

# *Dark Project: Der Meisterdieb*

## **EINLEITUNG**

In *Dark Project: Der Meisterdieb* schlüpfen Sie in die Rolle von Garrett. Die Not machte ihn zum Dieb, und er wurde schnell ein Meister seines Faches. Da Sie den Menschen nicht trauen können, sind Schatten und Stille Ihre Verbündeten. Ihr größter Gegner ist das Licht.

Diese Stadt ist voller Reichtümer, die nur darauf warten, daß Sie zugreifen... Reiche Adelige und korrupte Händler sind Ihre „Opfer“; ihrer weltlichen Habe gewiß kaum würdiger als ein schwer arbeitender Dieb. Ihr Komplize ist ein zuverlässiger Hehler namens Cutty. Er hält unentwegt nach guten Gelegenheiten für einen Bruch Ausschau. Und bislang hat er Sie noch nie enttäuscht.

Kein Beruf ist ohne Gefahren. Als Dieb ist man immer nur einen Schritt von einer wütenden Wache entfernt, die sich mit gezückter Klinge auf jeden Eindringling stürzt. Für solche bedauerlichen Zwischenfälle tragen Sie ein Schwert. Ebenso sind Ihr Prügel und Ihr Kurzbogen immer mit von der Partie. Eigentlich vermeiden Sie Kämpfe lieber, aber zuweilen lassen sie sich nicht umgehen.

Weitaus häufiger suchen Sie jedoch Stille und Dunkelheit. Und dafür sind Sie bestens gerüstet. Mit Ihrem Werkzeug können Sie Ihre Gegner täuschen, Gefahren meiden und auch an unzugängliche Orte gelangen. Denken Sie daran: Sie sind Meisterdieb und kein Krieger. Bleiben Sie also wachsam. Dann werden Sie nie den Kopf verlieren ...

## **DIE SPIELMENÜS**

### ***Hauptmenü***

**NEUES SPIEL** – Damit starten Sie *Dark Project: Der Meisterdieb*. Wahrscheinlich werden Sie diese Taste nur einmal anklicken. Sie ruft das gleichnamige, unten beschriebene Menü auf.

**SPIEL LADEN** – Ruft den Speicherbildschirm auf. Hier können Sie einen zuvor gesicherten Spielstand laden.

**OPTIONEN** – Öffnet ein Menü für die Anpassung der Sounds, Musik, Grafikeinstellungen usw. Das Optionsmenü ist weiter unten beschrieben.

**EINLEITUNG** – Schauen Sie sich den Vorspann zum *Meisterdieb* noch einmal an.

**DAS TEAM** – Zeigt Ihnen alle, die zu der Entstehung von *Dark Project: Der Meisterdieb* beigetragen haben.

**BEENDEN** – Damit verlassen Sie *Dark Project: Der Meisterdieb*.

### ***Neues Spiel***

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen. Die einfachste Stufe, „Normal“, ist vorgegeben. Sie können aber auch „Hart“ wählen, wenn es etwas kniffliger werden soll. Wenn Sie meinen, perfekt schleichen und täuschen zu können, versuchen Sie den höchsten Schwierigkeitsgrad, „Experte“.

Wenn Sie den *Meisterdieb* zum ersten Mal spielen, sollten Sie mit dem Training anfangen. In diesem Einsatz lernen Sie wichtige Elemente Ihres Handwerks kennen. Kein wildes Gemetzel, sondern Geschick und Köpfchen bringen Sie weiter. Das Training macht Sie mit Ihrem Werkzeug und Ihren Möglichkeiten vertraut. Wenn Sie *Dark Project: Der Meisterdieb* schon gespielt haben oder sich Ihrer Sache völlig sicher sind, können Sie das Training auch überspringen.

### ***Optionsmenü***

**KONTROLLEN** – In diesem Menü können Sie die Tasten nach Wunsch neu belegen.

Um einen Befehl auf eine andere Taste zu legen, klicken Sie auf den Befehl, dann auf „Einbinden (Ändern)“.

Drücken Sie nun die Taste auf der Tastatur oder dem Joypad, die mit dem Befehl belegt werden soll. Wollen Sie Tasten löschen, drücken Sie „Löschen“.

**BILDSCHIRM** – Damit rufen Sie ein Bild auf, in dem Sie diverse Grafik-Optionen (etwa hardwaremäßige Grafik ein/aus, Bildauflösung und Gamma-Anpassung) einstellen können.

Ein Hinweis zum Thema Gamma-Anpassung

Die richtige Gamma-Anpassung (Bildschirmhelligkeit) ist für den vollen Spielgenuß besonders wichtig. Da die unterschiedlichsten Monitore und Grafikkarten angeboten werden, ist es besonders wichtig auf Ihrem Rechner die optimale Konfiguration für das jeweilige Spiel zu finden. Mit der idealen Bildschirmhelligkeit können Sie Objekte auch dann noch erkennen, wenn die Spielumgebung völlig dunkel ist. Eine geringe Bildschirmhelligkeit verhindert, daß Sie in dunklen Gegenden (davon gibt es in „Der Meisterdieb“ viele) noch etwas visuell wahrnehmen können. Eine hohe Bildschirmhelligkeit löst die Schatten auf. Sie werden dann kaum noch in der Lage sein, zu erkennen, wo Sie sich verstecken können.

Außerdem sehen Schattenbilder einfach gut aus. Am Besten Sie starten das Training und gehen in die große Halle am Anfang der Mission. Ihr Ausbilder wird Sie dazu auffordern, sich nur in den Schatten zu bewegen. Passen Sie die Bildschirmhelligkeit mit den Tasten 0 und ß auf Ihrer Tastatur so an, daß Sie gerade noch Konturen der Wände im Schatten sehen können. Veränderungen können Sie auch in der Leiste für die Gamma-Anpassung in der Bildschirm-Option vornehmen.

Hinweis: DirectX6 unterstützt ebenfalls die Gamma-Anpassung von 3D-Grafikbeschleunigerkarten. Sollte Ihre Beschleunigerkarte diese Möglichkeit besitzen, wird Sie durch das Spiel aktiviert. Bis jetzt haben aber nur wenige Kartenhersteller DirectX6-fähige Treiber veröffentlicht. Updates zu diesem Thema finden Sie im ReadMe oder auf der Looking Glass Website unter „Tech Support“.

Sollte Ihre 3D-Grafikbeschleunigerkarte die oben genannte Möglichkeit nicht besitzen, können Sie Ihre Gamma-Anpassung auch unter Start / Einstellungen / Systemsteuerung / Anzeige ändern.

AUDIO – Damit rufen Sie ein Bild auf, in dem Sie verschiedene Klangeinstellungen vornehmen können. Etwa die Lautstärke der Soundeffekte, die Anzahl der Audio Kanäle und die Hardware-Beschleunigung.

Der Schall spielt im Meisterdieb eine wichtige Rolle. Wenn Sie nachts im Haus eines Opfers umherschleichen, müssen Sie hören können, aus welcher Richtung der bewaffnete Wachposten naht, wie dicht er Ihnen auf der Spur ist und auf welchem Bodenbelag er geht. Wenn Ihre Soundkarte Hardware-Beschleunigung durch DirectSound3D unterstützt, sollten Sie diese unbedingt für das Spiel verwenden. Wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihre Soundkarte DirectSound3D unterstützt und wie man es aktiviert, schlagen Sie bitte in den vom Hersteller mitgelieferten Unterlagen nach.

## ***Menü im Spiel***

Sie können jederzeit während eines Auftrags das folgende Menü aufrufen. Drücken Sie einfach „ESC“.

FORTFAHREN: Bringt Sie wieder ins aktuelle Spiel zurück.

OPTIONEN: Öffnet das oben beschriebene Optionsmenü.

SPEICHERN: Hier können Sie Ihren Spielstand sichern.

LADEN: Hier können Sie einen zuvor gesicherten Spielstand laden.

KARTE: Ruft den Übersichtsplan des derzeitigen Spielabschnitts auf.

ZIELE: Blendet Ihre Auftragsziele ein und zeigt an, welche Ziele Sie bislang erreicht haben (falls Sie schon Aufgaben des derzeitigen Einsatzes bewältigt haben).

BEENDEN: Damit brechen Sie den aktuellen Auftrag ab.

## **EINSATZVORBEREITUNG**

Vor Beginn jedes Auftrags sehen Sie, welches Werkzeug Ihnen für den bevorstehenden Spielabschnitt zur Verfügung steht.

In der linken Spalte sehen Sie Ihre Anfangsausrüstung. Sie ändert sich mit jedem Auftrag.

In der rechten Spalte stehen diverse Gegenstände zum Verkauf.

Die mittlere Spalte listet auf, was Sie bislang gekauft haben.

Klicken Sie auf einen beliebigen Gegenstand aus einer der drei Spalten, um seine Kurzbeschreibung und seinen Preis einzublenden. Wenn Sie ein Objekt kaufen möchten, klicken Sie den gewünschten Gegenstand in der

Verkaufsliste an. Klicken Sie dann auf den Linkspfeil in der unteren Bildschirmhälfte, um Ihren Wunsch zu bestätigen. Dann wandert das neue Stück in die Spalte „Waren gekauft“, und Ihr Bargeld (unter Ihrer

Grundausrüstung angezeigt) nimmt um den entsprechenden Betrag ab. Sollten Sie es sich anders überlegen, klicken Sie auf das Icon des bereits „gekauften“ Gegenstandes und tragen Sie ihn mit dem Rechtspfeil in die Verkaufsliste

zurück. (Natürlich wird Ihnen dann der Kaufpreis erstattet.)

Sie können sich auch die Auftragsbeschreibung und Ihre Ziele noch einmal ansehen.

Sie können Ihr Gold nur vor dem Auftrag ausgeben, der unmittelbar auf den Spielabschnitt, in dem Sie Ihr Bares eingesammelt haben, folgt. Sie sollten Ihr Gold nicht horten, sondern vor Beginn jedes Abschnitts die bestmögliche Ausrüstung kaufen und während Ihres Auftrags auch benutzen. Garrett lebt im Hier und Heute, da ist vermeintliche Vorsorge nicht im Sinne des Tagesgeschäfts!

Alle Ausrüstungsgegenstände werden weiter hinten, im Abschnitt „Garretts Werkzeug“, beschrieben.

## **BEWEGUNGEN**

### **Gehen und Laufen**

Als Dieb verbringen Sie die meiste Zeit damit durch Ihr Revier zu streifen. Vorsichtiges Schrittempo ist angesagt, will man als Einbrecher ungesehen und lautlos in Gebäude eindringen, seiner Arbeit nachgehen und sich anschließend unbemerkt wieder zurückziehen. Wenn Sie doch einmal in Schwierigkeiten geraten, ist Laufen natürlich der schnellste Weg, um sich aus der Affäre zu ziehen. Aber meistens werden Sie schleichen, möglichst von Schatten zu Schatten. Denn Laufen verursacht Lärm und erhöht die Gefahr entdeckt zu werden beträchtlich.

Die vorgegebene Tastenbelegung für Garretts Bewegungen ist hinten in der Anleitung aufgeführt.

### **Klettern**

Da kaum ein Schatz frei zugänglich herumliegt, ist Garrett ein Meister der Körperbeherrschung. Das Repertoire des Diebs ist nahezu unbeschränkt. Er kann und muß Mauern überwinden, sich an Seilen hochziehen und Leitern benutzen. Garrett kann sowohl klettern als auch hechten. Klettern bedeutet, daß er beharrlich Seile oder Leitern erklimmt. Beim Hechten springt Garrett hoch, klammert sich an einem Vorsprung fest und zieht sich auf eine höher gelegene Ebene hinauf.

Um zu klettern, stellen Sie sich unmittelbar vor den Gegenstand, den Sie erklimmen wollen, und drücken die Leertaste, um hinaufzuspringen. Mit den Richtungstasten bewegen Sie sich nun an der Leiter/am Seil/am zu erklimmenden Hindernis in Blickrichtung hinauf. Wenn Sie auf einer Leiter oder an einem Seil hinaufklettern, sollten Sie also nach oben schauen und sich vorwärts bewegen. Sind Sie am Ende der Leiter angekommen bewegen Sie sich einfach vorwärts, um die Leiter zu verlassen. Um hinabzuklettern, schauen Sie hinunter und bewegen sich vorwärts. Wenn Sie im Klettermodus wiederum die Leertaste drücken, lassen Sie den Gegenstand, auf dem Sie sich fortbewegen, los.

Wenn Sie sich an einem Vorsprung hinaufziehen wollen, bewegen Sie sich nahe an ihn heran und drücken dann die Sprungtaste. Beachten Sie, daß Sie die Sprungtaste (Leertaste) die gesamte Zeit gedrückt halten müssen, während Sie sich hinaufziehen. So gelangen Sie nach einem Ausflug ins Wasser auch wieder an Land.

### **Schwimmen**

Zuweilen erreichen Sie einen gewünschten Ort nur durch *Schwimmen*. Und gelegentlich bietet das Wasser auch ein paar Augenblicke lang ein gutes Versteck. Vergessen Sie nur nicht, daß Platschen im Wasser Geräusche verursacht und Sie damit möglicherweise unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

*Schwimmen* ist einfach: Wenden Sie sich in die Richtung, in die Sie schwimmen möchten, und bewegen Sie sich vorwärts. Wenn Sie aus dem Wasser steigen möchten, schwimmen zu einer Kante, die niedrig genug ist, um erklommen zu werden und dann *springen* Sie.

*Strömungen*: Einige Gewässer besitzen starke Strömungen, die zum Glück aber gut sichtbar sind. Gegen den Strom kommen Sie langsamer voran als mit dem Strom. Manche Strömungen sind übrigens einfach zu stark, als daß Sie dagegen anschwimmen könnten.

*Ertrinken*: Keine Heldentat. Bleiben Sie lange genug unter Wasser, und Garrett ertrinkt. Um das zu vermeiden, sollten Sie bei Tauchgängen auf die Anzeige rechts unten im Bild achten. Die Luftblasen stellen Ihren Vorrat an Atemluft dar. Mit der Zeit verschwinden die Blasen, bis keine mehr zu sehen sind. Dann beginnen Sie zu ertrinken und büßen Ihre Gesundheit rasch ein.

# KAMPF

Manchmal erleichtern Sie sich Ihr Leben als Dieb, wenn Sie, natürlich in Maßen, Gewalt anwenden. Das bedeutet in der Regel einen unbemerkten Schwerthieb von hinten oder einen gut gezielten Pfeil aus einem Versteck heraus. Wenn die Lage verzweifelt ist, bleibt der eine oder andere frontale Nahkampf das kleinste Übel.

Mit der *Angriffs*-Taste (standardmäßig ist dies die linke Maustaste) setzen Sie Ihre gewählte Waffe gegen einen Widersacher ein.

## Das Schwert

Drücken Sie Taste „1“, um Ihr Schwert zu ziehen. Dann erscheint links unten im Bild ein rotierendes Schwert, um anzuzeigen, daß Sie diese Waffe gewählt haben. Mit gezogenem Schwert bewegen Sie sich etwas langsamer voran als sonst. Auch werden Sie für Gegner leichter sichtbar. Denken Sie auch daran, daß Leute, die Ihnen sonst keine Aufmerksamkeit schenken würden, von Ihrem gezogenen Schwert in Angst versetzt werden könnten.

Um mit dem Schwert anzugreifen, drücken Sie die linke Maustaste. Halten Sie sie gedrückt, um mit der Klinge auszuholen. Wenn Sie die Taste freigeben, führen Sie den Hieb aus. Höhe und Wucht Ihres Angriffs hängen davon ab, wie lange Sie die linke Maustaste gedrückt halten.

- Wenn Sie die linke Maustaste kurz gedrückt halten, führen Sie einen waagerechten Schwerthieb von links nach rechts oder umgekehrt aus.
- Halten Sie die linke Maustaste länger gedrückt, um einen kräftigen Streich senkrecht von oben auszuführen.

Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, sehen Sie, wie das Schwert verschiedene Stellungen einnimmt.

Drücken Sie die Abwehrtaste, um einen Angriff zu parieren (standardmäßig vorgegebene Tasten zur Abwehr: Leertaste).

## Der Bogen

Um einen Pfeil einzulegen, wählen Sie zunächst mit den Tasten 3 bis 9 die gewünschte Art des Pfeils. (Die 3 steht für den normalen Breitkopfpfeil; mit den anderen Nummern wählen Sie besondere Pfeilarten, die weiter hinten beschrieben werden.) Jetzt erscheint eine Darstellung des Pfeils als aktueller Waffe links unten im Bild. Mit gespanntem Bogen bewegen Sie sich langsamer als üblich und werden für Ihre Gegner leichter sichtbar. Es ist sehr wahrscheinlich, daß Sie mit dem Bogen in der Hand einige Leute, denen Sie begegnen, nervös machen werden.

Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um Ihren Bogen zu spannen. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt lassen, desto stärker spannen Sie den Bogen, und desto weiter fliegt der Pfeil, wenn Sie die Taste loslassen. Erreicht der Bogen seine maximale Spannung, entfaltet er seine größte Kraft.

Nachdem die Sehne des Bogens für einige Sekunden gespannt wurde, zoomt Ihr Blick näher an die Zielvorrichtung heran, was das Zielen erheblich erleichtert. Wenn Sie den Bogen jedoch längere Zeit spannen, wird Ihr Arm müde und beginnt zu zittern und der Bogen wird automatisch gesenkt. Sie können danach aber sofort wieder spannen und zielen.

Richten Sie den Pfeil mit Hilfe des Zielvisiers auf Ihrem Bogen aus. Es erfordert schon einige Übung, um zu lernen, wie hoch oder tief Sie zielen müssen und wie Sie die Bewegungen Ihres Ziels berechnen müssen.

### **Der Prügel**

Der Prügel ist eine stumpfe, keulenartige Waffe, mit der Sie Gegner schnell und leise bewußtlos schlagen können. Nachteil des Prügels: Sie müssen sich unbemerkt an Ihr Opfer anschleichen. Bewaffnete und vorgewarnte Gegner können Sie nicht verletzen. Andererseits bietet Ihr Schlaginstrument auch zwei erhebliche Vorteile. Zum einen hat Ihr Opfer keine Zeit zum Schreien und kann keine weiteren Gegner herbeirufen. Zum anderen hinterläßt der Einsatz Ihres Prügels keine häßlichen Blutflecken, die vielleicht von Verbündeten des Opfers gesehen werden. Außerdem verlangsamt die gezückte Keule Ihren Schritt nicht. Und im Gegensatz zu den anderen Waffen werden Sie für Ihre Widersacher kein bißchen leichter sichtbar.

Drücken Sie Taste „2“, um den Prügel in die Hand zu nehmen. Dann erscheint das Bild des Prügels links unten im Fenster, um anzuzeigen, daß er Ihre derzeit gewählte Waffe ist.

Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um den Prügel zu ziehen und mit ihm auszuholen. Zielen Sie auf den Kopf des Gegners - ein Hieb auf die Beine wird ihn kaum bewußtlos schlagen. Verschwenden Sie auch keine Zeit mit Angriffen auf Gegner, die offensichtlich nicht im Besitz eines Kopfes sind. Falls Ihnen solche Wesen begegnen...

Um eine beliebige zur Hand genommene Waffe wieder wegzustecken, drücken Sie die Taste.

### **Ihr Gesundheitszustand**

Diebe leben gefährlich. Wenn Sie von der Waffe eines Gegners getroffen werden, wenn Sie abstürzen oder ein Bad im Lavastrom nehmen, erleidet Ihre Gesundheit Schaden. Sie wird durch rote Schilde unten links im Bild angezeigt. Je stärker Sie verwundet werden, desto mehr Schilde verlieren Sie. Haben Sie keine Schilde mehr, verlieren Sie Ihr Bildschirmleben. Achten Sie also auf Ihre Gesundheit.

## **Garretts Werkzeug**

Neben Schwert, Bogen und Prügel besitzt unser Meisterdieb für gewöhnlich noch andere nützliche Gegenstände. Jedes seiner Werkzeuge ist nur in begrenzter Anzahl verfügbar; setzen Sie die Dinge also überlegt ein.

### **PFEILE**

In der Welt von *Dark Project: Der Meisterdieb* gibt es sieben verschiedene Pfeilarten. Sie sind im folgenden beschrieben. Die herkömmlichen Breitkopfpfeile besitzen keine besonderen Eigenschaften und stehen Garrett bei jedem Auftrag zur Verfügung. Andere Pfeilarten dagegen - Wasser-, Feuer-, Gas- oder Moospfeile - werden Ihrem Inventar hinzugefügt, wenn Sie einen entsprechenden Kristall auflösen. (Durch Wasserkristalle werden Wasserpfeile verfügbar, durch Feuerkristalle Feuerpfeile, durch Luftkristalle Gaspfeile und durch Erdkristalle Moospfeile.) Außerdem gibt es noch Seil- und Lärmpfeile zu kaufen und auch zu finden. Sie erfordern keine Kristalle.

Wie benutzen Sie einen Pfeil? Wählen Sie ihn einfach mit der entsprechenden Taste als Waffe. Wenn Sie danach den Bogen einsetzen, verschießt er so lange Pfeile dieses Typs, bis entweder Ihr Pfeilvorrat zur Neige geht oder Sie eine andere Waffe wählen.

Die verschiedenen Pfeilarten werden mit folgenden Tasten direkt gewählt:

- 3 Breitkopfpfeil
- 4 Wasserpfeil
- 5 Feuerpfeil
- 6 Moospfeil
- 7 Gaspfeil
- 8 Seilpfeil
- 9 Lärmpfeil

- Wasserpfeil – Diese Pfeile werden hauptsächlich benutzt, um Fackeln zu löschen. Damit machen Sie die Umgebung dunkler und werden dann überall tiefe Schatten finden, in denen Sie sich verbergen können. Mit Wasserpfeilen können Sie auch die blutigen Spuren unerfreulicher Begegnungen von jeder beliebigen Oberfläche abwaschen. In Verbindung mit Weihwasser (mehr dazu weiter hinten) erhalten Sie eine äußerst wirksame Waffe gegen Untote.

- **Feuerpfeil** – Im Gegensatz zu normalen Pfeilen beschreiben Feuerpfeile keine Flugkurve, sondern fliegen geradeaus in Schußrichtung weiter, bis sie auf ein Hindernis treffen. Beim Aufprall explodieren sie und beschädigen alles in ihrer Umgebung. Brennbare Gegenstände werden beim Auftreffen entzündet. Diese Waffe ist sehr auffällig und wunderbar für Ablenkungsmanöver geeignet. Außerdem fügen Feuerpfeile Gegnern schweren Schaden zu. Manchmal geht eben nichts über eine gepflegte Explosion.

Mit Feuerpfeilen können Sie übrigens auch erloschene Fackeln wieder anzünden.

- **Moospfeil** – Wenn diese Pfeile ihr Ziel treffen erzeugen Sie einen Moosbelag, der langsam bis auf den Boden wächst (vorausgesetzt, Sie haben den Pfeil nicht direkt auf den Boden geschossen). Auf dem Boden sprießen dann Moosfelder, auf denen Sie sich fast lautlos fortbewegen können. Wenn Sie sich also auf einem gefliesten Boden anschleichen müssen, wird Ihnen der Moosteppich eine gute Hilfe sein.
- **Gaspfeil** – Gaspfeile sind ausgesprochen wirkungsvoll. Wie Feuerpfeile fliegen auch Gaspfeile in einer flachen Flugkurve. Beim Aufprall entweicht eine Wolke K.o.-Gas aus der Spitze. Das Gas wird sämtliche Menschen und einige andere Wesen in seiner Umgebung in Bewußtlosigkeit versetzen. Mit etwas Geschick können Sie mit einem einzigen Gaspfeil gleich mehrere Gegner außer Gefecht setzen. Die müssen jedoch dicht beieinander stehen.  
Zwei Ratschläge: 1) Gaspfeile sind teuer und nur selten zu finden. Verschwenden Sie keinen. 2) Sollten Sie aus Versehen auf eine nahe gelegene Oberfläche schießen, werden Sie selbst von der Gaswolke erfaßt. Das schadet nicht nur Ihrer Gesundheit, sondern, ehrlich gesagt, auch Ihrem Ansehen ...
- **Seilpfeil** – Diese Pfeile haften nur an hölzernen oder sandigen Oberflächen. Beim Auftreffen bohren sie sich in das Holz oder die Erde, und ein Seil entrollt sich von der Aufprallstelle aus senkrecht nach unten. Sie können an diesen Seilen hochklettern wie auf Leitern (Hinweise zum Thema Klettern finden Sie vorne im Handbuch).
- **Lärmpfeil** – Äußerst nützlich, um Gegner abzulenken. Trifft der Pfeil eine Oberfläche, dann löst er ein Geräusch aus, das einem Schritt ähnlich klingt. So können Sie etwa Wachen zu einer gewünschten Stelle locken. Wurde die Quelle des Lärms jedoch entdeckt, wird der Gegner mißtrauisch - und damit aufmerksamer.

## Die hohe Kunst des Einbruchs

Es gibt Tage, an denen muß ein hart arbeitender Dieb eine Tür öffnen und hat gerade keinen Schlüssel zur Hand. Für diese besonderen Fälle hält er natürlich sein individuelles Handwerkszeug griffbereit.

Manche Schlösser sind einfach zu öffnen. Wählen Sie einen Ihrer Dietriche und benutzen Sie ihn an der Tür und halten Sie die Benutzen-Taste (rechte Maustaste) gedrückt, bis sich der Türgriff bewegt. Während Sie mit dem Dietrich arbeiten, bewegt sich der Türgriff und Sie hören, wie sich die Riegelbolzen verschieben. Nach einigen Sekunden bewegt sich der Griff vollständig nach unten und die Tür öffnet sich.

Einige Schlösser sind komplexer und benötigen einen besonderen Dietrich. Wenn Sie einen Dietrich an der Tür ausprobieren und nur einen kurzen Laut hören, sollten Sie den zweiten Dietrich versuchen.

Es gibt besonders raffiniert konstruierte Schlösser, die sich nur durch den Einsatz beider Dietriche öffnen lassen. Beim Einsatz des ersten Dietrichs bewegt sich der Griff nur ein wenig. Sie müssen dann den Dietrich wechseln, um das Schloß zu öffnen. Es kommt sogar vor, daß Sie die Dietrich mehrmals wechseln müssen, um sich Eintritt zu verschaffen.

Wenn Sie den Dietrich an einer unverschlossenen oder offenen Tür versuchen, werden Sie nur ein kurzes Klicken hören.

### BOMBEN UND MINEN

Der Einsatz der Sprengkörper ist ganz einfach. Wählen Sie die gewünschte Mine oder Bombe im Inventar und drücken Sie die rechte Maustaste. So werfen Sie das explosive Stück nach vorne ab.

- **Blitzbombe** – Diese Bomben explodieren beim Aufprall auf jeder beliebigen Oberfläche oder jedem Körper. Alle Lebewesen (zumindest solche mit Augen), die in Richtung der Explosion blicken, werden für kurze Zeit erblinden. Wenn Sie sich das Feuerwerk ebenfalls ansehen, bleiben Nebenwirkungen nicht aus.

- Mine – Die Minen bleiben am Boden liegen, bis nichtsahnende Wanderer ihr zu nahe kommen. Dann explodieren sie mit großem Knall und richten großen Schaden an. Diese Sprengkörper sind ebenso auffällig wie Feuerpfeile, können in der richtigen Lage aber außerordentlich wirksam sein.
- Gasmine – Sie werden ebenso eingesetzt wie Tretminen, explodieren bei Annäherung jedoch nicht. Vielmehr entweicht ihnen eine Wolke starken K.o.-Gases. (Auch einige Pfeile setzen K.o.-Gas frei - mehr dazu weiter vorne.)

## TRÄNKE

- Heiltrank – Bewirkt genau, was sein Name sagt. Wählen Sie ihn aus Ihrem Inventar und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, um ihn zu schlucken.
- Lufttrank – Verleiht Ihnen eine kleine Luftreserve und kann Ihr Leben retten. Wenn Sie unter Wasser zu lange die Luft angehalten haben, verschafft Ihnen der Trank ein wenig Zeit. Wählen Sie ihn aus dem Inventar und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an, um ihn zu schlucken.
- Weihwasser – Eignet sich nicht zum Verzehr. Besser ist es mit einem Fläschchen Weihwasser die Wasserpfeile (falls Sie welche haben) in Heilige Pfeile zu verwandeln. Die sind bestens geeignet, um Untote zu bekämpfen. Jede Weihung der Wasserpfeile hält nur für 30 Sekunden an, die Pfeile sind danach wieder ganz gewöhnliche Wasserpfeile.
- Geschwindigkeitstrank – Dieser Trank erhöht für kurze Zeit Ihre Geschwindigkeit. Die richtige Lösung, wenn Sie mal wieder vor irgendwelchen Mutanten fliehen müssen. Außerdem entkommt Ihnen nach einigen Schlucken garantiert niemand mehr.

## Der Kompaß

Der Kompaß steht Ihnen in jeder Mission zur Verfügung. Wenn Sie ihn benutzen wollen, wählen Sie ihn aus dem Inventar. Er zeigt Ihnen bei jedem Ihrer Schritte die Richtung an. Die rote Nadel zeigt stets nach Norden. (Die Oberseite der Karten in den einzelnen Missionen ist die Nordseite.) Da Sie nicht an allen Orten in diesem Spiel mit Ortskenntnis glänzen können, ist der Kompaß ein guter Gefährte auf Ihrer Reise.

## Der Sichtbarkeitsstein

Garrett besitzt ein unentbehrliches Werkzeug: den Sichtbarkeitsstein. Der gelbe Edelstein befindet sich in der Mitte des unteren Bildschirmrandes und zeigt an, wie gut Sie sichtbar sind. Natürlich ist Ihr Bestreben, so unauffällig wie möglich zu bleiben. Deshalb sollten Sie Faktoren, die Ihre Sichtbarkeit bestimmen, nie aus Ihren Gedanken verbannen: die Helligkeit der Umgebung, Ihre Geschwindigkeit und ob Sie eine Waffe zur Hand genommen haben, spielen eine Rolle. Wenn Sie also mit gezogenem Schwert unter einer Straßenlaterne durchlaufen, leuchtet der Edelstein hell auf. Stehen Sie dagegen unbewaffnet und regungslos in tiefem Schatten, bleibt der Stein dunkel. Die verschiedenen Leuchtstufen des Edelsteins geben den Grad der Sichtbarkeit wieder. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, Ihre Sichtbarkeit regelmäßig durch einen Blick auf den Edelstein zu überprüfen.

## Kontrollen

**Eine Aufzählung der Kontrollen finden Sie im Spiel selbst. Die Optionen enthalten ein Menü für die Tastenkonfiguration. Dort finden Sie die neuesten Informationen zu Spielfunktion und entsprechender Tastenkonfiguration.**