

Profitipps für Meisterdiebe

Dark Project 2

Probleme mit der Ausrüstung? Unser krimineller Ratgeber hilft weiter.

Nachdem wir in GameStar 6/2000 bereits alle Missionen von Eidos' Action-Adventure Dark Project 2 für Sie gelöst haben, gehen wir diesmal auf einige Details noch genauer ein.

Allgemeine Tipps

Gut **BEOB-
ACHTEN**

TIPP 1: Ein wahrer Meisterdieb schlägt niemals unbedacht zu. Vor dem Raubzug müssen Sie also gründlich das Gelände erkunden. Dabei ist es besonders wichtig, sich zu merken, wo Wachen stationiert sind, welche Routen die Patrouillen haben, wo man ausgeschaltete Gegner unauffällig unterbringen kann und wo der nächste schattige Unterschlupf wartet. Wenn diese Dinge geklärt sind, können Sie die Schwachstellen des Überwachungsnetzes für sich ausnutzen, vor allem also Wachen im rechten Augenblick unschädlich machen.

**SCHATTEN
nutzen**

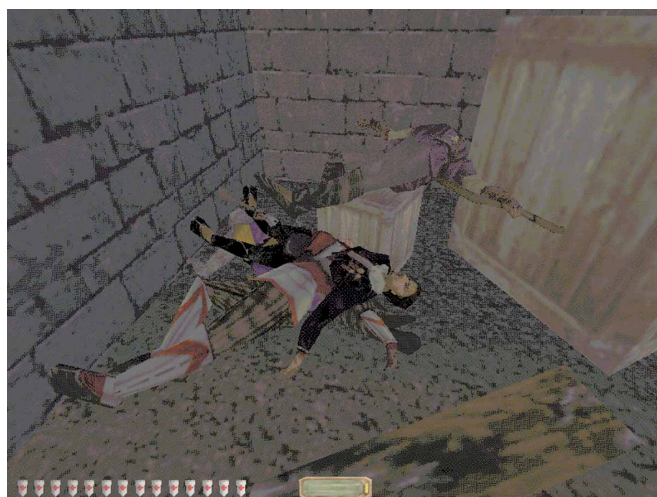
TIPP 2: Solange Sie unbemerkt und im Schatten bleiben, finden die Wachen Sie nicht einmal, wenn sie nur eine Nasenspitze entfernt an Ihnen vorbeilaufen. Und selbst dann nicht, wenn Sie den übermüdeten Aufpassern Schlüssel oder den Geldbeutel entwenden.



Tipp 2: In der Dunkelheit bemerken die Wachen Sie nicht mal in absoluter Nähe.

**UNBEMERKT
zuschlagen**

TIPP 3: Ihr größter Vorteil ist die Überraschung. Ein nichts ahnender Wachmann fällt nach einem Keulenschlag auf den Hinterkopf sofort um. Wenn er aber bereits aufgeregt nach Ihnen sucht, bringen selbst Breitkopfpfeile nur wenig, auch der Prügel nützt gar nichts. Falls die Wachen also alarmiert sind, müssen Sie so lange still halten, bis sich der Aufruhr nach einiger Zeit gelegt hat.



Tipp 4: Gut verstaut vermisst niemand die ausgeschalteten Wachen.

**SPUREN
verwischen**

TIPP 4: Lassen Sie niedergeschlagene oder ermordete Wachen in der nächsten Besenkammer oder wenigstens im Schatten verschwinden! Anschließend wischt ein Wasserpfeil möglicherweise entstandene Blutflecken weg. Dadurch werden Wachen in der Nähe nicht auf sie aufmerksam.

**Hinter
dunklen
ECKEN**

TIPP 5: Nutzen Sie Garretts Fähigkeit aus, um Ecken zu schauen oder sich nach vorne zu beugen. So ist es oft möglich, aus dem Schatten eines dunklen Raumes heraus unbemerkt Türen zu öffnen oder auch Gegenstände zu manipulieren.

Auf **BODEN
achten**

TIPP 6: Während auf Rasen selbst ein rennender Mann fast ungehört bleibt, schallt auf einem Marmorboden der kleinste Schritt meterweit. Schleichen Sie deshalb über steinerne Böden möglichst langsam. Netterweise haben viele reiche Bürger lärm-schluckende Teppiche in ihren Häusern ausgelegt – nutzen Sie diesen Vorteil. In wirklich dringenden Fällen greift man zum bewährten Moospfeil.

**SCHLÜSSEL
bereithalten**

TIPP 7: Oft muss Garrett Schlösser unter Zeitdruck knacken, da wichtige Zugänge meist von Patrouillen bewacht werden. Deshalb sollten Sie die beiden Dietriche stets per Tastendruck aktivieren, um nicht lange durchs Inventar blättern zu müssen.

**GELD
ausgeben**

TIPP 8: Sie können weder Geld noch Ausrüstung mit in die nächste Mission übernehmen – gehen Sie also ordentlich shoppen!

**TIPPS
ergattern**

TIPP 9: Zu Beginn vieler Missionen kann man teils hilfreiche Hinweise ergattern, die jedoch nicht umsonst zu haben sind. Um das Geld dafür dennoch einzusparen, kaufen Sie die Tipps ein, starten die

**KAMERAS
blind
machen**

Mission, lesen die Ratschläge und beginnen die Mission dann erneut. Das gesparte Geld können Sie in nützliches Equipment investieren.

TIPP 10: Einige Überwachungskameras hängen in Räumen, die nur durch Kerzen beleuchtet sind. Da Kameras auch nur bei Licht etwas bemerken, kann man sie durch Löschen der Kerzen lahm legen.

Diebeswerkzeug

Auf Ihrem Weg durch die Nacht finden sie zahlreiche Gegenstände, die Ihnen das Stehlen erleichtern.

Hier eine kurze Auflistung:

TIPP 11: Das Schwert ist des Diebes letzter Ausweg. Damit halten Sie Ihre Gegner auf Distanz und fügen ihnen tödliche Wunden zu. Leider ist Garrett im Stehlen und nicht am Schwert ausgebildet, daher sollte er



Zu Tipp 10: Dank gelöschter Kerzen ist der Wachdienst für diese Kamera gelaufen – ohne Licht kein Bild.

SCHWERT

nur im Notfall fechten. Besonders wirkungsvoll gegen Mechanisten ist der Überkopfschlag. Das haut kräftig rein und unterbricht die Hammerattacke.

PRÜGEL

TIPP 12: Schicken Sie Ihre Gegner ins Reich der Träume. Mit dem Prügel gehen Auseinandersetzungen unblutig aus, allerdings funktioniert das nur, solange der Wachmann Sie nicht wahrgenommen hat. Benutzen Sie den Schläger also stets von hinten oder aus dunklen Verstecken heraus.

**BREITKOPF-
PFEIL**

TIPP 13: Dieser Pfeil tötet meist beim ersten Treffer. Zielen Sie auf den Kopf Ihres nichts ahnenden Opfers. Wenn der Feind hingegen alarmiert ist, können Sie den Breitkopfpfeil vergessen.

**WASSER-
PFEIL**

TIPP 14: Mit dem Wasserpfeil löschen Sie Kerzen, Fackeln und Kaminfeuer. Auf die elektrischen Lampen sollten Sie allerdings keine Munition verschwenden.



Tipp 14: Der Wasserpfeil löscht Mechanistenbots.

Außerdem wischt ein gut gezielter Wasserpfeil Blutflecke vom Boden und löscht auch das Feuer in den Kesseln der nervenden Mechanistenbots. Die großen Roboter bleiben beim ersten Treffer kurz stehen und werden so zur idealen Zielscheibe für den Fangschuss.

FEUERPFEIL

TIPP 15: Die Panzerfaust des Mittelalters. Der Feuerpfeil ist besonders praktisch gegen Überwachungskameras der Mechanisten. Für die kleinen Roboter

MOOSPFEIL

ist er hingegen schon fast eine Verschwendung.

TIPP 16: Wenn's auf dem Marmorboden an schalldämpfender Auslegware fehlt, müssen Sie's sich selbst kuschelig machen: Schiessen Sie eine kleine Moosstrecke auf den Boden. Leiser und fußschonender geht's kaum noch.

LÄRMPFEIL

TIPP 17: Wenn eine Wache an einem ungünstigen Ort steht, können Sie den Mann weglocken, indem Sie anderswo Lärm machen. Dafür gibt's den Lärmpfeil. Allerdings erzeugt ein Breitkopfpfeil den gleichen Effekt, wenn Sie ihn gegen eine Steinwand schießen.

GASPFEL

TIPP 18: Die Spitze dieses Pfeils enthält ein starkes Betäubungsgas, das beim Aufprall verteilt wird. Sehr nützlich, um dicht gedrängte Gegnergruppen in den Schlaf zu wiegen.

SEILPFEIL

TIPP 19: Der Seilpfeil hilft, um aus tiefen Ziehbrunnen zu entfliehen oder wütende Schwertschwinger abzuhängen, denn die Wachen vergessen kletternde Diebe sofort. Unrealistisch, aber praktisch.

EFEUPFEIL

TIPP 20: Er funktioniert wie der Seilpfeil, doch bleibt er auch in Gegenständen aus hartem Stahl stecken. Ein unschätzbarer Vorteil in den Anlagen der Mechanisten.

MINE

TIPP 21: Sparen Sie sich einen Teil Ihrer Minen für große Gegner auf. Alternativ lassen sich aber auch so mancher Geheimgang oder eine verschlossene Tür damit öffnen. Gefahrlose Aktivierung: Vor die Tür legen und einen Breitkopfpfeil darauf schießen.

HEILTRANK

TIPP 22: Der Trank füllt einen Teil der Lebensenergie wieder auf. Da der Effekt aber seine Zeit braucht, nutzt man Heiltränke besser in ruhigen Gegenden.

EILTRANK

TIPP 23: Auf der Flucht hängt man seine Gegner dank des Eiltranks mit Leichtigkeit ab.

**UNSICHT-
BARKEIT**

TIPP 24: Schwer bewachte Räume durchqueren Sie mit diesem Trank problemlos. Geräuschkämpfend wirkt er allerdings nicht: Schleichen ist immer noch Pflicht.

**FEDERFALL-
TRANK**

TIPP 25: Ein Schluck aus dieser Flasche lässt Sie selbst einen Sturz vom Turm der Mechanistenkathedrale ohne Kratzer überleben.

**STAB-
LEUCHTE**

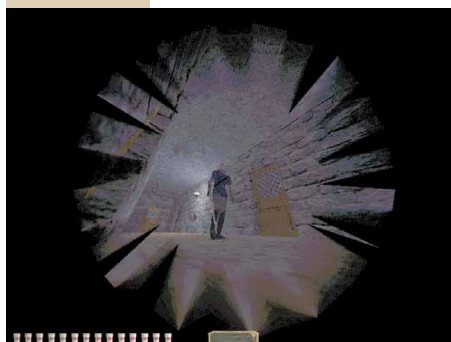
TIPP 26: Stablampen sind nach kurzer Zeit ausgebrannt, außerdem spenden sie kaum Licht. Erleuchten Sie die Dunkelheit lieber per Gamma Correction Ihrer Grafikkarte.

FROSCH-EI

TIPP 27: Fällt einem Wächter ein solches Ei vor die Füße, geht's ihm an den Kragen. Da die Frösche aus den Eiern selbstständig agieren, brauchen Sie sich nicht der

Gefahr einer Entdeckung auszusetzen.

TIPP 28: Grundlage jeder erfolgreichen Mission ist es, sorgfältig zu beobachten. Mit dem Auge können Sie das prima erledigen, ohne erwischt zu werden. Nachher kann man die Augen wieder einsammeln. **GUN**



Tipp 28: Das mechanische Auge im Einsatz.