BESSERWISSER

Es ist schon eine Schande: Da flattert der PC Joker nun endlich monatlich ins Haus, und was macht der Besserwisser zur Feier des Tages? Nichts, er bleibt einfach in der Heftmitte sitzen und hilft wie gewohnt allen ratsuchenden Gamblern, die bei ihrem Lieblingsspiel nicht weiterkommen...

Darum rufen wir alle Megazocker auf, schickt Eure Tricks, Cheats, Lösungen oder Karten hierher an den Besserwisser! Und das nicht bloß, um anderen Lesern zu helfen, sondern auch, weil sich der Sparschlumpf freut: **Jeder veröffentlichte Beitrag wird mit 30 bis 200 DM belohnt**, wobei die Summe freilich von Art und Umfang Eures Schmökers abhängt; aktuelle Beiträge werden besonders gern gesehen. Die Adresse, wo Ihr all Euren Krempel hinverfrachten könnt, lautet

Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Fax: 089 / 460 49 77

Und mit Euren Problemchen — gleich welcher Art — wendet Ihr Euch am besten an **unsere telefonische Hotline**. Hier steht Euch jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr die gesamte Redaktion Rede und Antwort, all das unter

089 / 46 38 23 oder
089 / 460 58 22

GELÖST

Alone in the Dark
King's Quest VI
Might & Magic IV

KARTEN ZU

Eye of the Beholder II
King's Quest VI
Waxworks

CHEATS ZU

Indy IV
Nicky Boom
Patrizier
Risky Woods

TIPS UND CODES ZU

Elite
Eye of the Beholder II
Gateway
Historyline
Prophecy of the Shadow
The Humans
Waxworks

ALONE IN THE DARK

Lösung

Für Grafikfetischisten ist Infogrames Lovecraft-Hack'n'Slay ein absolutes Muß, so auch für Stefan Windhorst — hat der Knabe doch glatt alle Rätsel schon gelöst! Dabei ist es seiner Meinung nach für den Lösungsweg egal, ob man die weibliche oder männliche Hauptrolle übernimmt, bloß kann sich das schwache Geschlecht der Monster halt nicht ganz so gut erwehren...

Na, jedenfalls wird zu Beginn der Schrank vor das Fenster bzw. die Truhe über die Falltür geschoben, auf daß die ersten Ungeheuer erst gar nicht eindringen können. Nehmt die Indianerdecke aus dem Schrank und die Pumpgun aus der Truhe, zuletzt wird die Petroleumlampe eingesackt, dann ab nach unten — das Buch könnt Ihr beruhigt stehenlassen, es enthält bloß einige nebensächliche Hinweise, die Ihr aber mal durchlesen solltet.

Auf dem Weg nach unten wird der Bogen einkassiert, auch der Petroleumkanister aus dem Regal ist die Untersuchung wert. Packt das feurige Naß sogleich in die Lampe und laßt den Behälter liegen, schließlich ist der Inhalt des Inventories begrenzt. Anschließend nach rechts, untersucht dort den Sekretär und öffnet mit dem gefundenen Schlüssel die Truhe — voilà, ein Säbel ist der Eure. Danach wird die Türe geöffnet, was sogleich einen Zombie auf den Plan ruft. Beim anschließenden Kampf bricht höchstwahrscheinlich die Säbelspitze ab, die Ihr freilich nicht liegenlassen dürft. Im gegenüberliegenden Zimmer gibt's wenig zu tun, außer daß ein weiterer Zombie abgelinkt wird. Im Schlafzimmer daneben wartet dann „nettes" Geflügel auf seine Abreibung, nehmt anschließend die Vase und werft sie durch die Gegend. In den Scherben findet sich ein Schlüssel, der sogleich aufgeklaubt wird und Euch so den Weg in das Innere der Kommode ebnet. Greift die zwei Spiegel, bloß vorsichtig; mit den Dingern in der Hand darf nicht gekämpft werden, andernfalls zerspringen sie!

Nun raus auf den Flur und rüber ins Badezimmer, dort liegt ein Medizinkoffer im Schrank. Dieser enthält ein wohltuendes Getränk, das Ihr Euch sofort einlitern solltet. Jetzt seid Ihr gestärkt für die beiden Monster, die die Treppe bewachen. Töten läßt sich das Pärchen nicht auf die kämpferische Tour, vielmehr braucht Ihr bloß die Spiegel an die Statuen zu hängen, dann kapitulieren sie nämlich vor ihrer eigenen Häßlichkeit. Jetzt die Treppe hinunter, unten angekommen, solltet Ihr der Ritterrüstung nicht zu nahe kommen. Geht stattdessen nach links in das Zimmer der verstorbenen Nichte, die als Geist das Sofa hütet. Wer die Holde berührt, darf einen schnellen Tod miterleben, also schleicht vorsichtig durchs Zimmer und nehmt dabei Zündhölzer, das Grammophon und die Patronen mit, wobei man letztere sogleich in das Gewehr packt.

Jetzt raus aus dem Zimmer, die Treppe runter und ab in die Küche. Nehmt die Messer aus dem Schrank und den Topf von der Feuerstelle, bzw. den Kellerschlüssel aus dem Vorratsraum; ein Karton mit Keksen stärkt Euch derweil für weitere Abenteuer. Im Kohlenspeicher steht ein Kanister mit Petroleum (rein damit in die Funzel!), unter den Kohlen liegt eine Schachtel mit einer Pistole — alles einsacken. Der angreifende Zombie wird am besten mit dem Säbel bzw. einem der Messer verscheucht. Jetzt raus aus der Küche und an der Treppe vorbei, rechts neben der Kellertüre liegt der Eingang zum Wintergarten. Sobald Ihr dort etwas durchsucht, fallen Giftspinnen von der Decke, deshalb nur schnell die Statue in der Mitte absuchen, die Pfeile mitnehmen und sofort zurück nach links zum Keller. Dort ergreift Ihr die Patronen vom Kasten und lockert den Keil unter den Fässern. Geht aber nicht durch die entstandene Öffnung, sondern kehrt in den ersten Stock zurück und wandert dort in den Gang links neben der Treppe. Ab ins Schlafzimmer, wo zunächst das Untier gemeuchelt und anschließend das Notizbuch studiert wird. Im Badezimmer daneben sitzt ein unsterblicher Widerling in der Wanne, darum holt schnellstens den Verbandskasten (aus dem Schrank) sowie die Wasserkanne, wobei gelegentliche Attacken mit dem Messer für die nötigen Atempausen sorgen.

Karo Soft

Jürgen Vieth

1869,komplett deutsch	89.—	Chessmaster 3000 CD-ROM	105.—
A Train,komplett deutsch	95.—	E.S.S. Mega,komplett dt. CD-ROM	132.50
Aces of the Pacific,Handbuch dt.	79.50	Mammals (Säugetiere) CD-ROM	89.—
Aces of the Pacific WW2 Mission	49.—	Lost Treasures of Infocom I	112.50
Airbus A 320,deutsch (386)	99.—	Lure of the Temptress,deutsch	71.50
Airline Transp. Pilot deutsch	112.50	Mad TV,komplett deutsch	89.—
Ancient Art of War...,Handb. dt.	89.—	Mad TV Datadisk,kompl. deutsch	29.—
A.T.A.C.,Handbuch deutsch	89.—	Maniac Mansion,kpl. deutsch	69.—
B 17,Handbuch deutsch	99.—	Megalomania,kompl. deutsch	85.50
B.A.T. II,deutsch	89.—	Might & Magic III,kompl. deutsch	89.—
Battle Isle,B.-Isle Data,kpl.dt.	89.—/45.50	Might & Magic IV,kpl. deutsch	a.A.
Bundesliga Manager professional	74.50	Monkey Island I,kpl. dt. VGA HD	89.50
Burning Steel,Handbuch deutsch	89.—	Monkey Island II,VGA kompl. dt.	89.—
Car & Driver,Handbuch deutsch	88.—	Nigel Mansell,Handbuch deutsch	69.—
Castles II,Handbuch deutsch	83.50	Patriot,Handbuch deutsch	79.50
Civilisation,komplett deutsch	95.—	Patrizier,kpl. deutsch	89.—
Comanche Max. Overkill,Handb.dt.	95.—	Pinball (Windows)	79.50
Conquest of the Longbow,kpl.dt.	79.50	Planets Edge,kompl. deutsch	89.—
Dark Seed 1.5,m.Lösung,kpl.dt.	76.50	Police Quest III,VGA kompl. dt.	79.50
Das Schwarze Auge,kpl.deutsch	89.—	Powermonger,Handbuch deutsch	75.50
Dungeon Master,kompl.deutsch	69.—	Quest for Glory III;kompl. deutsch	79.50
Dynablaster,Anleitung deutsch	76.50	Railroad Tycoon,dt. Handbuch	94.50
Elvira II,komplett deutsch	61.50	Reach for the Skies,Handbuch dt.	69.—
Epic,Handbuch deutsch 386er	74.50	Red Baron,kpl. deutsch VGA	79.50
Eye of the Beholder I u. II,kpl. dt. je	89.—	Red Baron Mission Disk,deutsch	53.—
F 15 III,Handbuch deutsch	89.—	Rome AD,komplett deutsch	83.50
F 16 Falcon 3.0,Handb.dt.(386)	99.—	Secret Weapons of the Luftwaffe	82.50
F 16 Falc. Mission Disk 1,Anltg.dt.	64.—	S.Weapons Scenery P38 u. P80	33.90
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144.—	S.Weapons Scenery He-162/Do-335,je	39.90
Scenery Disk "Deutschland" f. 4.0	59.—	Sherlock Holmes,kompl. deutsch	88.—
Scenery "California"	79.50	Silent Service II,Handb. dt.	82.50
Scenery "Sound + Graphics" f. 4.0	69.—	Sim Ant,komplett deutsch	88.50
Scenery "Deutsche Küsten" f. 4.0 dt.	49.—	Sim Earth,komplett deutsch	95.—
Scenery "Mittelgebirge" f. 4.0 dt.	49.—	SimCity u. Populous,Handb. deutsch	74.50
Scenery "Ruhrgebiet" f. 4.0 dt.	49.—	Sim Life,Handbuch deutsch	76.50
Goblins II,komplett deutsch	95.—	Space Quest IV,VGA kompl. deutsch	79.50
Grand Prix,Handb. dt. (MICROPROSE)	95.—	Space Quest V,komplett deutsch +	79.50
Gunship 2000,Handbuch deutsch	99.—	Startrek 25th a.,komplett dt. +	a.A.
Gunship 2000 Scenario,Anltg. dt.	64.—	Strike Commander,Handbuch deutsch +	89.—
Harrier Assault Jump Jet,Handb. dt.	76.50	Strike Commander Speech Pack +	49.—
Harrier Jump Jet,Handbuch deutsch	89.—	Summer Challenge,Anleitung deutsch	69.—
Hexuma,komplett deutsch	89.—	Task Force,Handbuch deutsch	89.—
History Line,kompl. deutsch	89.—	Theatre of War,Handbuch deutsch	75.50
Humans,deutsch	64.—	Tornado +	a.A.
Inca,komplett deutsch	99.—	Ultima VII,komplett deutsch (386)	105.—
Incredible Machine	74.50	Ultima VII Teil 2,Handbuch dt. +	a.A.
Indiana Jones III,VGA kpl. dt.	89.—	Ultima Underworld,Anltg.dt. (386)	79.50
Indiana Jones IV,kompl. deutsch	97.50	Waxworks,komplett Deutsch	69.—
Kings Quest V/VGA komplett deutsch	88.—	Ween,komplett deutsch	95.—
Kings Quest VI,komplett deutsch	88.—	Wing Comm. I,De Luxe Edition	89.—
Laser Squad,komplett deutsch	95.—	Wing Commander II,kompl. deutsch	95.—
Larry V,VGA komplett deutsch	79.50	Wing Comm. II Sprachausgabe,engl.	39.90
Laura Bow II,komplett deutsch	79.50	Wing C. II Special Op. I u. II,engl. je	49.—
Leather God. of Phobos II,kpl. dt.	97.50	Wizardry VII,englisch	89.—
Legend of Kyrandia,kompl. deutsch	69.—	X- Wing,Handbuch deutsch	95.—
Links pro 386er,Handbuch deutsch	89.—	Soundbl. 2.0 incl. Wind. 3.1 Treib.,dt.	175.—
Links Courses pro Stück	39.—	Soundblaster pro incl. Wind. 3.1 Treib.,dt.	345.—
Inca,kompl.deutsch CD-ROM	124.90	Soundblaster pro Basic	299.—
Kings Quest V CD-ROM	88.—	Gravis-Joystick (Analog) schwarz	69.50
Mixed Up Mother Goose CD-ROM	79.50	Gravis-Gamecard f. 2Joyst. - 50MHz	64.50
Monkey Island I,kpl. dt. CD-ROM	105.—	Gravis-Gamecard f.Ps 2	124.95
Loom VGA mit Sprachausgabe CD-ROM	89.—	Thrust Master,Weapon Control	175.—
Secr. Weapons incl. 3 Miss. CD-ROM	105.—	Thrust Master,Flight Control	175.—
Wing Com. I u. Ultima VI CD-ROM	118.—	Thrust Master,Rudder Pedals	242.50
Wing Com. I incl. Mission Disk I und Mission Disk II CD-ROM	118.—	+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar	
Wing Com. II incl. Oper. u. Speech CD-ROM	a.A.		
Wing Com. II incl. U.-Underworld CD-ROM	a.A.	Änderungen vorbehalten	
Space Quest IV + CD-Rom	99.—		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 0 21 03-4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

BESSERWISSER

Das nächste Zimmer ist unbeleuchtet. Abhilfe schafft die Lampe, die mitten im Zimmer abgestellt wird. Im Nachttisch sind einige Patronen für die Pistole versteckt, die kleine Figur daneben und auch das Buch könnte man ebenfalls mitnehmen — vergeßt aber beim Rausgehen die Lampe nicht! Folgt dem Gang bis zur Galerie. Dort wird die Indianerdecke über das Trapper-Porträt gehängt, dann bewegt Euch langsam den Gang hinunter. Etwa auf der Hälfte des Weges feuert Ihr einen Pfeil auf das Indianerbild am anderen Ende. In derselben Ecke ist ein weiteres Zimmer, dort wird die Standuhr beiseite gerückt und der Schlüssel für Jeremias Arbeitszimmer sowie die Buchatrappe eingesackt.

Inmitten der Galerie befindet sich die Tür zur Bibliothek, dort stellen wir ein weiteres Mal die Lampe ab. Sofort werdet Ihr von einem gar geistlichen Vagabunden angegriffen, darum schnell nach rechts oben rennen und die Buchatrappe ins Regal gestellt — sofort öffnet sich eine Geheimtüre, im Raum dahinter seid Ihr vorerst sicher. Laßt hier den Talisman und die Dolche in Euren Taschen verschwinden, bloß den braunen Schmöker dürft Ihr auf keinen Fall lesen. Bevor Ihr nun wieder aufbrecht, nehmt den Dolch mit der Wellenklinge in die Hand, mit dessen Hilfe eben jener Vagabund in seine Dimension zurückverfrachtet wird, der Euch eben schon in der Bibliothek begegnet ist. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe die Regale durchsuchen und die Bücher durchschmökern.

Jetzt wird das breite Tor geöffnet, und schon steht Ihr wieder im Treppenflur. Werft dem Ritter die kleine Statue entgegen und schnappt Euch das Schwert, dann runter ins Erdgeschoß und in die Küche gestiefelt. Dort füllt Ihr die Kanne am Wasserfaß auf und geht damit in den Flur zurück. Hinter der breiten Pforte rechts warten Horden von Zombies, die allerdings erst aktiv werden, wenn man zu weit hineingeht oder einen Untoten erschießt — na wunderbar, dann also auf geht's! Die sitzenden Zombies bieten sich als Pistolenfutter geradezu an, wer jedoch Munition sparen will, kann den Jungs einfach auch den Fleischtopf auf den Tisch knallen. Sobald die Untoten alle entweder beschäftigt oder im Stadium der Verwesung sind, öffnet Ihr die Türe gegenüber dem Kamin, rennt hinein und schüttet das Wasser über den qualmenden Aschenbecher.

Mit dem Schlüssel öffnet Ihr nun Jeremias Arbeitszimmer. Der Säbel wird ans Wappen gehängt, auf daß sich eine Geheimtür auftut, die Ihr aber noch nicht benutzen dürft. Im Schrank liegt eine Schallplatte, die sogleich einkassiert wird. Durch das „Raucherzimmer" geht's in den Flur und von dort hinein zum Piraten. Der Freibeuter läßt sich im ehrlichen Schwertkampf besiegen und hinterläßt dafür den Schlüssel zum Ballraum. Kaum daß dort der Schallträger auf das Grammophon montiert ist, kann auch schon der Schlüssel zur Schatztruhe aufgenommen werden.

Zurück im Arbeitszimmer nehmt Ihr die Treppe nach unten und lauft schnell über die Brücke, bevor diese hinter Euch in ihre Bestandteile zerbröselt. Bei der ersten Weggabelung wartet ein großes Monster auf Euch, gegen das aber leider kein Kraut gewachsen ist. Aber Geschwindigkeit ist bekanntlich Trumpf, deshalb rennt Ihr weiter den Gang hinunter und nehmt bei der nächsten Gabelung den rechten Weg. Dort wartet ein Vogel, den Ihr am besten mit Schrot vollpumpt, dann langsam vorwärtstasten, bis Ihr den Atem des großen Monsters hören könnt. Sobald es sich bewegt, lauft zurück und nach links, also sozusagen dem Monster hinterher, so läßt sich die Wasserhöhle erreichen. Jetzt könnt Ihr das Gewehr liegenlassen, denn feucht geworden läßt sich die Munition sowieso nicht weiter benutzen.

Jetzt habt Ihr die Qual der Wahl: Lieber am Steg entlang über die Planken hopsen und den Weg durch das Höhlensystem nehmen oder ins Wasser hechten und die Abkürzung durchs Wasser wählen. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, das Ziel ist jedenfalls eine große Höhle mit einigen Stegen. Dort wird die Schatzkiste geöffnet, die einen Diamanten enthält. Hinter dem großen Stein führt der Weg in ein unbeleuchtetes Labyrinth, an dessen Ende hängt Ihr den Diamanten an die verschlossene Türe, und schon baut sich der Obermotz direkt vor Euch auf. Der ist natürlich stinkesauer und spuckt Feuer, also ohne Zögern ab ins Wasser gehechtet, aber aufgepaßt: Ein grüner Wassergeist taucht immer wieder auf, er läßt sich aber mit einigen Pistolen-Schüssen vertreiben. Euer Ziel ist der Opferaltar, wo der Talisman abgelegt wird. Sogleich beendet der Riesenbaum sein mieses Treiben. Greift den dort liegenden Haken, entzündet die Lampe erneut und werft sie ebenfalls in den Rachen des Baumes. Das darauffolgende Erdbeben bringt die Höhle zum Einsturz, brecht also schnell die Türe in der Seithöhle mit Hilfe des Hakens auf, dann geht nach unten ins Labyrinth. Hier läßt sich der Haken erneut als Türöffner mißbrauchen, auf daß Ihr aus dem Höhlensystem entfleuchen könnt. Die Brücke ist ja nun nicht mehr vorhanden, deshalb weiter nach oben, wo Ihr Euch plötzlich im Keller wiederfindet. Jetzt nix wie raus zur Ausgangstür — der Sonnenaufgang entschädigt Euch für alle Mühen.