

Lustiges Einbrecher-Leben

Dark Project 2

Falls Sie auch auf leisen Sohlen ständig von Mechanisten aufgespürt werden, wirkt unser Reiseführer durch die Schatten des Mittelalters Wunder.

Auch wenn die anstrengenden Kampfmissionen des Vorgängers abgeschafft wurden, hat man als Dieb in Eidos' Action-Adventure Dark Project 2 noch seine liebe Mühe. Wir verraten Ihnen, worauf es ankommt, und wo die wichtigsten Gegenstände zu finden sind. Bei allen Beschreibungen gehen wir vom mittleren Schwierigkeitsgrad aus.

Trauzeuge

In den KELLER **TIPP 1:** Im Osten führt eine Kellertür (1) in das Gebäude. Steigen Sie dort ein, dann geht's durch die Vorräume (2) in den eigentlichen Keller (3).

Weg FREIMACHEN **TIPP 2:** Ein Wasserpfel löscht die Kerze (4). Die Wachen tapen im Dunkeln und werden rasch Opfer Ihres Prügels. Ein Stück weiter den Gang hinunter



Trauzeuge: Bei gelöschten Kerzen tapen die Wachen im Dunkeln.

(5) wartet der nächste Posten. Schleichen Sie sich von hinten an, und gebrauchen Sie erneut die Keule. In der Küche (6) legen Sie die Küchenhilfe schlafen. Lauschen Sie an der Tür (7). Sobald sich die Schrittgänge entfernen, bekommt der Wächter vor der Tür seine Abreibung. Der Weg bis zur Tür bei (8) ist nun frei.

Kehren Sie so zurück, wie Sie gekommen sind.

FREUND rufen **TIPP 3:** Beim Haupttor blasen Sie auf Ihrer Pflöfe. Garretts Freund läuft los zu seiner Holden. Mit seiner Rückkehr ist die Mission beendet.

Kassieren

Die PATROUILLE **TIPP 4:** Sowohl Lagerhaus A als auch Lagerhaus B bieten Schätze im Übermaß. Bleiben Sie jedoch den Docks fern, dort gibt's für das bisschen Geld zu viel Ärger. Haus A wird gut bewacht. Die stationären Wachen lassen sich durch behutsames Anschleichen und Niederknüppeln besänftigen. Verstecken Sie sich vor den Patrouillen im Schatten der zahlreichen Frachtkisten, und schlagen Sie die Wächter nieder, sobald sie an Ihnen vorübergezogen sind.

LAGER A **TIPP 5:** Garrett schlägt sich bis zum Hintereingang bei der Müllrutsche durch. Dort betritt er das Haus und sucht im ersten Stock das Zentralbüro, wo er den Hausschlüssel (auf der Theke) mitgehen lässt. Unter dem Wählpult im Kontrollraum liegt noch ein

Schlüssel; der öffnet die Schuppen außerhalb des Lagerhauses. Dort kann Garrett durch Eingabe der Raumnummer die verschiedenen Lager öffnen. Die Räume des Kunstsammlers Porter und des Händlers Gilver werfen den dicksten Profit ab.

LAGER B **TIPP 6:** Räumen Sie alle Lager aus, und betreten Sie Haus B dann durch die Südtür. Der Pirat im Erdgeschoss hat den Schlüssel zum Büro im ersten Stock, die Wache dort besitzt den Hausschlüssel. Im Büro des Vorarbeiters öffnen Sie sämtliche Frachthallen und klauen alles, was nicht festgenagelt ist.

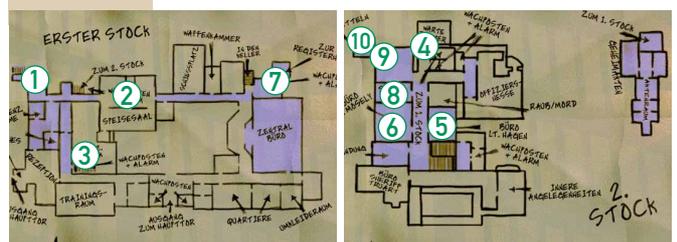
Der AUFKLEBER **TIPP 7:** Zurück geht's zum Lager A, wo Sie das südwestliche Büro öffnen. Der Zahlencode steht auf der Tür an der rechten Seite des Lagers. Nehmen Sie den Frachtaufkleber mit, und kleben Sie ihn auf die Kiste in Gilvers Raum. Dann: zurück zum Startpunkt.

Verleumdung

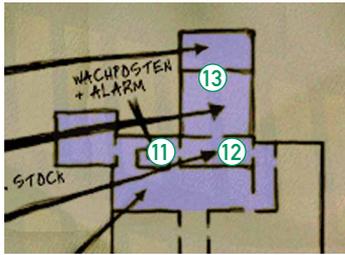
Durch die KLOAKE **TIPP 8:** Knacken Sie die Tür des Hauses bei Ihrem Startpunkt. Drinnen öffnet ein Ventil den Weg in die Kanalisation. Springen Sie in die Kloake, und folgen Sie den Tunneln, bis Sie im Keller der Polizeiwache auftauchen. Garrett folgt nun dem nördlichen Weg. An dessen Ende zieht er am Kerzenhalter, was eine Tür zum ersten Stock öffnet.

BEWEIS finden **TIPP 9:** Schleichen Sie die Treppe hoch, und warten Sie an der Tür (1), bis die Patrouille den Raum (2) gegenüber betritt. Nun geht's rasch den Gang hinunter zum Treppenhaus (3). Dort schleicht Garrett die nächste Treppe hoch und wartet darauf, dass die Wache in Richtung (4) an ihm vorbeigeht. Er folgt dem Mann und knackt die Tür zu Hagens Büro (5). Auf dem Schreibtisch liegt das Beweismittel.

Durch den KELLER **TIPP 10:** Per Dietrich öffnet Garrett die Tür nach (6). Dort nimmt er den Schlüssel (A) vom Schreibtisch. Nun geht's den ganzen Weg zurück in den Keller, wo



Verleumdung: Der Registerwächter hat einen wichtigen Schlüssel.



Verleumdung: Laufen Sie erst, wenn die Kamera wegschaut.

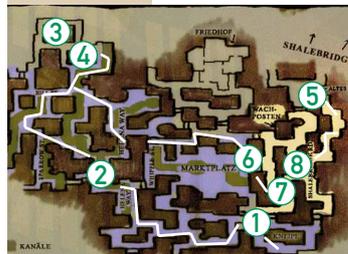
CODE merken
Im TRESOR-RAUM

Raum zu den Akten. Merken Sie sich den im Buch beschriebenen Code, ehe Sie zurück in den Keller und von dort wieder in den Raum (5) gehen.
TIPP 11: Schleichen Sie in Raum (7), und strecken Sie den Wachmann per Knüttel nieder. Mit seinem Schlüssel (B) öffnen Sie die Tür und steigen die Wendeltreppe hoch. Schlüssel (A) öffnet oben den Raum zu den Akten. Merken Sie sich den im Buch beschriebenen Code, ehe Sie zurück in den Keller und von dort wieder in den Raum (5) gehen.
TIPP 12: Garrett legt im Zimmer (8) einen Zwischenstopp ein, bis die Wachen sich abwenden. Nun knackt er das Schloss der Tür bei (9) und schleicht anschließend die Wendeltreppe (10) hinauf. An deren Ende öffnet er die Tür und verpasst der Wache (11) hinter dem Tresen einen Pfeil. Weiter geht's in den Raum (12), den Sie mit dem Schlüssel (B) aufschließen. Geben Sie den Code aus dem vorigen Tipp ein, und öffnen Sie den Tresor (13) mit Schlüssel (A). Packen Sie alles ein, lassen Sie jedoch das Beweismittel da. Die Schatulle gehört in Raum (5).

Hinterhalt!

Gegner-FORMATIONEN

TIPP 13: Einzelne Gegner an Schlüsselpositionen wenden Ihnen ebenfalls gern den Rücken zu. Sollten die meist zu zweit auftretenden Torwächter Probleme



Hinterhalt: Halten Sie sich von schwerbewachten Toren fern.

Nach HAUSE
Zum ALTEN TOR

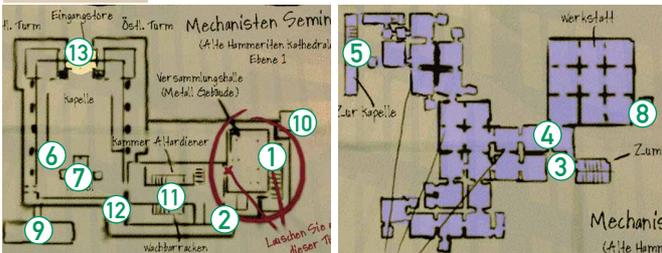
Schergen haben sich in Ihrem Haus (3) breit gemacht. Damit Ihnen die Truppe erspart bleibt, betreten Sie das Gebäude (4) und springen im Obergeschoss zum eigenen Haus rüber. Dann geht's durch das Fenster, Schlüssel (A) öffnet drinnen den Schrank. Nun klettert Garrett zurück zum Nachbarn (4) und geht dann in Richtung des alten Tors (5).
TIPP 15: Auf der Westseite des Markts (6) benutzen Sie die Leiter an der Hauswand. Oben folgen Sie dem Gang, an dessen Ende führt eine Leiter nach unten. Von dort geht's in südlicher Richtung bis zum Hauseingang (7). Im obersten Stockwerk findet Garrett den Schlüssel (B) und legt den Schalter um. Nun nichts wie raus und nach Norden. Bei (8) ist ein hölzernes Tor, in das Schlüssel (B) passt. Folgen Sie den Gassen in nördlicher Richtung, bis Sie das alte Tor (5) finden. Schließen Sie es mit dem Schlüssel (A) auf.

unser Held diesmal den östlichen Tunnel nimmt. Die Tür am Ende lässt sich wieder per Kerzenhalter öffnen.

An TÜRLauschen
Durch die KATAKOMBEN

Lauschangriff

TIPP 16: Keine Angst, es schlägt erst zwölf Uhr, wenn Sie an der richtigen Tür lauschen. Folgen Sie linker Hand der Außenmauer der Kathedrale durch einen Torbogen und einen kleinen Gang, bis Sie zu einer Treppe gelangen. An deren oberem Ende liegt die Tür (1), an der Garrett das Gespräch zwischen Truart und dem Mechanisten belauschen soll.
TIPP 17: Erledigen Sie Ihren Auftrag, und betreten Sie das Gebäude durch die Tür (2). Rechts neben der Tür führt eine Treppe in den Keller. Löschen Sie unten die Fackel (3). Im Dunkeln versteckt warten Sie, bis die beiden Mechanisten aus dem Labor verschwunden sind. Ihr treuer Dietrich öffnet die Tür (4) zu den Katakomben. Vorsicht: Mit den Untoten ist nicht zu spaßen. Schleichen Sie also ohne Gewaltanwendung bis zur Treppe (5), an deren Ende wartet ein Wachmann (6) auf Ihre Keule.



Lauschangriff: Tote schlagen härter, bemerken aber nicht mehr als Lebende.

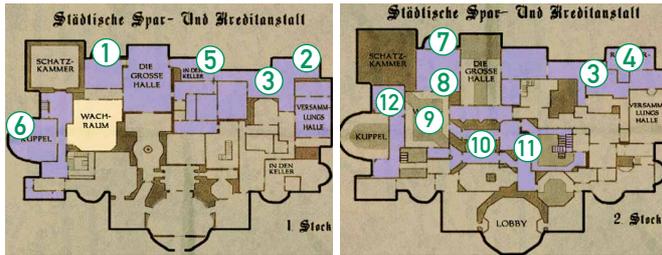
Der WACHS-ABDRUCK
SCHÄTZE bergen

TIPP 18: Das nächste Ziel: die Besenkammer bei (7). Dort finden Sie den richtigen Schlüssel. Kehren Sie durch die Katakomben nach (4) zurück. Garrett untersucht dort das Labor und findet einen Wachsklotz (8), in den er den zuvor gefundenen Schlüssel drückt. Den entstandenen Abdruck entfernt er mit dem herumliegenden Spachtel. Jetzt können Sie den Schlüssel dahin zurückbringen, wo Sie ihn gefunden haben.
TIPP 19: Um Ihr Diebstahl-Soll zu erfüllen, untersuchen Sie die Gräber (9), die Kammer (10) und das Dach (11), das über die Leiter bei (12) zu erreichen ist. Vom Dach aus können Sie auch prima Patrouillen der Mechanisten ausschalten. Wenn Sie alles haben, flüchten Sie durch das Haupttor (13).

VORBEREITUNG
Vor der BANK
ZUTEILUNG finden

Bank

TIPP 20: Kameras reicht ein Feuerpfeil aus. Wenn doch mal eine Alarm auslösen sollte, können die Türen mit den Schlüsseln der Wächter wieder geöffnet werden.
TIPP 21: Vor der Bank sind zwei Patrouillen unterwegs. Geben Sie ihnen mit der Keule Saures. Die Wachen vor dem Eingang bei (1) erledigen Sie mit Pfeilen, der Herr bei (2) besteht auf einem Schwertkampf.
TIPP 22: Betreten Sie die Bank durch die Hintertür (2), denken Sie aber daran, dass Ihre Schritte auf dem Marmorboden hallen. Über die Treppe (3) geht's zum Zimmer (4). Auf einem Schreibtisch finden Sie den Zettel mit der Schließfachzuteilung.



Bank: Die Eingangshalle ist für den Einstieg zu gut gesichert.

Der rechte WEG

TIPP 23: Mit dem Papier im Gepäck nehmen Sie wieder die Treppe (3) ins Erdgeschoss und dann die Treppe (5) in den Keller. Unten läuft Garrett an der rechten Wand entlang, bis er dort einen Zettel über Wartungsarbeiten findet. Nun geht es durch den Gang bis in einen Raum mit Wasserbecken. Den verlässt unser Held durch den rechten Gang, der in einem Zimmer mit zwei vergitterten Türen endet.

Bei der MASCHINE

TIPP 24: Drücken Sie die Schalter neben den Gittern, um sie zu entriegeln. In einem der beiden geöffneten Räume bedienen Sie ein Schalterpult, der andere beherbergt eine Maschine. Öffnen Sie die Maschine, und drücken Sie so lange auf die sechs Knöpfe, bis alle gemeinsam einrasten. Nun geht's durch den Keller über die Treppe (5) nach draußen (2).

Über die DÄCHER

TIPP 25: Draußen laufen Sie zurück bis zum Torbogen (6). Über die Kisten und den Bogen geht's auf das Dach der Bank. Springen Sie auf den Balkon (7), und knacken Sie die Eingangstür per Dietrich. Im Zimmer (8) dahinter müssen die Fackeln gelöscht werden.

Wächter TÖTEN

TIPP 26: Vom dunklen Balkon des Zimmers bei (9) erledigen Sie möglichst viele Wächter mit Pfeilen. Um auf die andere Empore des Raums zu gelangen, durchquert Garrett die Zimmer (10) und (11). Danach verlässt er die Wachstube und betritt den Raum (12), in dem er die Treppe hinabsteigt.

In den TRESOR

TIPP 27: Unter der Treppe schalten Sie die Außenkamera des Tresors ab. Rein geht's in die Schatzkammer. Nachdem anhand der Liste aus Raum (4) das richtige Schließfach gefunden ist, räumen Sie den Safe aus und verschwinden dann über den Balkon (7).

Erpressung

HINTER das Haus

TIPP 28: Springen Sie über die Mauer zum südlichen Grundstück, dort wird per Steuerpult die Überwachungsanlage des äußeren Bereichs abgeschaltet. Kehren Sie zum Haupttor zurück, und knacken Sie die Tür zum rechten Turm. Auf dem Turm öffnen Sie das Tor zum Anwesen. Nun gehen Sie hinein und umrunden das Gebäude bis zur Rückseite (1).

ZAHNRAD suchen

TIPP 29: Der patrouillierende Soldat hat den Schlüssel zu den Hintertüren des Hauses. öffnen Sie damit die rechte Tür (2). Der Weg nach oben wird von Tür (3) blockiert, für die unser Held ein Zahnrad besorgen muss. Das Rad trägt einer der Wächter im hinteren Bereich der Etage spazieren.

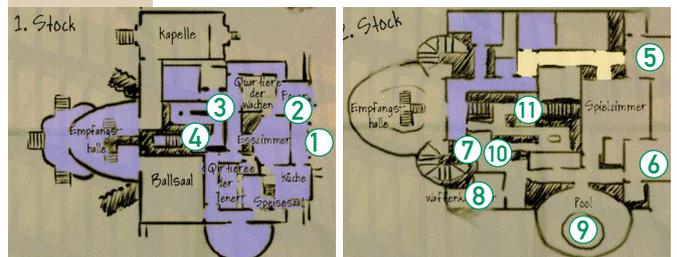
Im POOL

TIPP 30: Bei (5) wartet Garrett, bis der Wächter aus dem Obergeschoss vorbei ist. Über die Treppe und durch

SCHLÜSSEL-BUND nehmen

den Gang geht's zum Balkonzimmer (5). Über den Balkon kommt man in den Raum (6), von dort aus in Kammer (7), wo unser Held per Steuerpult die Überwachungseinrichtungen in der Nähe abschaltet. Räumen Sie die Waffenkammer (8) aus und vergessen Sie dabei nicht, durch Beschuss der Zielscheibe über der Tür das Geheimfach zu öffnen. Im Pool (9) liegt das Zahnrad, mit dem sich die Tür bei (10) öffnen lässt.

TIPP 31: Bei (11) finden Sie Unterschlupf, bis die Wachen vorbeigelaufen sind. Betreten Sie das zweite Obergeschoss; durch das nördliche Schlafzimmer kommt man auf den oberen Balkon. Sobald die Luft in Truarts Schlafzimmer rein ist, gehen Sie rüber und nehmen den Schlüsselbund neben dem Bett mit. Verlassen Sie das Haus. Die Flucht endet vor dem Hauptportal.

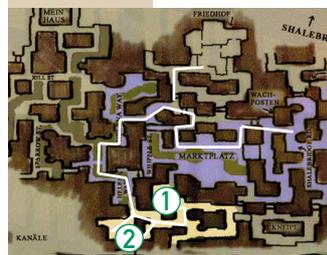


Erpressung: In der Waffenkammer rüsten Sie sich neu aus.

Bote

MOSLEY folgen

TIPP 32: Vor der nächsten Mission können Sie nichts einkaufen, rüsten Sie sich also schon einmal vorsorglich gut aus. Folgen Sie Mosley auf ihrem Weg durch die Stadt. Kleinere Passagen können ruhig abgekürzt werden, dabei aber den Leutnant nicht aus den Augen verlieren. Sollte Mosley Sie bemerken, ziehen Sie sich auf eine größere Distanz zurück, denn sobald die Dame Sie entdeckt, ist die Mission verloren. Bei (1) wirft



Bote: Eilen Sie dem Boten voraus.

die Wächterin ihre heikle Fracht ab.

Zum FRIEDHOF

TIPP 33: Garrett nimmt den Brief auf, liest ihn und legt ihn wieder ab. Er versteckt sich in den Schatten, bis ein Bote erscheint und den Brief an sich nimmt. Nun muss er dem Boten folgen. Mit einem Sprung über die kleine Südmauer verschafft sich unser Dieb einen kleinen Vorsprung und taucht bei (2) unter.

Mechanisten AUS-SCHALTEN

TIPP 34: Weiter geht die Jagd zum Friedhof, wo die Mechanisten dem Boten auflauern. Räumen Sie die Schurken mit Pfeil und Bogen aus dem Weg, dann betreten Sie das Friedhofsgelände. Folgen Sie den Blutspuren bis zu einem Teleporter. Der bringt Garrett in die nächste Mission.

Blut

Dem BLUT nach

TIPP 35: Folgen Sie einfach den Blutflecken auf dem Boden. Die Spur bringt unseren Langfinger in ein Dorf der Heiden, das von Mechanisten überfallen wurde. Suchen Sie rechts die Häuser ab.

Die RUBINE

TIPP 36: In einem Turm befindet sich ein Rubin mit der passenden Gebrauchsanweisung. Zur Aktivierung eines Teleporters benötigen Sie einen weiteren Rubin. Den finden Sie, wenn Sie den Fluss an der Quelle überqueren und das dort erbaute Haus durchsuchen.

Der TELEPORTER

TIPP 37: Mit beiden Edelsteinen geht's wieder den Blutspuren hinterher, bis Sie eine Halle mit einem riesigen Steingesicht auf dem Boden betreten. Die zahlreichen Mechanisten auf dem Weg dorthin können Sie leicht mit dem Knüppel ausschalten. Sobald die beiden Rubine in die Augenhöhlen eingesetzt werden, entsteht ein Teleporterfeld. Betreten Sie die Erhöhung vor dem Gesicht, und springen Sie durch den Teleporter.

Durch den WALD

TIPP 38: Garrett landet in einer Höhle. Auch hier folgt er den blutigen Spuren, bis er erneut ins Freie kommt. Der Weg führt über einen der ausgehöhlten Stämme zu den Baumhäusern. Die Spur bringt unseren Helden zu einem von Kristallen geschützten Durchgang. Zerschlagen Sie die Kristalle, um den Wald zu erreichen. Vorsicht, die Bäume leben und sind tödlich. Suchen Sie die Gegend nach dem toten Boten ab, und heben Sie seine Botschaft auf.

Party

Durch die STADT

TIPP 39: Kaufen Sie einen Federfalltrank ein. Suchen Sie alle Häuser der Stadt gewissenhaft nach Reichtümern ab, bevor es nach Angelwatch geht.

Aufzüge und LEITERN

TIPP 40: Der Zugang führt durch schmale Tunneln. Folgen Sie ihnen nach Westen bis in einen kleinen Raum. Vor der Tür befindet sich der Aufzug. Der ist nur eine Möglichkeit zur Reise zwischen den Etagen, alternativ können Sie die Treppen oder die Wartungsleitern nehmen. Letztere sind am unauffälligsten.

LAUTSPRECHER aktivieren

TIPP 41: Nutzen Sie alle drei Mittel, um die sechs Plattenspieler abzuhören. Einen finden sie in der Halle im Erdgeschoss, jedes Stockwerk birgt einen weiteren. Verschwinden Sie nach Aktivierung des jeweiligen Lautsprechers sofort wieder im Schatten. Auf der Ostseite des Gebäudes ist ein geöffnetes Fenster. Merken Sie sich seine Position gut, da Sie es nachher zur Flucht benutzen. Als letzte Nachricht hören Sie die im sechsten Stock ab.

Die SCHRIFTEN

TIPP 42: Eine Magierin der Mechanisten ist anwesend. Klauen Sie ihr den Schlüssel, er gehört zu Karras' Büro. Schalten Sie die Wachen zwischen dem Büro und der Küche aus, damit eine schnelle Flucht gelingt, denn der Einbruch in den Safe löst Alarm aus. Vor dem Besuch im Büro suchen Sie eine Statue auf der gleichen Ebene. Ein Druck auf deren Auge öffnet ein Versteck. Ganz in der Nähe sind zwei verschlossene Türen. Deponieren Sie eine Mine davor, und lassen Sie sie mit einem Pfeil hochgehen. Im Raum dahinter will ein Safe geknackt werden.

FLUCHT

TIPP 43: Wenn Sie die Schriften gelesen haben, geht's in Karras' Büro. Knacken Sie den Safe hinter dem Bild, leeren Sie ihn, und verschwinden Sie schnell über die Leiter in der Küche. Der Fluchtweg führt durch das offene Fenster (siehe Tipp 41) zum Glockenturm.

Fracht

Gut EINKAUFEN

TIPP 44: Kaufen Sie gut ein – in der folgenden Mission gibt's keine Shopping-Gelegenheit. Gehen Sie bis zum Fahrstuhl, das Ziel ist die mittlere Etage. Schalten Sie die Wache aus, danach werden beide Schalter umgelegt. Per Aufzug geht's nun ganz nach oben und dort durch die Reparaturwerkstatt zum Brunnen. Klettern Sie das Seil hinauf, von dort (1) aus kann Ihr Held leicht den patrouillierenden Roboter löschen.

LOTUS' letzter Wille

TIPP 45: Der Leuchtturmwächter hat einen wichtigen Schlüssel (A). Besuchen Sie ihn also im Obergeschoss (2), um mit dem erbeuteten Schlüssel dann das Kühlhaus aufzuschließen (3). Drinnen findet Garrett den Spion Lotus und einen Bolzen.

Projekt CETUS

TIPP 46: Nachdem Sie Lotus' letzten Willen erfüllt haben, setzen Sie den Bolzen in das Steuerrad im Erdgeschoss des Turms ein. Eine Drehung am Steuerrad holt einen Aufzug, mit dem Sie hinunter fahren. Unten schlagen Sie den Wächter nieder und betätigen anschließend den Schalter bei (4).

Schlüssel im POOL

TIPP 47: Unser Held läuft den Gang (5) hinunter und versteckt sich hinter den Kisten (6). Von dort wird der nervige Roboter gelöscht. Betätigen Sie in Kammer (7) beide Hebel, und betreten Sie den Vorposten 1. Nach dem Abschalten der Kameras bei (8) springen Sie im Umkleideraum (9) ins Wasser. Auf dem Boden liegt ein Schlüssel (B).

SCHRIFTEN finden

TIPP 48: Nun geht's in die Höhle (10). Unter Wasser finden Sie den Zugang zum Piratenschatz – einfach das Geröll an einer der Wände entfernen und durch den entstandenen Tunnel schwimmen. Schwerreich kehren Sie in die Höhle zurück, wo Sie sich Zugang zu den alten Unterkünften (11) verschaffen. Dort finden Sie den Auszug aus den neuen Schriften.

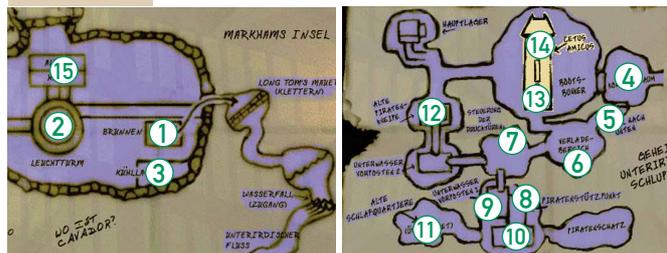
Im U-BOOT

TIPP 49: Verlassen Sie Vorposten 1, und betreten Sie den Vorposten 2. Im Obergeschoss der Hütte (12) wartet Schlüssel (C) auf einen neuen Besitzer. Nun entern Sie das U-Boot. Die vordere Luke (13) führt auf einen Gang. Durchsuchen Sie die Zimmer mit den Fenstern, in einem finden Sie das Logbuch des Kapitäns. Danach geht's die Treppe (14) nach unten, wo Sie die Lager 1 bis 4 ausräumen. In die Tür zu Lager 5 passt Schlüssel (B). Dort verstecken Sie sich.

LOGBUCH finden

Zur KUGEL

TIPP 50: Sobald Sie Minen gefunden haben, können Sie die Navigationskugel bergen: Schleichen Sie in das Haus (15) hinter dem Leuchtturm. Im ersten Stock betreten Sie den Raum links neben der Treppe. Eine der



Fracht: Der Spion liegt schon im Kühlhaus auf Eis und wartet auf Sie.

Im BASISLAGER

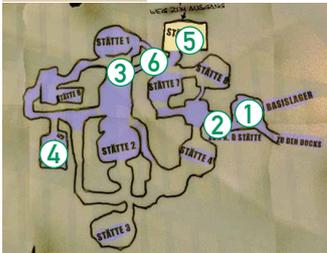
Latten, aus denen das Zimmer gefertigt ist, erscheint heller als die anderen. Legen Sie eine Mine davor, und lösen Sie mit einem Pfeil die Explosion aus. Schon öffnet sich das Versteck und gibt die Kugel frei.

Entführung

TIPP 51: Zuerst muss Garrett in das Gebäude bei (1) eindringen. Dazu schleicht er sich an die Mauer des Baus und springt unbemerkt durch eins der Löcher. Drinnen legt er den Wachroboter per Wasserpfeil lahm. Die Wachen im ersten Stock bekommen die Keule zu spüren. Dann öffnet unser Held das große Tor in der Eingangshalle, dahinter liegt eine Karte der Ausgrabungsstätte. Nun muss noch der Schalter zum Tor (2) gefunden und umgelegt werden, ehe Garrett das Gebäude in Richtung Tor verlassen kann.

CALVADOR ausschalten

TIPP 52: Calvador besucht auf seinem Weg durch die verbotene Stadt alle Ausgrabungen. Schalten Sie die Wachen vor der Ausgrabungsstätte 1 (3) aus, und legen Sie sich auf die Lauer. Calvador wird von zwei weiteren Mechanisten eskortiert – erschießen Sie den ohne Maske. Folgen Sie dann Calvador.



Entführung: Verstecken Sie Calvador an einem Ort, den Sie wiederfinden!

TIPP 53: Nachdem Sie auch den Maskierten ausgeschaltet haben, machen Sie sich auf die Suche nach dem Eintrag in die Schriften. Das Buch liegt im Erdgeschoss der Ausgrabungsstätte 5 (4). Vorsicht: Am Eingang ist eine Kamera.

Zurück zu CALVADOR

TIPP 54: Kehren Sie nach der Lesestunde zu Calvador zurück, und laden Sie ihn auf Ihre Schulter. Der Ausgang befindet sich in der Ausgrabungsstätte 9 (5). Auf dem Weg dorthin löschen Sie bei (6) die Lampen, dann können Sie gefahrlos weitergehen. Vor dem Eingang laden Sie Ihre Fracht ab, sprengen drinnen die Überwachungskamera und laden den Mechanisten wieder auf. Das Fenster im ersten Stock ist Ihr Fluchtweg.

Nachforschungen

Durch die GEHEIMGÄNGE

TIPP 55: Jedes Anzeichen Ihrer Anwesenheit in der Villa führt zum »Game over«. Damit Garrett dennoch problemlos durch das Gebäude streifen kann, benutzt er die zahlreichen Geheimpassagen. Deren Zugänge sind durch helle Stellen an den Wänden zu erkennen, kleine Schalter in der Nähe öffnen die Durchgänge.

KAMERAS abschalten

TIPP 56: Direkt zu Beginn öffnen Sie die Geheimtür (1) und dringen ins Haus ein. Drinnen werden die südlichen Räume abgesucht. In der Werkstatt (2) finden Sie ein Schaltpult. Betätigen Sie alle Schalter außer »Ein« und »Aus«. Damit stellen Sie eine Kamera ab, weitere Pulte gibt's auf allen Etagen. Suchen Sie also zunächst die Hinterzimmer des Erdgeschosses nach den Schaltern ab, um die Flure zu sichern. Von Flur zu Flur kommen Sie durch Zimmer (3); das Foyer (4) ist zu gut bewacht. Über den Geheimgang (5) haben Sie besten Zugang zu allen nördlichen Zimmern.

Im ersten STOCK

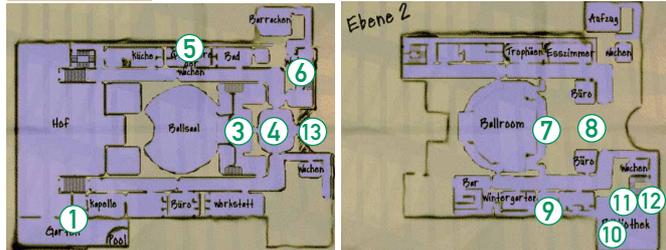
TIPP 57: Durchs Treppenhaus (6) geht's in den ersten Stock, auch dort werden die Kameras ausgeknipst. Diesmal dient der Balkon (7) zum Wechsel zwischen Nord- und Südseite. Nach Deaktivierung der Anlagen kehren Sie auf den Balkon zurück und schleichen von dort weiter auf den Balkon des Foyers (8). Neben der südlichen Tür liegt ein Werkzeugkasten, dem Sie einen Kuckuck entnehmen.

GEISTER in der Bibliothek

TIPP 58: Ziehen Sie sich in die südlichen Zimmer und dort in den Geheimgang (9) zurück. Von hier aus können Sie die Bibliothek (10) betreten. Damit die Geister ihren Frieden bekommen, müssen Sie vier Bücher lesen. Eins liegt auf dem Tisch am Kamin, eins auf der Fensterbank, zwei weitere in Regalen im Erdgeschoss. Das Buch bei (11) öffnet einen Geheimgang, in dem Sie die sterblichen Hüllen der Geister finden.

STANDUHR reparieren

TIPP 59: Verlassen Sie die Bücherei durch die Nordtür (12), direkt davor befindet sich eine große Standuhr. Nachdem Garrett den Kuckuck eingesetzt hat, kann er an den Zeigern drehen, und siehe da, auf der 12-Uhr-Position öffnet sich der gesuchte Geheimgang. Kehren Sie ins Erdgeschoss zum Foyer zurück. Die Türwache lässt sich leicht per Lärm Pfeil weglocken. Das bringt Zeit genug, das Anwesen nach dem Knacken der Tür (13) zu verlassen.



Nachforschungen: Nutzen Sie unbedingt die Geheimgänge!

Masken

KAMERAS ausschalten

TIPP 60: Packen Sie ein, zwei Minen für den Notfall und ansonsten nur noch Heiltränke ein. Das Einsatzgebiet kommt Ihnen bekannt vor? Gut, dann kennen Sie ja die Geheimtür bereits, durch die Sie auch diesmal das Haus betreten. An der Inneneinrichtung hat sich kaum etwas geändert, daher sollten Sie auch diesmal zunächst die Kameras ausschalten.

KARRAS' Schreiben

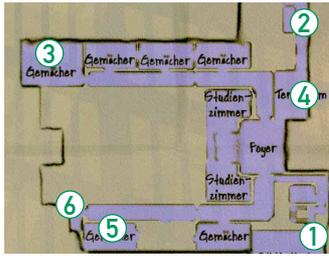
TIPP 61: Obwohl Sie diesmal bemerkt werden dürften, sollten Sie sich in Acht nehmen. Die Hauswachen sind zahlreich. Wenn unser Held das Erdgeschoss geplündert hat, macht er im zweiten Stock weiter. In der Bibliothek liegt bei (1) das Schreiben von Karras.

An der UHR drehen

TIPP 62: Durch die reguläre Eingangstür geht's wieder raus, draußen öffnen Sie durch Drehen an den Uhrzeigern die Geheimtür zum zweiten Obergeschoss. Dort angekommen, müssen Sie zunächst die Überwachungsanlagen bei (2) stilllegen.

Zum KULTIVATOR

TIPP 63: Der Weg zum Kultivator (3) ist nun fast frei. Holen Sie sich das Ding, und flüchten Sie zurück ins Terrarium (4). Die blaue Maske wartet bei (5). Nehmen Sie das Artefakt an sich, achten Sie aber auf den Tep-



Masken: Nach erfolgreichem Raub gelingt die Flucht über den Balkon.

pich im Gemach! Alle Gegenstände und fette Beute im Rucksack? Dann springen Sie vom Balkon ins zweite Stockwerk und flüchten wie beim letzten Mal durch die Haupttür im Foyer.

Sabotage

TIPP 64: Rüsten Sie sich gut mit Wasser- und Feuerpfeilen aus. Kleiner Tipp: Achten Sie stets auf

AUGEN offen halten
PLÄNE besorgen

die an vielen Stellen hervorquellenden Ranken. Oft verbirgt sich wichtiges Equipment zwischen den Blättern. **TIPP 65:** Erstes Ziel in der Kathedrale ist das Planungsbüro (1). Auf dem Schreibtisch finden Sie einen Schlüssel sowie den Bauplan für einen Sender. Der Schlüssel passt in die Tresore in der Wand.

LAGER leeren

TIPP 66: Das meiste Equipment befindet sich in den Lagern 1 und 2 bei (2). Schalten Sie die Kamera dort rechtzeitig per Feuerpfeil aus, dann löschen Sie den Kampfrobotern das Ofenfeuer. Nach diesem Raubzug geht's zur nördlichen Apsis (3).

Lager D EROBERN

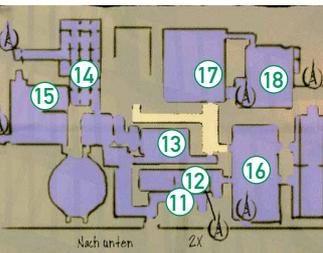
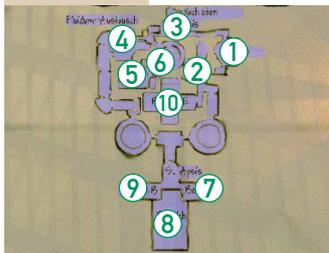
TIPP 67: Im nördlichen Zugang nimmt Garrett den Aufzug, ein Sprung während der Fahrt bringt ihn auf die Zwischenebene. Mit einigen weiteren Sprüngen kommt er auf den westlichsten Balkon. Von dort geht's nach (4) und weiter auf das kleine Gebäude, das er durchs Dach betritt. Folgen Sie nun dem Tunnel in den Fertigungsbereich D (5). Das Areal ist zweigeteilt. Sprengen Sie den Kampfbot im östlichen Teil der Anlage mit einer Mine.

Maschinen KONTROLLIEREN

TIPP 68: Um die Anlagen kontrollieren zu können, müssen Sie an die Steuerpulte. Jagen Sie einen Efeu-Pfeil auf die in der Decke verankerte Metallplatte des Ost-Teils. Daran geht's nach oben, wo ein Gang zu einem Schlüssel führt. Damit öffnen Sie bei (6) die Tür zu den Maschinenkontrollen. Sobald Sie die Regie übernommen haben, werfen Sie Messgerät und Bantamknoten in die Schmelzmaschine, so dass ein Regulierungszylinder entsteht. Nicht vergessen: Das anliegende Lager 3 will ebenfalls noch ausgeräumt werden.

MINEN herstellen

TIPP 69: In der Fertigungsanlage C (7) erzeugt der Gebläseapparat aus einem Signalbolzen Bauteil 1 des Senders. Das kommt mit einer Metallplatte in den Walzautomaten im Bereich A (8). Das Ergebnis ist Bauteil 2. Bevor es mit der Senderfertigung weitergeht, bauen Sie mit dem Fusionsgerät im Bereich B (9) aus Metallrahmen und Sekundenkleber so vie-



Sabotage: Das Wasserbecken im Keller birgt einige Geheimnisse.

le Minenhüllen wie möglich. Die kombinieren Sie dann in der Siegelmaschine des Bereichs D mit Metallplatten. Mit der gleichen Maschine werden Bauteil 2 und der Regulierungszylinder bearbeitet. Das Ergebnis benutzt Garrett im Zündapparat bei (10).

ANTENNE 1

TIPP 70: Der Kampfbot (11) wird per Mine gesprengt, danach geht's die Treppen (12) runter. Im Keller laufen Sie in die nordwestliche Ecke und nehmen dort den Aufzug. Oben stellen Sie den Schalter auf Position B. Kehren Sie zurück nach unten.

ANTENNE 2

TIPP 71: Im Osten des Raums geht's per Aufzug in die Tiefe. Unten gehen Sie links, am Ende des Gangs schalten Sie das Licht aus. Nun kehrt unser Held auf den Hauptgang zurück, an dessen Ende er die Kamera demoliert. In der Werkhalle läuft Garrett bis zur westlichen Wand, springt dort herunter und schaltet die Überwachung aus. Dann kann er unbesorgt die Leitern zur Antenne hochklettern.

ANTENNE 3

TIPP 72: Es geht zurück nach (12) und von dort durch die Halle (13) in den Bereich (14). Überqueren Sie schnellstens die Presse, dann den Ofen. Auf der anderen Seite nehmen Sie die Leiter, rutschen runter und laufen schnurstracks auf die dritte Antenne zu.

ANTENNE 4

TIPP 73: Im Gang zu Antenne 3 legen Sie einen großen Schalter um. Folgen Sie dann dem entstandenen Gang nach (15). Am Gangende drücken Sie den Knopf an der Wand. Auf der anderen Seite der Schlucht läuft ein Kampfroboter. Sobald der auf Höhe der kleinen Brücke ist, laufen Sie hinüber. Bevor es zur Antenne geht, drücken Sie den Knopf an der Südwand. Das verschiebt die Brücke nach Süden. Nachdem Sie die Antenne umgeschaltet haben, kehren Sie über die Brücke zurück nach (12).

ANTENNE 5

TIPP 74: Raum (16) wird von einer Kamera überwacht. Schießen Sie sie ab, den Wachroboter können Sie sprengen. Schon ist der Weg zur Antenne frei. Schalten Sie sie um, danach betreten Sie nach dem Raum (17) die Halle (18).

ANTENNE 6

TIPP 75: Laufen Sie nach Osten, dort die Leiter hoch, und oben wieder nach Westen. Dort finden Sie Sprengstoff und einige Feuerpfeile. Damit geht's über die andere Brücke nach Osten. Klettern Sie die Leiter wieder hinab, und untersuchen Sie unten den kleinen Gang. An seinem Ende drücken Sie den Schalter an der Wand, dann kehren Sie nach oben zurück. Auf der südlichen Brücke kommen Sie sehr nah an den Eingang zur Antenne. An einem Efeu-Pfeil seilt sich unser Held ab, damit er die letzte Antenne umschalten kann. Bei der Flucht legt Garrett den Sprengstoff vor dem nächsten Granatwerfer ab, gezündet wird per Feuerpfeil. Verlassen Sie den Raum über die Brücken.

Der SENDEr

TIPP 76: In der nördlichen Apsis ist eine Metallplatte in die Decke eingelassen. Setzen Sie dort einen Efeu-Pfeil hin, so erreichen Sie die oberen Stockwerke. Im oberen Stockwerk ist auch der Sockel für Sender B untergebracht. Springen Sie in das Senderzimmer, der Sender kann nun aufgestellt werden. Das war's: Verschwinden Sie einfach durch den Vorderausgang.

