

Alle Levels gelöst

Dark Project

Der Meisterdieb

Unsere umfangreiche Komplettlösung bringt Licht ins finstere Mittelalter und macht Sie schließlich zum Meister aller Diebe.

Den **NÜCH-
TERNEN**
gehen lassen

Ab in den
BRUNNEN

Zum **LICHT**
schwimmen

TAUCHGANG
zur Höhle

**WACHMÄN-
NER** im Flur

An den **DIE-
NERN** vorbei

Dem **TEPPICH**
nach

Das 3D-Action-Adventure Dark Project von Looking Glass fordert all Ihr Können und wartet mit knackigen Rätseln in gewaltigen Levels auf. Wenn Sie einmal nicht weiterkommen, hilft der Blick in unsere Komplettlösung, bei der wir vom Schwierigkeitsgrad »Normal« ausgegangen sind.

Lord Baffords Anwesen

TIP 1: Gehen Sie geradeaus, am Haupteingang vorbei. Nach ein paar Windungen durch die Kleinstadt trifft unser Meisterdieb auf zwei Wachen am Brunnenhäuschen. Suchen Sie einen dunklen Platz und warten Sie, bis der nüchterne Wachmann an Ihrem verborgenen Dieb vorbeigeht.

TIP 2: Nun entwenden Sie dem Betrunkenen von hinten den Schlüssel, öffnen die Tür hinter ihm und springen in den Brunnen.

TIP 3: Nachdem unser Held im Wasser gelandet ist, schwimmt er den Kanal entlang, bis ein Lichtschein ihm die Öffnung zum Giftraum zeigt.

TIP 4: Unterwegs kommen Sie zu einer Stelle, an der Wasser von der Decke plätschert. Wenn Sie dort tauchen, finden Sie links den Zugang zu einer versteckten Höhle. Dort bewacht eine Spinne einige Schätze.

TIP 5: Durch den Giftraum geht's zu einem weiteren Abstellraum. Schleichen Sie zum Flur. Horchen Sie auf die Schritte des Wachmanns: Wenn die sich entfernen, gehen Sie hinterher und setzen den Prügel ein. Dem erleuchteten Flur folgend, kommen Sie in Räume mit Teppichboden. Bleiben Sie auf diesem geräuschschluckenden Belag, bis Sie auf eine Wache treffen.

TIP 6: Ihr Held erledigt die Wache und geht zur Treppe, die in die erste Etage führt. Oben schleicht er sich zügig an den Bediensteten vorbei.

TIP 7: Der lila Wandteppich weist den Weg in die Gemächer des Lords. Bevor Sie dem Hinweis folgen, findet sich rechts die Tür zur Küche, in der Sie sich satt essen können. Den Koch müssen Sie dazu allerdings in den Schlaf schicken.

**WEG nach
oben**

**SCHLÜSSEL
klauen**



Tip 9: Der geräuschdämpfende Teppichboden erleichtert das Ausschalten des Wachsoldaten.

**GONG ohne
Wirkung**

TIPS umsonst

Zur **KAPELLE**

Die **SCHIE-
NEN** entlang

TIP 8: Weiter dem Wandteppich folgend erreichen Sie eine Tür, hinter der eine Wache patrouilliert. Der Teppich dort führt unseren Langfinger zu einem gepflasterten Vorraum. An beiden Seiten führen Gänge in die zweite Etage und in den folgenden Thronsaal.

TIP 9: Schleichen Sie durch die Gänge und die Bibliothek bis zum gekachelten Vorraum des Thronsaals.

Hinter der Tür warten verräterischer Kachelboden und ein aufmerksamer Wachmann, dessen Schlüssel wir benötigen.

TIP 10: Eine der Türen zur Rechten führt in den Vorraum des Thronsaals. Hier steht ein Wachmann, der zum nahegeleg-

nen Gong eilt und Alarm schlägt, sobald er von Ihnen angegriffen wird. Schießen Sie den Mann nieder, und ignorieren Sie den Alarm. Stecken Sie das Zepter ein.

Ausbruch aus dem Cragcleft-Gefängnis

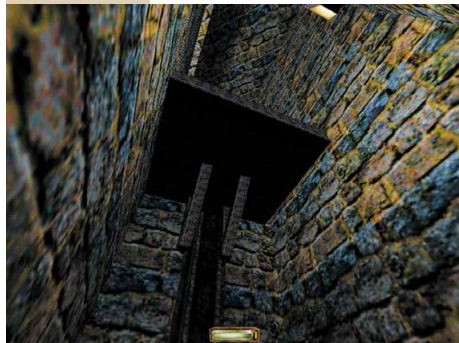
TIP 11: Kaufen Sie keine teuren Tips, wir sagen's Ihnen kostenlos: Cutty sitzt in Zellenblock 4, der andere Hinweis ist belanglos.

TIP 12: Garrett geht, den Zombies ausweichend, bis zum Aufzug. Damit fährt er direkt in die dritte Etage und bewegt sich zügig an dem Ornament und den Zombies vorbei. Zweimal links, und unser Held steht in einer Kapelle, wo er ein Weihwasserbecken findet. Dort segnet er seine Wasserpfeile und erledigt die Zombies.

TIP 13: Gehen Sie am Aufzug geradeaus, und folgen Sie den Schienen. Nehmen Sie sich vor dem Skelett in acht, das seinen Kopf auf Sie abfeuert.

Oben ist
GOLD

Der **BESSERE**
Weg



Tip 15: Dieser Aufzug bringt Meisterdieb Garrett von den Minen in die Fabrik der Hammeriten.

Zwei **TEICHE**

Zur **3. ETAGE**

WACHEN
ablenken

SCHLÜSSEL
vom Wärter

REGLER links

Wo ist der
SCHLÜSSEL?



Tip 22: Im Schreibtischfach liegt der Schlüssel.

TIP 14: Am Ende des Schienenstrangs erklimmen Sie die Leiter. Oben warten einige Gold- und Silberbrocken auf Sie.

TIP 15: Nun sind zwei Wachen in Hörweite. Unser Protagonist wendet sich nach rechts, wo eine Tür ist.

Durch die geht's zu einem weiteren Aufzug, der direkt in die zweite Etage der Fabrik führt. Würde Garrett die Treppe bei den Wachen nehmen, käme er von unten in die Fabrik. Dort lauern jedoch massenhaft gefährliche Hammeriten, die wir umgehen.

TIP 16: Bevor Sie jedoch den zweiten Aufzug nehmen, folgen Sie den Stimmen und schleichen geradeaus über den Schotter, an den Wachen vorbei. Im linken Teich gibt's etwas Gold zu finden. Tauchen Sie rechts, versuchen die Wachleute Ihnen zu folgen und ertrinken. Der gleiche Trick funktioniert mit Zombies.

TIP 17: Unser Langfinger nimmt den Weg durch die Tür und schaltet den Wachmann dahinter aus. Ein paar Leitern weiter fährt er mit dem Aufzug in die dritte Etage der Fabrik. Dort schleicht er über den Holzboden durch den Holzgang bis zur letzten Treppe.

TIP 18: Nun sieht Garrett den Ausgang zum Gefängnis. Um die Wachen abzulenken, schießt er einen Lärmpfeil von oben in die entgegengesetzte Richtung und rennt schnellstmöglich den Gang zum Gefängnis hinauf. Mit etwas Glück wird er nicht entdeckt.

TIP 19: Schleichen Sie an den ersten Wachen im Gefängnis vorbei, und nehmen Sie dem stillstehenden Wärter den Schlüssel ab. Vermeiden Sie Kämpfe, um keinen Alarm auszulösen.

TIP 20: In der zweiten Etage des Zellenblocks 4 befördern Sie den Wächter ins Reich der Träume. Der unterste Schieberegler in der ersten Reihe von links öffnet Cuttys Zelle. Betreten Sie diese, um Cuttys letzten Worten zu lauschen.

TIP 21: Zum Offizierskasino gelangen Sie über den Zellenblock 1. Dort angekommen, ignorieren Sie

Priester und Fürst und gehen rechts den grünen Gang hinauf. In der nächsten Etage ist ein Raum mit einem Schreibtisch. In der Schublade finden Sie den Schlüssel für den Tresor mit den Beweisstücken.

In den Katakomben

WEIHWAS-
SER kaufen

Ins **GEWÖLBE**

Vorsicht
PFEILE

Lohnender
TAUCHGANG

Dem **HORN**
folgen

Durch die
BURRICK-
HÖHLE

Den **TÖNEN**
nach

Massenhaft
ZOMBIES

KNOCHEN
sammeln

TIP 22: Bevor Sie die Mission starten, kaufen Sie soviel Weihwasser und Wasserpfeile, wie Sie bezahlen können. Bei diesem Auftrag bekommen Sie es mit vielen Zombies zu tun. Umgehen Sie die, wann immer Sie können, um Munition zu sparen.

TIP 23: Garrett seilt sich in das obere Gewölbe (Südteil) ab. Suchen Sie die Treppen jeweils an der rechten Seite der folgenden Räume, und laufen Sie nach oben.

TIP 24: Wenn der Meisterdieb in einen Raum kommt, in dem Gräber in den Wänden sind, achten Sie beim Griff nach goldenen Vasen auf Druckplatten im Boden. Danach folgt ein Raum mit schwarz-weißem Boden, der Dieb seilt sich erneut ab und hält sich von den reglosen Zombies fern.

TIP 25: Unten tauchen Sie zu einem Raum mit blauen Kisten, in denen Sie Feuerpfeile und einen Heiltrank finden. Hinter dem Becken entdecken Sie eine Leiter. Am Ende der Leiter ist eine Bodenplatte, die eine Falle auslöst: Springen Sie drüber.

TIP 26: Sie folgen dem runden Steingang und biegen rechts in den roten Höhlenweg. Alle Pfeile weisen in die Richtung, aus der Sie kommen. An dieser Stelle ist das Quinushorn zum ersten Mal zu hören. Am Ende des roten Gangs treffen Sie Ihren ersten Burrick. Umgehen Sie die tragen Dinos immer, ohne zu kämpfen.

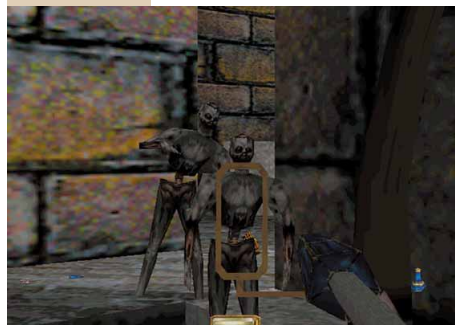
TIP 27: Unser Meisterdieb hält seinen Eiltrank parat, läuft zum Ausgang des roten Tunnels, geht rasch links den Steingang hinunter und durch das kurze grüne Tunnelstück hindurch. Nun steht er vor einer großen Höhle, in der es von Burricks wimmelt. Garrett springt in die Höhle, rennt links entlang zu einer weiteren grünen Öffnung, wo er ein rettendes Seil entdeckt und hochklettert.

TIP 28: Schleichen Sie durch den grünen Tunnel, und seilen Sie sich in die helle Höhle hinab. Dort balancieren Sie zur linken roten Öffnung, wobei die lauter werdende Melodie des magischen Quinushorns Ihnen den Weg weist.

TIP 29: Bevor Sie aus dem roten Tunnel in die Massengruft kriechen, halten Sie Ihr Weihwasser parat. Hier lauern sehr viele Zombies, richten Sie sich auf einen harten Kampf ein.

TIP 30: Sammeln Sie die goldenen Knochen ein. In der zweiten Etage der Massengruft finden Sie ein leeres

Grab. Wenn Sie den Totenschädel, die Arme und die restlichen Gebeine hineinlegen, werden Sie mit reichlich guter Ausrüstung belohnt. Zwei der Knochen sind in den Wasserbassins unter den Gruften versteckt.



Tip 30: In der Massengruft erwarten Sie Zombies.

STEINSTEGE
hinauf

TIP 31: Tasten Sie sich über die Stege in den Grabkammern nach oben. Schließlich entdecken Sie einen Sims, auf dem einige Säulen lila Energiebälle abfeuern. Hier führt ein holzverkleideter Eingang in eine weitere Höhle voller Buricks. Der Meisterdieb kann ruhig an den großen Reptilien vorbeigehen, sie werden ihn nicht angreifen.



Tip 31: Hinter diesen Blasen ist unser diebischer Protagonist auf Hornsuche fast am Ziel.

**QUINUS-
HORN**
gefunden

TIP 32: In der Höhle führt ein gemauerter Eingang in eine Halle mit einem großen Turm. Garrett erklimmt den Turm und findet oben das Horn.

Mörder**Vorsichtig
VERFOLGEN**

TIP 33: Sobald Sie sich einen Schritt bewegen, trifft den Waffenhändler ein tödlicher Pfeil. Heften Sie sich sofort an die Fersen der Attentäter. Falls Sie die Fährte verlieren oder entdeckt werden, ist das Spiel zu Ende. Speichern Sie nach jedem Teilstück, das Sie den finsternen Gesellen erfolgreich folgen konnten.

MOOSPEIL
aufs Metall

TIP 34: An den »lauten« Metallbrücken können Sie sich durch Einsatz eines Moospeils die Verfolgung erleichtern. Nachdem die Schurken Sie zur Villa geführt haben, marschieren Sie zum Waffenhändler zurück und plündern dessen Schränke.

**Der Weg in
die VILLA**

TIP 35: Nun geht's wieder zu Ramirez' Villa. Wenige Meter vor dem Haupteingang steht rechts ein gelbes Fachwerkhaus. Gehen Sie zur Seite des Hauses, die der Villa-Mauer zugewandt ist, und schießen Sie einen Seilpfeil an einen Fensterladen. So gelangen Sie auf eine Plattform.

**Sprung auf
die MAUER**

TIP 36: Von dort springen Sie schräg auf einen Vorsprung der Mauer. Speichern Sie vorher ab. Halten Sie sich auf dem schmalen Sims, gehen Sie in die Hocke, und gleiten Sie vorsichtig die schräge Mauer hinab auf den Rasen.

**In den
INNENHOF**

TIP 37: Garrett läuft sofort geradeaus in Richtung des Wasserkanals, damit ihn der einzelne Bogenschütze nicht entdeckt. Nun geht's geradeaus weiter durch das kleine Wasserstück, dann nach links, bis er die weit entfernte Wache erblickt. Die wird sogleich per Bogen ausgeschaltet, ehe unser diebischer Freund schließlich links in den Innenhof geht.



Tip 37: Erledigen Sie die Wache mit dem Bogen.

DIETRICH
einsetzen

TIP 38: Ihr Dietrich öffnet im Innenhof gleich rechts die erste Tür (passen Sie auf die Wachen auf). Die Treppe hinter der zweiten Tür führt ins Obergeschoß. Das Erdgeschoß ist stark bewacht und birgt nur wenige Reichtümer. Achten Sie besonders darauf, nicht entdeckt zu werden oder wenigstens keine Zeugen zurückzulassen. Sonst ist es möglich, daß Alarm ausgelöst wird.

**RAMIREZ ist
im Keller**

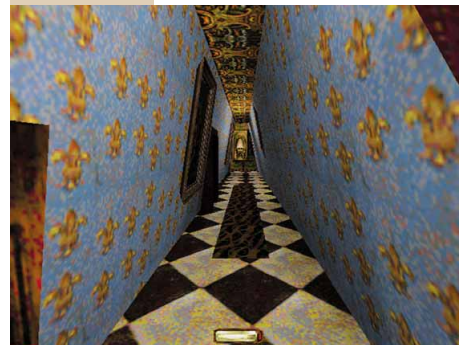
TIP 39: Ramirez wartet im Keller. Mehrere Wachen tragen Kellerschlüssel bei sich, mindestens eine davon muß Garrett erledigen. Der Gangster ist mit einem Morgenstern bewaffnet und wird von einem zweiten Wachmann begleitet. Er trägt einen violetten Geldbeutel bei sich, den Garrett klaut.

Das Schwert**LEICHTER**
Einbruch

TIP 40: Mit Hilfe eines Seilpfeils erklimmt unser Freund den Balkon und landet so in den Mannschaftsquartieren. Rechts führt eine Leiter ins Erdgeschoß. Durch die Tür geradeaus geht es weiter.

FALLEN
nutzen

TIP 41: Nun locken Sie eine Wache nach der anderen in die Fallen, die eigentlich für Sie bestimmt sind.



Tip 41: Dieser Gang ist voller gefährlicher Fallen. Locken Sie die Wachen möglichst einzeln hinein.

Der wie ein Giebel-dach geformte, lange Gang rechts ist dafür besonders geeignet. Nachdem Sie den Weg zu diesem Gang genau kennen, locken Sie immer wieder die Wachen aus dem Erdgeschoß hinter sich her und in die wartenden Fallen hinein.

**Ausflug in
den GARTEN**

TIP 42: Die Wasserkanäle im Garten verbergen Waffen und Schätze, ein Tauchgang lohnt sich also. Die Dunkelheit erleichtert das Ausschalten der Wachen.

**ALLES
steht Kopf**

TIP 43: Viele Räume der zweiten Etage stehen auf dem Kopf. In einem der Rundgänge befindet sich ein grüner Schacht, den unser Mann mit einem Seil erklimmt. Dieser Schacht führt Garrett über das gesuchte Schwert. Die beiden Wachen schaltet Garrett mit dem Bogen aus. An das Schwert gelangt er per Seilpfeil.

Die zerfallene Kathedrale**LICHT an**

TIP 44: Im ersten Raum links findet sich einer der vielen Lichtschalter. Im Licht werden Sie zwar leichter gesehen, aber in dem unübersichtlichen Gelände ist die Beleuchtung recht hilfreich.

**Über die RUE
DE PERRIN**

TIP 45: Die Tür zur Rechten lassen Sie zu, halten sich links und schleichen an dem halb erloschenen Lagerfeuer vorbei. Geradeaus, nach einer leichten Rechtsbiegung, nehmen Sie den Ausgang zur Rue de Perrin. Von dem Straßenschild aus links führt Sie der Weg in einen weiteren Hof. Dort finden Sie im rechten Raum einen nützlichen Lufttrank.

Den
ZOMBIES
ausweichen

TIP 46: Gehen Sie zurück zum Straßenschild und dort geradeaus. Erwehren Sie sich der Zombies mit Weihwasser-Pfeilen; alternativ können Sie den trägen Scheusalen auch einfach im Zickzack davonlaufen. Am grünen Klotz vorbei geht's durch die Enge, dann durch den linken Weg. An dessen Ende bringt Sie der rettende Sprung in den Wasserkanal zu einem unterirdischen Tauchweg.

Langer **ATEM**

TIP 47: Speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie sich in den gefluteten Höhlengang wagen. Tauchen Sie hinein und gleich wieder auf. Eine Luftblase verlängert Ihren Atem für den nächsten Abschnitt. Schwimmen Sie unter Wasser nach rechts unten, dann links und zuletzt rechts auf das entfernte Gitter zu. Kurz davor biegen Sie links ab. Der Weg führt in einen versteckten Innenhof (und vor allem an die Luft).

Zwei
SEILPFEILE

TIP 48: Um aus dem Wasser zu kommen, besteigt unser Held den Fels in der Mitte des Teichs und schießt einen Seilpfeil in eine der Holzplanken. Drüben sammelt Garrett den goldenen Schlüssel ein und gelangt dank eines weiteren Seilpfeils auf die hohe Holzplattform.

Auf der
**MARKT-
STRASSE**

TIP 49: Hinter der Plattform gehen Sie durch den Gang zur Marktstraße. Eine herumirrende Gruppe Zombies schalten Sie aus. Kurz nach dem Straßenschild benutzen Sie rechts den goldenen Schlüssel, um zu einem weiteren Lichtschalter zu gelangen. Der Marktstraße folgen Sie an den verfallenen Geschäften vorbei bis zu einer Enge. Dort geht es rechts zu einem Hof. Durch das enge Stück links gehen Sie über eine moosbewachsene Brücke in Richtung der Kathedrale.

GROTTE
ignorieren

TIP 50: Gleich rechts nach der Brücke liegt die »Grotte des Wächters«, die im Missionsverlauf noch sehr wichtig wird. Unser Meisterdieb läßt sie aber vorerst außer acht, denn die Kathedrale ist ganz nah. Das Licht nach der Brücke schaltet Garrett nicht ein, damit ihn der Hammeritengeist vor der Kathedrale nicht entdeckt.

Die **KATHE-
DRALE**

TIP 51: Garrett folgt dem Weg über die Brücke geradeaus, an dem schrägen Gebäude vorbei, und gelangt zum Vorplatz der Kathedrale. Er hält sich vom Geist fern und schleicht sich links zur Kathedrale hinauf.

Mit dem
AUGE
sprechen

TIP 52: Das Gotteshaus ist verschlossen. Schleichen Sie rechts um das Bauwerk herum, bis Sie einen Vorsprung finden, über den Sie eine Fensteröffnung erreichen. Nun erhalten Sie vom sprechenden Auge im Innern einen neuen Auftrag: In der Grotte des Wächters

sollen Sie das »Geheimnis der Talismane« ergründen.

TIP 53: Unser Langfinger schleicht also zurück zur Grotte des Wächters. Mit Hilfe eines Seilpfeils überquert er das Wasserbecken und erklimmt das Podest.



Tip 53: Entzünden Sie die Fackeln der Statue.

Auf das
PODEST
schwingen

Ein gezielter Schuß mit einem Feuerpfeil (bei der Kathedrale liegen zwei) auf die Fackeln bei der Statue öffnet eine Schiebewand, durch die Garrett zu einer verschlossenen Tür kommt. Wenn er die Bruchstücke der Statue auf den rechten Sockel legt, geht die Tür auf. Nun steigt er auf den linken Sockel, und das Gitter schiebt sich beiseite.

Vorsicht
FALLE

TIP 54: Laufen Sie die Treppe hinunter, und öffnen Sie die Tür rechts mit dem Dietrich – vermeiden Sie dabei aber die Druckplatte vor der Tür. Nach der Säulenhalle finden Sie in der Bibliothek einen Stein und einen Schlüssel; letzteren brauchen Sie für die nächste Mission. Im rechten Raum entdecken Sie den Kartentisch der Talismane und das rote Buch, das neue Anweisungen enthält. Ein Schieberegler links öffnet die Gittertür.

Die vergessene Stadt

Was **KAUFE**
ich?

TIP 55: Erwerben Sie zu Beginn der Mission hauptsächlich Wasserpfeile. Falls Ihr Geld reicht, können Sie noch ein paar Heiltränke mitnehmen, etwas anderes benötigen Sie nicht.

Die **PLATTE**
im Kanal

TIP 56: Springen Sie in den Kanal, und tauchen Sie zur Steinplatte, wo Sie den Steinschlüssel einsetzen. Nun öffnet sich die Wand. Von hier schnorcheln Sie in die Höhle, schnappen kurz Luft und tauchen im tiefen Wasser nach einer weiteren Höhle.

Zur **STADT**

TIP 57: Dort plätschert ein unterirdischer Wasserfall. Garrett springt über den Fluß und folgt den Felsvorsprüngen nach unten. Von der letzten Plattform führt ein Weg in eine Vulkanhöhle. Links geht es in die vergessene Stadt.

WASSER
gegen Feuer

TIP 58: Über den roten Boden kommen Sie in ein Haus voller Burrricks. Laufen Sie in Richtung der Fackeln zum Ausgang. Geradeaus an der Säule vorbei finden Sie eine große Anzahl verlassener Bauten. Marschieren Sie weiter, an der zweiten Säule treffen Sie auf die gefährlichen Feuerball-Wesen. Wasserpfeile sind das einzige Gegenmittel, heben Sie jedoch einige Geschosse für den Rückweg auf.

**KARTE und
KOMPASS**

TIP 59: Karte und Kompaß helfen bei der Orientierung in der riesigen Stadt. Die Säulen stellen den Mittelpunkt eines bestimmten Bereiches dar und sind mit Hinweisen gekennzeichnet.

Wassertalis-
man im
SÜDOSTEN

TIP 60: Im Südosten kommt Garrett mit einigen Sprüngen über die Gebäude und gelangt in eine weitere Höhle. Ein paar Meter weiter entdeckt er eine Treppe. Ein langer Gang führt in den Vorraum zum blauen Sarg. Hier steht links eine Leiter, über die unser Protagonist zu einem Gang klettert. Der Wassertalisman liegt im Wasser, neben dem schwarzen Sarg. In der Gruft steckt unser Held den Hebel ein. Den benötigt er für den Zugang zum Feuertalisman.

Feuertalis-
man im
SÜDWESTEN

TIP 61: Im südwestlichen Teil der Stadt betreten Sie das erste Haus. Der Hebel im Keller setzt die Schiebrücke in Gang. So gelangen Sie auf die gemauerte Zunge, die von Lava umgeben ist. Am schwarzen Engel springt unser Dieb rechts vorbei und klettert durch die Ruine.

Zum hohen TURM

TIP 62: Der Feuertalisman befindet sich in dem großen Turm. Das Fenster im zweiten Stock führt auf einen schmalen Sims, der um den Turm herum geht. Hier hagelt es ziemlich viele Feuerbälle, speichern Sie ständig ab. Halten Sie sich links, und erklimmen Sie mit Hilfe eines Seilpeils die mittlere Öffnung über Ihnen. Vom Fenstersims aus erreichen Sie die abgebrochene Treppe. Im nächsten Raum steht der Feuertalisman.

Im Geheimauftrag**Am EINGANG ausweisen**

TIP 63: Gehen Sie zum Haupteingang und weisen Sie sich mit der Schriftrolle als Novize aus, denn dann dürfen Sie sich in bestimmten Bereichen frei bewegen. Die mit



Tip 63: Hier weisen Sie sich mit der Schriftrolle als Novize aus - das erleichtert die Suche enorm.

Wichtiges PAPIER**Den HAM-MER finden**

Tür, wo ihm ein Papyrus in die Hände fällt, den er später zur Bergung der Talismane benötigt.

TIP 65: In der rechten Kammer im Untergeschoß findet unser Mann einen mystischen Hammer. Wenn er den bei sich trägt, wird beim Zugang zu den Talismanen eine rote Brücke ausgefahren.



Tip 65: Nehmen Sie den kleinen Hammer mit. Das mystische Symbol ebnet den Weg zu den Talismanen.

Alle SCHALTER finden

unter dem Mauervorsprung. Der zweite Schalter ist auf dem Friedhof, in der Decke des vorletzten Grabes. Der dritte ist im Reliquienschein hinter dem Totenschädel angebracht. Nummer vier wartet beim Inquisitor neben der Streckbank. Gehen Sie vom Inquisitionsraum aus zweimal links, um in einem verschlossenen Raum den letzten Schalter zu finden. Ein Signal ertönt, wenn alle Schalter rechtzeitig betätigt wurden.

Griff nach den TALISMANEN

TIP 67: Nun geht die Gittertür auf. Dahinter öffnet ein weiterer Schalter die Tür zu den Talismanen. Lesen Sie den Papyrus, um den Energieschild abzustellen, und schon gehören die Artefakte Ihnen.

Zurück zur Kathedrale**Zum AUFZUG**

TIP 68: Endlich können Sie die Kathedrale betreten. Das Auge schwebt über der Statue in der Halle voller Feinde. Rechts finden Sie einen Aufzug, der in Gang gesetzt werden muß, um an das Auge zu gelangen.

Sprint zum ALTAR

TIP 69: Schlucken Sie einen Eiltrank, und rennen Sie durch die Halle zum Altar. Falls Sie Blitzbomben haben, ist jetzt ein guter Zeitpunkt, sie zu werfen. Links hinter dem Altar führt eine Tür ins Treppenhaus und nach draußen.

Auf die PLANKEN

TIP 70: Steigen Sie die Treppen nach oben, wo Sie zu einem Rundgang kommen. Betreten Sie die Holzplanken, und beschießen Sie die Gegner von dort aus mit Feuerpfeilen - die Opfer haben keine Chance.

SPRUNG auf die Hammerstatue

TIP 71: Nachdem Sie im Keller die Stromversorgung aktiviert haben, funktioniert der Aufzug neben dem Haupteingang. Damit kommen Sie auf den Vorsprung nahe des Auges. Springen Sie auf die Hammerstatue, schnappen Sie sich das Auge, und laufen Sie zum seitlichen Ausgang der Kathedrale.

Mit MURUS reden

TIP 72: Hinter dem Seitenausgang wartet Bruder Murus auf Garrett. Murus hilft unserem Helden, das Kathedralenviertel zu verlassen, wenn der



Tip 72: Sprechen Sie mit dem freundlichen Geist hinter der Seitentür. Er hat einige Aufträge für Sie.

im Gegenzug entsprechende Aufgaben erfüllt. Nach der ersten Ansprache findet Garrett den netten Geist neben dem Eingang zum Klosterhof am Fuß der zerbrochenen Treppe.

TIP 73: Der Rosenkranz liegt in einer

ROSENKRANZ finden

Kiste in Murus's Zimmer. Betreten Sie St. Yora, gehen Sie geradeaus in den runden Vorraum und dort links bis zu der Treppe rechts. Dann geht's die Stufen hinauf, rechts bis zu den Bruchstücken und wieder rechts. Links im ersten Zimmer werden Sie schließlich fündig. Nach jeder Aufgabe finden Sie Bruder Murus wieder im Klosterhof.

SYMBOL herstellen

TIP 74: In der Fabrik St. Tennor kann Garrett das Hammersymbol gießen. Wählen Sie zuerst die Hammergußform.



Tip 74: Hier gießt Garrett das Symbol für Murus.

Der linke Hebel schließt die Form, der rechte setzt den Schmelztiegel in Gang. Das fertige Symbol muß im Mondsee geweiht werden, das entsprechende Becken finden Sie in St. Jenel. Dort nimmt

Das **GEBET-
BUCH**

der Meisterdieb den Aufzug nach unten, geht ein Stück geradeaus und öffnet die Tür. Dahinter führt eine Treppe hinauf zum Becken, in das der Hammer geworfen werden muß.

TIP 75: Eine einfache Aufgabe: Marschieren Sie zur Bibliothek St. Vale. Auf der linken Holzbalustrade entdecken Sie das Gebetbuch.

Die **KERZE**

TIP 76: Gehen Sie in die Fabrik St. Tennor. Im zweiten Stock folgen Sie dem Rundgang, gleiten die Rutsche hinab und finden sich in einem kleinen Innenhof wieder. Die Kerze liegt auf dem Bauhäuschen, das Sie mit Hilfe eines Seilpfeils erreichen.

Der **SCHLÜSSEL**

TIP 77: Rufen Sie in St. Jenel den Aufzug. Fahren Sie jedoch nicht damit nach unten, sondern benutzen Sie stattdessen links die Treppe. In der blauen Kiste befindet sich der Friedhofsschlüssel.

Die **WAFFEN-
KAMMER**

TIP 78: Nach der Bestattungszeremonie erhalten Sie den Schlüssel zur Waffenkammer. Steigen Sie im Treppenhaus der Kathedrale ganz nach oben, wo Sie hinter der linken Tür einen Sprengsatz finden. Den legen Sie vor das Klostertor und schießen aus sicherer Entfernung einen Feuerpfeil auf den Sprengsatz. Durch die Explosion öffnet sich das Tor und Sie können endlich entkommen.

Flucht!

Gefährlicher **WEG**

TIP 79: Es gibt zwei Wege, diese Mission zu überstehen. Entweder gehen Sie systematisch vor und eliminieren alle Gegner (Pflanzenwesen mit Gaspfeilen, Gnome mit dem Schwert und Feuerbälle mit Wasserpfeilen). Alternativ können Sie auch durch den Level rennen und allen Feinden ausweichen. In beiden Fällen sollten Sie ständig speichern.

Im **ERD-
GESCHOSS**

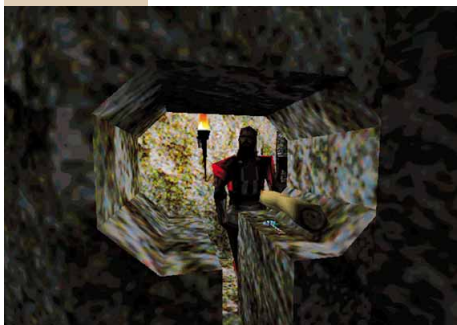
TIP 80: Ins Erdgeschoß führt eine Tür; es handelt sich um das gleiche Haus wie in der Mission »Das Schwert«. Der Haupteingang wird stark bewacht. Schleichen Sie die Treppe hinauf, oben geht's rechts durch die Tür und geradeaus auf das Rasenstück. Folgen Sie dem Rasen, bis Sie in die Küche kommen. Links dahinter geht's durch den langen Flur bis zur letzten Tür links. In den Quartieren der Wachen führt eine Leiter in einen der Türme. Klettern Sie dort hinauf, und springen Sie oben aus dem Fenster.

Seltsame Gefährten

Zum **TEMPEL**

TIP 81: Die Gegend kennen Sie aus der Mission »Im Geheimauftrag«. Garrett nimmt kurzerhand den Weg zum Haupteingang des zerstörten Tempels und erhält hier neue Anweisungen.

TIP 82: Betreten Sie den Tempel, und gehen Sie geradeaus in die Haupt-



Tip 82: Hier erhalten Sie neue Anweisungen.

Der Weg zu
den **HAMME-
RITEN**

kapelle. Der Altar ist verschwunden, an seiner alten Position führt eine Leiter nach unten. Steigen Sie in die Gewölbe, und rücken Sie vorsichtig vor, bis Sie an einen Schacht kommen, in dessen Mitte Holzplanken kreuzförmig zusammenlaufen. Laufen Sie geradeaus über die Holzplanken in eine Höhle, in der eine Wendeltreppe steil nach unten führt. Durch eine hammerförmige Öffnung nehmen Sie Kontakt mit den Hammeriten auf. Nun erhalten Sie den Schlüssel für die Tür oberhalb des Kraters und einen Lageplan.

**HOHEPRIE-
STER** holen

TIP 83: Betreten Sie die rund angelegten Gewölbe, und schleichen Sie sich zum Fluß, den Sie bis zur Hammeröffnung hinabschwimmen. Die linke Tür führt in eine verwinkelte Höhle, wo der Hohepriester liegt. Schalten Sie die Echsen aus, und nehmen Sie den Priester mit. Bringen Sie den Mann zu dem hammerförmigen Durchbruch.

Im Zentrum des Chaos

Sofort **VER-
STECKEN**

TIP 84: Verstecken Sie sich im roten Gang im Schatten, bis das Pflanzenwesen und der Gnom vorbeigegangen sind. Greifen Sie die beiden nicht an.

PFEILE
sammeln

TIP 85: Folgen Sie der Treppe. In den violetten Bereichen findet Ihr Held ausreichend Gas- und Wasserpfeile. Es folgt ein Stück Granitweg. Halten Sie sich nach dem zweiten kurzen Treppenstück links. Vorsicht: Patrouillen lauern auf dem Weg nach unten. Wenn Sie im Lavagebiet angelangt sind, befindet sich gleich links ein Sims. Springen Sie nun von Sims zu Sims, bis ein weiterer Gang folgt.

KRISTALLE
sind tödlich

TIP 86: Nach dem Gang kommt ein Eisgebiet – berühren Sie die blauen Kristalle nicht. Nach mehreren Rutschpartien finden Sie sich in einer Höhle wieder, an deren Decke ein See auf dem Kopf steht. Springen Sie in den Wasserfall, der nach oben fließt. Nach dem Wechsel von Ober- und Unterwasser führt ein Wasserkanal in den auf dem Kopf stehenden See. Von hier aus können Sie einen Sprung in den leuchtend blauen Gang wagen.

In den **BAUM**

TIP 87: Im Waldabschnitt erklimmt Ihr Held den großen Baum von innen mit der Hilfe von Seilpfeilen. An der Spitze des Baums geht's durch einen blauen Eingang in die Spinnenhöhle. Halten Sie sich rechts, und laufen Sie über die Energiebrücke. Folgen Sie dem erleuchteten Gang, und durchqueren Sie die Lavahöhlen. Vorsicht: Rechts lauern viele Gegner. Ein paar Schritte weiter links finden Sie Seile, mit denen Sie den Felsen übersteigen können.

Das **AUGE**
austauschen

TIP 88: Jetzt stehen Sie vor der Höhle Constantins; speichern Sie unbedingt ab. Der Übelwicht befindet sich bereits in seinem Ritual. Das Auge ist genau in der Mitte; warten Sie, bis Constantin sich abwendet, und tauschen Sie das Auge aus. Wenn Sie entdeckt werden, hilft nur der alte Spielstand. Falls Sie den Tausch hingegen in aller Stille schaffen, können Sie aus einem Versteck heraus gelassen zusehen, wie der Feind zugrunde geht. Herzlichen Glückwunsch – Sie sind ein wahrer Meisterdieb.

GUN