



Walkthrough

Leisure Suit Larry

**In the Land of the Lounge Lizards
Goes Looking For Love (in Several Wrong Places)
Passionate Patti auf der Suche nach vibrierenden Muskeln!**

Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2010-2014 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards	7
Hier kommt Larry!	8
Viva Lost Wages	9
Bride Fever	11
„Professionelle“ Hilfe	12
Süße Sünde	12
Leisure Suit Larry goes Looking for Love (in Several Wrong Places)	15
Los Angeles	16
Auf dem Schiff	17
Gestrandet	19
Flughafen und Flugzeug	20
Nontonyt Island	21
Leisure Suit Larry 3 – Passionate Patti auf der Suche nach vibrierenden Muskeln!	23
Larry	23
Patti	28

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Anmerkungen zum Spiel

Leisure Suit Larry 1 gibt es in zwei verschiedenen Fassungen: Das Original aus dem Jahre 1987, bei dem man alle Befehle noch per Hand eintippen muss, und das VGA-Remake von 1991, bei dem Larry komplett per Point-and-Click gesteuert wird. Beide Fassungen gibt es offenbar nur auf Englisch. Mir sind bis jetzt jedenfalls keine deutschen Versionen begegnet. Der hier angegebene Lösungsweg gilt für beide Varianten gleichermaßen und führt zur maximalen Punktzahl.

Anmerkung: 2013 erschien eine die dritte Fassung mit dem Namenszusatz „Reloaded“. Ob und inwieweit der hier angegebene Lösungsweg auch für diese Fassung gilt, entzieht sich meiner Kenntnis.

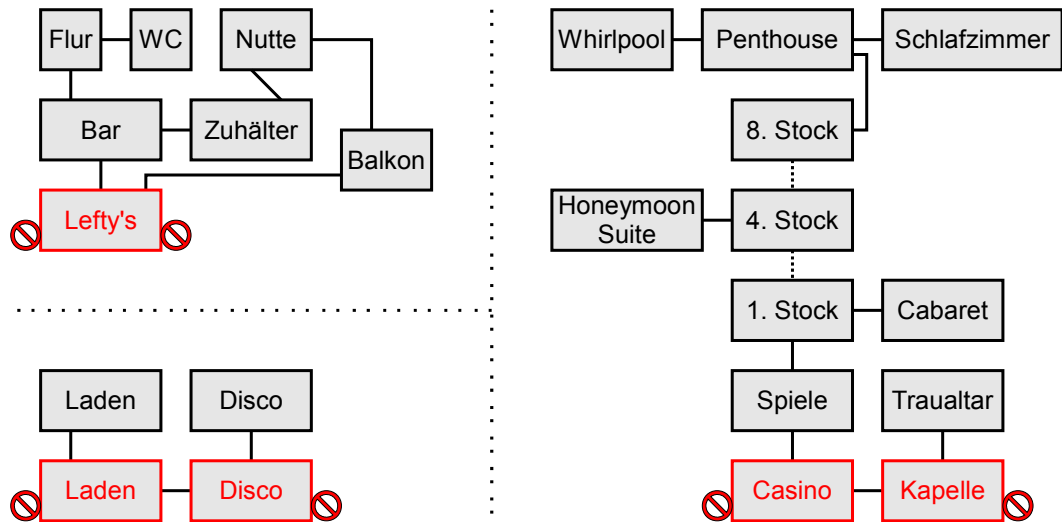
Die Befehle, die Sie bei der Originalfassung eingeben müssen, werden in **GROSSBUCHSTABEN** und meist in Klammern angegeben. Damit das Eintippen nicht in Arbeit ausartet, werden immer möglichst kurze Kommandos angegeben. Bitte beachten Sie, dass Sie mit der Taste **[F3]** den zuletzt eingegebenen Befehl erneut aufrufen können. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine Aktion mehrfach durchführen müssen oder Sie noch nicht nahe genug an dem Gegenstand waren, den Sie benutzen wollten.

Cheat: Um die Altersabfrage im Original zu überspringen, drücken Sie **[Alt] + [X]**, während das Intro läuft. Im VGA-Remake müssen Sie zunächst Ihr Alter angeben und dann bei der ersten Frage **[Strg] + [Alt] + [X]** drücken.

Beide Fassungen lassen sich übrigens auch über den Emulator ScummVM (ScummVM Version 1.2.0 oder höher benötigt) starten. Das Original kommt dann mit leicht verbesserter Soundqualität daher.

Eine Liste aller Fragen der „Kindersicherung“ und der korrekten Antworten können Sie unter anderem auf <http://www.allowe.com/Larry/1questions.htm> finden.

Abbildung 1.1: Lost Wages – Übersicht



Um Ihnen die Orientierung im Spiel zu erleichtern, finden Sie in Abbildung 1.1 eine Übersicht über alle wichtigen Orte. An den rot markierten Orten können Sie sich ein Taxi rufen und zu einem der anderen rot markierten Orte fahren.

Hier kommt Larry!



Tun Sie sich selbst einen Gefallen und probieren Sie die folgenden Aktionen *nicht* aus (ohne vorher zu speichern):

- auf die Fahrbahn gehen
- sich in der dunklen Gasse vom Schläger erwischen lassen
- das Taxi nicht bezahlen
- das gesamte Geld verprassen
- es 6 Uhr morgens werden lassen

Gehen Sie zur Tür von Lefty's Bar und öffnen Sie die Tür (OPEN DOOR). In der Bar setzen Sie sich auf den unbesetzten Barhocker (SIT) und bestellen beim Wirt einen Whiskey (WHISKEY). Wenn Sie hier eine Lokalrunde ausgeben, verlieren Sie Ihr Geld und somit auch das Spiel. Stehen Sie nun wieder auf (STAND) und gehen Sie in den Flur. Hier



nehmen Sie die Rose vom Tisch (GET ROSE) und geben dem Betrunkenen den Whiskey (GIVE WHISKEY). Öffnen Sie dann die Tür zum Klo (OPEN DOOR).

Betätigen Sie *auf keinen Fall* die Klospülung (ohne vorher zu speichern). Lesen Sie sich die Sprüche an der Wand durch (SEE WALL, **F3**), bis Sie ein Passwort finden. Setzen Sie sich aufs Klo (SIT) und stehen Sie wieder auf (STAND). Gehen Sie zum Waschbecken und nehmen Sie den Ring heraus (GET RING). In der VGA-Version müssen Sie dazu vorher noch einen Blick ins Waschbecken werfen, um den Ring zu bemerken.

Verlassen Sie das Klo nun wieder (OPEN DOOR), gehen Sie in die Bar zurück und klopfen (KNOCK) Sie dort an der Tür rechts unten. In der VGA-Version müssen Sie dem Typen nun das Passwort geben, das sich im Inventar befindet. In der Originalfassung tippen Sie einfach KEN SENT ME oder noch kürzer AL SENT ME ein. Schalten Sie nun den Fernseher mit der Fernbedienung ein (USE REMOTE) und schalten Sie mit der Fernbedienung so lange die Kanäle durch (SWITCH CHANNEL, **F3**), bis der Zuhälter seinen Posten verlässt. Gehen Sie dann die Treppe hinauf.

Von einer schnellen Nummer mit der Prostituierten sollten Sie zu diesem Zeitpunkt definitiv absehen. Stecken Sie die Pralinschachtel ein (GET BOX), öffnen Sie das Fenster (OPEN WINDOW) und klettern Sie hinaus (CLIMB OUT). Auf dem Balkon sollten Sie sich nicht über das Geländer lehnen, da Sie einen Absturz nicht überleben würden. Gehen Sie statt dessen nach links zur Leiter. Unten nehmen Sie sich den Hammer (GET HAMMER) aus dem Müllcontainer und klettern dann aus dem Müll heraus (EXIT). Gehen Sie dann nach links zur Straße vor der Bar zurück.

Anmerkung: Es kann hilfreich sein, das Spiel zu speichern, bevor Sie sich ein Taxi rufen. Falls Sie nur noch wenig Geld (unter 20 Dollar) übrig haben und der Fahrpreis Ihr Budget übersteigt, können Sie es nochmals versuchen und haben somit eine geringe Chance, unverehrt am Zielort anzukommen.

Nun ist es an der Zeit, ein Taxi zu rufen und diesen Ort zu verlassen. Im Original tippen Sie dazu einfach TAXI oder noch kürzer CAB ein. Im VGA-Remake müssen Sie dazu das kleine gelbe Schild am Pfahl benutzen (oder damit reden). Steigen Sie dann schnell in das Taxi ein (ENTER) und sagen Sie dem Fahrer, dass Sie zum Casino wollen (CASINO). Sobald Sie angekommen sind, müssen Sie den Fahrer bezahlen (PAY) bevor Sie aussteigen (EXIT).

Viva Lost Wages

Warten Sie einen kurzen Augenblick vor dem Casino. Falls hier ein Typ in einem Fass auftaucht, kaufen Sie ihm einen Apfel ab (BUY APPLE). Sie dürfen diesen Apfel *unter keinen*





Umständen essen oder der falschen Person geben, da Sie das Spiel sonst nicht durchspielen können! Falls der Typ gerade nicht auftaucht, versuchen Sie es einfach später erneut. Schließlich werden Sie das Casino noch öfter besuchen.

Betreten Sie dann das Casino. Hier sollten Sie sich nun daran machen, Ihre Bargeldvorräte aufzustocken. Wenn Sie mit den Regeln von Blackjack vertraut sind, setzen Sie sich an den Tisch auf der linken Seite des Raumes (SIT) oder benutzen den Automaten auf der linken Seite, falls Sie die VGA-Version spielen. Wenn Sie keine Lust auf Blackjack haben, benutzen Sie einen der Automaten auf der rechten Seite (USE SLOT).



Setzen Sie nun soviel Geld wie möglich, speichern Sie den Spielstand und spielen Sie dann. Wenn Sie verlieren, laden Sie einfach Ihren Spielstand wieder und versuchen es erneut. Wenn Sie gewonnen haben, erhöhen Sie gegebenenfalls Ihren Einsatz und speichern wieder ab. In der Originalfassung sollten Sie den Maximalbetrag von 250 Dollar erspielen. Im Remake können Sie maximal 10.000 Dollar erspielen, 500 Dollar sollten jedoch ausreichen.

Nachdem Sie sich um die Finanzen gekümmert haben, gehen Sie nach hinten zum Fahrstuhl. Hier nehmen Sie die Disco-Karte aus dem Aschenbecher (GET CARD) und gehen dann nach rechts ins Cabaret. Wenn Sie die VGA-Version spielen, muss sich hier der Comedian auf der Bühne befinden. Läuft gerade die Show der Tänzerinnen, verlassen Sie den Raum kurz und betreten Sie ihn gleich wieder. Setzen Sie sich nun auf den Stuhl rechts unten im Bild (SIT), um das Fuzzkissen auszulösen. Stehen Sie dann wieder auf (STAND), verlassen Sie das Casino und fahren Sie mit dem Taxi zum Quiki-Mart (STORE). Vergessen Sie nicht, den Fahrer zu bezahlen!

Betrachten Sie das Telefon (SEE PHONE) und benutzen Sie anschließend das Telefon (USE PHONE) und wählen Sie die Nummer 555-6969 (Sie müssen nur die Ziffern eintippen). Die Fragen der Hot-Line können Sie nach Belieben beantworten. Anschließend rufen Sie noch die Nummer (209) 683-6858 (Original) beziehungsweise (209) 683-8989 (Remake) an.

Betreten Sie dann den Laden und holen Sie sich das „Jugs“-Magazin aus dem Regal mit den Zeitschriften (GET JUGS). Im VGA-Remake müssen Sie sich dazu vorher das Regal ansehen. Holen Sie sich dann noch eine Packung Wein aus dem Regal links an der hinteren Wand (GET WINE). Außerdem müssen Sie noch ein Kondom kaufen. Im Original gehen Sie einfach zum Verkäufer und geben BUY CONDOM ein. Im Remake benutzen Sie einfach das kleine Schild auf der Theke beim Verkäufer. Welche Art Kondom Sie kaufen, bleibt Ihren sexuellen Vorlieben überlassen. Vergessen Sie nicht, die Waren zu bezahlen (im Original wird automatisch für alles bezahlt, wenn Sie das Kondom erhalten), denn der Verkäufer hat nicht viel für Ladendiebe übrig.



Verlassen Sie nun den Laden wieder. Ein Wort der Warnung: Steigen Sie *nicht* ins Taxi, solange Sie den Wein noch in der Tasche haben. Das Telefon sollte nun klingeln, also gehen Sie ans Telefon (ANSWER PHONE). Warten Sie nun, bis der Penner auftaucht und geben Sie ihm den Wein (GIVE WINE). Sie erhalten dafür ein Taschenmesser von ihm, das Sie später noch brauchen werden.



Bride Fever

Gehen Sie dann vom Laden nach rechts zur Disco. Hier zeigen Sie dem Türsteher den Disco-Pass (SHOW CARD) und gehen dann hinein. Setzen Sie sich zur blonden Frau an den Tisch (SIT), sehen Sie ihr in die Augen (SEE HER). Sehen Sie die Frau noch genauer an (SEE HER), reden Sie mit ihr (SAY HER) und fordern Sie sie zum Tanzen auf (DANCE). Stehen Sie dann auf (STAND) und folgen Sie ihr auf die Tanzfläche.

Nach der Tanzeinlage setzen Sie sich wieder zu ihr (SIT) und sehen sie an (SEE HER). Geben Sie ihr nun die Pralinen (GIVE CANDY), die Rose (GIVE ROSE), den Diamantring (GIVE RING) und das Geld (GIVE MONEY). Stehen Sie dann auf (STAND), verlassen Sie die Disco und fahren Sie mit dem Taxi zur Hochzeitskapelle (CHAPEL).

Wenn Sie jetzt nur noch 100 Dollar oder weniger besitzen, gehen Sie von der Kapelle nach links zum Casino und stocken dort Ihre Vorräte auf. Lassen Sie Fawn aber nicht zu lange in der Kapelle warten, sonst können Sie das Spiel nicht mehr beenden. Öffnen Sie dann die Tür der Kapelle (OPEN DOOR), stellen Sie sich neben die Braut und lassen Sie sich trauen (MARRY). Verlassen Sie nun die Kapelle, gehen Sie zu dem Kerl im Mantel und sprechen Sie ihn an (SAY MAN), während sein Mantel geöffnet ist.



Gehen Sie nun ins Casino und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den vierten Stock (FOUR). Hier klopfen Sie an der Tür mit dem Herz darauf (KNOCK). Gehen Sie zum Radio, schalten Sie es ein (PUSH BUTTON) und warten Sie auf den Werbespot. Verlassen Sie die Suite dann wieder (OPEN DOOR) und fahren Sie in den ersten Stock hinunter (ONE). Stocken Sie ihren Bargeldvorrat, falls nötig, auf etwa 50 Dollar auf und fahren Sie dann mit dem Taxi zum Laden (STORE).

Benutzen Sie hier das Telefon (USE PHONE) und wählen Sie 555-8039. Bestellen Sie Wein (WINE) und lassen Sie ihn in das Hotelzimmer (HONEYMOON SUITE AT CASINO) liefern. Überprüfen Sie an dieser Stelle noch einmal, ob Sie das Taschenmesser in Ihrem Inventar haben. Wenn nicht, müssen Sie im Laden Wein kaufen und ihn vor dem Laden dem Penner geben. Ohne Taschenmesser werden Sie nicht über die Hochzeitsnacht hinaus kommen. Fahren Sie dann mit dem Taxi zurück zum CASINO.



Hier fahren Sie mit dem Fahrstuhl in den vierten Stock (FOUR) und klopfen (KNOCK) an der Zimmertür. Im Zimmer schenken Sie sich und Ihrer Braut den Wein ein (GET WINE)

und machen sich bereit für die Hochzeitsnacht (UNDRESS). In der VGA-Version müssen Sie sich erst noch um das Vorspiel kümmern, bevor Sie sich ausziehen können. Klicken Sie dazu einfach mit dem Hand-Icon auf Fawn. Und fragen Sie mich nicht, was genau Larry mit seiner Hand macht.

„Professionelle“ Hilfe

Befreien Sie sich mit dem Taschenmesser (USE KNIFE) und stecken Sie das Seil ein (GET ROPE). Verlassen Sie nun das Zimmer (OPEN DOOR) und fahren Sie in den ersten Stock hinunter (ONE). Hier bessern Sie ihren Bargeldvorrat ein letztes Mal auf etwa 50 Dollar auf.

Fahren Sie nun mit dem Taxi zu Lefty's Bar (BAR). Betreten Sie die Bar (OPEN DOOR), klopfen (KNOCK) Sie an der Tür in der Bar und nennen Sie das Passwort (KEN SENT ME oder AL SENT ME). Gehen Sie die Treppe hinauf und stellen Sie sich vor das Bett. Ziehen Sie sich aus (UNDRESS) und streifen Sie sich auf jeden Fall das Kondom über (USE CONDOM)! Kommen Sie nicht auf die dumme Idee, mit Oralsex anzufangen. Das würde nicht gut enden. Steigen Sie einfach ins Bett (SEX) und genießen Sie die „Show“!

Nach der geglückten Entjungferung sollten Sie nicht vergessen, das Kondom wieder abzustreifen (REMOVE CONDOM). Verlassen Sie das Zimmer durch das Fenster (CLIMB OUT) und gehen Sie auf dem Balkon ganz nach rechts an das Geländer. Lesen Sie sich noch das „Jugs“-Magazin durch (SEE JUGS) und binden Sie sich dann das Seil um die Hüfte (TIE ROPE TO ME) und kneten Sie es anschließend an das Geländer (TIE ROPE TO RAILING). Versuchen Sie jetzt, an die Pillen zu gelangen (GET PILLS). Schlagen Sie dann die Scheibe mit dem Hammer ein (USE HAMMER) und stecken Sie die Pillen ein (GET PILLS). Die Pillen sollten Sie besser nicht an sich selbst ausprobieren. Klettern Sie dann zurück auf den Balkon (CLIMB BACK) und lösen Sie das Seil (UNTIE ROPE) vom Geländer. Kehren Sie nun zur Straße vor der Bar zurück.

Süße Sünde

Fahren Sie mit dem Taxi zurück zum CASINO und fahren Sie mit dem Aufzug in den 8. Stock (EIGHT). Hier sehen Sie sich die Rezeptionistin genauer an (SEE HER) und geben ihr die Pillen (GIVE HER PILLS). Anschließend drücken Sie den grünen Knopf (PUSH BUTTON) und steigen in den Aufzug zum Penthouse. Hier gehen Sie nach rechts in das Schlafzimmer und öffnen den Wandschrank (OPEN DOOR). In der Originalversion müssen Sie nun in den Schrank gehen und die Puppe einstecken (GET DOLL). Blasen Sie die Puppe dann auf (BLOW DOLL). Natürlich dürfen Sie die Puppe jetzt mit dem Inhalt

Ihrer Hose bekannt machen (**USE DOLL**), auch wenn sich das Programm zunächst weigert.

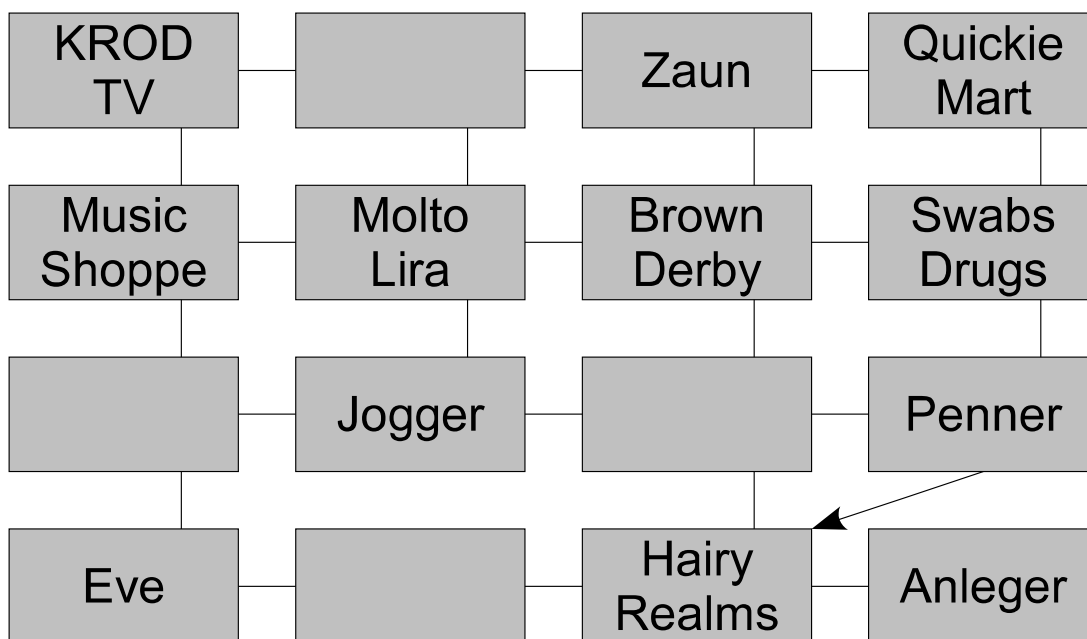
Nach der Zwischensequenz finden Sie sich neben dem Whirlpool wieder. In der VGA-Version müssen Sie nun mit Eve reden, bis Sie von ihr in den Pool eingeladen werden. Streifen Sie einfach Ihre Kleidung ab (**UNDRESS**) und sehen Eve in die Augen (**SEE HER**). Geben Sie ihr nun den Apfel (**GIVE APPLE**), um das Finale einzuleiten.

Leisure Suit Larry goes Looking for Love (in Several Wrong Places)

Anmerkungen zum Spiel

Die Befehle, die Sie im Spiel eingeben müssen, werden in GROSSBUCHSTABEN und meist in Klammern angegeben. Damit das Eintippen nicht in Arbeit ausartet, werden immer möglichst kurze Kommandos angegeben. Bitte beachten Sie, dass Sie mit der Taste **F3** den zuletzt eingegebenen Befehl erneut aufrufen können. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine Aktion mehrfach durchführen müssen oder Sie noch nicht nahe genug an dem Gegenstand waren, den Sie benutzen wollten.

Abbildung 2.1: Los Angeles – Übersicht



Los Angeles

Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich vor dem Haus von Eve, Ihrer finalen Eroberung aus **Larry 1**. Gehen Sie in die hintere Ecke der Garage und stecken Sie den Dollarschein ein (GET BILL), dann machen Sie sich auf den Weg zum Quickie Mart im Nordosten der Stadt.

1 Punkt:

Warten Sie im Bildschirm mit dem Jogger (siehe Karte in Abbildung 2.1), bis auf dem Weg vor den Häusern im Hintergrund ein Jogger läuft, und sehen Sie sich den Jogger an (SEE MAN).

1 Punkt:

Sehen Sie durch das Loch im Zaun (SEE HOLE) westlich des Quickie Marts.

Betreten Sie den Quickie Mart und kaufen Sie sich ein Lotterielos (BUY TICKET). Welche Zahlen Sie wählen, ist dabei völlig egal. Verlassen Sie nun den Laden und gehen Sie zu KROD TV. Zeigen Sie der Empfangsdame Ihr Los (SHOW TICKET) und notieren Sie sich die Gewinnzahlen, die sie Ihnen nennt. Sagen Sie ihr dann genau diese Zahlen und setzen (SIT) Sie sich auf die Bank im Wartezimmer. Sobald Sie gerufen werden, stehen Sie auf (STAND) und gehen durch die Tür ins Studio. Ihre Antworten haben in der Show keinen Effekt, also tippen Sie einfach irgendetwas ein. Im Wartezimmer setzen Sie sich wieder auf die Bank (SIT) und stehen auf (STAND), sobald Sie gerufen werden.

Nach der zweiten Show verlassen Sie das Studio und statten Molto Lira einen Besuch ab. Nehmen Sie eine der Badehosen vom Ständer an der hinteren Wand (GET BIKINI) und bezahlen Sie mit der Million-Dollar-Note (PAY). Gehen Sie weiter in den Quickie Mart, füllen Sie den riesigen Becher (FILL CUP) und vergessen Sie nicht, den Becher zu bezahlen (PAY)! Austrinken sollten Sie den Becher übrigens auch nicht. Weiter geht's in den Drogeriemarkt (Swabs Drugs), wo Sie sich im linken Gang eine Tube Sonnenscreme nehmen (GET SUNSCREEN) und die Tube natürlich beim Verkäufer bezahlen. Die nächste Station ist der Friseursalon (Hairy Realms), wo Sie sich in den Frisierstuhl setzen (SIT).

Nach dem Friseurbesuch gehen Sie noch einmal zurück zu Eves Haus und holen sich Ihren Reisepass aus der Mülltonne (GET PASSPORT). Nun besuchen Sie den Musikladen, und gehen hinein. Reden Sie mit der Verkäuferin (TALK GIRL) und genießen Sie die Zwischensequenz. Von jetzt an trachten Ihnen gleich zwei Gruppierungen nach dem Leben und der Tod lauert an jeder Ecke.

Nach der Zwischensequenz liegt nun endlich das Boot am Pier, sodass Sie Ihre Kreuzfahrt beginnen können. Warten Sie nicht zu lange, sonst legt das Schiff ohne Sie ab und Sie haben das Spiel verloren. Außerdem taucht nun im Bildschirm mit den betrunkenen



Pennern ein Mann auf, der Ihnen ein Getränk anbietet, das Sie keinesfalls annehmen sollten.

Gehen Sie zum Pier und stellen Sie sicher, dass Sie den riesigen Limonadenbecher (Grotesque Gulp) und die Sonnencreme (Sunscreen) im Inventar haben, sonst werden Sie es später bitter bereuen! Wenn Sie die maximale Punktzahl erreichen wollen, müssen Sie an dieser Stelle 104 Punkte erreicht haben. Zeigen Sie dem Mann Ticket und Reisepass (SHOW TICKET) und gehen Sie an Bord.



Auf dem Schiff

Abbildung 2.2: Das Kreuzfahrtschiff – Übersicht



- | | | |
|----------------|-------------------|-----------------|
| 1 – Restaurant | 3 – Rettungsboote | 5 – Poolbereich |
| 2 – Brücke | 4 – Friseursalon | 6 – Kabine |

Auf dem Schiff sollten Sie sofort Ihren Spielstand abspeichern, da an Bord viele Gefahren und außerdem ein fieses Zeitlimit von etwa vier Minuten auf Sie warten. Gehen Sie zunächst in Ihre Kabine, öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite (OPEN DOOR) und gehen Sie hindurch. Nähern Sie sich der Frau auf keinen Fall! Verlassen Sie Mutters Kabine wieder und kehren Sie gleich wieder zurück. Wenn Mutter nicht im Zimmer ist, gehen Sie zum Nachtschrank, öffnen die Schublade (OPEN DRAWER) und nehmen das Nähzeug heraus (GET KIT). Vorsicht: Die Mutter kann plötzlich und unerwartet wieder im Zimmer auftauchen!



Begeben Sie sich nun schleunigst zurück in Ihre Kabine und stecken Sie den Fruchtkorb ein (GET FRUIT). Gehen Sie nun hinter den Schrank und ziehen Sie sich die Badehose an (WEAR SUIT). Verlassen Sie die Kabine und gehen Sie zum Poolbereich.

3+3 Punkte:

Reiben Sie sich mit Sonnencreme ein (USE SUNSCREEN), legen Sie sich auf die Liege (LIE) und stehen Sie anschließend wieder auf (STAND).

Achtung: Wenn Sie länger liegen bleiben, taucht eine Frau auf, der Sie besser nicht folgen sollten!

Gehen Sie nun in den Pool und lassen Sie Larry schwimmen (SWIM) – wenn Sie diesen Befehl nicht erteilen, oder mit dem weißen Anzug in den Pool springen, ertrinken Sie! Tauchen Sie an einer geeigneten Stelle ab (DIVE) und holen Sie sich das Bikini-Oberteil (GET TOP). Bleiben Sie nicht zu lange unter Wasser, denn im Gegensatz zu anderen Adventure-Figuren kann Larry seinen Atem nicht sehr lange anhalten. Klettern Sie aus dem Wasser (CLIMB OUT) und reiben Sie Ihren Körper mit Sonnencreme ein (USE SUNSCREEN).

Kehren Sie schnell in Ihre Kabine zurück und ziehen sich Ihren weißen Freizeitanzug an (WEAR SUIT). Verlassen Sie nun die Kabine und kehren Sie *nicht* wieder dahin zurück. Sobald das oben erwähnte Zeitlimit abgelaufen ist, endet *jeder* Besuch in der Kabine tödlich!

2 Punkte:

Gehen Sie ins Bordrestaurant und stecken Sie sich die den Spinat-Dip ein (GET DIP).

Achtung: Wenn Sie sich auf den Barhocker setzen, taucht eine Frau auf, der Sie besser nicht folgen sollten! Und kommen Sie bloß nicht auf die Idee, beim Barkeeper einen Drink zu bestellen!

Gehen Sie zum Friseur und setzen Sie sich in den Frisierstuhl (SIT). Anschließend gehen Sie zur Brücke. Lassen Sie sich hier nicht vom Kapitän erwischen und gehen Sie auch nicht zur hinteren Tür! Legen Sie den blauen Hebel hinter dem Kapitän um (MOVE LEVER) und gehen Sie so schnell wie möglich zu den Rettungsbooten. Wenn Sie die maximale Punktzahl erreichen wollen, müssen Sie an dieser Stelle 151 Punkte haben. Überprüfen Sie nochmals, ob Sie das Bikini-Oberteil (Bikini Top) im Inventar haben, sonst landen Sie später in einer Sackgasse.

Steigen Sie ins Rettungsboot (ENTER BOAT) und warten Sie, bis Sie heruntergelassen werden. Um die folgende Sequenz zu überleben, müssen Sie sich mit Sonnencreme eingerieben, die Perücke auf dem Kopf und die Früchte, das Nähset und den riesigen Becher im Inventar haben! Setzen Sie sich die Perücke auf (WEAR WIG), sobald sich das Rettungsboot vom Schiff entfernt. Wenn Sie den Spinat-Dip im Inventar haben, müssen Sie ihn jetzt unbedingt über Bord werfen (THROW DIP)! Wenn Sie sich nach Ihrem letzten Aufenthalt im Pool nicht mit der Sonnencreme eingerieben haben (USE SUNSCREEN), ist dies Ihre letzte Chance, das nachzuholen.

Gestrandet

Wenn Sie am Strand angespült werden, sollte Ihr Punktestand 190 Punkte betragen. Auf der linken Seite des Strandes befindet sich eine nackte Frau, mit der Sie besser nicht reden sollten, und am rechten Ende des Strandes warten schon einige KGB-Agenten auf Sie. Gehen Sie also einfach nach unten in den Dschungel und stecken Sie sich die Blume rechts neben der Palme ein (**GET FLOWER**), sobald Larry nahe genug ist. Nach einiger Zeit sollten Sie in einem Restaurant ankommen. Sprechen Sie mit dem Kellner (**TALK MAN**), dann setzen Sie sich auf den Stuhl (**SIT**) und warten, bis Sie an einen Tisch geführt werden. Vorsicht: Das Essen auf dem Tisch vertragen Sie nicht! Nehmen Sie sich das Messer vom Büffet (**GET KNIFE**) und verlassen Sie das Restaurant wieder. Wenn Sie die Blume bereits besitzen, können Sie die Szene im Dschungel ab jetzt überspringen (**EXIT**).



Im Hotelzimmer müssen Sie sich die Streichhölzer vom Nachtschrank nehmen (**GET MATCHES**). Mit dem Zimmermädchen können Sie zwar tatsächlich Sex haben, müssten dafür aber anschließend mit Ihrem Leben bezahlen. Verlassen Sie das Zimmer und setzen Sie sich im Friseursalon auf den Frisierstuhl (**SIT**). Verlassen Sie den Friseursalon wieder und gehen Sie am Strand nach links. Hier finden Sie auf den Steinen ein passendes Unterteil für Ihren Bikini, das Sie auch gleich einstecken (**GET BIKINI**). Gehen Sie nun wieder durch den Dschungel, bis Sie wieder im Hotelzimmer landen.



2 Punkte:

Gehen Sie ins Bad und stecken Sie sich die Seife ein (**GET SOAP**).

Verstecken Sie sich hinter der Wand, ziehen Sie sich den Bikini an (**WEAR BIKINI**) und stopfen Sie das Oberteil mit dem Geld (**PUT MONEY IN TOP**) oder mit der Seife aus (**PUT SOAP IN TOP**).

Setzen Sie sich nun beim Friseur ein zweites Mal in den Frisierstuhl (**SIT**) und kehren Sie dann zum Strand zurück. Sie sollten nun 229 Punkte erreicht haben. Vergewissern Sie sich, dass Sie das Messer (Knife), die Streichhölzer (Matches) und die Blume (Flower) im Inventar haben, dann gehen Sie zum rechten Teil des Strandes. Dank der geschickten Verkleidung sollten Sie unerkannt an den Agenten vorbeikommen.

An den Klippen können Sie zwar nicht abstürzen, aber Sie sollten das Spiel trotzdem abspeichern. Sobald Sie am Ende des Pfades ankommen, müssen Sie sich wieder Ihren Anzug anziehen, (**WEAR SUIT**), sonst werden Sie am Flughafen verhaftet!



Flughafen und Flugzeug



Gehen Sie nicht zu dicht an die Kerle am Eingang des Flughafens heran, sonst landen Sie beim KGB. Geben Sie ihnen aus sicherer Entfernung die Blume (**GIVE FLOWER**) und betreten Sie den Flughafen. Gehen Sie nach links, dann nach hinten in den Friseurladen und setzen Sie sich in den Stuhl (**SIT**).

3 Punkte:

Sehen Sie sich die Friseurin an (**SEE GIRL**).



Verlassen Sie den Salon und ignorieren Sie die Frau in der Eingangshalle, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist. Gehen Sie zweimal nach rechts und zeigen Sie dem Kontrolleur Ihren Reisepass (**SHOW PASSPORT**). Gehen Sie weiter nach rechts zur Snack Bar und kaufen Sie an dem Tresen das „Blue Pate Special“ (**BUY FOOD**). Essen sollten Sie es aber unter keinen Umständen, sondern nur die Haarnadel herausnehmen (**GET PIN**). Kaufen Sie an der roten Maschine eine „Flugversicherung“ (**USE MACHINE**) und gehen Sie dann zurück nach links zum Kofferband. Stellen Sie sich ans Band und schnappen Sie sich den grünen Koffer mit dem Tarnmuster (**GET SUITCASE**).



Jetzt ist der Weg zum Schalter frei und Sie können sich endlich ein Ticket kaufen (**BUY TICKET**). Gehen Sie nach rechts, zeigen Sie Ihren Reisepass (**SHOW PASSPORT**) und gehen Sie weiter nach rechts zu Bar und von dort nach hinten auf das Laufband. Stecken Sie sich am Gate unbedingt eines der Flugblätter ein (**GET PAMPHLET**), bevor Sie dem Mann am Schalter Ihr Ticket (**SHOW TICKET**) zeigen. Gehen Sie zur Stewardess und lassen Sie sich von ihr zu Ihrem Platz führen.



Das Flugzeug sollten Sie noch vor der Landung verlassen, sonst haben Sie das Spiel verloren. Das Cockpit dürfen Sie übrigens auch nicht betreten. Geben Sie Ihrem Sitznachbarn das Flugblatt (**GIVE MAN PAMPHLET**) und nehmen Sie sich die Tüte aus der Sitztasche (**GET BAG**). Stehen Sie nun auf (**STAND**) und gehen Sie nach rechts zum hinteren Teil des Flugzeugs.

Anmerkung: Für das Anziehen des Fallschirms sollten Sie normalerweise 4 Punkte erhalten. Bei älteren Versionen von ScummVM (vor 1.7.0) kann es aber passieren, dass Sie diese Punkte nicht erhalten.



Ziehen Sie sich den Fallschirm an (**WEAR PARACHUTE**), dann gehen Sie zur Wand unten links und öffnen Sie Schloss mit der Haarnadel (**USE PIN**). Sie sollten an dieser Stelle 336 Punkte gesammelt haben. Kontrollieren Sie nochmals, ob Sie die Tüte (Airsick Bag) tatsächlich eingesteckt haben, sonst können Sie das Spiel nicht erfolgreich beenden! Bewegen Sie den Hebel (**USE LEVER**) und öffnen Sie die Tür (**OPEN DOOR**). Jetzt müssen Sie so schnell wie möglich Ihren Fallschirm öffnen (**USE PARACHUTE**), damit Sie sicher auf der Insel landen.

Nontoonyt Island

Schneiden Sie mit dem Messer die Seile des Fallschirms durch (**USE KNIFE**) und heben Sie unten den Stock vom Boden auf (**GET STICK**). Sie dürfen auf keinen Fall den kleinen grünen Busch zwischen dem großen und dem kleinen Baum berühren! Sie gelangen sicher zum Busch, indem Sie so weit wie möglich nach unten zu den Steinen gehen und von dort direkt nach rechts, bis Sie an dem großen Baum stehen bleiben. Kriechen Sie dann einfach unter dem Busch hindurch (**CRAWL**).



Verlassen Sie den Bildschirm nach unten und gehen Sie vorsichtig zum Baum in der Bildmitte. Sobald sich die Schlange bewegt, müssen Sie sich mit dem Stock zur Wehr setzen (**USE STICK**), damit Sie nicht gefressen werden!



Gehen Sie nach rechts und folgen Sie im nächsten Raum dem kleinen hellen Pfad über den Treibsand, damit Sie nicht einsinken! Für diesen Abschnitt ist die Maussteuerung empfehlenswert.



Gehen Sie auf keinen Fall in den Fluss! Tasten Sie sich vorsichtig zum unteren rechten Ende des Ufers heran (Maussteuerung!) und reduzieren Sie sicherheitshalber die Spielgeschwindigkeit, damit Sie in der folgenden Sequenz genügend Zeit zum Reagieren haben. Sie müssen sich an den Lianen über den Fluss schwingen (**USE VINE**) und sich – sobald Sie eine Liane gegriffen haben – *sofort* zur nächsten schwingen (**USE VINE**), damit Sie nicht im Fluss landen. Auf der anderen Seite des Flusses stecken Sie sich eine der Lianen ein (**GET VINE**) und gehen nach hinten zum Strand.



Nach der Zwischensequenz finden Sie sich an einer Schlucht wieder, die Sie aber noch nicht überqueren sollten. Und im Gegensatz zu den Klippen auf der letzten Insel können Sie hier tatsächlich abstürzen! Gehen Sie nach unten und dann nach rechts und nehmen Sie sich die Asche von der Feuerstelle (**GET ASH**).



3 Punkte:

Gehen Sie vom Lagerfeuer aus nach unten zum Strand und stecken Sie sich auch etwas Sand ein (**GET SAND**).

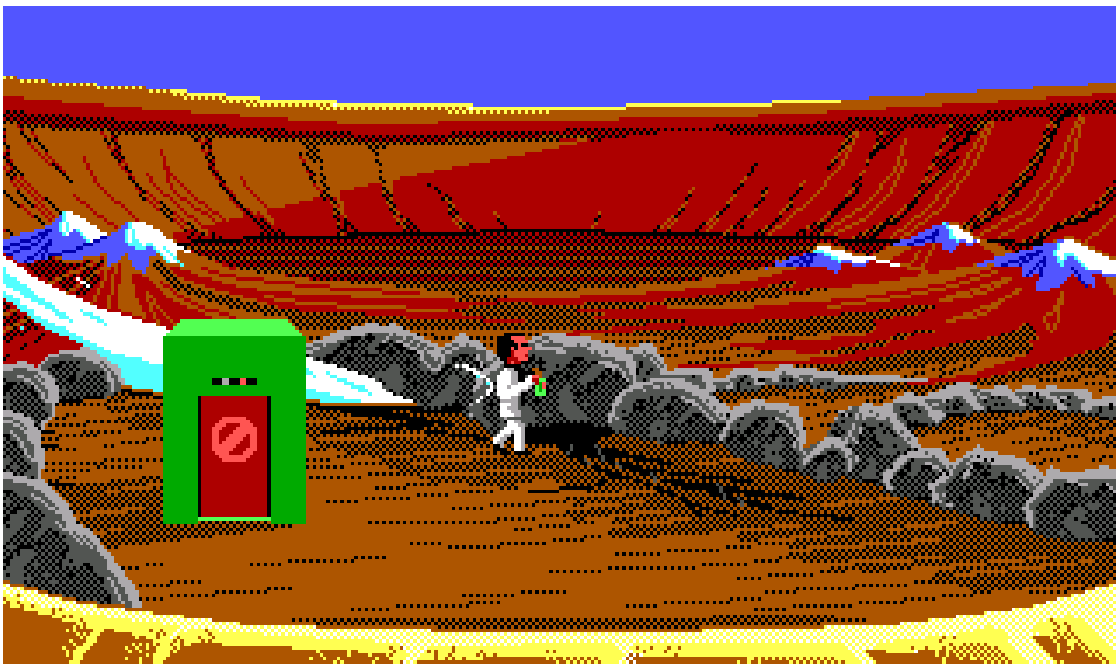
Gehen Sie durch das Dorf zurück zur Schlucht und tasten Sie sich vorsichtig zum Abgrund voran (Maussteuerung). An dieser Stelle müssen Sie 429 Punkte gesammelt haben, wenn Sie die maximale Punktzahl erreichen wollen! Überprüfen Sie nochmals, ob Sie Sand oder Asche im Inventar haben, dann werfen Sie die Liane zum Ast und schwingen sich über die Schlucht (**USE VINE**). Jetzt gibt es für Sie keinen Weg zurück mehr.

Folgen Sie dem Pfad zum Gletscher und streuen Sie dort die Asche (**USE ASH**) oder den Sand (**USE SAND**) auf das Eis. Gehen Sie weiter zur Spitze des Vulkans.



Tasten Sie sich vorsichtig zur in Abbildung 2.3 gezeigten Position voran und passen Sie auf, dass Sie nicht in den Vulkan fallen. Stecken Sie die Tüte in die Flasche (**PUT BAG IN BOTTLE**), zünden Sie die Tüte mit einem Streichholz an (**LIGHT BAG**) und lassen Sie die Flasche sofort in den Krater fallen (**DROP BOTTLE**), damit sie nicht in Ihrer Hand explodiert. Jetzt müssen Sie nur noch in den Fahrstuhl steigen, um das Spiel abzuschließen.

Abbildung 2.3: Die richtige Position auf dem Vulkan



Leisure Suit Larry 3 – Passionate Patti auf der Suche nach vibrierenden Muskeln!



Anmerkungen zum Spiel

Larry 3 ist der erste Teil der Serie, der ins Deutsche übersetzt wurde. Da in der *Leisure Suit Larry Collection* aber nur die englische Fassung enthalten ist, finden Sie die Befehle, die Sie im Spiel eingeben müssen, sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache. Die Befehle werden in **GROSSBUCHSTABEN** und meist in Klammern angegeben. Damit das Eintippen nicht in Arbeit ausartet, werden immer möglichst kurze Kommandos angegeben. Bitte beachten Sie, dass Sie mit der Taste **F3** den zuletzt eingegebenen Befehl erneut aufrufen können. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine Aktion mehrfach durchführen müssen oder Sie noch nicht nahe genug an dem Gegenstand waren, den Sie benutzen wollten.

Achtung! Etwa in der Mitte des Spiels müssen Sie Larrys Wohlstandsbauch abtrainieren. In der Originalversion des Spiels hängt die Anzahl der benötigten Wiederholungen von der Prozessorgeschwindigkeit ab. Es könnte also passieren, dass das Spiel von Ihnen mehrere Hundert (oder Tausend) Wiederholungen *pro Station* verlangt! Es gibt jedoch einen Patch (unter anderem auf <http://www.allowe.com>), der die Anzahl auf einen konstanten Wert festsetzt.

Alternativ können Sie das Spiel auch über das Emulationsprogramm **ScummVM** starten. Bei diesem Emulator scheint dieses Problem nicht aufzutreten. Sie müssen sich vor dem Spielstart für eine der beiden Varianten entscheiden, da die mit ScummVM abgespeicherten Spielstände nicht mit der DOS-Version kompatibel sind.

Larry

2+2 Punkte:

Schauen Sie sich die Gedenktafel an (SIEH TAFEL/SEE PLATE) und gehen Sie anschließend wieder von der Tafel weg (GEH/GO). Benutzen Sie außerdem das Fernrohr auf der linken Seite (BENUTZE FERNROHR/USE TELESCOPE).

Verlassen Sie den Aussichtspunkt und folgen Sie im Wald dem Pfad zwischen den Büschen auf der linken Seite (Das Spiel zeigt diesen Pfad während einer Textenblendung an). Sie gelangen zum Haus von Larry und seiner Frau Kalalau, wo nach kurzer Zeit automatisch ein Gespräch zwischen Larry und Kalalau beginnt. Nach dem Gespräch verlassen Sie das Haus wieder nach rechts und gehen weiter nach rechts in den nächsten Waldabschnitt, wo Sie eine weitere Zwischensequenz erwartet.

Sobald Larry wieder seinen alten weißen Freizeitanzug (Leisure Suit) trägt gehen Sie wieder zum Haus zurück. Öffnen Sie den Briefkasten (ÖFFNE POSTKASTEN/OPEN BOX) und nehmen Sie den Brief an sich (NIMM POST/GET MAIL). Verlassen Sie das Haus wieder in heben Sie im ersten Waldabschnitt das Stück Holz vom Boden auf (NIMM HOLZ/GET WOOD).

Begeben Sie sich nun zum Sitz der „Eingeborenen AG“, indem Sie zweimal nach rechts unten zum Springbrunnen gehen und von dort nach links unten zur EAG. Nach dem Besuch bei Larry Boss gehen Sie nach rechts Springbrunnen und von dort nach unten zum Strand. Sehen Sie die Frau an (SIEH FRAU/SEE GIRL), reden Sie mit ihr (REDEN/TALK) und geben Sie ihr Ihre Kreditkarte (GIB KARTE/GIVE CARD).

Gehen Sie zurück zum Springbrunnen und schärfen Sie das Messer an der Treppe rechts im Bild (MESSER SCHÄRFEN/RUB KNIFE ON STEP), dann schnitzen Sie eine Figur aus dem Stück Holz (HOLZ SCHNEIDEN/CUT WOOD). Gehen Sie nun nach links oben zurück in den Wald und von dort nach rechts oben. Sie landen vor der Tür des Chip'n'Dale's, wo Sie etwas von dem Gras abschneiden (GRAS SCHNEIDEN/CUT GRASS WITH KNIFE) und daraus einen Rock basteln (GRAS KNÜPFEN/WEAVE GRASS).

5+100 Punkte:

Gehen Sie vom Grasfleck nach rechts und betreten Sie das „Komödienstadl“ durch die Schwingtür. Reden Sie dort am Tisch unten links mit Al Lowe (AL REDEN/TALK AL) und tippen Sie dabei irgendetwas ein. Setzen Sie sich auf den Stuhl am Tisch in der Mitte (SETZ/SIT) und sehen Sie sich die gesamte Show an, bevor Sie wieder aufstehen (STEH/STAND).

Kehren Sie zum Springbrunnen zurück und gehen Sie von dort nach oben rechts zu den „Umkleidekabinen“. Gehen Sie zum Waschbecken an der linken Seite und nehmen Sie sich die Seife (NIMM SEIFE/GET SOAP).

2 Punkte:

Trinken Sie etwas Wasser am Waschbecken (TRINKEN/DRINK).

Betreten Sie nun die linke Kabine und ziehen Sie sich den Rock an (ROCK TRAGEN/WEAR SKIRT). Gehen Sie nach links zum Springbrunnen und von dort nach unten zum Strand. Sehen Sie die Frau an (SIEH FRAU/SEE GIRL), reden Sie mit ihr (REDEN/TALK) und geben Sie ihr die Kreditkarte (GIB KARTE/GIVE CARD).

Gehen Sie zurück nach links zum Springbrunnen und schärfen Sie das Messer an der Hotelterrasse (MESSER SCHÄRFEN/RUB KNIFE ON STEP). Bearbeiten Sie das Stück Holz mit dem Messer (HOLZ SCHNEIDEN/CUT WOOD), dann gehen Sie hinter der Treppe nach rechts zu den Kabinen.

2 Punkte:

Trinken Sie etwas Wasser (TRINKEN/DRINK) am Waschbecken auf der linken Seite.

Betreten Sie die linke Kabine und ziehen Sie sich den Rock an (ROCK TRAGEN/WEAR SKIRT), dann gehen Sie wieder zum Strand. Kehren Sie anschließend in die Kabine zurück und ziehen Sie sich wieder Ihren Anzug an (ANZUG TRAGEN/WEAR SUIT). Gehen Sie erneut zum Strand und stecken Sie das Handtuch ein (NIMM TUCH/GET TOWEL).

50 Punkte:

Legen Sie sich am Strand in die Sonne (BENUTZE TUCH/USE TOWEL) und warten Sie, bis das Spiel Ihnen die Punkte gibt. Anschließend stehen Sie wieder auf (STEH/STAND).

Gehen Sie nach links zum Springbrunnen und von dort nach rechts über die Treppe ins Hotel. Folgen Sie dem Gang nach hinten, gehen Sie die nächste Treppe hinauf und von dort nach links.

2 Punkte:

Werfen Sie einen Blick in den Spiegel (SIEH SPIEGEL/SEE MIRROR).

Anmerkung: Im nächsten Raum kommt zum ersten Mal der Kopierschutz des Spiels zum Einsatz. Wenn Sie daran scheitern, gilt das Spiel als verloren. Hinzu kommt, dass Sie im nächsten Raum nicht speichern dürfen, deshalb sollten Sie im Gang mit den Spiegeln speichern.



Folgen Sie dem Gang nach links und zeigen Sie dem Portier Ihre Eintrittskarte (GIB TICKET/GIVE TICKET). Schlagen Sie im Begleitheft die Seite auf, die der Portier Ihnen nennt und tippen Sie die Nummer ein, die auf dem Ticket auf besagter Seite steht, und machen Sie dabei bloß keinen Fehler! Geben Sie dem Portier anschließend ein Trinkgeld (GIB GELD/GIVE CASH), damit er Sie einlässt.



Anmerkung: Auf Seite 23 im Begleitheft befindet sich kein Ticket. Die Ticketnummer ist dort in der Zeile direkt über der Seitenzahl zu finden.

Nach der Show gehen Sie nach rechts in Richtung Ausgang, wodurch die Tänzerin auftaucht und zum Telefon geht. Sehen Sie die Tänzerin an (SIEH FRAU/SEE GIRL) und reden Sie mit ihr über LAND.

Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie am Springbrunnen durch den oberen Ausgang auf der linken Seite in den Wald. Hier müssen Sie auf der rechten Seite nach oben

gehen (Sie müssen im Zickzack laufen, da der Weg nicht gerade ist), um zur Kanzlei von „DeWey, Cheatem & Howe“ zu gelangen. Sprechen Sie den Sekretär auf das LAND an, damit er Sie zur zutändigen Anwältin lässt. Setzen Sie sich auf das Sofa (SETZ/SIT) und reden Sie über das LAND. Stehen Sie wieder auf (STEH/STAND) und verlassen Sie das Gebäude. Anschließend gehen Sie gleich wieder hinein und fragen den Sekretär erneut nach dem LAND.

Begeben Sie sich wieder ins Hotel und klopfen Sie an der Tür zum Bühneneingang (KLOPFEN/KNOCK). Sobald Sie auf der Bühne landen, müssen Sie tanzen (TANZEN/DANCE), sonst ist das Spiel verloren.

60 Punkte:

Wenn Sie die Anwältin im Tanzkostüm aufsuchen, erhalten Sie 100 Punkte für die Scheidung. Sie können natürlich auch gleich wieder hinter die Bühne gehen und Ihren Anzug anziehen. In diesem Fall bekommen Sie für die Scheidung zwar nur 40 Punkte, müssen aber danach nicht wieder hierher zurückkehren, um Ihre Sachen zu holen.

Gehen Sie zur Anwaltskanzlei und geben Sie dem Sekretär das Geld (GIB GELD/GIVE CASH). Wenn Sie das Kostüm tragen, läuft der Rest automatisch ab. Wenn Sie den Anzug tragen, setzen Sie sich auf das Sofa (SETZ/SIT), lassen sich scheiden (SCHEIDUNG/DIVORCE) und stehen wieder auf (STEH/STAND). Wie schon beim Land müssen Sie auch jetzt zunächst das Gebäude verlassen und es gleich wieder betreten. Lassen Sie sich vom Sekretär Ihre Papiere geben (SCHEIDUNG/DIVORCE).

Wenn Sie das Kostüm tragen, müssen Sie nun ins Hotel zurückkehren, die Tür zum Bühneneingang öffnen (ÖFFNE TÜR/OPEN DOOR) und sich Ihren Anzug anziehen (TRAGE ANZUG/WEAR SUIT).

Im Waldstück links neben dem Springbrunnen müssen Sie durch den unteren Ausgang auf der linken Seite gehen, um zu Fat City zu gelangen. Gehen Sie in den Mund des Wals, um das Gebäude zu betreten. Sehen Sie sich die Scheidungspapiere an (SIEH SCHEIDUNG/SEE PAPER) und drehen Sie die dabei entdeckte Mitgliedskarte um (DREH KARTE/TURN CARD). Schlagen Sie Ihr Begleitheft auf und notieren oder merken Sie sich die Seitenzahlen, auf denen die auf der Karte notierten Anzeigen oder Artikel stehen. Dies ist die Kombination für den Spind.

Gehen Sie durch die linke Tür (BENUTZE KARTE/USE CARD) und begeben Sie sich zum Spind mit der Nummer 69. Dies ist der in der linken oberen Ecke des Labyrinths.² Öffnen Sie den Spind (ÖFFNE TÜR/OPEN DOOR) und tippen Sie die Kombination ein. Ziehen Sie sich um (TRAININGSANZUG TRAGEN/WEAR SWEATSUIT) und schließen Sie unbedingt den

²Sie finden den groben Ort, indem Sie SPIND SUCHEN/FIND LOCKER eingeben und so lange herumlaufen, bis es ganz heiß wird. Danach müssen Sie einfach alle Spinde in der Umgebung ausprobieren.

Spind (TÜR SCHLIESSEN/CLOSE DOOR), bevor Sie gehen! Wenn Sie die Tür offen lassen, wird Ihnen der Anzug geklaut und Sie sitzen für immer fest.



Gehen Sie durch die Tür rechts oben in den Übungsraum und trainieren Sie nacheinander an allen vier Stationen (TRAINIERE/WORKOUT). Zwei Stationen befinden sich rechts an der Maschine (eine vor der Maschine und eine dahinter), die anderen beiden links und in der Mitte vor der Maschine. An jeder Station müssen Sie abwechselnd und drücken, um zu trainieren. Nach einer bestimmten Zahl von Wiederholungen zeigt das Spiel eine Nachricht an und Sie können wieder aufstehen (STEH/STAND) und zur nächsten Station gehen.

Nach dem erfolgreichen Training gehen Sie zum Spind zurück. Öffnen Sie den Spind (ÖFFNE TÜR/OPEN DOOR), ziehen Sie sich aus (AUSZIEHEN/UNDRESS) und schließen Sie den Spind wieder (TÜR SCHLIESSEN/CLOSE DOOR). Gehen Sie nun oben durch die linke Tür in die Dusche und dort an die Wand oben im Bild. Duschen Sie sich (DUSCHEN/SHOWER) und vergessen Sie dabei die Seife nicht (SEIFE BENUTZEN/USE SOAP).

Kehren Sie zum Spind zurück und öffnen Sie ihn (ÖFFNE TÜR/OPEN DOOR). Trocknen Sie sich ab (BENUTZE TUCH/USE TOWEL) und sprühen Sie sich ein (NIMM SPRAY/GET SPRAY). Ziehen Sie sich nun wieder an (ANZUG TRAGEN/WEAR SUIT) und verlassen Sie den Raum nach rechts.

3+99+3 Punkte:

Gehen Sie durch die hintere Tür (BENUTZE KARTE/USE CARD), sehen Sie die Frau an (SIEH FRAU/SEE GIRL) und bieten Sie ihr Ihre Hilfe an (HILF MIT VIDEO/HELP WITH VIDEO). Sie landen danach automatisch im Raum mit der Sonnenbank.

Verlassen Sie das Fat City und gehen Sie wieder zum Bereich mit dem Gras (vom Wal aus nach rechts und dann hinten rechts) und gehen Sie dort nach links in die Höhle. Wenn Sie in der Höhle zu weit nach hinten gehen, stürzen Sie in den Tod! Treten Sie vorsichtig an die Blumen hinten rechts heran und pflücken Sie ein paar Blumen (NIMM BLUME/GET FLOWER). Knüpfen Sie die Blumen zu einem Kranz (BLUME KNÜPFEN/MAKE LEI) und gehen Sie wieder ins Hotel.



Am oberen Ende der Treppe gehen Sie dieses Mal nach rechts und gelangen so in einen Raum mit einem Klavier. Setzen Sie sich ans Klavier (SETZ/SIT) und sehen Sie Patti an (SIEH FRAU/SEE GIRL). Geben Sie ihr die Scheidungsurkunde (GIB SCHEIDUNG/GIVE DIVORCE) und den Blumenkranz (GIB KRANZ/GIVE LEI), dann schlagen Sie den nächsten Schritt vor (GEH ZIMMER/GO ROOM). Stehen Sie nun auf (STEH/STAND) und verlassen Sie das Hotel.

Gehen Sie ins „Komödienstadl“ (vom Grasfleck nach rechts, dann nach hinten) und nehmen Sie die Weinflasche vom mittleren Tisch (NIMM WEIN/GET WINE). Gehen Sie wieder zurück ins Hotel und dort direkt am Eingang nach rechts zu den Aufzügen. Steigen Sie in

den Aufzug (BENUTZE AUFZUG/USE ELEVATOR) und fahren Sie ins PENTHAUS/PENTHOUSE. Hier schenken Sie Patti und sich selbst den Wein ein (GIB WEIN/GIVE WINE).

Patti

Am nächsten Morgen stecken Sie sich die Weinflasche ein (NIMM WEIN/GET WINE), dann ziehen Sie sich den BH (NIMM BH/GET BRA), die Strumpfhose (NIMM STRÜMPFE/GET HOSE) und das Kleid (NIMM KLEID/GET DRESS) an.

20 Punkte:

Ziehen Sie sich auch das Höschen an (NIMM HOSE/GET PANTY).

Verlassen Sie das Zimmer und fahren Sie mit dem Fahrstuhl in das Erdgeschoss, indem Sie eine Null eingeben (0). Wenn das nicht klappt, geben Sie GROUND ein. Begeben Sie sich in das Klavierzimmer, wo Sie sich den „Zauberstift“ einstecken (NIMM STIFT/GET MARKER).

25 Punkte:

Nehmen Sie sich auch das Glas mit Ihrem Trinkgeld vom Klavier (NIMM GELD/GET CASH).

Verlassen Sie das Hotel und gehen Sie zu den Kabinen hinter dem Gebäude, wo Sie die Weinflasche am Waschbecken füllen (FLASCHE FÜLLEN/FILL BOTTLE).

43+100+1 Punkte:

Geben Sie dem Türsteher am „Chip’n’Dale’s“ das Geld (GIB GELD/GIVE CASH) und setzen Sie sich drinnen auf einen Stuhl (SETZ/SIT). Werfen Sie während der Show das Höschen auf die Bühne (HOSE AUF BÜHNE WERFEN/THROW PANTY ON STAGE) und sehen Sie sich Dale nach der Show an (SIEH DALE/SEE DALE). Anschließend gehen Sie (GEH/GO) und stehen wieder auf (STEH/STAND).

Anmerkung: Im Folgenden werden Sie sich häufig an Klippen und reißenden Flüssen aufhalten, also sollten Sie selbstverständlich speichern, sobald Sie sich in der Nähe eines solch gefährlichen Ortes aufhalten.

Gehen Sie vom „Chip’n’Dale’s“ zweimal nach rechts zur Klippe. Vergewissern Sie sich unbedingt, dass Sie die gefüllte Flasche im Inventar haben, sonst werden Sie im Bambus-Labyrinth jämmerlich verdursten! Um den richtigen Weg durch das Labyrinth zu finden, müssen Sie wieder zum Begleitheft greifen: Die Anfangsbuchstaben jedes Wortes im Lied auf den Seiten 14 bis 19 bilden die Wegbeschreibung in Form von (englischen) Himmelsrichtungen. Sobald Patti auf allen Vieren kriecht, sollten Sie das Wasser trinken (FLASCHE TRINKEN/DRINK BOTTLE), damit Sie nicht verdursten.



Sobald Sie das Labyrinth verlassen haben, gehen Sie *vorsichtig* zum Ufer des Bachs und trinken Sie etwas Wasser (TRINKEN/DRINK), damit Sie später nicht doch noch verdursten. Gehen Sie weiter nach hinten zur Klippe, wo Sie die Strumpfhose ausziehen (STRÜMPFE AUSZIEHEN/REMOVE HOSE) und sie an den Felsen binden (BINDE STRÜMPFE AN STEIN/TIE HOSE TO ROCK).



In der Schlucht pflücken Sie etwas Hanf (NIMM HANF/GET HEMP) und statt es zu rauchen, was tödlich wäre, knüpfen Sie ein Seil daraus (HANF KNÜPFEN/WEAVE HEMP). Klettern Sie auf die rechte Palme (KLETTER PALME/CLIMB PALM), pflücken Sie zwei Kokosnüsse (NIMM NUSS/GET NUT) und klettern Sie wieder herunter (RUNTER KLETTER/CLIMB DOWN). Werfen Sie das Seil über die Schlucht (WERFEN SEIL/THROW ROPE) und binden Sie es an die Palme (BINDE SEIL AN PALME/TIE ROPE TO PALM). Zerreißen Sie unbedingt Ihr Kleid (KLEID ZERREISSEN/RIP DRESS), bevor Sie am Seil über die Schlucht klettern (KLETTER AN SEIL/CLIMB ROPE), sonst stürzen Sie ab!



Auf der anderen Seite der Schlucht folgen Sie dem Pfad nach hinten links. Im nächsten Abschnitt taucht ein Tier auf, sobald Sie sich der Kreuzung nähern. Kommen Sie dem Tier nicht zu nahe, sonst sterben Sie! Ziehen Sie sich den BH aus (BH AUSZIEHEN/REMOVE BRA), legen Sie die Kokosnüsse hinein (NUSS IN BH LEGEN/PUT NUT IN BRA) und werfen Sie den BH (BH WERFEN/THROW BRA).



Gehen Sie nach hinten zum Fluss und gehen Sie *vorsichtig* zum Stamm, der im Fluss schwimmt. Wenn Sie zu weit in den Fluss gehen, werden Sie von der Strömung erfasst und ertrinken!



Ziehen Sie den Stamm zur Strömung (STAMM ZIEHEN/PULL LOG) und speichern Sie das Spiel an dieser Stelle ab. Sobald Sie auf den Stamm klettern (STAMM STEIGEN/MOUNT LOG), beginnt eine Action-Sequenz, die Sie zur Not auch überspringen dürfen. Wenn Sie während der Flussfahrt von einem Hindernis getroffen werden, bedeutet dies den sofortigen Tod.



500 Punkte:

Wenn Sie die Action-Sequenz selbst spielen, erhalten Sie dafür satte 500 Punkte.

Tipp: Sie Können während der Sequenz speichern, sollten aber darauf achten, dass Sie nicht gerade dann speichern, wenn Sie geradewegs auf ein Hindernis zusteuern. Außerdem kann es hilfreich sein, die Spielgeschwindigkeit während dieser Sequenz zu verlangsamen, damit Sie mehr Zeit zum Reagieren haben.

Nach der Flussfahrt folgt eine weitere Zwischensequenz. Setzen Sie den „Zauberstift“ ein (BENUTZE STIFT/USE MARKER), bevor Ihnen das Lebenslicht ausgeblasen wird.



Leisure Suit Larry 3 – Passionate Patti auf der Suche nach vibrierenden Muskeln!

Gehen Sie von der Modellstadt nach hinten und von dort weiter nach rechts. Nähern Sie sich der Maschine unten rechts und ziehen Sie den Stecker (ZIEHE STECKER/PULL PLUG). Gehen Sie weiter nach rechts, um die Endsequenz einzuleiten.