

meter wie »Wenn wir entdeckt werden, ist die Mission gescheitert« festlegen? Geht ebenfalls – und motiviert Schleichfreunde sehr. Einerseits sind so viele Einstellungsmöglichkeiten sehr löblich und dürften gerne Schule machen. Andererseits können sie nicht kaschieren, dass das Spiel alleine durch sein modulares Leveldesign und seine Checkpoint-Natur fundamental auf ein Mainstream-Publikum zugeschnitten ist. Viele der verfügbaren Optionen machen **Thief** nicht wirklich schwieriger – bloß unkomfortabler. Unverständlich übrigens: Der

Schwierigkeitsgrad lässt sich ausschließlich vor Spielbeginn einstellen, im laufenden Spiel dürfen wir ihn also nicht mehr ändern. Im Gegensatz zu den ersten Serienteilen regelt der Schwierigkeitsgrad zudem nicht mehr, wie viel Goldbeute Garrett anhäufen und welche besonderen Artefakte er sich schnappen soll. Letztere gibt's zwar noch, sie bringen aber nur eine höhere Goldbezahlung und stehen anschließend als hübsche, aber spielerisch nutzlose Vitruineware in Garretts Glockenturm-Unterschlupf herum. Damit entfällt auch ein Teil der Motiva-

GameStar 01/14
»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Überbaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013
»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z87 G45 GAMING
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 50,40 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012
»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.3 Air

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC GO 05/2012
»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schalldämmtes System günstig.«

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4670K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus GRYPHON
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.199,-
oder ab 39,90 €/mtl.¹⁾



tion, wirklich auch noch den letzten Level-Winkel zu durchstöbern, nachdem man das eigentliche Missionsziel erfüllt hat.

Weil wir gerade beim Fokus-System waren: Darüber wurde im Vorfeld viel geschrieben

und hitzig diskutiert. Was man sich eigentlich hätte schenken können, denn es spielt eine bemerkenswert unwichtige Rolle. Wenn wir es benutzt haben, dann eigentlich bloß aus Komfortgründen. Schließlich werden bei aktivierter Fokussicht alle Beutestücke und –

Orte blau hervorgehoben, was das restlose Ausräumen der Levels spürbar beschleunigt. Die dezidierten Fokus-Fähigkeiten wiederum, also etwa die Zeitverlangsamung beim Knacken von Schlössern oder eine optische Anzeige von Schrittgeräuschen, haben wir schlicht nie benötigt, Puristen stellen das ganze Feature ohnehin aus. Kaufen dürfen wir diese Skills übrigens zwischen den Einsätzen bei einem NPC, und spätestens hier wird deutlich, dass die ursprünglich geplante Erfahrungspunkte-mechanik nach massiven Fanprotesten wieder gestrichen wurde. Klar: Würden wir fürs Umhauen eines Gegners mit Erfahrungspunkten belohnt (wie noch vor einem Jahr vorgesehen), dann würde sich das irgendwie nicht nach **Thief** anfühlen. Aber das kleptomaneische Einsacken von Haarbürsten zum Einkauf von geisterhaften Fokus-Fähigkeiten fühlt sich eben auch nicht nach **Thief** an – und motiviert längst nicht so sehr wie das ein Erfahrungspunktesystem à la **Deus Ex** getan hätte. An dieser Stelle spürt man die Kompromissnatur von **Thief** erneut schmerzhaft – und wünscht sich, Eidos Mon-



Thief enttäuscht

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich bin davon überzeugt, dass **Thief** ursprünglich mal ein **Deus Ex** im Steampunk-Szenario werden sollte. Die Überreste jedenfalls sind vorhanden, eine offensichtlich auf Erfahrungspunkte ausgelegte Fokus-Mechanik, Ausrüstungsgegenstände mit passiven Boni, optionale Missionsziele, modulare Levels, etliche Nebenaufgaben. Und ich bin aufrichtig davon überzeugt, dass das ein sehr gutes Spiel geworden wäre; kein »echtes« **Thief** wahrscheinlich, aber ein Spiel, das ich gerne gespielt hätte. Man kann es den Fans freilich nicht krummnehmen, dass sie gegen Teile dieses Konzepts Sturm gelaufen sind – würden sie fundamentale Änderungen an »ihrem« Spiel begrüßen, wären sie ja keine Fans. Aber ich muss nüchtern festhalten, dass die eiligen Änderungen der letzten Monate nicht zu einem besseren Resultat geführt haben, im Gegenteil.

Es ist immer noch kein echtes **Thief** – aber jetzt ist es eben auch kein herausragendes Action-Adventure (mehr). Unterm Strich macht mir das ebenfalls nicht perfekte **Dishonored** spürbar mehr Spaß, weil ich dort mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Vorgehensweisen experimentieren kann. Bei **Thief** hingegen nutze ich in den oft linearen Levels immer wieder die gleichen Taktiken. Das soll nicht bedeuten, dass ich keinen Spaß gehabt hätte – den hatte ich. Und es soll nicht bedeuten, dass es ein schlechtes Spiel wäre – das ist es nicht. Aber wenn ich darüber nachdenke, was **Thief** hätte sein können, wenn es bloß den Mut gehabt hätte, etwas sein zu wollen, dann ärgere ich mich. Die Neuinterpretation eines geschätzten Klassikers kann nur funktionieren, wenn man im Zweifelsfall den Mumm besitzt, die Fans auch mal vor den Kopf zu stoßen. Peter Jackson kann ein Liedchen davon singen. **Thief** auch. Bloß kein so erfolgreiches.



Spielwelt

Die namenlose Stadt ist atmosphärisch hübsch in Szene gesetzt, bleibt aber weitgehend leblos. Dass trotz der vermeintlichen Armut der Bewohner überall herrenlose Kostbarkeiten blinken, drückt auf die Atmosphäre.

Story

Die spannende Prämisse (wie hat sich die Stadt innerhalb eines Jahres so kolossal verändert?) bleibt rätselhaft nebensächlich, die Wendungen sind teils vorhersehbar und das Ende diffus. Der Grusel-Level in der Mitte ist spannend.

Hauptcharakter

Zu Beginn wirkt Garrett noch seltsam blass, aber das ändert sich im weiteren Spielverlauf spürbar. Der Meisterdieb hat seine besten Momente, wenn er die politischen Ambitionen seiner Widersacher mit Zynismus entwarfet.

Freiheit

Klettern und Springen ist nur an fest vorgegebenen Stellen möglich, auch Seilpfeile dürfen ausschließlich dort verschossen werden, wo die Leveldesigner das gerade vorgesehen haben. Dafür ist die Stadt weitgehend frei begehbar.

KI

Geht grundsätzlich schön aggressiv vor, sucht nach einem Alarm lange nach Garrett und reagiert auf gelöschte Fackeln oder geöffnete Türen. Ist mit Höhenunterschieden tendenziell überfordert und manchmal betriebsblind.

Spielwelt

Dunwall ist zwar technisch nicht auf der Höhe der Zeit, macht das aber durch ein tolles Artdesign wieder wett. Die Welt steckt voller faszinierender Einfälle, das Spiel macht daraus insgesamt aber zu wenig. Trotzdem knapper Sieger.

Story

Endet ebenfalls enttäuschend, lässt im direkten Vergleich aber längst nicht so viele Fragen unbeantwortet. Mit der kleinen Emily existiert außerdem ein sympathischer Story-Anker, der auch emotional funktioniert.

Hauptcharakter

Als konsequent stummer Protagonist bleibt Corvo über die gesamte Spielzeit hinweg austauschbar und entwickelt nie eine eigene Persönlichkeit. Selbst persönliche Motive wie seine Beziehung zu Emily werden nur angedeutet.

Freiheit

Zwischen den Story-Einsätzen gibt's zwar wenig zu erforschen, dafür laden die Level förmlich zum Experimentieren ein, gerade die vielen Fähigkeiten (Teleportieren, Zeitanhalten) liefern immer wieder neue Wege oder Möglichkeiten.

KI

Agiert ebenfalls aggressiv, neigt aber insbesondere an den tödlichen Lichtwänden zum spektakulären Selbstmord. Kommt mit Höhenunterschieden überhaupt nicht klar, nimmt aber immerhin Reißaus, wenn sie unterlegen ist.



trear hätte den Mumm gehabt, konsequent in eine Richtung zu entwickeln: entweder Hardcore-**Thief** oder Mainstream-Action-Adventure. Zumal es innerhalb der Missionen optionale Ziele wie »nicht entdecken lassen« oder »alle Beutestücke stehlen« gibt, die förmlich nach einem Erfahrungspunktebonus schreien – jetzt aber bloß Extra-Gold abwerfen, was weder Sinn ergibt noch nachhaltig zur Erfüllung motiviert.

Bis hierhin hätten wir **Thief** qualitativ in die Liga von **Dishonored** eingeordnet, ein gutes, aber eben nicht sehr gutes Action-Adventure mit Schwächen in der formelhaften Story und latent übermächtigen Schleich-Fähigkeiten. Aber, oje, der Sound. Mal abgesehen davon, dass der Publisher Square Enix bei der deutschen Dialog-Regie geschlampt hat und die prinzipiell ordentlichen deutschen Sprecher bisweilen absurden Quatsch von sich geben (so begrüßt uns beispielsweise ein Straßenhändler mit den Worten: »Geh nachsehen« – eine zumindest interessante Übersetzung von »Take a look«), war die Sprachausgabe in der von uns getesteten Version miserabel abgemischt, häufig um mehrere Sekunden asynchron zum Bild und mitunter so leise, dass wir auf Untertitel zurückgreifen mussten. Schlimmer noch: Spielerisch ist es völlig unerheblich, ob wir nun auf Teppich oder Stein laufen – oder nach einem Sprung aus drei Metern Höhe genau hinter einer Wache landen, die merkt davon nämlich nichts. Eine Serie, die das Dolby-Surround-System einst zum Pflichtkauf machte und alleine über Soundeffekte mehr Atmosphäre transportierte als andere Spiele in halbstündigen Rensensequenzen, hat mehr Liebe zur akustischen Untermalung verdient als diese leblose Kulisse. Wenn in manchen Levels gut sichtbare Glasscherben über den Boden verteilt sind, damit auch ja nur Trottler oder Kurzsichtige auf die Idee kommen, dort langzulaufen, dann spricht das Bände über den spielerischen Anspruch eines auf den Massenmarkt ausgerichteten Schleichspiels.

Deutlich besser gelungen ist hingegen die Grafik, auch wenn es auf manchen Testsystemen zu rätselhaften Framerate-Einbrüchen kam und sich die Auflösung nicht immer umstellen ließ (siehe Kasten). Das Artdesign der Stadt wirkt durchdacht, die sanften Steampunk-Einflüsse harmonisieren prima mit dem allgegenwärtigen London-Flair, nur gelegentlich stören schwache Texturen oder grobe Partikel-Effekte das stimmige Gesamtbild. Richtig gut umgesetzt sind übrigens Garretts Hände: Wenn wir beispielsweise eine Kiste greifen, ein Schloss knacken oder mit den Fingern nach einem versteckten Schalter tasten, dann wirkt die gesamte Haptik wunderbar plastisch. Leider geht die Immersion mit Maus- und Tastatur zumindest teilweise flöten, weil es naturgemäß kein Vibrationsfeedback gibt und unsere Testversion auch keine akustischen Hinweise (etwa ein Klicken an der richtigen Stelle) lieferte. Ansonsten geht die Bedienung völlig in Ordnung, auch wenn wir uns ein stimmungsvolleres Inventar statt der sterilen Kacheln im Windows 8-Stil gewünscht hätten und uns nicht einleuchtet, warum wir die Maus auf der Karte nicht frei bewegen dürfen – und die Navigation dort auch noch invertiert ist. Viel schlimmer wiegt nämlich die teils dürrtge Regie der eigentlich hübsch gerenderten Zwischensequenzen. Was in manchen Szenen unfreiwillig komisch wirkt, wird beim unsinnigen Finale zum so wahrscheinlich nicht geplanten »Hä?«-Moment. Noch immer fragen wir uns, ob die Autoren einmal zu oft **Bioshock: Infinite** gespielt haben, irgendein Zwischenschnitt einfach vergessen wurde oder ein erklärender Story-DLC schon in der Warteschleife kreist. **Thief** hinterlässt uns so, wie es uns begrüßt hat: unbefriedigend. Dazwischen steckt ein ordentliches, manchmal aufrichtig spaßiges Spiel, das so viel

Ein beinahe melodioser Spielfluss

mehr hätte sein können, als es letztlich ist. Ein echtes **Thief** zum Beispiel. Oder ein **Deus Ex** in Steampunk. So ist es von beidem ein bisschen. Und nichts davon richtig. JG

termin 28.2.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

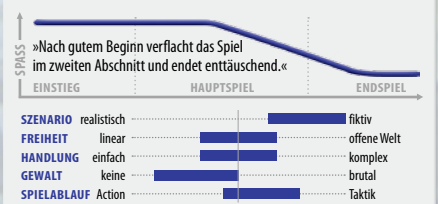
Thief

Schleich-Action

Publisher Eidos Montreal
Entwickler Square Enix
Sprache Deutsch, Englisch, weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

gelungenes Zusammenspiel von Licht und Schatten + gute Texturen + stimmiges Artdesign + technisch nicht auf der Höhe + teils starkes Tearing + schwache Partikel-Effekte

8/10

SOUND

treibende Musik + gute deutsche Sprecher ... aber schwache Übersetzung + Soundeffekte spielen nahezu keine spielerische Rolle + schlecht abgemischt und oft asynchron

6/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + viele optionale Einstellmöglichkeiten + belohnt umsichtiges Vorgehen + übermächtiges Schattenhuschen

8/10

ATMOSPHERE

stimmiges Szenario + gut umgesetzte Hände + Huschen im Schatten fühlt sich prima an + kein Meisterdieb-Feeling + Welt bleibt leblos + Zwischenfilme oft schlecht inszeniert

8/10

BEDIENUNG

schneller Wechsel der Ausrüstungsgegenstände + freies Speichern + geht flott von der Hand + hässliches Kachel-Inventar im Windows-8-Look

9/10

UMFANG

solide Spieldauer + viel zu entdecken + guter Wiederspielwert + viele optionale Aufgaben ... + die aber meist nach Schema F ablaufen

9/10

LEVELDESIGN

unterschiedliche Lösungsansätze + alternative Routen + Kämpfe lassen sich konsequent vermeiden + Wasser- und Seilpfeile selten nötig + keine echten Sandbox-Missionen

8/10

KI

reagiert größtenteils nachvollziehbar + sucht aggressiv + entzündet gelöschte Fackeln wieder + ist mit Höhenunterschieden komplett überfordert

8/10

WAFFEN & EXTRAS

gutes Arsenal an Spezialpfeilen + viele Upgrades + neue Fokus-Fähigkeiten lassen sich freischalten ... + sind aber kaum nötig + Fokus- und Upgrade-System wirkt aufgesetzt

8/10

HANDLUNG

einige Wendungen + spannende Prämisse + greift viele Motive der Klassiker auf + insgesamt sehr vorhersehbar + schwaches, unsinniges Ende

7/10

Das **Inventar** im Windows-8-Kacheldesign wirkt ziemlich lieblos, ist aber übersichtlich und unaufdringlich.



Sir, ist Eastwick nicht der Architekt des Barons?

