

Leather Goddesses of Phobos

Das Spiel

Die Ledergöttinnen von Phobos wollen die Erde erobern und diese in ein Vergnügungszentrum umfunktionieren. Um alle Feinheiten und besonders die sexuellen Anspielungen mitzubekommen, gibt man als ersten Befehl LEWD ein. Die Punktwertung in diesem Spiel geschieht zufällig und hat keinerlei Bedeutung.

Die Göttinnen müssen verrückt sein

Zu Beginn spürt man in Joeys Bar den Drang, zur Toilette zu gehen. Geht man auf die Herrentoilette, spielt man als Mann weiter, benutzt man die Damentoilette, schlüpft man in die Rolle einer Frau. Das Spiel läuft aber nicht unterschiedlich ab, lediglich die Leute, die man trifft, sind verschieden.

Ich entscheide mich für die Damentoilette, entledge mich meines Dranges (USE BATHROOM) und nehme den Hocker. Nach kurzer Zeit werde ich automatisch in eine Zelle (Cell) befördert. Hier nehme ich alle Gegenstände an mich: Das Bild einer Katze, die Taschenlampe, den Hocker, die Decke und das große Stück brauner Nahrung (hunk of brown food). Das Tablett benötige ich nicht.

Die Tür läßt sich einfach öffnen, und ich gehe in die andere Zelle (Other Cell), wo ich auf Tiffany (bzw. Trent) treffe. Sie schließt sich mir an, um die Ledergöttinnen daran zu hindern, die Erde zu erobern. In dieser Zelle liegt ein zusammengeknülltes Stück Papier, das ich lese.

Ich warte jetzt solange, bis mir Tiffany das Streichholzheft gibt, das ich lese. Es enthält eine Liste von acht Gegenständen, die ich finden muß, um die Ledergöttinnen auszuschalten. Um die Mitteilung auf dem Zettel zu lesen, sucht man die Wörter dieser Gegenstände auf dem Zettel und kreist diese ein.

HESOHREBBUR
ILSSSIPNGEF
RGIUGHTHDEN
SNKOOBENOHP
FALYTMERATP
SHEADLIGHTO
SLLABNOTTOC

Die nicht eingekreisten Buchstaben ergeben die Mitteilung: HISSING FRIGHTENS FLYTRAPS. Eine Fliegenfalle läßt sich also durch Zischen ausschalten!

Die schwarzen Kreise

Im Observation Room schalte ich die Taschenlampe ein und gehe ins Closet. Ich stelle den Hocker ab, klettere hinauf (DROP STOOL AND STAND ON IT) und nehme den geflochtenen Korb. In diesem Raum befindet sich der erste schwarze Kreis. Diese Kreise, von denen es mehrere gibt, sind Teleportfelder. Ich betrete den Kreis und lande im Jungle auf der Venus.

Hier nähert sich mir eine Fliegenfalle, die ich mit „HISS“ ausschalte. Aus dem Spawning Ground hole ich das Glas mit der „Untangling“-Salbe. Auf der Lichtung (Clearing) finde ich eine Dose mit schwarzer Beize.

Nun gehe ich zur Hintertür des Hauses (Back Door), wo ich einen Händler treffe, dem ich die Taschenlampe anbiete (OFFER FLASHLIGHT TO SALESMAN) und der mir als Gegenleistung eine Maschine anbietet, mit der ich den Buchstaben T entfernen kann. Um in das Haus zu gelangen, klopfe ich an die Tür und gehe nach unten ins Labor (Laboratory).

Gorillas im Käfig

Im Käfig befinden sich zwei Gorillas – ein männlicher und ein weiblicher – und der erste der acht gesuchten Gegenstände, der Gummischlauch. Im Labor sehe ich zwei Schieferplatten, auf denen menschliche Opfer festgeschnallt werden, und einen großen Schalter.

Ich lege nun das große Stück brauner Nahrung in den Käfig und warte, bis mich der verrückte Wissenschaftler in selbigen steckt. Ich befinde mich plötzlich auf der Schieferplatte und im Körper des weiblichen Gorillas. Nun mache ich mich an den männlichen Gorilla heran (KISS MALE GORILLA oder ähnliche Eingaben), nehme das Stück Nahrung und esse es.

Es enthält soviel Zucker, daß sich für kurze Zeit große Kräfte entwickeln und ich die Gitterstäbe des Käfigs verbiegen kann (BEND BARS). Ich verlasse den Käfig, binde Tiffany und mich los (UNTIE TIFFANY, UNTIE MY BODY). Jetzt betätige ich den Schalter und werde wieder zurückverwandelt. Nun muß ich nur noch den Gummischlauch aus dem Käfig holen und den schwarzen Kreis betreten, der mich in die Vizicomm Booth teleportiert.

Hier drücke ich auf den Geldrückgabe-Knopf und schaue in die Geldrückgabe, aus der eine Münze fällt, die ich aufhebe. Da man nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen tragen kann, lege ich die nicht mehr benötigten ab, wie zum Beispiel das Streichholzheft und das Blatt Papier. Jeder Gegenstand wird nur einmal benötigt!

Nun benutze ich die vorhin eingetauschte Maschine. Dies kann man auch später tun, es empfiehlt sich aber, dies früh zu tun, da man sie dann ablegen kann. Ich öffne die Maschine und stelle das Glas mit der untangling cream hinein, schließe die Maschine und stelle sie an. Da sie Ts entfernt, erhalte ich eine unangling cream, also eine Salbe, die Winkel (angles) entfernt.

Reiterei im Weltraum

Im Laichgrund (Spawning Ground) betrete ich jetzt den schwarzen Kreis und werde in den Lagerraum (Hold) eines großen Raumschiffes teleportiert. Nun darf ich keinen Zug vergeuden: Ich nehme das Schwert, gehe nach Süden (Stable), besteige das Pferd (MOUNT HORSE) und reite nach Westen. Dank des schnellen Pferdes gelange ich direkt an das Ende des langen Flurs (At Main Hatch). Ich steige ab, nehme den Raumanzug, ziehe diesen an, öffne die Luke und gehe nach Norden (In Space).

Ich begegne Thorbala, der besten Mörderin der Ledergöttinnen, die mit einem jungen Mann kämpft. Ich greife sie mit dem

Schwert an und wiederhole dies solange, bis sie ihr Schwert verliert. Ich nehme es auf und gebe es Thorbala zurück, die sich daraufhin selbst ersticht.

Inzwischen hat sich ein Monster über den jungen Mann hergemacht, das ich angreife und töte. Nun kann ich den jungen Mann befreien und ihm auf sein Raumschiff folgen (Space Yacht). Zum Dank erhalte ich den zweiten der gesuchten Gegenstände, das Foto. Falls ich Lust habe, kann ich jetzt noch in seine Privatkabine gehen (Private Cabin) und mich mit ihm vergnügen.

Am Schlafzimmerfenster

Jetzt kehre ich über das Teleportfeld auf dem langen Korridor zur Venus zurück. In der Oase (Oasis) verwandelt sich der schwarze Kreis in einen weißen. Also benutze ich die schwarze Beize (PUT STAIN ON CIRCLE), die ich dann auch gleich ablege. Ich betrete das Teleportfeld und lande in Cleveland. Vom Rasen (Lawn) hole ich die Harke und den Sack, in den ich viele Gegenstände stecken kann.

Die Blätter kann ich herausnehmen und ablegen. Im Schlafzimmer (Bedroom) schaue ich aus dem Fenster und sehe einen Ford mit einem lockeren Scheinwerfer: Der dritte Gegenstand, den ich benötige. Ich nehme das Laken, zerreiße es und binde die Streifen zu einem Seil zusammen (TEAR SHEET, TIE STRIPS TO STRIPS).

Das Seil wird jetzt ans Bett gebunden und aus dem Fenster gehängt (TIE ROPE TO BED, PUT ROPE OUT OF WINDOW). Ich warte, Tiffany klettert nach unten und holt den Scheinwerfer. Nun verlasse ich das Schlafzimmer (CLIMB DOWN THE STAIRS) und verschiebe im Garten die Grassode (MOVE SOD), unter der ein schwarzer Kreis erscheint. Ich werde von hier zur End of Hallway teleportiert.

Über den schwarzen Kreis im Closet – eine Lampe brauche ich dieses Mal nicht – gelange ich wieder zum Jungle. Vom Spawning Ground kehre ich zum Raumschiff zurück, das ich über das Teleportfeld zur Ruin oder Oasis verlasse. Am „Hickory & Dickory“-Dock beschaffe ich den vierten gesuchten Gegenstand, die Maus. Ich zeige ihr das Bild der Katze, woraufhin sie so stark erschrickt, daß ich sie nehmen kann (Bild ablegen!).

Königliche Hoheit

Mein nächstes Ziel ist der Throne Room. Hier befindet sich der König Mitre. Alles, was er anfaßt, verwandelt sich in einen 45 Grad-Winkel. Um seine Tochter zurückzuverwandeln, benutze ich die unangling cream (PUT CREAM ON DAUGHTER). Zum Dank schenkt mir der König den fünften gesuchten Gegenstand, einen 82°-Winkel. Er reicht mir seine Hand, die ich aber nicht ergreife (Grund: Siehe oben). Ich nehme den Winkel und lege die Salbe ab.

An den Royal Docks liegt ein Kahn, den ich besteige. Ich sehe einen orangenen Knopf, mit dessen Hilfe der Kahn an- und ablegt. Der lilafarbene Knopf regelt die Geschwindigkeit. Ich drücke den lilafarbenen Knopf und, um loszufahren, den orangenen Knopf. Wir fahren den Martian Canal entlang.

Wenn ein kleiner Kanal, der in den großen mündet, sichtbar wird, drücke ich wieder den orangenen Knopf und lege am Baby Dock an (PRESS ORANGE BUTTON, WAIT 3X, PRESS ORANGE BUTTON).

Tod in den Dünen

In den Dünen (Among the Dunes) liegt eine Leiche, neben der eine kodierte Mitteilung liegt, die ich ebenso wie den Lippenbalsam (lip balm) nehme. Die Spielanleitung gibt mir einen Hinweis, wie die Mitteilung zu entschlüsseln ist: Jeder Buchstabe wird um drei Buchstaben im Alphabet zurückgesetzt – aus A wird X, aus B wird Y, aus C wird Z, aus D wird A usw. Jetzt muß ich die Mitteilung nur noch von hinten nach vorne lesen. Ich erhalte folgenden Text:

YOUR MISSION IS TO CONTACT HUSBAND NUMBER (maximal vierstellige Zahl, die von Spiel zu Spiel variiert) OF THE SULTANESS AND GET THE SECRET MAP – IDENTIFY YOURSELF TO HIM BY ASKING HIM TO KISS YOUR KNEECAPS.

Die vierstellige Zahl muß man auch von hinten lesen und sich merken! Nun kehre ich zum Kahn zurück und starte ihn wieder.

Sobald der Kahn um die Kurve fährt und sich dem Ostufer nähert, drücke ich wieder den orangenen Knopf. Ich lande am My Kind of Dock. Ich steige aus und drücke von außen den orangenen Knopf, damit der Kahn weiterfährt. Er fährt ohne mich zum Icy Dock.

Aus dem Wäscheraum hole ich die Klammer. Im Audienzraum (Audience Chamber) treffe ich auf die Sultansfrau, die mir ein Rätsel stellen will. Auf die Frage, ob ich bereit bin, sage ich „YES“. Die Antwort auf das Rätsel ist das Wort „Rätsel“ selbst (SAY “RIDDLE”).

Nun kann ich den Harem betreten, wo mich ein Wächter auffordert, mir einen Ehemann auszusuchen. Ich muß ihm nun die Zahl aus der verschlüsselten Mitteilung sagen (zum Beispiel „PICK 2987“). Ich warte, bis mich der Mann in den Inner Harem führt.

Harum Scaram

Ich befolge nun die Anweisung auf der Mitteilung und bitte ihn, meine Kniescheibe zu küssen (HUSBAND, KISS MY KNEECAPS). Da er in mir eine Rebellin vermutet, verrät er mir, daß ich den Harem nur durch die unterirdischen Katakomben verlassen kann und gibt mir eine Geheimkarte. Jetzt nehme ich noch schnell die Fackel mit, lege alle nicht mehr benötigten Gegenstände ab und gehe hinab in die Catacombs.

Um hier zu überleben, muß man mindestens alle fünf Züge in die Hände klatschen (CLAP), alle neun Züge hüpfen (HOP) und alle elf Züge „KWEIPA“ sagen.

Aus dem Vergessenen Storehouse muß ich das Telefonbuch (den sechsten gesuchten Gegenstand) holen und aus der Grabkammer (Burial Chamber) das Floß. Im Ladder Room kann ich über die Leiter die Katakomben verlassen und lande im Laundry Room.

Für alle, die an dieser Sequenz verzweifeln, hier der Lösungsweg vom Inner Harem:

down – nw – north – ne – east – clap – ne – ne – hop – clap – kweepa – se – down – nw – clap – ne – north – hop – south – clap – ne – kweepa – up – nw – clap – take phone book – hop – nw – south – clap – se – kweepa – se – down – clap – hop – ne – west – clap – east – west – kweepa – hop – clap – sw – sw – take raft – clap – north – ne – hop – kweepa – clap – east – nw – north – up

Im Oriental Garden klettere ich in den Brunnen (DOWN) und werde zum Kahn teleportiert, der sich jetzt beim Icy Dock befindet. Es ist wichtig, daß man nicht mit dem Kahn selbst dorthin fährt, da es eine Barriere gibt, die, wenn man sie durchfährt, Kopfschmerzen verursacht, die nach einigen Zügen unweigerlich zum Tod führen!

Kuck mal, wer da schreit

Ich verlasse den Kahn und gehe zum Penguin Park. Das Schild hier fordert mich auf, eine Spende zu geben. Also gebe ich dem Pinguin die Münze. Als Wechselgeld erhalte ich einen marsmid coin. Nun muß ich ins Zelt (Inside the Tent), wo ich ein schreiendes Baby finde. Ich nehme das Baby, lege es in die Decke, damit es zu schreien aufhört, lege es in den Korb und gehe zum Südpol (South Pole).

Dem Schild entnehme ich, daß das Iglu ein Waisenhaus ist. Also stelle ich den Korb ab (PUT BASKET ON STOOP) und warte. Eine Frau erscheint, nimmt den Korb und kehrt ins Iglu zurück. Da sie vergißt, die Tür abzuschließen, kann ich das Iglu betreten (OPEN DOOR AND ENTER IGLOO). Hier im Orphanage Foyer finde ich den siebten gesuchten Gegenstand, die Wattebällchen. Den Südpol kann ich über den schwarzen Kreis im Allusion Room verlassen.

Den letzten der gesuchten Gegenstände hat der Frosch an der Ruine (Ruin). Da der Frosch so häßlich ist, stecke ich die Wäscheklammer auf die Nase, halte mir die Ohren zu (oder stecke die Wattebällchen in die Ohren), trage den Lippenbalsam auf (PUT LIP BALM ON LIPS), schließe die Augen und küsse den Frosch.

Ich erhalte das Küchengerät, den Mixer. Nun wische ich den Balsam wieder von den Lippen ab, nehme eventuell die Wattebällchen wieder aus den Ohren und lege die Wäscheklammer ab. Da ich nun alle acht Gegenstände habe, kann ich ins Endspiel gehen.

Die Antiangriffsmaschine

Ich begebe mich zu den Royal Docks, lege das Floß ins Wasser und besteige es (PUT RAFT IN WATER, GET ON RAFT). Ich warte insgesamt sechsmal, bis das zweite Dock am Südufer in Sicht kommt, das ich sofort greife (GRAB THE DOCK). Ich lande am Donald Dock.

Im Exit Shop kaufe ich mir für die Münze, die mir der Pinguin gegeben hat, einen Ausgang (BUY EXIT, GIVE COIN TO PROPRIETOR). Der Ladenbesitzer gibt mir eine Tube, die aber herunterfällt und im Staub verschwindet. Um sie zu finden, muß ich den Staub mit der Harke bearbeiten (RAKE DUST).

Nun gehe ich zur Canalview Mall, öffne die Tube, nehme den Kreis, lege ihn ab und betrete ihn.

Ich werde ins Boudoir teleportiert. von wo aus ich nach kurzer Zeit mit Tiffany automatisch zur Plaza befördert werde. Nun gilt es, die Ledergöttinnen auszuschalten. Tiffany benötigt jetzt nacheinander die acht Gegenstände, um die Antiangriffsmaschine zu bauen.

Ich gebe ihr einzeln den Mixer, den Wasserschlauch, die Wattebällchen, den Winkel, den Scheinwerfer, die Maus, das Foto und das Telefonbuch. Die Maschine funktioniert, und die Erde ist gerettet!

(Komplettlösung aus dem ASM-Special 18; Autor: Wolfgang Fröde)