

Tips für die Demo von *Dark Project: Der Meisterdieb*

Das Gameplay von *Dark Project: Der Meisterdieb* läßt sich kaum einem der bekannten Genre zuordnen. *Dark Project* fordert von Ihnen, neue Wege zu gehen, neue Lösungen zu suchen, sich anders zu verhalten, als Sie es von herkömmlichen Spielen gewohnt waren. Ansonsten dürfte Ihnen eine Menge der versteckten Möglichkeiten dieses Spieles entgehen. Im folgenden geben wir Ihnen einige Hinweise. Sie sollen Ihnen helfen, den vollen Spielspaß von *Dark Project* zu entdecken.

Ein Dieb bewegt sich lautlos

Bestimmt ist Ihnen das Wort vom "First Person Shooter" geläufig. Es beschreibt Actionspiele, die aus der Ego-Perspektive gespielt werden und in denen der Spieler dazu motiviert wird, möglichst viel Blut zu vergießen. Solch ein Spiel ist *Dark Project: Der Meisterdieb* gerade nicht. Natürlich können Sie mit dem Bogen oder dem Schwert Ihren Gegnern ausreichend Schaden zufügen, aber *Dark Project* folgt einer anderen Direktive: "Lasse Deinen Gegner niemals wissen wo Du Dich aufhältst."

Mit größter Wahrscheinlichkeit werden Sie einen Kampf vor allem dann überleben, wenn Sie ihn vermeiden. Achten Sie darauf, wie sich Ihre Feinde verhalten. Hören Sie auf Ihre Schritte. Halten Sie Ausschau nach schattigen Plätzen, um den Gegner zu beobachten. Halten Sie kurz inne bevor Sie einen Boden betreten, der jede Menge Lärm verursacht.

Vergessen Sie auch nie, daß Sie mit einem gezogenen Schwert oder einem Bogen in der Hand einfach auffälliger sind.

Wenn Sie jemanden beseitigen wollen, sollten Sie sich von hinten heranschleichen und ihn dann mit dem Prügel in Tiefschlaf versetzen. Oder, gemein aber effektiv, warten Sie im Dunkeln bis Ihr Feind direkt an Ihnen vorbeiläuft, um ihn mit einem gezielten Schuß in den Rücken ins Jenseits zu befördern. Sie tun Ihren Nerven und Ihrer Gesundheit damit einen großen Gefallen.

Schatten

Als Meisterdieb sind Sie von Kindesbeinen an darauf trainiert unsichtbar zu bleiben. Der Schatten ist Ihr Freund und niemand sonst weiß von dieser Freundschaft. Daher werden Ihre Gegner auch ganz nah an Ihnen vorbeilaufen, ohne Sie zu bemerken.

In der Trainingsmission lernen Sie, daß Sie sich möglichst in der Dunkelheit aufhalten und Licht meiden sollten. **Dort lernen Sie aber nicht, daß Sie Dunkelheit selber erzeugen können, indem Sie Fackeln mit Hilfe der Wasserpeile löschen.** Unterschätzen Sie diese Hilfsmittel nicht!

Beobachten Sie Ihre Gegner!

Dark Project gibt Ihnen die Möglichkeit das Verhalten Ihrer Gegner genau zu erkunden. Sie müssen jedoch dafür Sorge tragen, daß man Sie nicht entdeckt. Durch Ihre Beobachtungen erhalten Sie überlebenswichtige Informationen, auf denen Sie die Strategie Ihrer Beutezüge aufbauen können. Erkunden Sie die Wege der Wachpatrouillen, finden Sie heraus, wer Ihnen gefährlich werden könnte, suchen Sie sich Ihre Opfer...

Das Gehör

Zusätzlich zu Ihren Augen sollten Sie auch Ihren Ohren vertrauen. *Dark Project* schöpft die komplexe Soundtechnik von DirectX 6 voll aus. Wenn Sie genau hinhören, werden Sie Schritte, das Gemurmel der Zombies, das Pfeifen der Wachen und noch viel mehr wahrnehmen. Lauschen Sie an Türen, um herauszufinden, ob die Wache vor der Tür abdreht. Warten Sie, bevor Sie einen neuen Gang betreten und lauschen Sie aus welcher Richtung Sie Schritte hören können.

Außerdem können die Konversationen der Wachen Ihnen entscheidende Vorteile verschaffen. Sind die Wachen etwa informiert über Ihre Anwesenheit? Oder sind sie völlig arglos und beschäftigt mit belanglosen Alltagsdingen. Lebenswichtig ist es auch für Sie, genau zu wissen, wo die Wachen nach Ihnen suchen werden.

Sie merken vielleicht bereits, daß Sie die Soundtechnologie wirklich benötigen, um *Dark Project* effektiv spielen zu können. Das Spiel enthält kaum Untertitel und wenn Ihre Lautsprecher ausgeschaltet sind, wird Ihnen vieles

entgehen. Da die Stereowiedergabe der Sounds entscheidend die Atmosphäre des Spiels erhöht, versucht *Dark Project* die Möglichkeiten der 3D Soundtechnologien, zum Beispiel A3D, voll auszunutzen.

Diebstahl

Manche Wachen tragen Schlüssel und Geldbörsen bei sich. Als Meisterdieb fällt es Ihnen normalerweise leicht, diese Dinge zu entwenden, ohne entdeckt zu werden. Zentrieren Sie den zu stehlenden Gegenstand einfach in der Bildmitte, um ihn zu erhellen und nehmen Sie ihn dann an sich. Natürlich sollte das Opfer Ihre Anwesenheit nicht bemerken, denn es könnte jederzeit Alarm schlagen. Außerdem sollten Sie nicht vergessen, daß Ihre Opfer sehr verärgert über einen Diebstahl sein könnten und Ihnen dann jede Menge Ärger bereiten.

Dieser Schlüssel wird
wechseln

gleich den Besitzer

Kämpfe

Es gibt viele Gründe, meiden sollten. Bei jedem herausstellen, daß er Waffe umgehen kann, wie oder mehrere Gegner tödlich für Sie ausgehen. Gesundheit einbüßen ziehen.

Selbst wenn Sie einen beenden, könnte der Lärm Fährte führen, oder

könnten Alarm schlagen. Blutflecken und gemetzte Opfer werden garantiert jeden Ihrer Feinde in Alarmbereitschaft versetzen.



weshalb Sie Kämpfe Gegner könnte sich genauso gut mit der Sie. Sollten Sie auf zwei treffen, könnte das Sie könnten Ihre sobald Sie Ihr Schwert

Kampf erfolgreich andere Gegner auf Ihre fliehende Gegner

Einen Hinterhalt legen

Locken Sie Ihre Gegner in einen Hinterhalt. Dies ist die beste Möglichkeit, um aus einem Kampf siegreich hervorzugehen. Wenn Ihr Feind Ihre Anwesenheit nicht bemerkt, können Sie größeren Schaden anrichten als bei einem Kampf von Angesicht zu Angesicht. Ein Hinterhalt ist die sicherste Möglichkeit für eine Attacke.

Den Prügel einsetzen

Eine gute Nahkampf-Alternative für das Schwert ist Ihr Prügel. Er versetzt Ihre Gegner garantiert in Tiefschlaf. Sie setzen ihn ein, indem Sie sich von hinten an Ihr Opfer heranschleichen. So können Sie eine Wache, die nach Ihnen sucht, von hinten erledigen oder einen Angreifer mit einer Blitzbombe kurzzeitig die Sicht nehmen, um ihm mit dem Prügel den Rest zu geben. Auch die harmlosen Diener können Sie mit einem Prügel daran hindern, einer Wache von Ihren Beutezügen zu erzählen.

Sobald Sie einen Gegner erfolgreich mit dem Prügel niedergestreckt haben, wird er weder Lärm machen noch wird sein Blut den Teppich beschmutzen. Bewußtlose Feinde wachen während der Mission nicht mehr auf, tragen Sie aber Sorge, daß niemand Ihre Opfer findet. Zusätzlich zum Prügel können Sie Ihren Gegnern auch mit einer Gasbombe das Bewußtsein rauben.

Der Einsatz des Prügels erzeugt einen Punkt Schaden. Sollte Ihr Schlag sein Opfer verpassen, können Sie jede Menge Ärger erleben. Dennoch benutzen besonders geschickte Spieler den Prügel gerne, um ihren Gegnern langsam Schaden zuzufügen, bevor diese fliehen können. In manchen Fällen sorgt der Prügel auch für das Ableben der Opfer, besonders dann, wenn die Attacke aus einem Hinterhalt erfolgte.

Kletterkünste

Jenen von Ihnen, die noch nicht mit den zahlreichen Fähigkeiten eines Diebes vertraut sind, sei gesagt, daß Körperbeherrschung eine wichtige Voraussetzung für den erfolgreichen Meisterdieb ist. Ein Dieb muß in der Lage sein, höher gelegene Etagen auch dann erreichen zu können, wenn keine Treppe oder Leiter zur Verfügung steht. Stellen Sie sich vor das Objekt, das Sie erklimmen wollen, und springen Sie dann. Wichtig hierbei ist, daß Sie die Sprungtaste gedrückt halten, bis Sie sich richtig hinaufgezogen haben. Dieses sei gesagt, weil wir wissen, daß einige Spiele die Kletterfunktion anders belegen.

Bevor Sie klettern sollten Sie auch herausfinden, ob sich auf dem Objekt genügend Platz befindet. Wenn Sie mehrmals versucht haben ein Objekt zu erklimmen und Sie gelangen einfach nicht hinauf, dann könnte der Grund

darin liegen, daß die höher gelegene Ebene zu wenig Platz bietet. Sollte es aber so aussehen als wäre dort oben genügend Platz und es klappt dennoch nicht, dann verändern Sie Ihre Position ein wenig und versuchen es noch einmal.

Schwierigkeitsgrade

Jeder Auftrag im Meisterdieb kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden: Normal, Hart und Experte. Diese Bezeichnung haben wir nicht zufällig gewählt und es gibt einen guten Grund, warum wir Sie nicht „Leicht, Normal und Hart“ genannt haben: Viele Gamer wissen, daß es in einem normalen Schwierigkeitsgrad nicht besonders leicht ist. Kaum jemand ist aber so ehrlich, dieses zuzugeben. Natürlich, wenn Sie die Herausforderung suchen, dann nur los, spielen Sie die Missionen „Hart“ oder als „Experte“.

Denken Sie daran, daß Sie während der Aufträge den Schwierigkeitsgrad verändern können. Wenn Sie während einer Mission merken, daß diese zu hart für Sie ist, dann können Sie sie erneut beginnen und einen leichteren Schwierigkeitsgrad wählen. In den Graden „Hart“ und „Experte“ bekommen Sie zusätzliche Aufträge und natürlich auch mehr Wachen und sonstige Gegner.

Karte und Kompaß

In *Dark Project* gibt es zwei Navigationshilfen: Die Karte und der Kompaß. Ihre Karte verändert sich von Mission zu Mission, je nachdem wie groß Ihr Wissen über den Ort ist, den Sie nach Beute durchsuchen. Sie erkennen die Gegend, in der Sie sich gerade aufhalten, auf der Karte daran, daß sie durch eine **blaugraue Farbe markiert ist**.

Alle Karten sind mit der Oberseite nach Norden ausgerichtet. Der Kompaß, der Ihnen in jeder Mission zur Verfügung steht, bewegt sich entsprechend Ihrer Bewegungen, so daß die rote Anzeige immer nach Norden ausgerichtet ist. Gemeinsam sorgen Karte und Kompaß dafür, daß Sie niemals die Orientierung verlieren.