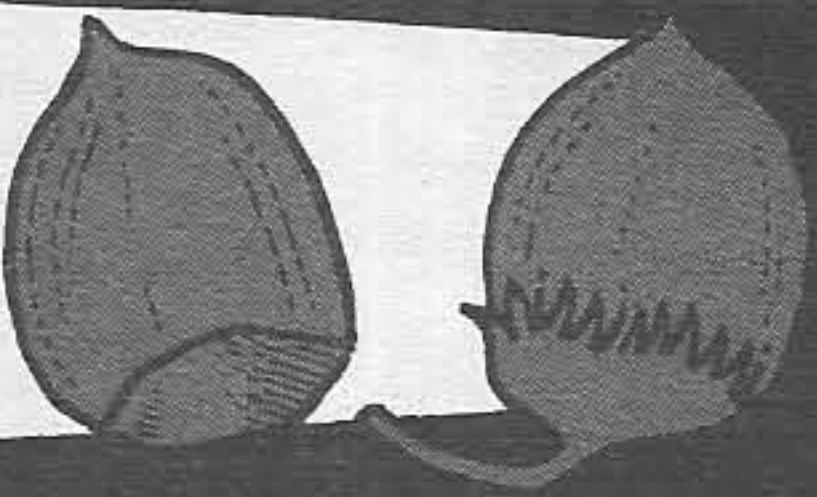
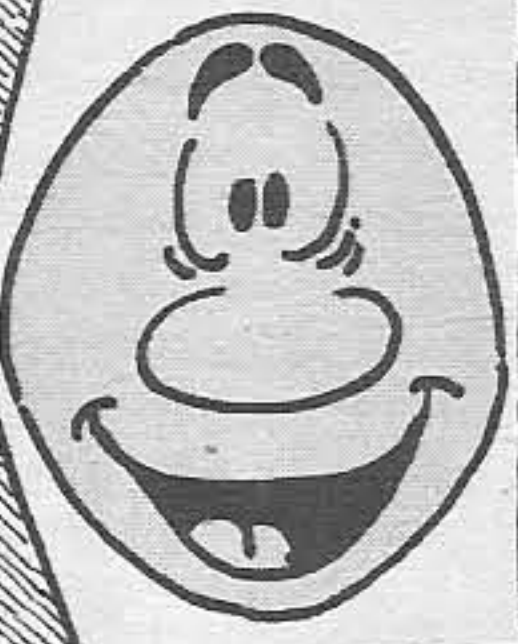


KOPFNUSS



Ein Spiel mit dem gewissen „Etwas“ ...

Programm: Leather Goddesses of Phobos, **System:** C-64, Atari ST, Amiga, Spectrum, **Preis:** ca. 70 - 100 DM (je nach Version), **Hersteller:** Infocom/Activision, **Bezugsquelle:** u.a. Activision, Hamburg.

Um allen erotischen Abenteuern im Adventure auf die Spur zu kommen, benötigt man schon einige Hintergrundinformationen, ohne die man schnell in eine Sackgasse gerät. Zu Beginn ist vielleicht eine Tabelle der Teleportationsfelder ganz hilfreich, wobei die fettgedruckten Orte erst nach der Lösung einer bestimmten Aufgabe erscheinen:

Vom CLOSET in den JUNGLE.
Vom ROOF ins MARTIAN DESERT.

Von der CELL in die MAIN HALL OF PALACE.

Vom RUINES CASTLE ins BASEMENT.

Vom LABORATORY ins VIZICOMM BOOTH.

Vom ROCKY CLIFFTOP an die ROYAL DOCKS.

Vom SPAWNING GROUND zum HOLD.

Vom ORIENTAL GARDEN zur ROYAL BARGE.

Von der OASIS nach CLEVELAND.

Vom MINARET zum CRAMPED SPACE.

Vom ALLUSION ROOM zum WAZZ UP DOCK.

Vom LONG CORRIDOR zum RUINED CASTLE/MY KINDS DOCK/OASIS.

Vom GARDEN zur END OF HALLWAY.

Vom FLEXIBLE BLACK CIRCLE ins BOUDOIR.

Bei Spielbeginn sollte man gleich in den „Lewd-Modus“ gehen, um später auch die zweideutigsten Kommentare geboten zu bekommen!

Zu Beginn des Games befindet man sich in Joe's Bar und verspürt einen unangenehmen Druck auf der Blase. Um sich dem zu entledigen, wählt man eine der zwei Toiletten (Damen oder Herren). Diese Wahl entscheidet, ob man später im Adventure als Mann oder Frau erscheint. Gehen wir aus Neugier einfach mal auf die Damentoilette und tippen entweder USE BATHROOM oder ganz ordinär PISS ein. Nun fühlen wir uns besser. Wir können nun die Toilette verlassen und eine

Überraschung auf dem Herrenklo erleben oder einfach mit WAIT abwarten, was geschehen wird. Alsbald blitzt es, und man wacht in einer anderen Welt wieder auf. Der Ort ist eine Zelle, aus der man alles mitnehmen sollte, was möglich ist (auch den „Hunk of brown food“). Man verläßt den Raum und betritt am südlichen Ende des Korridors das Zimmer mit der „Narrow door“. Dort wartet „Tiffany“, eine Mitgefangene, die später sehr hilfreich sein wird. Nach einem Gespräch verrät Tiffany, wie man die Leather Goddesses mit einer „Anti-Maschine“ ausschalten kann. Die nötigen Teile schreibt man sich auf einem Zettel auf und achtet im Spielverlauf auf deren Erscheinen. In Tiffanys Zelle liegt noch ein zerknüllter Zettel, den man mitnehmen sollte. Den Raum verläßt man so, wie man gekommen ist und begibt sich nach oben. Dort betritt man eine kleine Toilette, macht das Licht an (SWITCH ON THE FLASHLIGHT) und klettert auf Tiffany, um an ein Regal zu kommen. Dort befindet sich ein Korb, den man an sich nimmt. Dann betritt man den „Black Circle“, um im Dschungel wieder aufzutau-chen. Die Venus-Fliegenfalle läßt sich mit dem Zettel aus Tiffanys Zelle ausschalten, denn darauf befindet sich ein Wortspiel, bei dem man das Wort „Hiss“ erhält. Gibt man es ein, so stirbt die Venus-Fliegenfalle und gibt den Weg nach Westen frei. Dort findet man eine „Jar of unangling cream“, und auf der Lichtung nimmt man die „Can of black stain“ an sich. Dann geht man an die Rückseite des einsamen Hauses und tauscht beim Händler das Blitzlicht gegen die angebotene Maschine ein. Ins Haus gelangt man einfach durch Anklopfen.

Im Keller des Wissenschaftlers legt man die Nahrung („Hunk of brown food“) in den Gorillakäfig. Ist man dann anschließend verwandelt und befindet sich im Käfig, tippt man FUCK GORILLA ein. Anschließend ißt man die Schokolade und hat genug Kraft, um die Gitterstäbe zu verbiegen und sich zu befreien. Dann bindet man die echten Körper auf den Stufen los und betätigt den Schalter zur Verwandlung. Verlassen

kann man das Labor durch den schwarzen Kreis. Jetzt geht man ins „Vizicomm Booth“ und besorgt sich die Münze. Hat man dies geschafft, geht man zum „Spawning Ground“ und verläßt den Dschungel. Das Pferd im „Hold“ dient zum Transport über den Korridor. Die Gegnerin „Thorbala“, die sich dem Spieler entgegenstellt, kann man nach einigen Kampf- runden töten. Durch den Befehl KILL THE MONSTERS (zuvor sollte man das Schwert nehmen) wird die junge Frau befreit, welcher man anschließend folgen muß. Dann begibt man sich in den „Black Circle“ und landet auf dem Mars.

Die „Untangling cream“ kann man nun mit der erworbenen Maschine in eine „Untangling cream“ verwandeln. Damit wird die Tochter des Königs eingeschmiert. Ist dies vollbracht, sucht man in den Dünen eine Nachricht. Diese entschlüsselt man so, wie es im Comic des Spielkartons beschrieben wird - jedoch muß man sie rückwärts lesen. Nun begibt man sich zum „Royal Dock“ die „Barge“ wird mit dem orangefarbenen Knopf gestartet. Ist man hinter der Abzweigung des Mars-Kanals, so drückt man den violetten Knopf, um anhalten zu können. Jetzt erreicht man das „My Kinda Dock“. Die Barge nun nicht stehen lassen, sondern einfach wieder starten und abfahren. Wenn der Sultan dann sein Rätsel stellt, heißt die Lösung „Riddle“. Im Harem benötigt man die in den Dünen gefundene Nachricht. Die Nummern helfen einem weiter, und man folgt dann den Anweisungen. Um in den Katakomben zu überleben, blättert man nochmal im Comic und macht sich den dort gefundenen Hinweis zunutze. Außerdem sollte man das Floß und das Telefonbuch mitnehmen. Der Ausgang befindet sich dann im „Ladder room“. Ist man hinter dem orientalischen Garten, erreicht man die Barge wieder, indem man DOWN eingibt. Die Pinguine freuen sich über die Münze aus dem „Vizicomm Booth“ und man überläßt sie ihnen. Um später den Frosch zu überlisten, wickelt man das Baby in die Decke, legt es in den Korb und stellt diesen vor dem Wai-

senhaus ab. Nun geht man dort hinein und gelangt so an die Watte. Den Südpol verläßt man mit dem „Black Circle“ im „Allusion room“. Jetzt kann man auch den Frosch küssen, und zwar folgendermaßen: Man steckt sich die Watte in die Ohren, die Wäscheklammer dient zum Zuhalten der Nase, und die Lippen werden mit dem Lippenstift angemalt - jetzt kann's losgehen! Halt, stop - bitte noch vorher die Augen schließen!

In der Oasa findet man einen „White Circle“, den man mit dem Inhalt der Dose schwarz anmalen kann - so kann man diesen zur Teleportation benutzen. Danach befindet man sich in Cleveland. Aus dem Bettuch macht man sich ein Seil, indem man es zerreißt und anschließend zusammenbindet. Das eine Ende befestigt man am Bett, und das andere Ende hängt man aus dem Fenster. Falls Tiffany dabei ist, wartet man noch ein Weilchen ab. Man verläßt Cleveland durch den schwarzen Kreis, der sich unter dem „SOD“ befindet. Auf den Mars zurück gelangt man über den schwarzen Kreis des Gefängnisdachs. Nun benutzt man das Floß und erhält von den Pinguinen die Münze wieder zurück. Am „Donald Dock“ anlegen (GRAB THE DOCK) und dann mit dem Geld ein „Exit“ kaufen. Dieses verschwindet im Staub und muß danach gesucht werden. Die Tube enthält einen schwarzen Kreis, den man auf den Boden legen muß. Betritt man diesen, gelangt man ins „Boudoir“ zu den Goddesses. Hier ist dann Endstation, und es bleibt den Anweisungen Tiffanys oder der eigne Fantasie überlassen, was man als nächstes mit den Leaher Goddesses anstellt!

Diese Lösungshinweise sind der direkte Weg ans Ziel, die vielen reizvollen Dinge am Rande sind dabei unberücksichtigt geblieben, machen aber gerade das Plus dieses Programms aus. Man sollte also ruhig auch mal einige andere Dinge ausprobieren, die interessant erscheinen. Zum Schluß wünsche ich jedem viel Spaß mit dem Spiel und hoffe, daß es noch öfters Software dieser Art geben wird!

Uwe Winkelkötter