BESSERWISSER

Normalerweise sollte man sich Ende September ja auf dem Oktoberfest in München umtun und nicht vor der DOSe. Aber weil's ja zum Glück auch ein paar Wies'n-Unwillige gibt, sei denen hiermit unser allmonatlicher Ratgeber in allen Spielefragen ans Herz gelegt...

Daß der Besserwisser trotz der vergangenen Urlaubstage und sonstiger Festivitäten prall gefüllt ist mit topaktuellen Spieletips, das haben wir einzig und allein Euch zu verdanken – unseren Lesern, die so fleißig Lösungen, Karten, Cheats und Tips hierherverfrachten! Und damit das weiterhin so bleibt, hier unser Aufruf: Schickt all Euren Besserwisser-tauglichen Kram an den

Joker Verlag
Besserwisser
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

wobei ganz Ungeduldige unter der Nummer **089/460 49 77** auch ihr Fax loswerden können. Wie immer winken dem Einsender nicht nur Ruhm, Ehre sowie die immerwährende Dankbarkeit unserer ratsuchenden Leserschaft, nein, auch das Sparschwein freut sich, denn **jeder abgedruckte Beitrag wird mit bis zu 300 Märkern belohnt**, je nach Länge und Aktualität.

Sollten freilich ganz spezielle Fragen anstehen, die auf diesen Seiten nicht geklärt werden, so wendet Euch vertrauensvoll an unsere **telefonische Hotline**. Hier steht jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere gesamte Redaktions-Mannschaft Gewehr bei Fuß, um all Eure Hard- und Software-Problemchen nach bestem Wissen und Gewissen aus der Welt zu schaffen – all das unter den Telefon-Nummern **089/46 38 23** und **089/460 58 22**

Gelöst

Ultima 7 Part II
Lands of Lore

Cheats zu

Railroad TycoonDeluxe
Spear of Destiny

Tips und Codes zu

Betrayal at Krondor
Fields of Glory

Karten zu

Lands of Lore

Lands of Lore

Komplettlösung Teil 1

Verehrt seist Du, oh Thomas Macziek, denn Du bist der Eine, der Westwoods feinen 3D-Rolli bereits bezwungen hat und der trotz aller Abenteurer-Strapazen noch prima Karten samt kurzem Begleittext abliefern konnte! All den Lesern da draußen sei freilich gesagt, daß der Platz für das komplette Kartenmaterial in dieser Ausgabe leider nicht gelangt hat, weshalb die „finalen" Zeichnungen erst in der nächsten Joker-Ausgabe nachzusehen sind... Grundsätzlich ist zu sagen, daß fast alle Türen und Tore mit Lockpicks oder Brachialgewalt zu öffnen sind, und sollte das einmal nicht der Fall sein, so ist's auf den Karten extra vermerkt. Druckplatten dienen meist bloß als Auslöser für Fallen, also aufgepaßt! Und laßt Euch öfter mal in Löcher fallen, nicht selten wird man positiv überrascht. Jetzt aber genug geredet, schließlich ist das Wandern des Müllers Lust und nicht das Labern!

Nachdem Ihr einen Charakter ausgewählt habt (Conrad sei Euch empfohlen), geht Ihr zum Thronraum und holt Euch erste Instruktionen, die auch gleich in die Tat umgesetzt werden. Danach geht zu Marina, zeigt den Zettel von Geron Arbroath, und begebt Euch sodann in den Südwald. Dort führt der erste Weg in den Grey Eagle. Nun öffnet man die rechte Tür, als Belohnung gibt's einen Kompaß. Redet ein wenig mit Timothy, der sich Euch im Kampf gegen das Böse prompt anschließt. Falls Ihr noch keine befriedigende Ausrüstung im Schloß erworben oder erkämpft haben solltet, so läßt sich das bei Bucks Skins ändern. Frisch gerüstet macht Ihr Euch auf zu Rolans Haus und kämpft Euch dort zu Sir Rolan durch. Er erzählt von einem geklauten Edelstein, gibt Euch dann den Schlüssel zu seiner Schatzkiste und verabschiedet sich. Nunmehr wird die Kiste geplündert, so daß Ihr zum Schloß zurücklaufen könnt – vorher solltet Ihr allerdings noch Thugs Höhle besuchen. Im Chalet angekommen, erwartet Euch eine kleine Zwischensequenz, anschließend verläßt Timothy Eure Party, und Baccata füllt die so entstandene Lücke. Jetzt auf zu Draracles Höhle, wo erst einmal ein paar Rätselnüsse zu knacken sind, bis man schließlich Draracle gegenübersteht. Packt den juwelenbesetzten Dolch auf den Altar, dann nix wie zurück ins Freie, wo Ihr Timothy blutend wiederfindet. Er erzählt, daß der König entführt worden sei und daß man, um ihn zu retten, Lake Dread überqueren müsse.

Dort angekommen, erwartet Euch ein Boot, das Euch ans andere Ufer bringt. Vom Opinwood aus geht's zum Sumpf, wo der König Euch einen Auftrag erteilt. Von ihm erhaltet Ihr auch den wichtigen „Ruby of Truth", dann holt Ihr Euch eine Flasche voll Sumpfgebräu (Elixierbestandteil), wobei der Freeze-Spruch das Durchqueren der Sumpffelder erleichtert. Beim Hexendoktor wird die Riddlescroll vorgezeigt, dann geht's ab zum Opinwood, dort zu Droek's Wagon, wo sogleich Dawn's Key abgegriffen wird. Wer mag, kann nun dem Bettler ein paar Münzen spenden, später gibt er Euch dafür einen Mantel. Jetzt auf zu den Mines, die so durchquert werden, daß Ihr in die Upper Opinwood gelangt. Dort gibt's bei Punkt 8 der Karte den Green Skull abzuholen, dann füllt eine Flasche bei den Hornissennestern (Elixierbestandteil) auf. Jetzt zurück zu den Mines und das Monster am Eingang mit dem Green Skull fertiggemacht. Nun bei Punkt 5 mit dem Angestellten reden und die Picke mitnehmen. Die Maschine wird mit Kohle und „Gear" betriebsbereit gemacht und pumpt daraufhin das Wasser bei der Treppe ab. Geht nun

zu Paulson und nehmt dessen Vaelan's Cube sowie die Bloodstones (Elixierbestandteil) in Euren Besitz. Jetzt geht Ihr in den Upper Opinwood zu Scotias Barriere und benutzt den Vaelan's Cube, woraufhin die Barriere verschwindet.

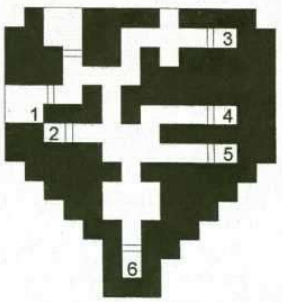
In den Yvel Woods führt der Weg gleich zu Beginn nach Norden, wo ein paar Orks einen weiteren Cube den ihren nennen – nach kurzem Kampf wandert auch der in Euer Inventar. Nun zerstört Ihr im Südwesten die zweite Barriere und begebt Euch in die Yvel City. Bei Punkt 3 gibt's das Earth Vial (letztes Elixierbestandteil) abzuholen. Jetzt geht's in den White Tower. Gegen die Geister ist das Emerald Sword nützlich. Bei 8 die östliche Kiste öffnen, und am Altar das Crucible of Faith auf die Statue setzen. Nun werden die Elixierbestandteile in den Kopf gefüllt, dann nehmt Ihr den Schädel und begebt Euch zurück zur City. Dort angekommen, geht Ihr zu den Councils (4) und sprecht mit ihnen. Im Yvel Wood seht Ihr plötzlich Dawn, doch sobald Ihr im Gespräch „argue" anklickt, seht Ihr, daß es in Wahrheit Scotia ist. Jetzt wieder zurück in die Stadt, die inzwischen von den Orks angegriffen wurde – die bösen Jungs werden freilich sogleich vertrieben! Danach ab zum Council, wo die gefundene Nachricht Euch zu Brunos Kneipe führt. Von dort aus geht's in die Catwalk Caverns. Bei den Strommonstern Spark- oder Lightingspruch benutzen. Bei Punkt 1 Commander Fendorn töten und alle Gegenstände einstecken. Im Dungeon Nathalie's Key mitnehmen. Im Castle Dawn erweisen sich die Diamanten bei der Befreiungsaktion als nützlich, dann nehmt alle vier Statuen und benutzt diese beim König mit den vier Schlüsseln. Jetzt werden beide Truth-Teile zusammengesteckt, und Ihr erhaltet das Whole-Truth. Nun zur Hexe. Während sie sich verwandelt, müßt Ihr das Whole Truth einsetzen und sodann die Hexe im Kampf erlegen – et voilà, schon folgt der Abspann! War doch gar nicht so schwer...

„F" = Fallen
„X" = Gruben oder Sumpflöcher
„D" = Drehpunkte
„T" = Teleporter.

Lands of Lore

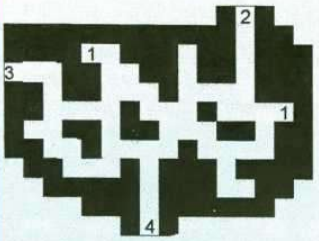
Karten

Gladstone Keep



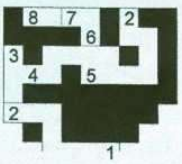
1. Automapping
2. Gerons Office (Schreiben)
3. Throne Room
4. Victors Arms
5. Wathaniels Herb
6. Northland Forest

Northland Forest



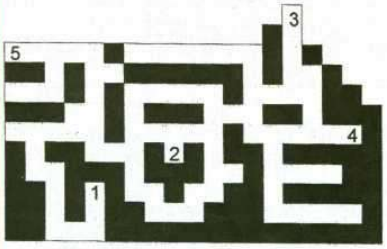
1. Swarm
2. Draracles Cave (später mit Baccata hineingehen)
3. Thugs Hideout
4. Marina

Thug´s Hideout



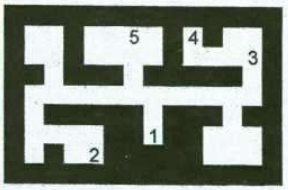
1. Northland Forest
2. Silber
3. Lampe
4. Mantel, Dagger
5. Schlüssel
6. Um 8 zu öffnen, bei der rechten Platte das Gewicht entfernen und die linke beschweren
7. Geheimschalter
8. Chest (Salve, Bezel Cup, Lockpicks)

Southland Forest

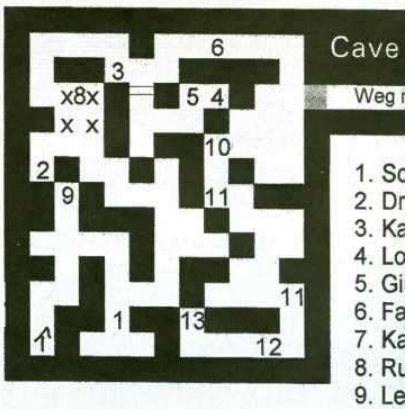


1. Rolans House
2. Buck`s Skins
3. Marina
4. Grey Eagle
5. Swarm

Rolans House

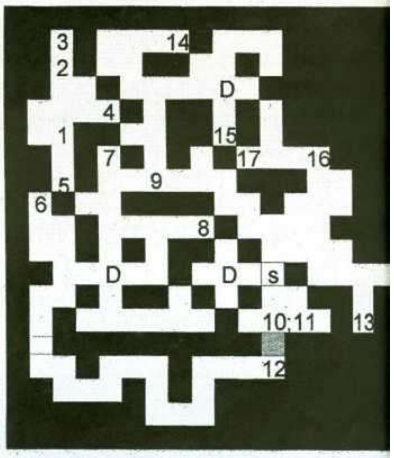


1. Southland Forest
2. Nische (2 x Öl, Aloa)
3. Kampf (Axt Domenance, Silber)
4. Sir Rolan [Chest (400 Silber, 1 Säbel)]
5. Fireplace (untersuchen)



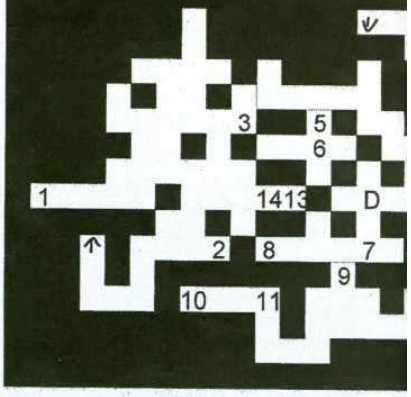
1. Sc
2. Dr
3. Ka
4. Lo
5. Gi
6. Fa
7. Ka
8. Ru
9. Le
10. V
11. G
12. S
13. R

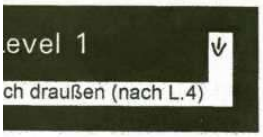
Cave Level 2



16. Dagger in die Nische, geheimen Schalter drücken, weslichen Schalter drücken, wieder geheimen Schalter benutzen, Lockpick benutzen, geheimen Schalter drücken, Dagger in die Nische und wieder geheimen Schalter drücken.
17. Chest (Helm, Freeze)

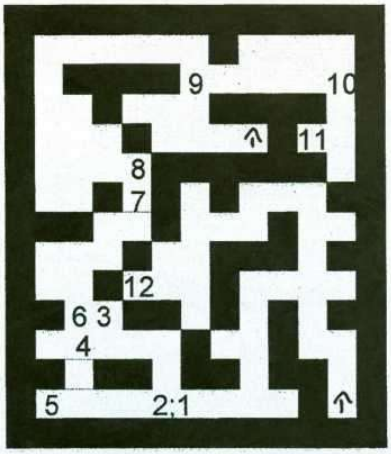
Caves Level 3



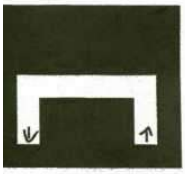


alter (Wand geht auf)
i Schalter (Grün, Rot, Blau)
npf (Stock, Rüstung, Helm, Säbel)
kpicks
seng, Öl
e
npf (Emerald Eye)
nterfallen lassen
er in Cave 2
and mit dem Hammer zertrümmern
nseng, Öl, Aloah
halter (Öffnet Wand bei 13)
nterfallen lassen

Caves Level 4

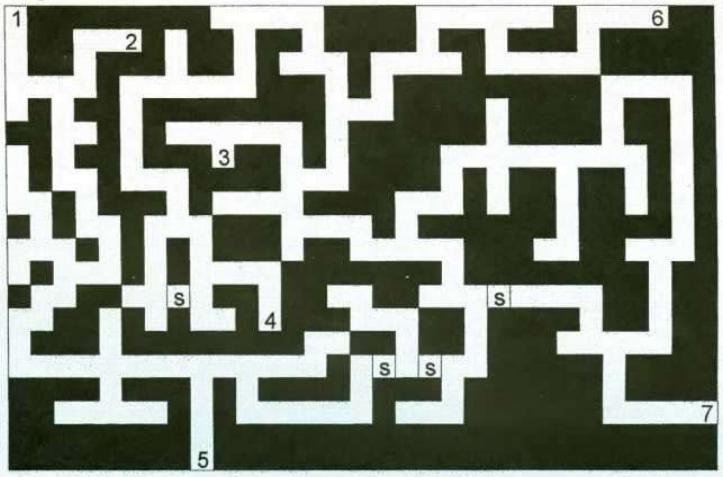


1. Schalter (Wand geht auf)
2. Falle (Nach Norden ausweichen)
3. Schalter (Nicht drücken, da sonst bei 6 eine Falle losgeht)
4. Wand einschlagen
5. Chest (Ring)
6. Falle
7. Wand einschlagen
8. Platte mit etwas beschweren (deaktiviert eine Falle)
9. "
10. "
11. Schalter (Nische erscheint (Dagger))
12. Chest (Crossbow)



1. Knopf drücken (Wand bei 2 geht auf)
2. Siehe 1
3. Lora
4. Hammer
5. Leiter nach Cave 1
6. Leiter nach Cave 1
7. Schalter
8. Chest(zwei Wurfsterne,Saphir Eye)
9. Drachenköpfe (Eyes benutzen)
10. Schalter (Läuft man zu 12 geht die Wand zu)
11. Falle
12. Wurfstern "Shining"
13. Geld
14. Lederjacke
15. Chest (Stock zum verhöckern)

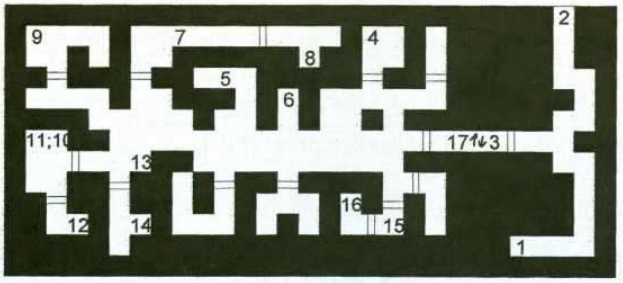
Opinwood



1. Gorkha Swamp
2. Chest (Bracers)
3. Beggar
4. Droek`s Wagon
5. Lake Dread
6. Chest (Rüstung, Lighting)
7. Urbish Mines

1. Aloah Pflanze, Razor-Messer
2. Schlüssel
3. Schalter (Wand auf)
4. Cutter Säbel
5. Secret Wall
6. Axt
7. Schlüsselloch (-von 8)
8. Chest (Mit Schlüssel von 2 öffnen) (Schuhe, Schlüssel (für 7), Öl
9. Wand geht durch 7 auf
10. Nische
11. Schalter
12. Draracles Lair
13. Chest (Rapier "Dicer")
14. Illusion

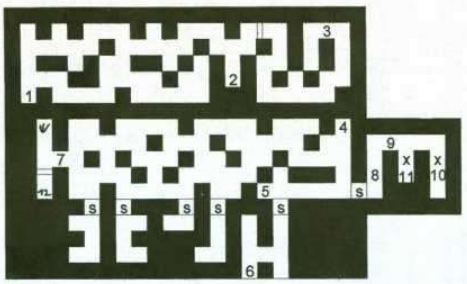
Urbish Mining Co.



1. Opinwood
2. Upper Opinwood
3. Kampft (Green Skull benutzen)
4. Schublade aufmachen (Fireball)
5. Lockpicks
6. Treppe nach Mines Level 1
7. Geheimknopf
8. Clerck Office (Picke und Helm)
9. Schrank untersuchen (Öl, Salve)
10. Schrank untersuchen (Öl)
11. Tisch untersuchen (Salve)
12. Schrank untersuchen (Salve)
13. Tür öffnen (Lockpicks)
14. Maschine (Kohle und Zahnrad benutzen)
15. Eine Tür muß immer geschlossen sein, damit die andere auf geht.
16. Chest (Silver Key, Mace "Bouncer")

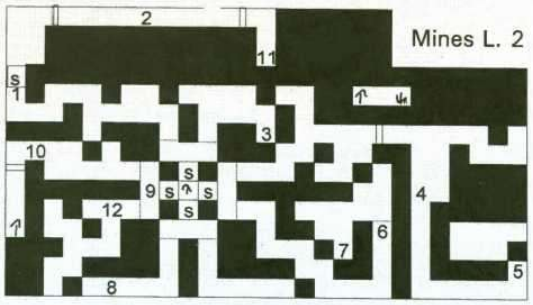
Lands of Lore Karten

Mines Level 1



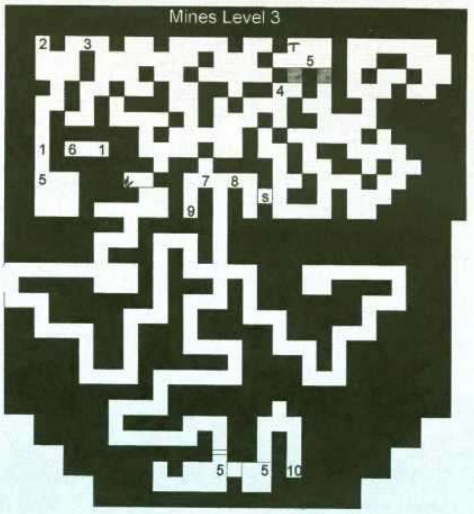
1. Note
2. Treppe Urbish Mines Co.
3. Nördlicher Schalter dann Schalter bei 3.1 und durch Teleporter gehen (Level 2 Punkt 4)
   Südlicher Schalter dann Schalter bei 3.1 und durch Teleporter gehen (Level 0 Punkt 7)
4. Emerald Sword, Mine Key 2
5. Säbel "Wolf", Mace "Puma"
6. Chest (Great Maul "Hammerhead", Lederjacke
7. Mine Key 2 benutzen
8. Silver Key benutzen
9. Schalter
10. Schalter
11. Nische (Silver Key)

Mines L. 2



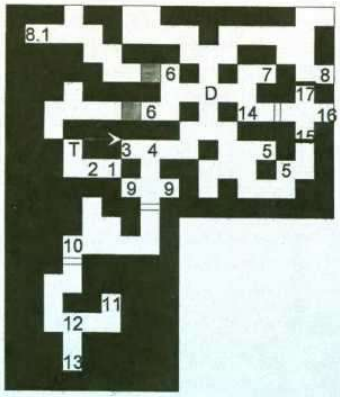
1. Schalter (links, rechts, mitte) öffnet Wand
2. Westliche Platte beschweren, mittlere Platte beschweren und einen der Schalter benutzen (östliche Wand auf)
   Weg zurück: Am östlichen Schalter erwas gegenwerfen sonst alles umgedrehr wie oben beschrieben
3. Fireball Spruch und sonstige Gegenstände
4. Ihr könnt dir Platten beschweren, so daß die Flammen nicht hochkommen oder Ihr lauft einfach durch (man überlebt es)
5. Fireballstaff
6. Die Wand mit Fireball einschießen
7. Mine Key 5
8. Bodenplatte beschweren danach Mine Key 4 nehmen
9. Mine Key 4 benutzen
10. Mine Key 5 benutzen
11. einige Gegenstande aber nix besonderes
12. Habt Ihr dir Maschine im obersten Level angeworfen ist das Wasser weg

Mines Level 3



1. Falle
2. Picke
3. Wand aufschlagen
4. Knopf drücken (Wand geht auf)
5. Schalter
6. Shinykey
7. Weichen stellen
8. Goldjuwel benutzen
9. Chest (Goldjuwel)
10. Kohle für die Maschine aus der Wand schlagen

Mines Level 4



1. Treppe Mines Level 3
2. Schalter (aktiviert Teleporter)
3. Schalter (deaktiviert Falle)
4. Falle; Scalter (öffnet Wand)
5. Kampf (Bloodstone)
6. Wand aufhauen
7. Teleporter zurück nach T
8. Skelett (Zahnrad f. d. Maschine, Note)
8.1 Orin`s Ghost (Rastey Key)
9. Shiney Key und Rastey Key benutzen
10. rückwärts laufen
11. Hideout (Schlüssel
12. Knopf (erst nachdem man P.11 betreten hat)
13. Dwarbish boots, Schild "Kite" Chain mail, Vaelan`s Cube, Great Helm, Axt "Vixen", Bezel Cup, 3x Öl, Mine Key 4
14. Mine Key 4 benutzen
15. Teleporter nach Level 2 P. 4
16. Teleporter (bringt uns zur selben Stelle)
17. Teleporter nach Level 1 P. 17

Gorkha Swamp

1. Opinwood
2. Upper Opinwood
3. Chest (Axt, Ring)
4. Beater Staff
5. Swarm
6. Witch Doctor (Riddle Scroll zeigen)
7. Chest (Dagger, Oilflask)
8. Gorkha Chieftain
9. Schild
10. Kampf (Leremonial Mask)
11. Bogen "Scout"
12. Bronzenes Hufeisen
13. Blacksmith (Waffenhändler)
14. Fletcher (Händler)