

WANTED



KOMPLETTLÖSUNG

MERKMALE:
ORIGINELL
AKTUELL

BELOHNUNG:

DM 500,-

Schickt Eure Meisterwerke an:
Comptec Verlag GmbH - Komplettlösung
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Komplettlösungen von Adventures, Rollenspielen, etc., die in unserem
Tips & Tricks-Heft abgedruckt werden, honorieren wir mit DM 500,-!!!
Wichtig ist natürlich die Aktualität.



Ausgabe 11/92

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNGEN:

LES MANLEY II
LOST IN L.A.

LEATHER GODESSES
OF PHOBOS II

AMIGA

PC

C 64

GAME BOY

NES

SUPER NES

FUN & ACTION

GAME

**3 Powergames..
für nur DM 7,90!**

**Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.**

INHALT

Amiga

Seite 4

Addams Family • Robin Hood • Wolfchild • Locomotion • Ultima 6
• Freezer-Adressen • Amberstar • Apidia • Pinball Dreams • Hero
Quest • Hudson Hawk • Wolfchild

Konsolen

Seite 9

Lemmings • The Hunt for Red October • Super R-Type •
Little Nemo • The Dream Master

C64

Seite 12

Total Recall • Shadow Warrior • Golden Axe • Neuronics

PC

Seite 14

Aces of the Pacific • Der Patrizier • Civilization • Xenon 2 •
Shooting Gallery •

Komplettlösungen

Les Manley - Lost in L.A. II
Leather Goddesses of Phobos II

Seite 18

Seite 27

Anmerkung der Redaktion:

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

ADDAMS FAMILY

Um Gomez bei seiner ungewöhnlichen Familienzusammenführung ein wenig zu unterstützen, haben wir hier die richtigen Levelcodes für ihn parat.

Level 1 - 1ZIKS
Level 2 - &ZHKS
Level 3 - 8DK9X
Level 4 - ?DY9M
Level 5 - VLZ13
Level 6 - VDH9c

Carsten Hain

ROBIN HOOD

Wenn Ihr Euch einmal nicht mit dem üblen Sheriff von Nottingham prügeln möchtet, so könnt Ihr ganz einfach eine kleine Dia-Show in Gang setzen, indem Ihr die linke ALT-Taste gedrückt haltet und das gewünschte Bild mit Hilfe des Zahlenblocks anwählt.

370 - Sheriff verbietet das Jagen auf Wild
371 - Robin wird ein Geächteter
372 - Seine Männer werden ebenfalls geächtet
373 - Kopfgeld wird ausgesetzt
441 - In die nächste Jahreszeit springen
214 - Zur Quelle des Zauberers "beamen"
359 - Verbündete versammeln sich bei Robin
166 - Maximum Held
167 - Minimum Held (keine gute Idee)
666 - Mönch holt Geld ab

Uwe Wachsmann

WOLFCHILD

Auch gentechnische Wunder haben manchmal Hilfe nötig. Wenn Ihr "ITS NOT ALL WALKING" eingibt, so müßt Ihr auch nach einem derben "Game Over" nicht wieder ganz am Anfang starten.

LOCOMOTION

Jedem Fan von glühenden Kesseln und dampfenden Schornsteinen werden die folgenden Levelcodes gerade recht kommen.

Level B - Boot	Level C - Chor
Level D - Dorf	Level E - Ente
Level F - Fuss	Level G - Gift
Level H - Hand	Level I - Iglu
Level J - Jahr	Level K - Kuss
Level L - Land	

oder für unsere englischsprachigen Freunde ...

Level B - Bear	Level C - Cave
Level D - Duck	Level E - East
Level F - Fire	Level G - Girl
Level H - Hall	Level I - Iron
Level J - Jeep	Level K - King
Level L - Luck	

Marcel Butzki

ULTIMA 6

Wenn Ihr die rechte ALT-Taste gedrückt haltet und dann auf dem Zahlenblock "213" eintippt, seht Ihr alles aus einer Art Vogelperspektive. Mit "214" könnt Ihr Euch durch ganz Britannia teleportieren lassen (zum Beispiel: "133, 150, 0" bringt Euch zu Lord British höchstpersönlich).

Christian Julke

FREEZER-ADRESSEN

"Modul? Nein, Danke!" liest man immer häufiger in vielen Leserbriefen und als krassen Gegensatz dazu "Modul? Find` ich gut!". Wie sollen wir also entscheiden? Wir glauben, daß die bisherige Lösung sehr gut angekommen ist und werden aus diesem Grund unserer Linie treu bleiben. Bei dieser Mischung sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein.

AMBERSTAR

Eigener Charakter	7e3a3
Drobanir	7c3cf
Grag	7b00d
Trasric	7cd55
Silk	7d921
Spike	7d0d7
Torg	743ab
Satine	7cf67
Gryban	7831d
Melchior	78cfb

Nachdem Ihr in diesen Adressen die Lebenspunkte entscheidend erhöht habt, könnt Ihr nun die Angriffsklassen in Augenschein nehmen:

Eigener Charakter	7e3b3
Drobanir	7c3df
Grag	7d931
Trasric	7832d
Silk	7d0e7
Spike	7cde7
Torg	7b9fb
Satine	743bb
Gryban	7cf77
Melchior	78d0b

APIDIA

Um den Spruch "ULRDABBA" mehrmals benutzen zu können, müßt Ihr die Adresse "9d1" verändern. Mehr Leben für Spieler 1 und Spieler 2 bekommt Ihr in Adresse "7c55".

PINBALL DREAMS

Die Anzahl der Kugeln steht in folgenden Adressen.

Igintion	: 9e02
Steel Wheel	: 9e11
Beat Box	: 9f39
Nightmare	: 9ecd

Rene Schulz

HERO QUEST

Die Lebenspunkte des Barbaren stehen in Adresse "1037", für den Zwerg in "10c9", für den Elf in "115b" und schließlich für den Zauberer in "11ed"

HUDSON HAWK

Die Anzahl der Leben läßt sich bei diesem diebischen Spiel in der Adresse "0052e9" festlegen.

WOLFCHILD

Nach dem Cheat, hier die Adressen. Gleich dreimal müßt Ihr Euer Modul in Anspruch nehmen, um unendlich viele Leben auf dem Konto zu haben. Die Energie läßt sich übrigens auch festlegen.

Leben:	000ef1
	000ef7
	000ffb
Energie:	00ed3

Christian Julke

LEMMINGS

(SNES)

Auch auf diesem System entwickeln sich die kleinen Wuseltiere zum reinsten Suizidkommando. Um sie erfolgreich vom geplanten Massenselbstmord abzuhalten, benötigt Ihr bestimmt folgende Paßwörter.

Level 2 - MGQZMGG	Level 3 - LXSFDXB
Level 4 - ZRVXBWQ	Level 5 - GJWDHMG
Level 6 - DJWDHMG	Level 7 - JHSVCQL
Level 8 - RCHFGNN	Level 9 - BJWVRCQ
Level 10 - RFPZFBJ	Level 11 - JKLBPMP
Level 12 - MZDCDTC	Level 13 - ZVMQKXB
Level 14 - ZZRHHJPL	Level 15 - JFLKJPX
Level 16 - JQXRNGJ	Level 17 - WFFVHQQT
Level 18 - KWVBVJP	Level 19 - TTKLKZT
Level 20 - NNFFQPV	Level 21 - ZNXBKMP
Level 22 - QSLQWFR	Level 23 - BGFVMFR
Level 24 - PQZWDMK	Level 25 - SBCMSJS
Level 26 - BDGQRNX	Level 27 - XPPBQWL
Level 28 - JHQSPRH	Level 29 - GCLKJMQ
Level 30 - SRWGXZM	

Frank Rößner

THE HUNT FOR RED OCTOBER

(Gameboy)

Um eine bestimmte Stage auszuwählen, müßt Ihr im Titelbild folgende Tasten drücken: Links, rechts, B, Select, links, rechts, B, Select und Start. Wenn Ihr zusätzlich mit 25 Leben ins Rennen gehen

möchtet, so empfiehlt sich diese Kombination: Im Titelbild A und B gedrückt halten und anschließend auf Select, oben und unten hämmern.

SUPER R-TYPE

(SNES)

Und noch einmal ein kleiner Cheatmodus, mit dem Ihr die feindlichen Horden bestimmt viel leichter um die Ecke bringen könnt. Folgende Tastenkombination gibt Euch die Möglichkeit, alle Waffensysteme nach eigener Wahl einzusetzen.

Im Titelbild: Unten, R, unten, rechts, rechts, unten, rechts, unten, unten und abschließend Start

Im Pausenmodus: R, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts und rechts.

Jetzt könnt Ihr mit diesen Tasten die entsprechende Waffe auswählen:

Laser	Taste	Missiles	Taste
Anti Air Laser	A	Chasing Missile	A
Anti Ground Laser	B	Anti Ground Missile	X
Reflective Laser	X		
Split Laser	Y		
Shooting Gun Laser	R		

Sascha Roessel

SUPER R-TYPE

(SNES)

Bei dieser Weltraumorgie läßt sich ebenfalls sehr einfach ein gewünschter Level anwählen. Im Titelbild erst Select betätigen, dann neunmal nach rechts und neunmal nach oben drücken. Jetzt hört Ihr ein Geräusch und Ihr könnt das Spiel wie gewohnt beginnen. Im Pausenmodus erscheint nun eine kleine "01", wenn Ihr Select, rechts und A gedrückt haltet.

Benjamin Sauer

LITTLE NEMO - THE DREAM MASTER

(NES)

Um Euch das Träumen ein wenig zu versüßen, haben wir hier den richtigen Cheat für Euch parat. Sobald das Titelbild erscheint, müßt Ihr Eure Finger folgendermaßen über das Joypad blitzen lassen: Oben, select, links, rechts, A, A, B. Mit dem A-Knopf könnt Ihr nun in einen höheren Level einsteigen.

Christian Sturm

TOTAL RECALL

Folgende Pokes solltet Ihr unbedingt im ersten Level über ein Modul eingeben. Die Wirkung? Unendlich viele Continues!

POKE 11741, 173 POKE 12461, 173 POKE 59061, 189

SHADOW WARRIOR

Wenn Ihr den nächsten Poke ebenfalls im ersten Level eingibt, dürft Ihr Euch über unendlich viele Leben freuen.

POKE 35002, 173

GOLDEN AXE

Dieser Poke muß nicht nur im ersten Level aktiviert werden, sondern auch in den nachfolgenden Ebenen erneuert werden, um die unendlich vielen Leben beizubehalten.

POKE 13150, 173

Robert Aich

NEURONICS

Level 2 - CIBCLM	Level 3 - HVLATI
Level 4 - TMBFHS	Level 5 - XTOAEL
Level 6 - ZYORZY	Level 7 - TXGFWT
Level 8 - YRYQTX	Level 9 - CCJEYT
Level 10 - FFNZBE	Level 11 - WOQXOS
Level 12 - AZMFED	Level 13 - AQXXZZ

Level 14 - UQJNQF	Level 15 - VAJDKH
Level 16 - MSILEK	Level 17 - ZAGFNG
Level 18 - IVCNKN	Level 19 - EAZXGR
Level 20 - YFSNRB	Level 21 - UYUURP
Level 22 - UPVMER	Level 23 - ACYNPG
Level 24 - DUAGDK	Level 25 - TSTIHH
Level 26 - QUTFFN	Level 27 - EISYWQ
Level 28 - BJDDYQ	Level 29 - USENIE
Level 30 - AOIYSW	Level 31 - BVOIMJ
Level 32 - HPIWGV	Level 33 - SGKSOP
Level 34 - CVQHAZ	Level 35 - CTLKAL
Level 36 - RILWTK	Level 37 - PVQMRS
Level 38 - JAQKRQ	Level 39 - YAEMUC
Level 40 - DCGUSW	Level 41 - QQMUMC
Level 42 - NVZRPQ	Level 43 - JLRNCV
Level 44 - OBLNKW	Level 45 - HEMMAA
Level 46 - AUAGQD	Level 47 - KFHMAE
Level 48 - UYGMYG	Level 49 - QUICHN
Level 50 - SCBLEB	

Markus Löhner

ACES OF THE PACIFIC

Die nächsten Tips beschränken sich leider nur auf eine "Career", wobei diese natürlich auch auf die einzelnen Missionen übertragen werden können.

1. Wahl des Flugzeugs

Zunächst einmal eine kurze Liste der besten Maschinen für Amerikanische und Japanische Piloten.

US

1. Grumman F6F Hellcat
2. Chance-Vought F4U Corsair
3. Lockheed P-38 Lightning
4. Republic P-40 Warhawk
5. Curtiss P-40 Warhawk
6. North American P-51 Mustang

JAPAN

1. Kawanishi N1K1 George
2. Mitsubishi A6M Zero
3. Nakajima KI-84 Frank
4. Kawasaki KI-45 Nick
5. Kawasaki KI-100
6. Nakajima KI-61 Tony

Wenn Ihr nun auf feindliche Flugzeuge trifft, solltet Ihr erst versuchen, diese zu identifizieren, um in der Anleitung alle Schwächen und Stärken des entsprechenden Typs aufzudecken. Jetzt könnt Ihr Euch eine geeignete Taktik für Angriff und Verteidigung zu-rechtlegen.

2. Flugtaktiken und -manöver

- | | |
|-------------|--|
| Barrel Roll | - eigentlich selten, aber besonders gegen unerfahrene Piloten (Gegner im Nacken) wirkungsvoll. |
| Immelmann | - wenn nicht die nötige Zeit für einen "Break Turn" zur Verfügung steht, wendet man einfach dieses |

- | | |
|-----------------------|--|
| Loop | Manöver an.
- Hiermit kann ein "Dive" abgefangen werden. Auch für andere Situation (Gegner im Nacken, direkt von vorne) nicht schlecht! |
| Split-S | - Nur für Luftkämpfe in den üblichen Situationen (Gegner abfangen/abschütteln) brauchbar. |
| Wing Over | - Unbedingt nach einem Bodenangriff anwenden, um zu wenden und dann von neuem zu attackieren. Allerdings ist dieses Manöver etwas kompliziert und führt nur selten zum Erfolg. |
| Scissors
Chandelle | - Prädikat: Wertvoll! Besonders bei Luftkämpfen.
- ersetzt oft den "Immelmann" oder den "Split-S" und ist außerdem einfacher zu bedienen. |

3. Allgemeine Tips für den Luftkampf

Nähert Ihr Euch feindlichen Flugzeugen, so solltet Ihr zunächst die Geschwindigkeit drosseln. Das gilt insbesondere für die langsamen Bomber. Bei diesen verringert Ihr die Motorenleistungen auf ca. 60%. Wenn Ihr jedoch Fightern gegenübersteht, sollte eine Leistung von 80% genügen.

4. Der Bodenangriff

Das "Dive-Bombing" ist äußerst schwierig, ganz besonders für Anfänger. Aus diesem Grund kann es durch folgende Aktionen sehr gut ersetzt werden:

- a) Anfliegen in niedriger Höhe
- b) Umschalten auf Außenansicht
- c) Über dem Ziel bzw. knapp davor: Ausklinken der Bomben
- d) Schnell hochziehen

Das "Torpedo-Bombing" kann auch einige Probleme hervorrufen. Wenn Ihr aber diese Anweisungen befolgt, sollten die feindlichen Schiffe bald am Meeresgrund weiterschippern.

- a) Geschwindigkeit auf ein Minimum reduzieren (ca. 40%)
- b) Ganz knapp über der Wasseroberfläche fliegen
- c) Die Position über die Außenansicht einschätzen

WRESTLE MANIA

Falls Ihr bei dieser munteren Prügelei Schwierigkeiten haben solltet, dann ist der nächste Tip genau das Richtige für Euch. Bei einer Kraftprobe müßt Ihr nur mit dem Joystick und der Tastatur (O, P) gleichzeitig hin- und herlenken, um dem Gegner keine Chance zu geben.

Michael und Andreas Wagenmann

GREAT COURTS 2

Wer einen erfolgreichen Tenniscrack auf dem Court haben möchte, der sollte im File "STANDARD1.PLA" ab dem 146 Byte folgendes eingeben: 7f 00 7f 00 7f 00 7f 00 7f 00 7f 00 7f. Die Talentpunkte des ersten Spielers schnellen auf den unbeschreiblichen Wert von 127!

Steffen Hung

DER PATRIZIER

Sobald Ihr in einem Hafen Pfeffer kaufen könnt, solltet Ihr einen möglichst hohen Kredit aufnehmen und den ganzen Bestand in Euren Besitz überführen. Dann immer wieder kaufen und verkaufen, indem Ihr einen Tag im Hafen verweilt. Irgendwann löst sich zwar der gesamte Pfefferbestand in Luft auf, doch ist das der einfachste Weg, um auf ein dickes Bankkonto zurückgreifen zu können.

Andreas Kanigowski

CIVILIZATION

Erst solltet Ihr die Shift-Taste gedrückt halten und dann "1234567890qwertyuiopasdfghjkl" eingeben. Dann wiederholt Ihr die ganze Prozedur noch einmal mit der Alt-Taste. Auf der Weltkarte könnt Ihr nun unentdeckte Gebiete erkennen, beim Anklicken feindlicher Truppen das Zielgebiet ausmachen und außerdem gegnerische Städte nach Belieben manipulieren.

Jörg Mütze

XENON 2

Um unverwundbar zu werden, müßt Ihr im Grafikkartenmenü die Taste F7 drücken. Im späteren Spiel könnt Ihr nun mit "I" einen unsichtbaren Schutzschild aufbauen.

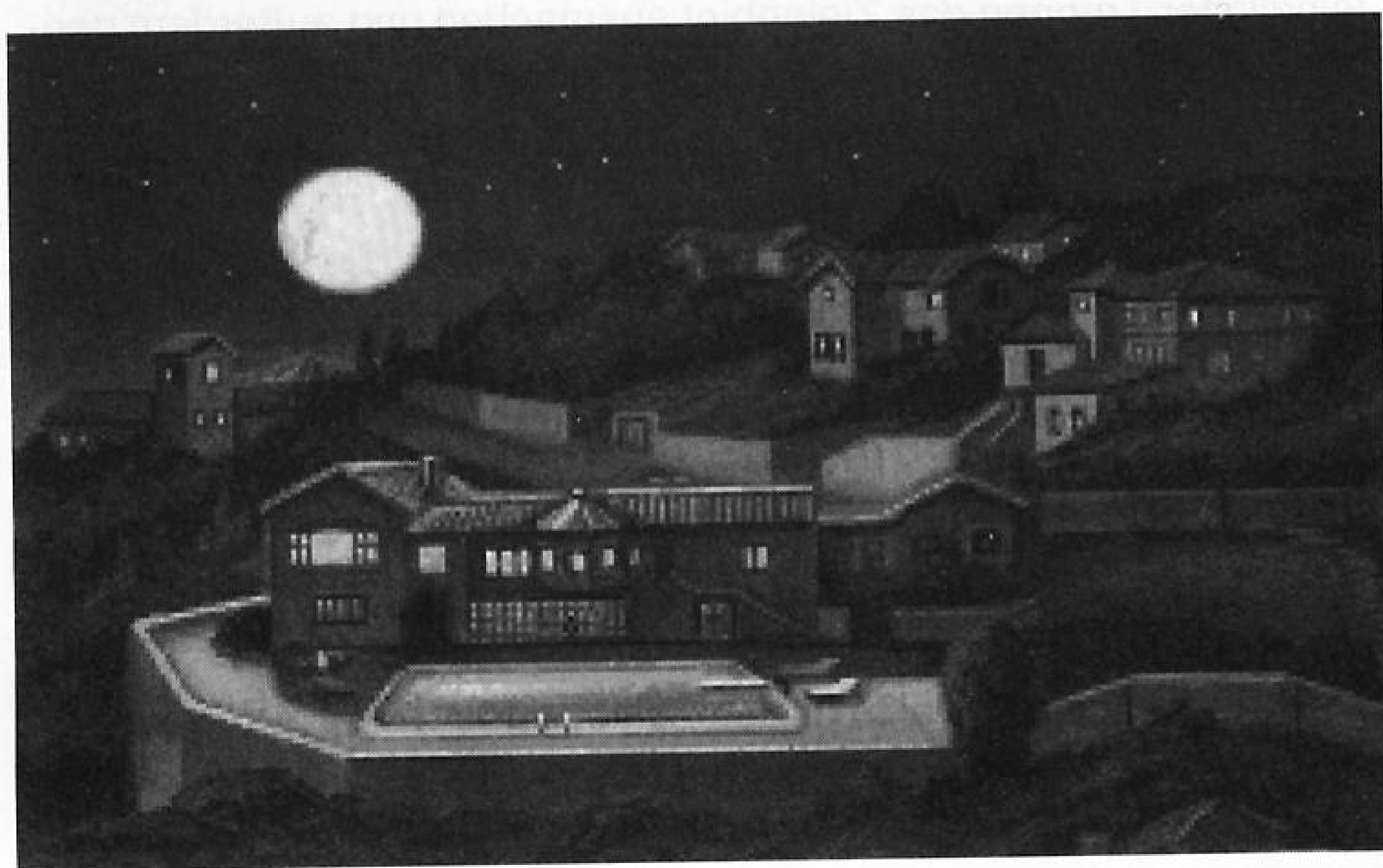
SHOOTING GALLERY

Wer Spaß versteht, sollte in der Schießbude ins linke, obere Eck klicken.

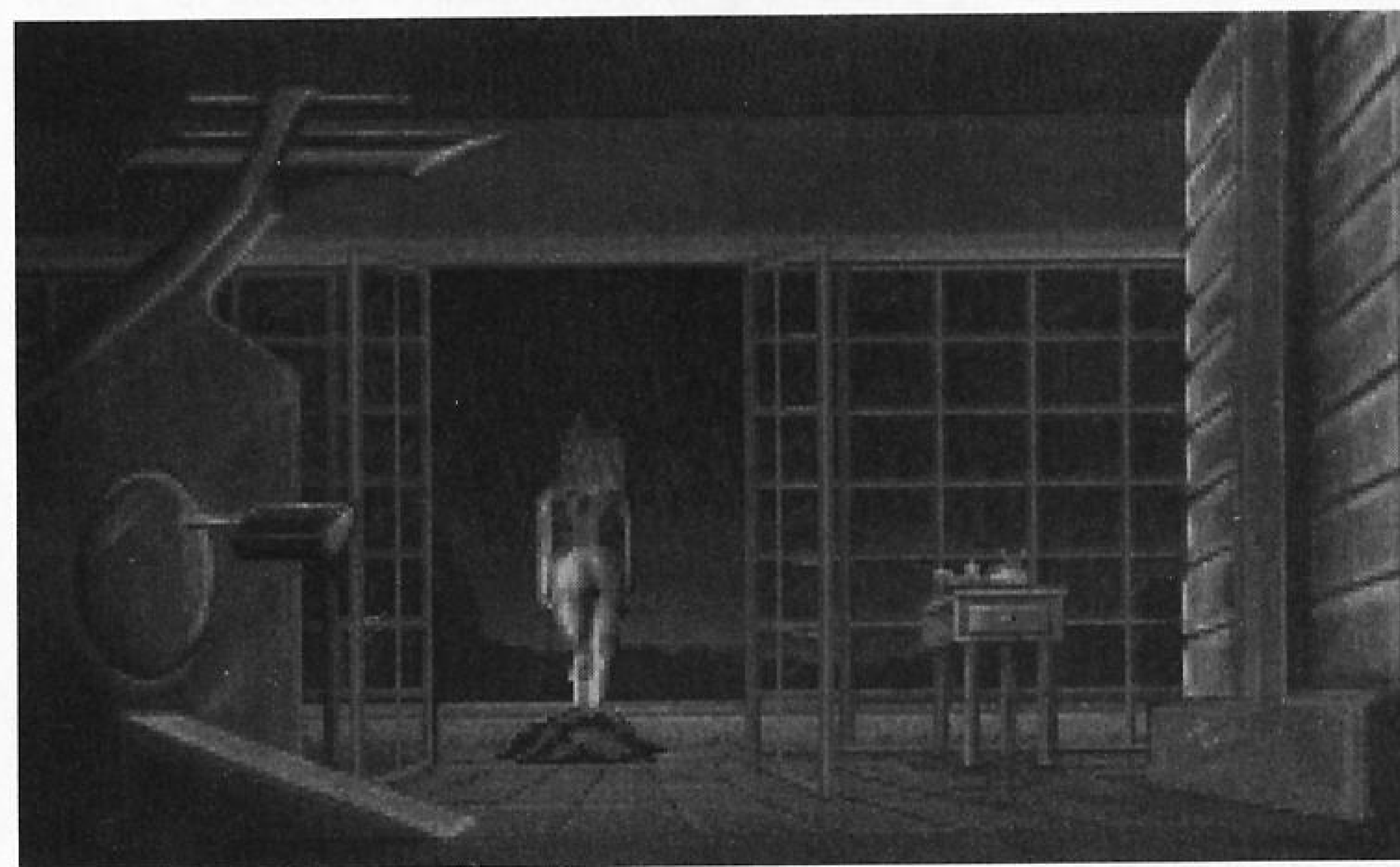
Felix Moser

Les Manley 2 - Lost in L.A.

Gerade erst frisch in Los Angeles angekommen, steht Ihr noch recht ratlos in der "Pit" herum, wo Ihr Euch mit Helmut treffen solltet. Nachdem dieser aber durch Abwesenheit glänzt, geht Ihr also nach links aus dem Screen heraus und somit ein Bild weiter. Dort angekommen versucht Ihr, den ungefähr in der Bildschirmmitte stehenden Zeitungskasten zu öffnen. Daraufhin könnt Ihr durch die Scheibe eine Story über eine bevorstehende Sonnenfinsternis lesen. Weiter geht's einen Screen weiter links, wo Ihr Euch mit Lance, dem Bademeister unterhalten solltet. Geht die ganzen Sätze durch, aber spart Euch den mit der Sonnenfinsternis als letzten auf. Kaum habt ihr ausgesprochen, verdunkelt sich bereits der gesamte Strand, was uns nun die Gelegenheit bietet, Lance sein rotes Halstuch abzunehmen. Jetzt geht's zurück zur "Pit", wo Ihr die zwei Bodybuilderinnen anspricht. Auch hier wieder alle Texte durchgehen



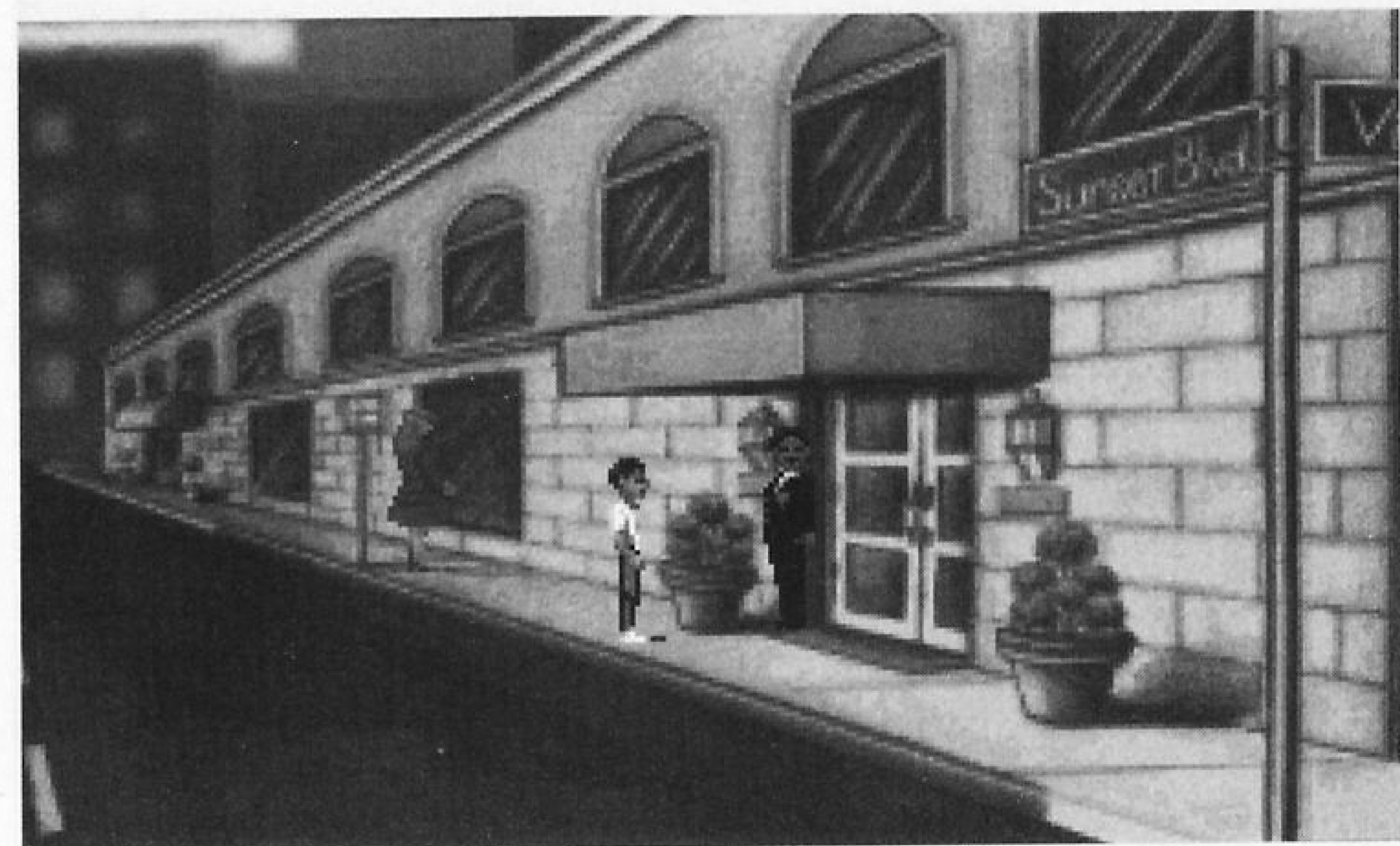
und anschließend nach rechts aus dem Bild und damit auf die Karte von L.A. gehen. Hier wenden wir uns zum Rodeo Drive, wo wir als erstes die rechts auf einem Busch sitzende Taube durch anklicken mit dem Fragezeichen aufscheuchen. Wie es sich für eine anständige Taube gehört, läßt sie eine kleine Erinnerung genau auf die Windschutzscheibe des geparkten Ferrari fallen. Mittels der Kreditkarte aus dem Inventory nehmt Ihr den Vogeldreck mit. Als nächstes solltet ihr Euch zum Hollywood Boulevard begeben und dort ein Bild nach rechts marschieren. Unterhaltet Euch erst mit dem Polizisten, der auf der Straßenmitte den Verkehr regelt und anschließend mit dem Touristenehepaar an der Straßenecke hinter Rock. Als Gegenleistung für ein Autogramm von Les Manley erhaltet Ihr von ihnen noch eine weitere Karte von L.A. Nun geht es wieder auf die Übersichtskarte und dort zur Kreuzung Sunset und Vine Street. Dort angelangt begeben Ihr Euch nach rechts, bis Ihr auf einen Straßenhändler trifft. Unterhaltet Euch mit ihm und gebt ihm



anschließend eine der L.A.-Straßenkarten. Im Gegenzug erhältet Ihr von ihm ein tragbares Telefon. Jetzt geht wieder zurück zum Hollywood Boulevard und unterhaltet Euch im rechts anschließenden Bild mit dem allein an einer Ecke stehenden Typen. Gebt ihm Euer Telefon, sobald er erwähnt, daß er auf einen Anruf wartet. Dann betretet Ihr Murry's Hotel, sprecht mit Murry und fragt ihn nach Blade. Wenn Ihr Euch dann zum gehen wendet, werdet Ihr vermutlich einen gelben Zettel unter Murry's Arm bemerken. Um diesen zu bekommen, müßt Ihr nochmal hinein und Murry direkt darauf ansprechen. Schließlich wird er ihn Euch geben, zusammen mit einer Filmrolle. Wieder im Freien geht Ihr zurück zu Blade, nennt ihn "Peacechild" und fragt ihn nach Hinweisen. Wenn Ihr damit fertig seid, dann marschieret Ihr zurück zur Straßenkreuzung mit Rock und besucht die "Pose with Stars"-Bude. Gebt dem Mädchen den Film von Murry und besorgt Euch eine Aufnahme mit LaFonda Turner. Mit diesem Photo in der Tasche begeben sich Ihr nach links unten ins nächste Bild, wo Ihr "The Boyz" findet, von denen Euch



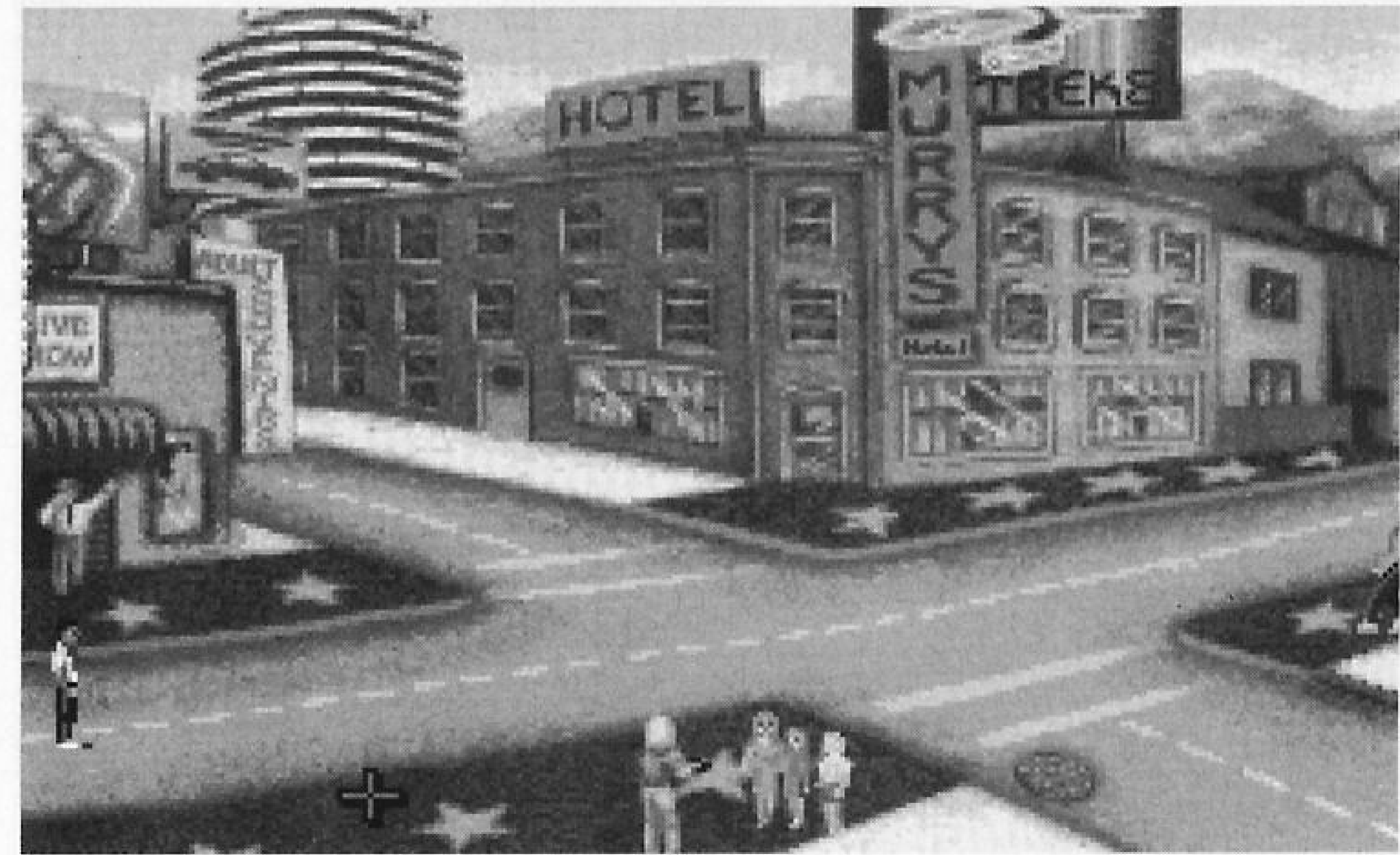
Blade erzählt hat. Redet mit ihnen und gebt ihnen dann das Halstuch von Lance, damit sie Euch in den Laden lassen. Dort tauscht Ihr das eben gemachte Photo gegen einen Laptop ein. Jetzt wieder zurück zu dem Bild mit Blade und von dort aus einen Screen nach unten, wo Ihr den Club Mud findet. Gebt dem Türsteher das gelbe Ticket von Murry und macht Euch einen schönen Abend (und eine schöne Nacht...). Wenn Euch die Schlammrangerinnen am nächsten Morgen fragen, ob sie noch etwas für Euch tun können, sagt ja und Ihr erhaltet eine dringend benötigte DOS-Diskette. Ihr begeben Euch an den Laptop, bootet das Teil und wählt "hack" an. Das richtige Passwort lautet "Elvis". Mit all diesen so zusammengetragenen Beweisen macht man sich auf die Socken zu den Paramounts-Studios, überzeugt den Wächter, daß man unbedingt hinein muß und betritt schließlich das Filmgelände. Geht jetzt durch die zweite Tür von unten in das dahinterliegende Horror-Szenario. Dort wird das Boot mithilfe des Taubendrecks wieder seetüchtig gemacht und vom Pier aus zum Haus im Hintergrund übergesetzt. Öffnet die Tür



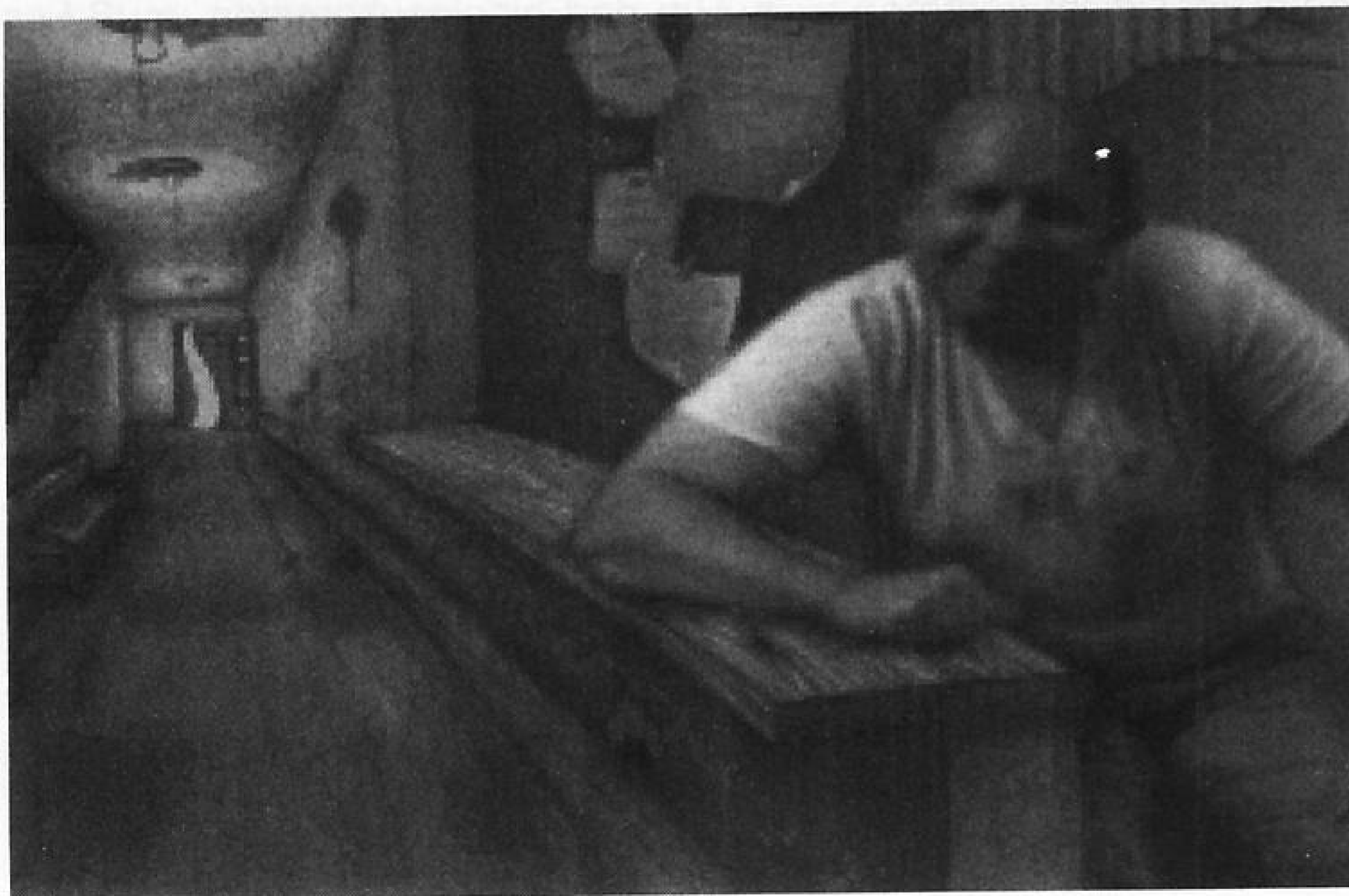
und erklärt dem daraufhin erscheinenden Jason Meyers, daß Ihr Freddy Krüger eigentlich viel gruseliger findet. Danach nimmt Ihr Jason's Axt mit und verschwindet durch die Bühnentür von der Bildfläche. Nach der nun folgenden Zwischensequenz taucht Les auf der Karte von L.A. wieder auf, wo wir uns gleich wieder zur Kreuzung Sunset/Vine begeben. Von dort aus geht's ein Bild nach oben und gleich in das Toni-Leoni-Gebäude. Nach einem kurzen Gespräch überzeugt Tony Les davon, daß er unbedingt ein Portfolio benötigt, wenn er in Hollywood irgendwie weiterkommen will. Der nächste Photograph befindet sich in der Vine Street (dunkle Nebenstraße mit dem Straßenhändler). Also nichts wie rein zu Luther Blue's Photo-studio. Luther erklärt Les nun, daß er mit seinem Gesicht sowieso keine Chance hat, berühmt zu werden und rät ihm dringend einen Schönheitschirurgen aufzusuchen. Ein plastischer Chirurg findet sich am Rodeo Drive und zwar im zweiten Gebäude von links. Nachdem man sich von Dr. Nick eine neue Nase verpassen ließ geht es zurück zu Luther Blue's Studio, wo man nun auch anstandslos seine



Photos erhält. Als nächstes benötigt Les noch das richtige Outfit. Eine Boutique findet sich am Rodeo Drive, einen Screen rechts von Dr. Nick. Betretet also "Les Boutique", unterhaltet Euch mit der Verkäuferin und sagt ihr, daß Ihr Euch nur umsehen möchtet. Dann geht man mit Les so weit nach rechts wie möglich, bis er von allein aus dem Bild verschwindet. Maladonna taucht im Laden auf, putzt die Verkäuferin gehörig herunter und rauscht wieder ab. Les verwirft die Idee mit der neuen Garderobe und erscheint zum Interview mit Abe Goldstein bei Spago's. Abe's Angebot, der Star in der "Les Manley Story" zu werden, müßt Ihr unbedingt ablehnen, da sonst das Spiel zu Ende ist. Anschließend wird Les von Abe auf eine von Dr. Nick's Partys eingeladen, wo wir auch wieder Maladonna treffen (Personengrüppchen rechts oben). Unterhaltet Euch mit Maladonna und beschuldigt sie, an den Entführungen beteiligt zu sein. Nach der darauffolgenden Zwischenszene findet Ihr Euch vor dem Eingang zum Wachsfigurenkabinett wieder, wo es zum großen Showdown mit dem Bösewicht kommen wird. Um dort hineinzukommen, muß Les



die Axt von Jason einsetzen und damit die Tür zertrümmern. Im Innern geht Ihr zwei Bilder nach rechts und schnappt Euch die an der Wand hängende brennende Fackel. Ganz rechts befinden sich die Wachfiguren von LaFonda, Maladonna und Helmut. Berührt LaFonda und Ihr erhaltet ein kleines Stück Wachs, das später noch recht wichtig wird. Nun nehmt die Fackel aus dem Inventory und betrachtet damit die Figur von Helmut. Daraufhin erscheinen die zwei Mädchen, die bereits Maladonna entführt hatten und überwältigen Les. Während dieser auf dem Labortisch des Unbekannten liegt, weicht die Fackel den Wachspanzer um Helmut auf, so daß er sich wieder frei bewegen kann. Als Helmut nehmt Ihr zunächst die Fackel auf und begeben Euch dann zwei Screens nach links bis zu der Stelle mit Tarzan und Conan. Geht zu Conan und wendet die Fackel auf sein Schwert an. Das Schwert löst sich daraufhin von der Figur und kann mitgenommen werden. Nun schneidet man damit Tarzan's Lendenschurz los und packt ihn ebenfalls ein. Als nächstes müßt Ihr



wieder zurück zum Podest, auf dem Helmut ausgestellt wurde. Mit Hilfe des Schwertes bekommt Ihr von dort ein paar Wachsstücke, die Ihr sogleich mit dem herabtropfenden Geifer des Aliens im Bildvordergrund benutzen solltet. Auf diese Weise erhaltet Ihr etwas von der ätzenden Körperflüssigkeit des Aliens, um damit Les von seinen Metallfesseln zu befreien. Um in das Laboratorium zu gelangen, geht Ihr einmal nach links und brecht den hinten an der Wand stehenden Sarkophag mit dem Schwert auf. Die nun folgende Szene im Treppenhause meistert Ihr, indem Ihr den Lendenschurz als Fallschirm benutzt und so sanft hinabsegelt. Unten auf Les' Brust gelandet, ätzt Ihr mit der Aliensäure die Metallbänder durch, woraufhin Les sich befreien kann und Mad Wax mit Helmut nach oben entwischt. Als kleine Aufmerksamkeit hat er Euch aber noch seine zwei Begleiterinnen zurückgelassen, aber mittels der Big-K-Kreditkarte ist auch dieses Hindernis sofort überwunden. Das Bild wechselt in den Glockenturm, wo Ihr die Falltür am Boden anklickt, um Les auftauchen zu lassen.



Anschließend probiert Ihr, ob Eure Kreditkarte auf Mad Wax genauso viel Eindruck macht wie auf seine zwei Killerpuppen. Dann solltet Ihr versuchen, am Glockenseil hinter Mad Wax zu ziehen, was Euch zwar nicht gelingen wird, Helmut aber zu einer Reaktion bewegt. Stopft Euch nun das Wachs von LaFonda's Statue in die Ohren. Helmut läutet die Glocke und Mad Wax läßt seine Kanone fallen, um sich die Ohren zuzuhalten. Natürlich versucht Ihr sofort, Euch die Pistole anzueignen, aber bevor es dazu kommt, hat bereits Helmut wieder eine andere Idee. Zu guter Letzt müßt ihr nur noch Mad Wax einmal kräftig auf die Schulter klopfen, ihm einen guten Flug wünschen und Euch am Abspann erfreuen...

(mm)



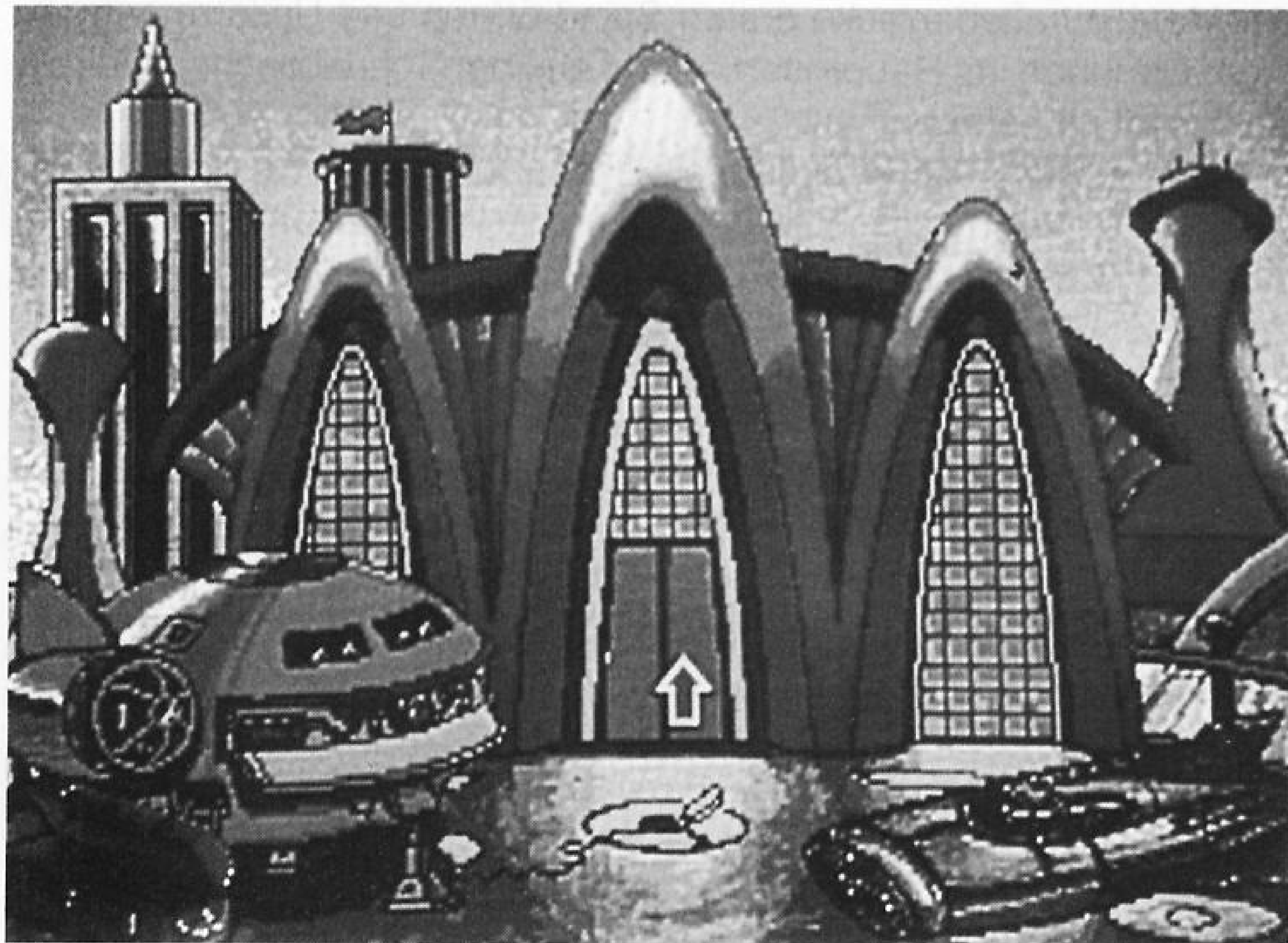
Leather Goddesses of Phobos

Als Zeke:

1. Klammerentferner aus Tankstelle einsammeln (Büro)
2. In der Werkstatt Ansaugrohr aus Motorhaube entfernen
3. Aus dem Wagen des Generals Funkgerät mitnehmen.
4. Zu Lydia's Haus gehen, Bruder sagt, wovon sich ein Alien ernährt und womit man es heilen kann. Dann in den Keller gehen und Regenmaschine anstellen.
5. Aus dem Haus des Docs Sulfur, Rubbing Alcohol und Jodium mitnehmen.
6. Im Sheriffs Office mit dem Klammerentferner die Karte mitnehmen.
7. Nun zum Flußbett und mit dem Boot in die Kaserne fahren. Dort in der Mannschaftsbarracke ersten Spind öffnen und Uniform entnehmen. Daneben ins Hauptquartier und aus der Schreibtischschublade Schlüssel mitnehmen.
8. Dann in die Reaktorkammer. Die Bildschirme enthalten einen 3-stelligen Code für das Funkgerät und die Information, daß zum 4-stelligen Code für die Sicherheitstruhe die Zahl 69 dazugezählt werden muß.
9. Uniform anziehen und aus der Kaserne durch das Eingangstor verschwinden.
10. Nun zur Bar und die Whisky-Flasche mitnehmen.
11. Dann zum Dinner-Lokal und die Schale, die man auf einem der Tische findet, mitnehmen. Nun kann die Substanz zur Heilung des Aliens gemixt werden: Ansaugstutzen, Whisky und Sulfur werden in die Schale gegeben.
12. Im Store kann die Zeitung mitgenommen und gelesen werden.
13. Im Kino kann eine 3-D-Brille mitgenommen werden.
14. Nun zum Haus des Generals. Dort mit dem Schlüssel die Truhe öffnen. Dokument und Brief mitnehmen und lesen.

15. Dann zum Bordell und dort klingeln, wo die Absenderin des Briefes wohnt. Sie übergibt ein Geheimdokument mit einem Passwort. Diesem Passwort ist im Manual ein Zahlencode zugeordnet, zu dem die Zahl 69 addiert wird. Dieser Code wird nun in die Sicherheitstruhe eingegeben. (In die Kaserne kommt man nun, indem man einfach die Uniform anzieht und dann vom Wachmann durchgelassen wird.) Aus der geöffneten Sicherheitstruhe kann nun eine Ampulle mit angereichertem Uran entnommen werden, das dem Alien als Futter dient.

16. Nach einiger Zeit findet man dann Lydia vor dem Haus ihres Vaters. Die sich entwickelnde romantische Szene wird durch eine Radioübertragung der bösen Leather Goddesses gestört, die fälschlicherweise die Erdbevölkerung vor einem Angriff der Planet X-Bewohner warnen. Der General fällt darauf rein und ruft den Ausnah-



mezustand aus. Nun geht man zum Autohändler und findet den Alien Barth. Man gibt ihm die Medizin und das Plutonium. Nun taucht die Bevölkerung und die Armee auf, um Barth festzunehmen. Jetzt muß der 3-stellige Code ins Funkgerät eingetippt und gesendet werden. Der Alarm des Kernkraftwerkes wird ausgelöst, worauf sich die Menge zersteut. Daraufhin geht man mit Barth und Lydia zum Raumschiff. Im Raumschiff sind zunächst einige Reparaturen notwendig. Die Gegenstände, die Barth bereits eingesammelt hat, werden einfach in die hintere Platte der Raumschiffkabine in die vorgesehenen öffnungen eingesetzt. Nun kann man zum Planet X fliegen.

17. Auf Planet X bekommt man vom Council ein Aufnahmegerät und einen Gürtel, mit dem man sich unsichtbar machen kann. Daraufhin kann man mit Barths Raumschiff nach Phobos fliegen.

18. Auf Phobos stürzt Barths Raumschiff zunächst einmal ab. Jetzt



geht man zum Hauptquartier der Leather Goddesses. Im zweiten Raum muß der Invisibility-Belt eingeschaltet werden. Nun kann man links in den Thronsaal gehen und die finsternen Pläne der Leather Goddesses mit der Self-Recording Record aufnehmen. Außerdem wird der Zugangscode zum Kommandoschiff der Goddesses-Flotte verraten.

19. Im Verlies findet man zwei Planet X-Bewohner, die man durch Anklicken der Fesseln befreien kann. Dann geht's zur Invasionsflotte der Leather Goddesses. Dort wurden die Wachen des Kommandoschiffes durch die beiden Planet X-Bewohner bereits abgelenkt, so daß man in das Raumschiff gelangt. Hier muß man sich im Besenschrank verstecken und warten, bis die Leather Goddesses starten und schließlich auf der Erde landen.

20. Auf dem Parkplatz werden die vermeintlichen Verbündeten gegen Planet X vom General empfangen. Nachdem Erklärungsversuche nutzlos sind, muß Zeke zur Rundfunkstation und die Self-recording-Record auflegen. Danach muß der rote Schalter gedrückt werden. Nun naht das Happy-End, in das der Spieler nur noch unwesentlich eingreifen kann.

Als Lydia:

In der Rolle der Lydia verläuft die Geschichte nahezu gleich wie bei Zeke. Das bedeutet, daß zwar gelegentlich andere Handlungen und Dialoge ausgeführt werden können, die Puzzles aber identisch sind.

3. Als Barth(Alien):

Als Barth muß man primär die Teile einsammeln, die man zur Reparatur des Raumschiffs benötigt. Der Rest, also die Beschaffung des Futters und der Medizin, wird über Lydia oder Zeke vom Computer geregelt.

1. Wie Zeke, geht man in das Tankstellenoffice und nimmt den Klammerentferner auf dem Schreibtisch mit.

2. Dann geht man in das Sheriffs Office. Hier kann man wieder die Karte mit dem Klammerentferner abnehmen. Jetzt wird man vom Sheriff in die Zelle eingesperrt. Hier muß die Seife mitgenommen werden. Mit der Laserkanone muß man die hintere Zellenwand beschießen und durch das entstandene Loch fliehen.

3. Im Indianereservat geht man in das Wigwam und drückt auf den Knopf des Colaautomaten. Dann kann man eine Münze aus dem Schacht nehmen. Im Mülleimer neben dem Automaten nimmt man eine leere Cola-Flasche mit.

4. Nun gehts zum Store. Gegen die Münze darf man einen Kürbis und die Zeitung mitnehmen.

5. Im Dinner-Lokal liegen statt der Schale Weintrauben auf dem Tisch, die eingesammelt werden müssen.

6. In der Bar kann man im Billardzimmer die schwarze Billardkugel mitnehmen.

7. Vor dem Steinhäufen beim Straßentunnel nimmt man einen Verkehrs-Pylon mit.

8. Vor der Kirche steht ein Stoppschild. Das Stoppschild muß mit der Laserkanone heruntergeschossen und eingesammelt werden.

9. In Lydias Haus trifft man Ihren kleinen Bruder. Um an das Bügel-eisen zu kommen, muß man dem Bürschchen die nun energielose Laserkanone geben.

10. Jetzt trifft man sich mit Lydia und Zeke beim Autohändler und wird mit Plutonium und Medizin versorgt.

11. Danach steigt man mit Lydia und Zeke in das Raumschiff. Hier folgt wieder die Reparatur, indem man die eingesammelten Objekte in das hintere Panel des Raumschiffs einsetzt. Der Rest der Story verläuft nahezu analog zur Lydia- und Zeke-Version. Die Puzzles sind also die gleichen, während sich die Dialoge logischerweise leicht ändern.