

Leather Goddesses of Phobos

Mit **Leather Goddesses of Phobos** landete Infocom im letzten Jahr einen vielbeachteten Adventure-Hit. Hier kommen weiterführende Tips von Harald Sigmund aus Dielkirchen:

Um es gleich vorwegzunehmen: Dies ist keine komplette Lösung für das Infocom Adventure »Leather Goddesses of Phobos«. Etwa drei Viertel habe ich gelöst, doch jetzt hänge ich absolut fest. Vielleicht kann mir irgendjemand weiterhelfen, bevor mich der Frust holt! Na ja, hier sind erstmal alle Lösungen und Tricks, die ich bisher herausgefunden habe:

1. Zuerst noch eine Anmerkung zur Mars-Karte: Die drei Ruinen werden, abhängig von der Reihenfolge, in der man sie besucht, als »ruin«, »other ruin« und »yet another ruin« bezeichnet. Den Marskanal zwischen Wattz-Upp Dock und Icy Dock mußte ich etwas kürzen, sonst wäre die Karte zu groß geworden. In Wirklichkeit ist er 20 Schauplätze lang.

2. Soweit ich bisher feststellen konnte, wird jeder tragbare Gegenstand benötigt, und zwar jeweils nur ein einziges Mal im ganzen Adventure. Einen gebrauchten Gegenstand kann man also getrost wegwerfen.

3. Am Anfang sollte man zuerst den Gents Room beziehungsweise den Ladies Room aufsuchen (welchen von beiden, muß jeder selbst entscheiden...), da das Adventure sonst gleich vorbei ist. Den Hocker (stool) unbedingt mitnehmen.

4. Alle Gegenstände aus der Zelle mitnehmen und Trent befreien. Das Stück Papier mit der Buchstabenmatrix enthält einen Hinweis, wie man an der Venusfliegenfalle auf der Venus vorbei kommt. In der Matrix sind die Bezeichnungen aller acht Einzelteile der Anti-Leather-Goddesses-Of-Phobos-Machine senkrecht, waagrecht, diagonal, vorwärts und rückwärts eingetragen. Streicht man sie alle heraus, ergeben die übrigen Buchstaben eben jenen Hinweis.

5. Um im »Closet« etwas zu sehen, muß man die Taschenlampe (flashlight) anschalten. Den Weidenkorb (wicker basket) erreicht man nur, wenn man sich auf den Hocker stellt.

6. Dem Vertreter (salesman) auf der Venus gibt man die Taschenlampe. Man erhält dann von ihm eine seltsame Maschine, einen T-Remover. Den »Jar of untangling cream« legt man in diese Maschine und wandelt ihn in einen »Jar of unangling cream« (man beachte das fehlende T) um. Mit der »entwinkelnden Creme« verwandelt man die Tochter von Mitre wieder in einen Menschen zurück (was

sie aber nicht lange bleibt!), wofür man vom König zum Dank einen 82-Grad-Winkel erhält.

7. Um in das Haus auf der Venus zu kommen, klopft man einfach an der Vorder- oder Hintertür an. Ein verrückter deutscher (!) Wissenschaftler öffnet dann und stellt mit Entzücken fest, daß man genau der Typ Versuchsperson ist, den er sich gewünscht hat. Man folgt ihm ins Labor und wirft die Schokolade (brown food) in den Käfig. Nachdem man sich nun im Körper des Gorillas befindet, nimmt man den Gummischlauch (rubber hose) und das Essen auf und verzehrt letzteres. Man wird davon so stark, daß man die Gitterstäbe des Käfigs verbiegen kann (aber bitte erst, wenn der Wissenschaftler gegangen ist!). Bevor man den roten Schalter bedient, muß entweder Trents Körper oder der eigene (oder beide) entfesselt werden. Unbedingt auch den Schlauch fallen lassen.

8. Das Bild mit der Katze zeigt man der Maus. Diese erschrickt dann so sehr, daß man sie fangen kann.

9. Den Frosch muß man - wie soll es auch anders sein - küssen. Das geht allerdings nur so: Lippen-Balsam auf die Lippen schmieren, Wäscheklammer (clothes pin) auf die Nase, Ohren zuhalten (oder cotton balls in die Ohren und Nase), Augen schließen und - smack! Die folgende Szene wird im

Lewd-Mode übrigens genauer beschrieben!

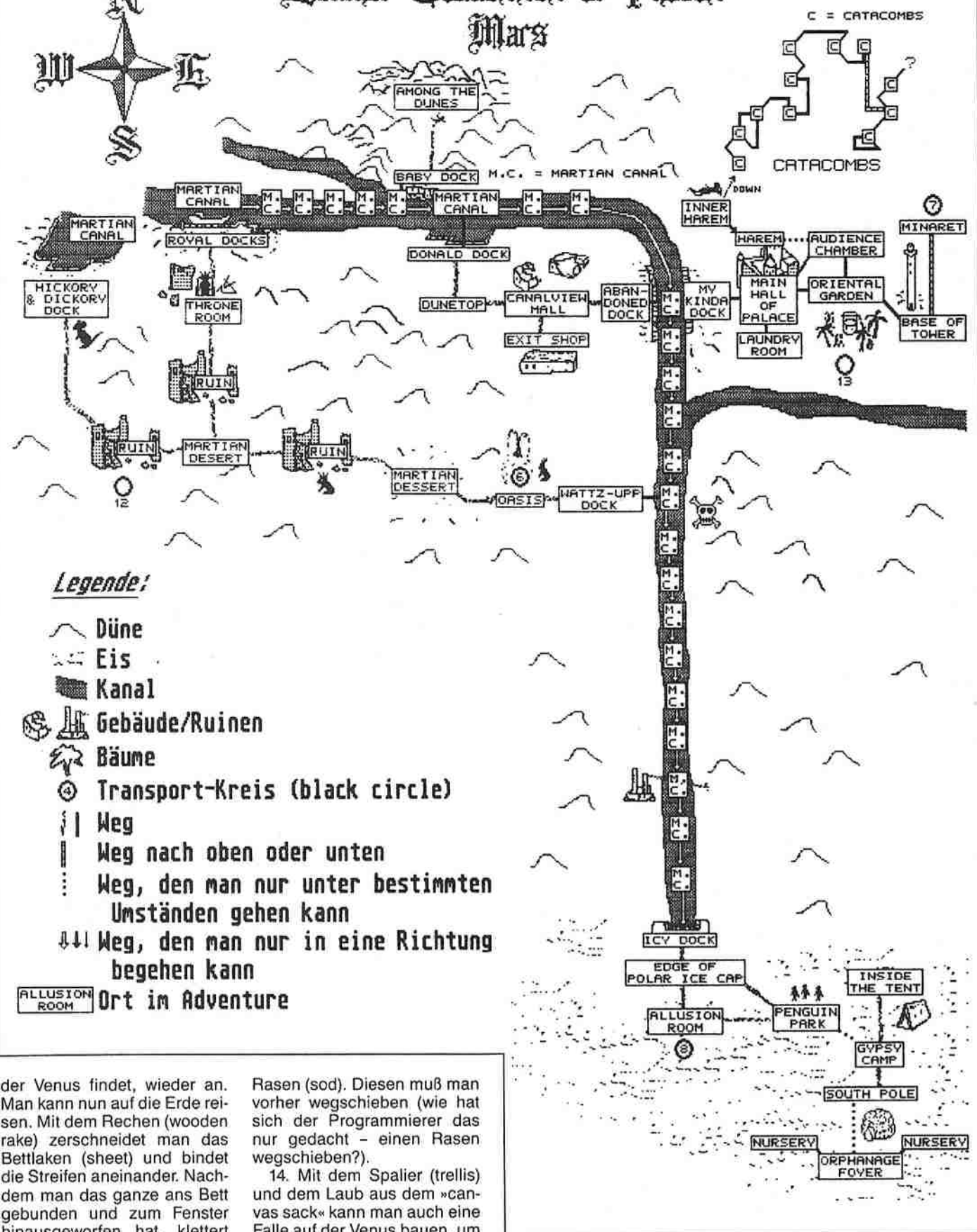
10. Der Kahn (barge) enthält zwei Kontrollknöpfe: einen orangenen Knopf, mit dem sich der Haltemagnet ein- und ausschalten läßt, und einen violetten, mit dem man die Geschwindigkeit verändern kann. Drückt man einmal den orangenen, legt das Schiff ab (weil der Haltemagnet jetzt aus ist). Nochmaliger Druck schaltet den Magneten zum Anlegen wieder an. Der violette Knopf muß vor der Kanalbiegung gedrückt werden. Der Kahn wird dann so schnell, daß er ans östliche Ufer getrieben wird, so daß man am My Kinda Dock anlegen kann.

11. Um die »secret message« zu decodieren, muß man bei jedem Buchstaben drei Buchstaben weit im Alphabet zurückgehen (aus L wird dann I, aus B wird Y etc.) und den ganzen Text rückwärts lesen. Die Zahl sollte man sich unbedingt merken.

12. Die Auflösung des Sultan-Rätsels heißt - Rätsel! Kein Witz, »Riddle« ist wirklich das Lösungswort. Wer wie ich stundenlang daran herumgeknobelt hat, der weiß, wie sehr die Umschreibung zutrifft! Beim Betreten des Harems die richtige Ehefrau auswählen (welche, steht in der secret message). Übrigens: Trent wird nicht gefressen.

13. Den weißen Kreis in der Oase streicht man mit der schwarzen Farbe, die man auf

Leather Goddesses of Phobos Mars



der Venus findet, wieder an. Man kann nun auf die Erde reisen. Mit dem Rechen (wooden rake) zerschneidet man das Bettlaken (sheet) und bindet die Streifen aneinander. Nachdem man das ganze ans Bett gebunden und zum Fenster hinausgeworfen hat, klettert Trent daran hinunter, um den Scheinwerfer zu holen. Keine Angst, er kommt nicht wirklich um! Der »black circle«, über den man die Erde verlassen kann, befindet sich unter dem

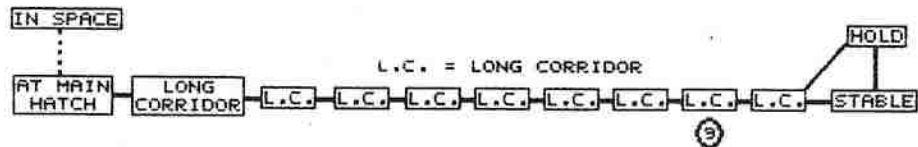
Rasen (sod). Diesen muß man vorher wegschieben (wie hat sich der Programmierer das nur gedacht - einen Rasen wegschieben?).

14. Mit dem Spalier (trellis) und dem Laub aus dem »canvas sack« kann man auch eine Falle auf der Venus bauen, um die Venusfliegenfalle zu fangen. Das Spalier auf das Loch legen und mit Laub abdecken. Danach braucht man das fleischfressende Ungeheuer nur noch nach Osten zu locken...

15. Um an den Südpol zu gelangen, darf man keinesfalls mit dem Schiff fahren. Man durchkreuzt sonst einen garantiert tödlichen Energie-

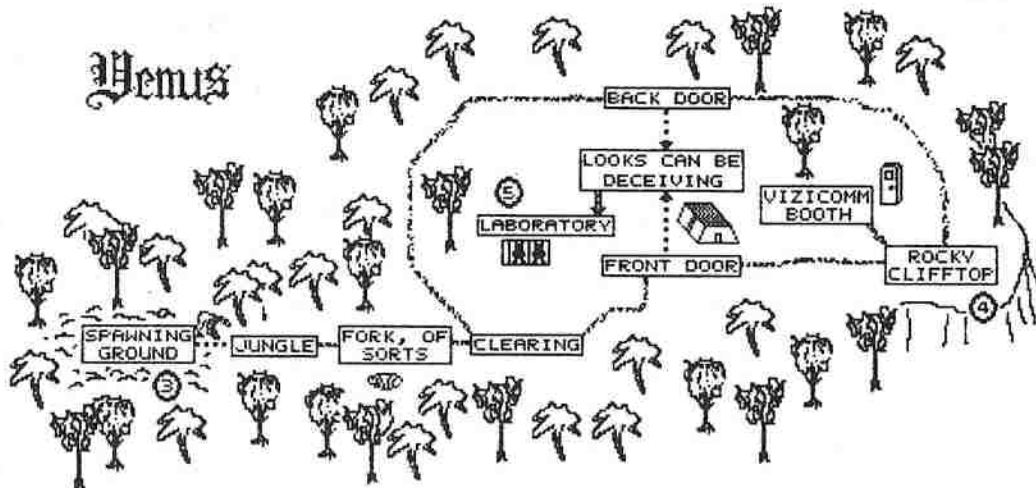
strahl. Um dennoch dorthin zu kommen, läßt man den Kahn alleine dorthin fahren (von außerhalb den orangenen Knopf drücken). Nach einiger

Space Ship



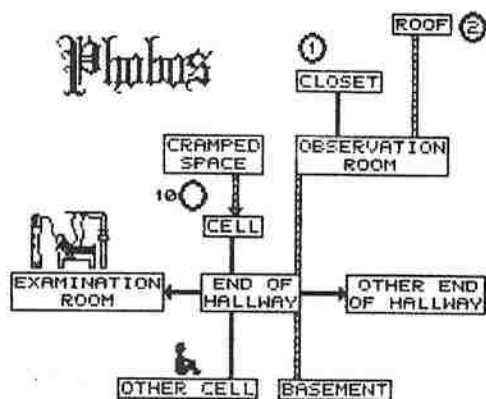
Birgt das Raumschiff noch weitere Geheimnisse?

Venus



Neben Mars und Erde ist die Venus der dritte Planet des Sonnensystems, den man im Laufe des Spiels besucht.

Phobos



Phobos: Die Heimat der »Leather Goddesses«

Zeit (etwa 25 Spielzüge) klettert man in den Brunnen (well) im Oriental Garden. Dort findet sich ein »black circle«, dessen Zielort das königliche Schiff ist.

16. Den Pinguinen gibt man das 10-Marsmid-Geldstück. Man erhält von ihnen dann eine 1-Marsmid-Münze, mit der man sich im Exit Shop einen »Exit« kaufen kann (es frage mich aber bitte keiner, wie man wieder dorthin kommen soll; das habe ich auch noch nicht rausgekriegt). Das Robot-Baby legt man in den Korb und deckt es mit der Woldecke (blanket) zu. Nachdem es eingeschlafen ist, platziert man den Korb vor dem Iglu und wartet, bis die Frau herauskommt, das Baby nimmt, wieder hineingeht und vergißt, die Tür abzuschließen. Die Cotton Balls aus dem Iglu herauszuholen ist dann ein Kinderspiel. Nachdem man den »black circle« im »Allusion room« besteigt, wird man auch bald feststellen, daß Trent nicht ertrunken ist...

17. Im Raumschiff habe ich bis jetzt noch nicht viel erreicht, lediglich, daß Trent von einer Granate zerfetzt wird. Wahrscheinlich kann man hier nur dann etwas Sinnvolles machen, wenn die Anti-Machine bereits fertig ist.

Für die Karte muß man folgendes wissen: Die Kreise mit den Zahlen geben Transporter an, die folgende Ziele haben:

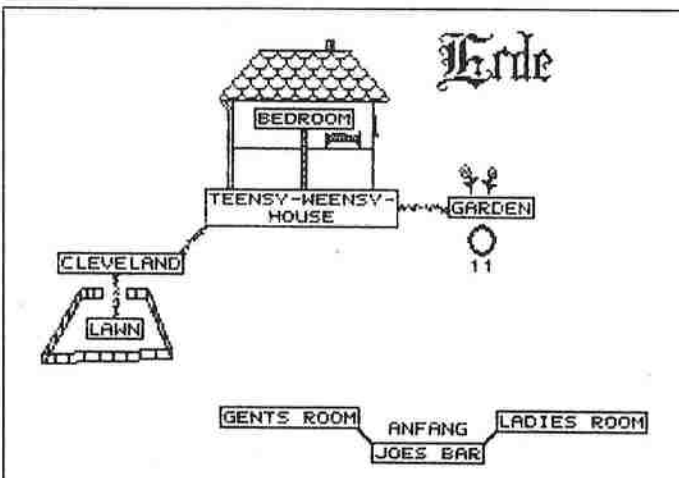
| Nr. | Zielort |
|-----|--------------------------------|
| 1 | jungle (Venus) |
| 2 | martian desert (Mars) |
| 3 | hold (Spaceship) |
| 4 | royal dock (Mars) |
| 5 | vizicomm booth (Venus) |
| 6 | Cleveland (Erde) |
| 7 | cramped space (Phobos) |
| 8 | Wattz-Upp Dock (Mars) |
| 9 | ruin oder My Kinda Dock (Mars) |
| 10 | main hall of palace (Mars) |
| 11 | end of hallway (Phobos) |
| 12 | basement (Phobos) |
| 13 | barge (Mars) |

So, und jetzt kommen meine Fragen, auf die mir hoffentlich jemand Antwort geben kann:

1. Wie komme ich durch die Katakomben, ohne daß mich ein Alligator auffrißt?

2. Was mache ich mit dem Hasen? Haben der Canvas Sack und das Tablett auch noch irgendeine Bedeutung?

3. Wie erreiche ich den Exit-Shop, nachdem ich von den Pinguinen die 1-Marsmid-Coin bekommen habe?



Auf der Erde beginnt das Adventure