

Markt&Technik



D I E

Larry 1,2,3,5,6

S P I E L E - P O W E R

Rainer Babel

CD-VERSION



Rainer Babel

D I E

Larry 1,2,3,5,6

S P I E L E - P O W E R



**Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH**

Die Informationen zu diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Die Bezeichnung Leisure Suit Larry ist geschützt für die Fa. Sierra On-Line, Inc. USA.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen wurden den Spielen entnommen, auf die sich die Abbildungen beziehen.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94

ISBN 3-87791-604-X

© 1994 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9 b, D-85540 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten.
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München
Herstellung: Martin Horngacher
Druck: Offizin Andersen Nexö, Leipzig
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Larry 1 – The Land of the Lounge Lizards	9
Wie Larry seine Jungfräulichkeit verlor	11
Wie bekomme ich den verdammten Reißverschluß auf?	22
Alle 222 Punkte auf einen Blick	35
Larry 2 – Looking for Love (in several wrong places)	39
Larry 3 – Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!	47
Larry 5 – Passionate Patti Does a Little Undercover Work	53
Larry 6 – Shape Up or Slip Out!	61
Auf zum Aufreißen!	63
Der La-Costa-Lotta-Club-Frauen-Führer	87
Ich hab’ da mal ’ne Frage	96
Punkte, Punkte, Punkte	118

Vorwort

Hallo Aufreißer!

Wieso Larry einer der bekanntesten Männer in der Computerbranche ist? Wenn Sie das nicht wissen, werden Sie es spätestens nach Ihrem ersten Spiel von einem der fünf Adventures wissen. Aber eine Hoffnung möchte ich Ihnen gleich nehmen: So weit wie es Larry gebracht hat, werden Sie es selbst wohl kaum bringen. Oder glauben Sie etwa, daß der »Playboy« oder andere namhafte Magazine über Ihre Anmach- und Abschleppabenteuer berichten wird? Na sehen Sie. Nehmen Sie sich die Kritik vom Rolling Stone Magazine: »Larry's Leben ist sicher interessanter als Ihr eigenes ...« zu Herzen, und konzentrieren Sie sich lieber auf Leisure Suit Larry und auf nichts anderes.

Beim Durchblättern dieses Buches werden Sie feststellen, daß der Schwerpunkt dieser Aufreißhilfe ohne Zweifel bei Larry eins und sechs liegt. Grund dafür ist, daß Sie die Versionen zwei und drei zwar noch mit sehr viel Glück in einem verstaubten Karton bei Ihrem Händler finden könnten, daß diese aber zur Zeit eigentlich nicht mehr verkauft werden. Bei der Fünfer-Version sieht es ähnlich aus: die Restbestände werden derzeit zwar noch verkauft, sie wurde aber von der sechsten Ausgabe der »Abenteuer-Saga« abgelöst. Die Ur-Version des Klassikers wurde grafisch auf die XL-Version überarbeitet und ist seitdem wieder zu haben.

Stecken Sie Ihre Nase (und nur die!) in dieses Buch, und begleiten Sie den Gigolo im weißen Polyesteranzug auf seinen horizontalen Beutezügen durch die Betten williger Frauen.

Viel Vergnügen!

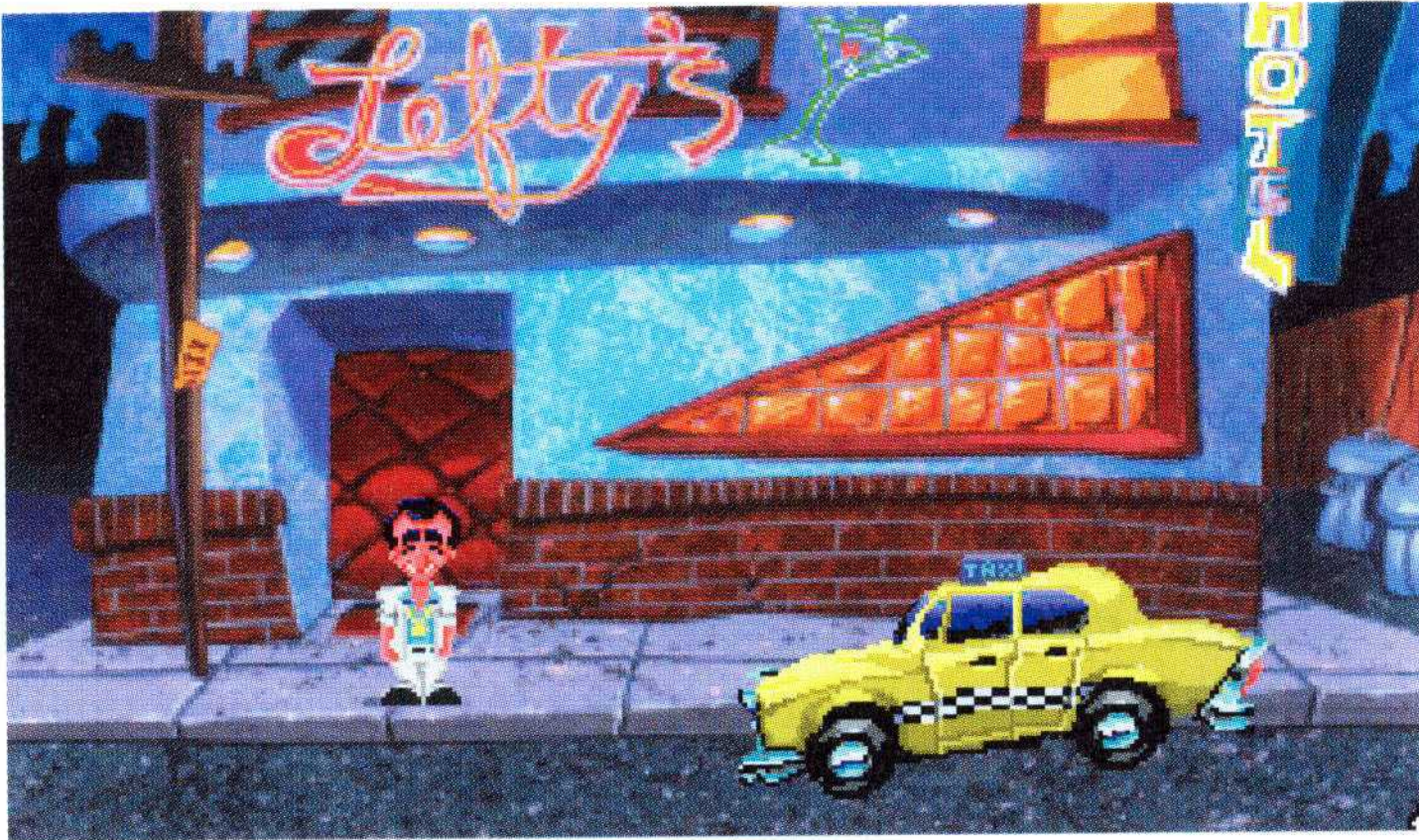
Rainer Babel

Leisure Suit Larry 1

The Land of the Lounge Lizards



Wie Larry seine Jungfräulichkeit verlor



Der Abend kann beginnen! Auf in Lefty's Bar. Was für eine Nacht! Gleich bei der ersten Frau, die an der Bar sitzt, blitzt er ab. Aber was soll's. Das ist er ja schließlich gewöhnt. Darum setzt er sich an den Tresen und bestellt sich wie gewohnt seinen Whiskey. Da die Jungs und Mädels mal wieder nur hohles Zeug faseln, steht Larry auf und macht sich auf die Pirsch.

Durch die Tür am hinteren Ende des Raumes gelangt der Mann im frisch gebügelten Polyesteranzug in einen Raum, in dem ein Betrunkener liegt. Auf dem Tisch links im Raum steht eine Rose. Da sein Knopfloch im Revers noch ungeschmückt ist, steckt sich Larry die blühende Pflanze ein. Aus alten Zeiten kennt er ja den gräßlichen Zustand, in der Ecke zu liegen und nichts zu trinken zu bekommen. Der Samariter in Larry bricht durch, und er verschenkt sein Glas Whiskey an den armen Kerl am Boden.

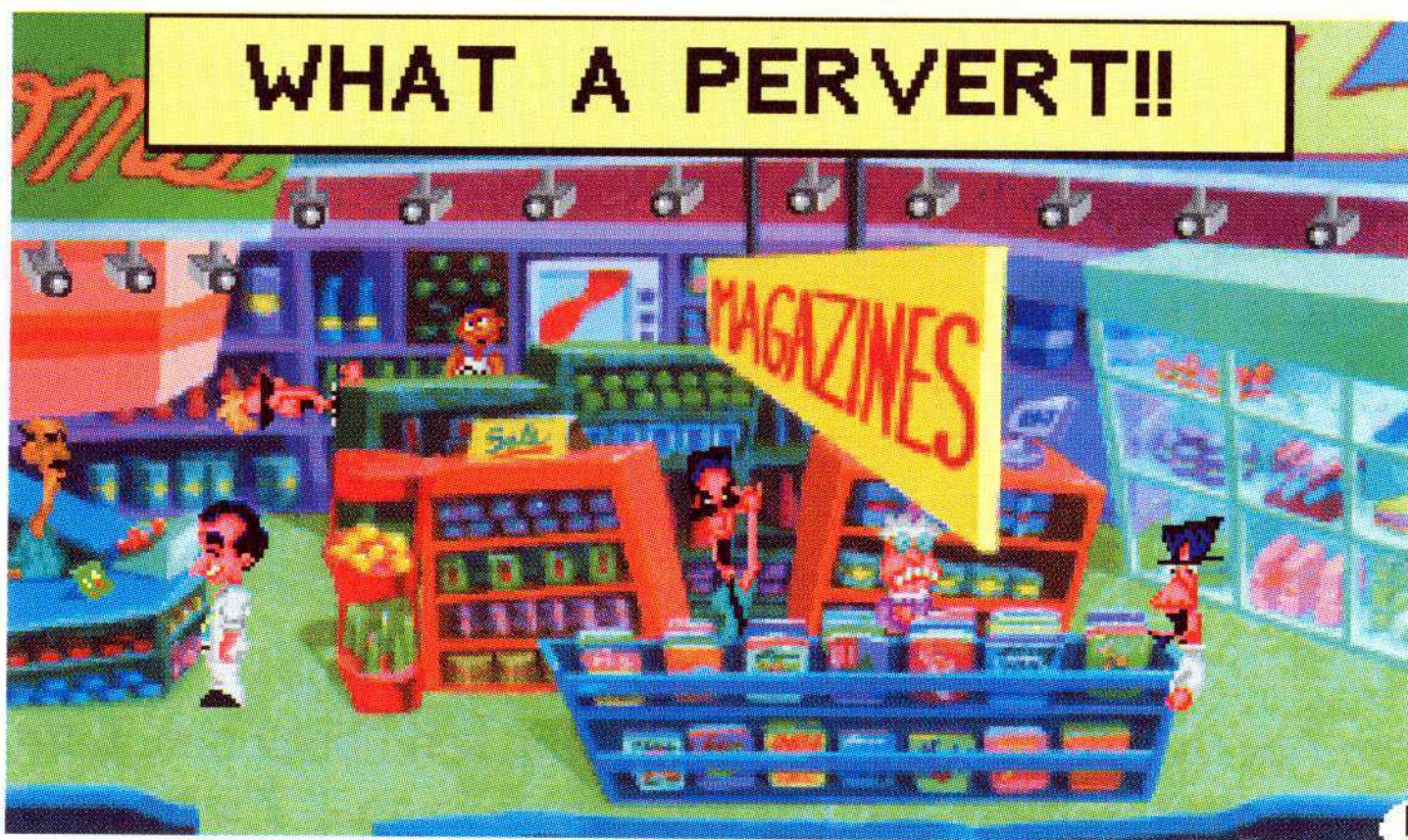
Die nächste Tür leitet den Abenteurer zur Toilette. Die Sitzung kann beginnen. Larry setzt sich erst einmal auf die Schüssel und liest das Ball-Street-Journal. Nachdem er es durch hat, schaut er sich noch die Sprüche an den Wänden an und stößt dabei auf ein Codewort: Ken sent me.

12 Leisure Suit Larry 1

Bevor sich Larry die Hände wäscht, wirft er einen genauen Blick in das Waschbecken. Das tut er immer, seitdem ihm einmal eine Ratte aus dem Abfluß eines Beckens einer alten verkommenen Spelunke entgegengekommen ist. Nicht nur, daß ihm hier kein Nager entgegenkommt, sondern er findet im Waschbecken auch noch einen Diamantring! Glück muß man eben haben!

Zurück im Schankraum, ist hier immer noch nichts los. Es ist wohl an der Zeit, nach Downtown zu fahren. Larry verläßt die Kneipe. Wie in vielen amerikanischen Großstädten, ist auch an dem Telegraphenmast neben Lefty's Bar ein Taxischild angebracht. Statt zu laufen, ruft sich Larry ein Taxi. Schließlich ist der Fußweg durch dunkle Gassen ziemlich gefährlich.

Wo hier der Bär tanzt? Es kommt darauf an, worauf man so steht. Stimmt. Aber Larry folgt trotzdem der Empfehlung des Fahrers und läßt den Laden ansteuern. Bevor er aussteigt, bezahlt er den Wagen und betritt dann das Geschäft. Zeitschriften! Geil! Weiber. So ein Magazin muß Larry natürlich sofort haben. Er greift sich die erstbeste Zeitschrift mit vielversprechendem Titelblatt und blättert ein wenig darin herum. Kochgeschirr, Reisebericht, wo sind denn nur die Playmates des Monats. Aah, da in der Mitte auf dem Ausklappbild ...



Was fehlt denn nach dem Heißmachmagazin für den erfolgreichen Abend? Etwas, um noch mehr in Stimmung zu kommen: Alkohol. Nachdem sich der kleine Mann im Laden umgesehen hat, entscheidet er sich für den Schahtee-Lee-De-Nöff, kurz eine

Flasche Wein für einen Dollar. Den billigen süßen Fusel, von dem einem am nächsten Tag der Schädel brummt. Allerdings nicht die Hausmarke in der Tüte.

Eines darf Larry allerdings auch nicht vergessen. Nämlich ein Kondom. Welcher Hase läßt sich denn schon von einem Typen ins Bett locken, wenn er kein Kondom dabei hat? Eigentlich ist es ja egal, für welches man sich entscheidet, heute Abend soll es ein normal großes, nach Spearmint schmeckendes, geblühtes und auch sonst recht unspektakuläres Kondom sein.

Alles zusammen macht dann 23 Dollar, die Larry natürlich auch artig bezahlt. Anschließend verläßt er das Geschäft. Vor dem Laden nimmt er die Telefonbox in Augenschein und findet dabei eine Telefonnummer: 555-6969. Als er die Nummer wählt, meldet sich am anderen Ende der Leitung die National Quicki-Sex Survey Hot Line und verspricht Wunderbares. Larry nimmt das Angebot gern an und beantwortet auch alle Fragen. Aber das nutzt ihm im Endeffekt gar nichts.

Dem armen Penner, der Larry vor dem Mini-Supermarkt über den Weg läuft, schenkt er aus Mitgefühl seinen Weinvorrat. Aus Dankbarkeit überreicht der Trunkenbold sein letztes Hab und Gut seinem edlen Spender: ein Taschenmesser.

Da hier nichts mehr los ist, läuft der kleine Kerl weiter nach rechts zur Disco. Da er leider nicht hineingelassen wird, wahrscheinlich ist um diese Zeit sowieso noch nichts los, schlendert er seinen Weg zurück. Als er so vor dem Laden steht, klingelt das Telefon. Larry hebt den Hörer ab, und eine ihm bekannte Stimme, (ist das nicht das Weib vom Telefonsexxservice?) spricht mit ihm. Heiße Nummer!

Nach diesem anregenden Gespräch ruft sich Larry ein Taxi und macht sich auf zum Casino. Nachdem er sich in der Spielhalle umgesehen hat, fällt ihm sein etwas pelziger Geschmack im Mund auf. Zum Glück trägt er aber immer sein Obol-Mundspray mit sich, das er auch sogleich benutzt. Immer wenn ihm sein Mundgeruch auffällt, benutzt er dieses Spray.

Beim Durchstromern des Casino-Hotels gelangt Larry hinten rechts zum Aufzug. Als sein Blick den Abfalleimer streift, sieht er eine Mitgliedskarte zur Disco zwischen dem Abfall liegen. Um später vielleicht noch einmal dort vorbeischaun zu können, nimmt er die Eintrittskarte an sich. Durch den Gang rechts kommt Larry zum Kabarett und kann sich eine Tanzshow anschauen. Einer der Tische ist sogar nicht reserviert, und er kann sich für eine Weile zur Erholung hinsetzen.



14 Leisure Suit Larry 1



Zwar gefallen ihm die tanzenden Hupfdolls ganz gut, aber auf die Dauer wird so etwas ja auch langweilig. Larry geht also zurück zur Spielhalle und hat die Qual der Wahl: Soll er nun Blackjack, auch bekannt unter dem Namen 17 und 4, oder aber an einem Einarmigen Banditen spielen? Wie er sich entscheidet, ist eigentlich egal. Er sollte allerdings immer wieder zwischendurch sein Vermögen sichern, also Spielstand speichern nicht vergessen, und bei Versicherungsangeboten diese annehmen. Da der Adventureheld sowieso nicht wesentlich mehr als 250 Dollar gewinnen kann, das ist nämlich die Gewinnobergrenze dieses Casinos, beendet er seine Spiele-Glückssträhne und versucht sich in der Liebe. Wie heißt es noch so schön: Glück im Spiel, Geld für die Liebe.

Vielleicht ist jetzt ja endlich etwas mehr Stimmung in Lefty's Bar. Mit dem Taxi, das sich Larry ja mit seinen prall gefüllten Taschen leisten kann, fährt er wieder zum Ausgangspunkt seiner abendlichen Tour.

Da noch immer die gleichen Gestalten an der Theke sitzen, schaut sich der kleine Mann noch einmal um und entdeckt dabei die Tür mit dem Guckloch rechts neben dem Ausschank. Larry klopft an, und eine Stimme von der anderen Seite fragt nach dem Codewort. Da dem Helden des Abenteuers nichts einfällt, außer dem Spruch vom Klo, sagt er diesen auf.



Zwar gelangt er so in den Raum mit dem riesigen Typen vor einer Treppe, aber an ihm leider nicht vorbei. Satte zweihundert Mäuse will der Kerl haben, damit er Larry die Treppe hinauf läßt. Zu viel. Aber Larry ist ja nicht dumm und schaltet mit seiner Fernbedienung, die er bei sich trägt, so lange herum, bis er einen Sexkanal erwischt. Der Schläger hat so etwas wohl noch nie gesehen und achtet gar nicht mehr auf die Treppe. Larry nutzt die Chance und schleicht sich nach oben.

Dort liegt eine Braut auf dem Bett und wartet darauf, bestiegen zu werden. Jetzt weiß Larry auch, wieso er unten 200 Dollar bezahlen sollte. Aber das ist jetzt egal. Hose auf, ihr das Kleid vom Leib gerissen und das Kondom noch übergestreift ...

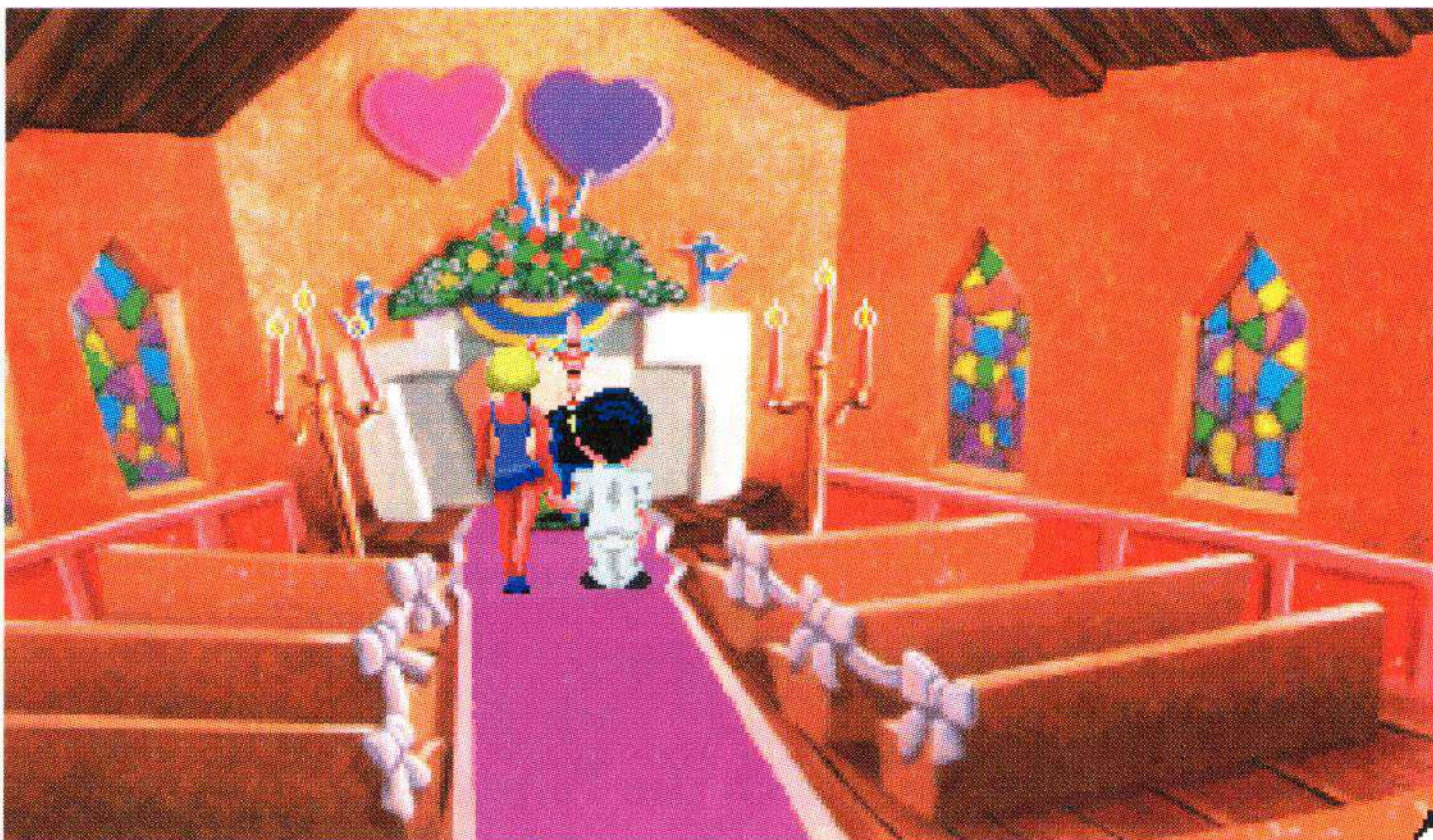
Für seine Entjungferung hat sich Larry zwar keine besonders romantische Umgebung ausgesucht, aber sei's drum. Er streift das Kondom sorgsam ab. Die Pralinen vom Nachttisch nimmt er sich als Belohnung mit und sucht nach einem Ausgang, nicht vorbei an dem Zuhälter unten an der Treppe. Durch das Fenster klettert der kleine Mann auf den Balkon. Er steigt langsam vom ersten Stock herab, rutscht aus und – fällt in eine stinkende Mülltonne. So etwas Blödes muß auch immer ihm passieren. Den Hammer vom Grund des Containers steckt er sich ein und geht wieder zur Vorderfront des Gebäudes, von wo er sich ein Taxi bestellt.

Larry fährt zur Disco und kann mit Hilfe der im Casino aufgefundenen Clubkarte an dem Rausschmeißer vorbei, hinein in die Partyzone. In dem von einem riesigen Aquarium umgebenen Raum setzt sich der kleine Mann in einen freien Sessel neben

16 Leisure Suit Larry 1

ein aufreißwürdiges, kurvenreiches Geschöpf, das schon von einigen Kerlen in weißen Polyesteranzügen angestarrt wird. Zwar reagiert sie auf die ersten plumpen Annäherungsversuche recht abgeneigt, rückt aber damit raus, daß sie Fawn heißt und zu schönen Geschenken nicht nein sagen kann. Wenn es mehr nicht ist, denkt sich Larry und denkt dabei an Dinge, die sowieso nicht ihm gehören. Er schenkt ihr die Rose, den Diamantring und die Pralinen. Anschließend fordert der kleine Draufgänger die Puppe zum Tanzen auf und zeigt ihr erst einmal, was er noch so drauf hat.

Als er die Kleine erschöpft in ihren Sessel fallen läßt, ist sie hin und weg von Larry. Sie will ihn heiraten, schließlich läuft bei ihr nichts vor der Hochzeit. Sie möchte gern die Honeymoon-Suite vorbestellen, um dort mit ihm anschließend zu feiern. Um alles zu regeln, benötigt sie allerdings Geld, das Larry ihr bereitwillig gibt. (Sollte er nicht mehr genug Geld bei sich tragen oder, nachdem er ihr den Zaster gibt, zu wenig für ein Taxi haben, sollte er zuerst noch einmal im Casino vorbeischaun und seine Brieftasche auffüllen.)



Er folgt der Schönen wie abgesprochen zur Heiratskapelle und benutzt dazu wieder ein Taxi. Um sich zu beruhigen, unterhält sich Larry mit dem Kerl vor der Kapelle, der sich schnell als Exhibitionist enthüllt. Der Ex-Junggeselle in Spe betritt die Kapelle und erlebt eine böse Überraschung: Der Pfarrer will einhundert harte Dollars sehen, bevor er die Trauung vollzieht. Mist. Aber das Casino ist ja gleich links neben der Kapelle. Dort frischt er seine Finanzen auf.

Auf dem Weg zurück zu seiner wartenden Braut in der Kapelle läuft er einem armen Apfelverkäufer über den Weg. Für den Spottpreis von zehn Dollar ersteht er eine Frucht und schreitet dann aber flugs zum Altar. Dort durchläuft das Paar vor seiner Traumhochzeit, ohne Linda de Mol als Trauzeugin, die ganze Zeremonie noch einmal. Die beiden sind dann zwar anschließend verheiratet, doch einen Kuß gibt es nicht: Fawn verdrückt sich sofort in die Honeymoon-Suite.

Larry hastet ihr hinterher in den Hoteltrakt des Casinos, den er mit dem Aufzug erreicht. Im vierten Stock verbirgt sich hinter der Tür mit dem Herzen das gesuchte Zimmer. Fawn, Larry kommt! Ein Zimmer, wie für eine Hochzeitsnacht erschaffen: Bett in Herzform, nach dem Einschalten leise Musik aus dem Radio und ein frisch getrautes Paar. Um richtig in Stimmung zu kommen, möchte Fawn noch ein Gläschen Wein trinken. Zum Glück hat sich Larry die Telefonnummer des Ajax Liquor Store aus der Radiowerbung gemerkt und könnte dort auch sofort anrufen, wenn da nicht ein kleines Problem wäre: Auf dem Zimmer ist kein Telefon. Wer möchte denn auch schon in seiner Hochzeitsnacht vom Gebimmel eines Anrufers gestört werden? Larry muß daher nach unten laufen und etwas zu trinken besorgen.



Da das Telefon im Erdgeschoß neben dem Aufzug außer Betrieb ist, muß Larry in den sprichwörtlichen sauren Apfel beißen und mit dem Taxi zum Telefon am Laden fahren. Dort angekommen, greift er zum Hörer und kann endlich den Wein für die Honeymoon-Suite bestellen. Die Nummer 555-8039 ist schnell gewählt, und die

18 Leisure Suit Larry 1

freundliche Stimme am anderen Ende der Strippe verspricht prompte Lieferung durch eine Hotttest; was auch immer das sein mag, lechz!

Nichts wie zurück zur Geliebten! Nach einer schier endlos langen Taxifahrt kommt der junge Ehegatte am Casino an, stürmt zum Aufzug und braust damit nach oben. Hinter der Herz-Tür erwartet Fawn ihren Liebsten. Er nimmt den Wein aus dem Kühler und gießt beiden ein Glas ein. Sie können nun endlich auf den großen Tag anstoßen. Wie romantisch.

Larry soll es sich schon einmal bequem machen, und Fawn verspricht eine Überraschung. Er soll seine Augen schließen und denkt sich dabei, daß es diesmal wohl wirklich die große Liebe ist. Er legt sich hin, schließt die Augen und ...

Aus diesem bösen Traum erwacht Larry nur in seine Unterhose gehüllt und mit der dämlichen roten Schleife an das Bett gefesselt. Die Eheschwindlerin Fawn macht sich mit seinem Geld davon und ward nicht mehr gesehen. Frauen sind doch alles Schweine.

Voller Ärger und Enttäuschung lernt Larry den wahren Wert des Geschenks vom Penner vor dem Laden schätzen. Er zückt das Taschenmesser und schneidet sich los. Nachdem er sich auch wieder angezogen hat, steckt er als Erinnerung an diesen schrecklichen Alptraum von Fawn das, was von der Schleife übrig geblieben ist, in seine Tasche. Ganze zehn Dollar hat die alte Schlampe ihm gelassen!

Ganz vergessen wird er diesen Schock wohl nie, aber um sich wenigstens ein wenig abzulenken, will er mit dem Aufzug hinab zum Glücksspiel fahren. Doch er trifft den verkehrten Knopf und landet im achten Stock. Eigentlich wollte er ja nie wieder eine Frau angucken, aber das nette Mädels an der Rezeption kann doch wohl keinem Mann ein Wässerchen trüben.

Da sich Larry nicht so schnell abwimmeln läßt, verrät sie ihm schließlich ihren Namen: Faith heißt die grünäugige, leichtbekleidete Frau. Er muß doch irgendwie ihre Gefühle stimulieren können. Vielleicht können einige Mittelchen weiterhelfen, die er bei der Professionellen finden kann.

Aber erst einmal will er im Erdgeschoß sein Portemonnaie wieder füllen und verläßt die schöne Faith. Mit seiner ausgeklügelten und bereits erprobten Spieltaktik saniert er sich und schaut anschließend bei Lefty vorbei.



Kaum in Lefty's Bar angekommen, verläßt Larry nach dem Bezahlen auch schon sein Taxi und gelangt mit Hilfe des Toilettenpaßworts wieder in den Raum hinter der starken Tür mit dem Sehschlitz. Glücklicherweise steht der Zuhälter immer noch völlig fasziniert vor dem Fernseher und läßt sich durch das Geflimmere ablenken. Larry kann also ohne große Sorgen nach oben laufen. Allerdings hat sich hier auch noch nichts geändert. Die Kleine hockt immer noch unter ihrer Decke im Bett und raucht sich eine. Da die Schlampe sich nicht einmal erinnert, was sie zusammen mit dem Aufreißer gemacht hat, verläßt Larry das Zimmer wieder durch das Fenster.

Draußen auf dem Absatz der Feuerleiter hält Larry inne und verschnauft erst einmal. Was für ein Abend. Als er sich umschaute, erblickt er durch das Fenster neben dem Balkon etwas. Vielleicht steht dort ja etwas, was ihm bei Faith, der Frau aus der achten Etage, weiterhelfen könnte. Doch wie soll er da nur herankommen?

Hatte er in seiner Zeitschrift nicht einen uninteressanten Artikel über Fensterputzer gelesen und wie sie sich bei ihrer Arbeit absichern? Na klar! Er bindet sich das Seil um die Hüfte und verbindet es dann mit dem Geländer des Balkons. Nun kann er es wagen und sich bis zum anderen Fenster hinüberlehnen. Mit dem Hammer zerschlägt er die Scheibe und greift sich die Pillendose auf der Fensterbank.

Nach dieser luftigen Aktion schwingt sich Larry zurück auf den Absatz der Feuerleiter, bindet seine Sicherungsleine wieder los und steckt sie ein. Anschließend läßt er

sich nach unten gleiten und findet sich im Müllcontainer wieder. Mist, daß er auch immer wieder an derselben Stelle abrutschen muß.

Schnell verläßt der Draufgänger den Ort des Einbruchs und macht sich mit dem Taxi auf zum Casino, besser gesagt zu Faith. Zwar kann Larry die scharfe Braut mit den Pillen in Stimmung bringen, doch darüber dürfte sich nur ihr bisheriger Liebhaber freuen, aber leider nicht Larry.

Faiths Atem wird schneller und schneller und sie stürmt von dannen zu ihrem Freund. Aus Dank will sie es mit ihrem Lover zwar einmal für Larry machen, aber das tröstet ihn nur äußerst wenig.

Als der Held der Nacht noch einen letzten Blick auf den leeren Empfangstisch wirft, fällt ihm ein kleiner Knopf auf, den er sogleich ausprobiert. Leise öffnet sich eine Tür, die Larry vorher noch gar nicht bemerkt hatte: Der Aufzug zum Penthouse steht nun offen. Was kann heute eigentlich noch schiefgehen? Er betritt den Lift und gelangt so ins oberste Geschoß des Hotels.

Nicht schlecht! Ganz ordentlich eingerichtet, die Hütte. Hier oben könnte er es wohl eine Weile aushalten, denkt sich Larry, als er sich umschaut. Durch einen kleinen Flur rechts hinten gelangt er ins Schlafzimmer. Die Tür dort führt in einen Wandschrank. Was ist das, eine Gummipuppe? So etwas ist doch nur etwas für ..., ach was, Larry bläst das Gummimädel auf und macht sich über sie, besser es, her. Nachdem er seine Lieblingsöffnung gewählt hat, wird er immer schneller und schneller. Doch plötzlich hört er einen lauten zischenden Ton: Die Gummipuppe hat ein Leck und fliegt davon. Larry natürlich hinterher, raus auf den Dachgarten.

Dort relaxed sich gerade eine wundervolle schwarze Frau im Whirlpool. Wenn sie nicht noch den Abend retten könnte! Nachdem er sich dieser Traumfrau vorstellt, schlägt sie vor, er solle sich zu ihr ins heiße Bad setzen, um sie ein wenig besser kennenzulernen. Ein Angebot, das wohl niemand ausschlagen würde. Er zieht sich aus und hüpfte zu ihr ins Wasser.

Die Frau im Eva-Kostüm ist nicht besonders redselig, doch mit der wohl ältesten Methode bekommt Larry sie herum, er gibt ihr einen Apfel. Eve beißt in ihn hinein und macht Larry dabei so richtig an. Nachdem die beiden bei Mondschein dem Wasser entsteigen, verschwinden sie im Schlafzimmer.



Wie bekomme ich den verdammten Reißverschluß auf?

Wenn Sie sich nicht selbst helfen können, wie wollen Sie denn dann Larry in seinen Abenteuern zur Seite stehen? Sollten Sie das Problem selbst gelöst haben, erfahren Sie auf den folgenden Seiten, wie Sie einige Fragen im ersten Larry-Abenteuer enträtseln können.



Was mache ich vor Lefty's Bar?

Das frage ich mich auch. Gehen Sie doch einfach hinein, oder stehen Sie etwa gern hier draußen in der Kälte herum?

Was kann ich denn alles in Lefty's Bar machen?

Erst einmal das, was man in einer Bar für gewöhnlich macht, nämlich einen kippen. Larrys Lieblingsgetränk ist übrigens Whiskey, wie es sich für einen Amerikaner auch gehört. Der Wirt schenkt übrigens nur aus, wenn Sie sich vorher an die Theke gesetzt haben. Mit den Gestalten an der Theke können Sie sich auch unterhalten, aber das bringt nichts. Die Musikbox hinten in der Ecke könnten Sie auch anschmeißen, hilft Ihnen bei der Lösung des Spiels aber auch nicht. Die Tür rechts

neben der Theke kann nur mit einem Codewort geöffnet werden, und die Tür hinten links führt zur Toilette.

Muß ich etwas aus dem Schankraum mitnehmen?

Sie sollten nicht zu hastig trinken und ein Glas Whiskey von hier mitnehmen.

Wie lautet das Codewort für die Tür rechts?

Es lautet »Ken sent me.« und steht auf einer der beschmierten Wände der Toilette von Lefty's Bar.

Im Raum vor dem WC liegt ein besoffener Typ. Hat Larry etwas mit ihm zu tun?

Nicht direkt. Aber kennen Sie das Gefühl denn nicht selber, zum Beispiel nach dem letzten Betriebsausflug irgendwo liegengeblieben zu sein und nach ein wenig Alkohol zu lechzen? Seien Sie also ein Kumpel, und schenken Sie dem armen Kerl ein Glas Whiskey. Er wird es Ihnen sogar mit einem Geschenk danken.

Ist außer dem Trunkenbold noch etwas in dem Raum vor der Toilette zu finden?

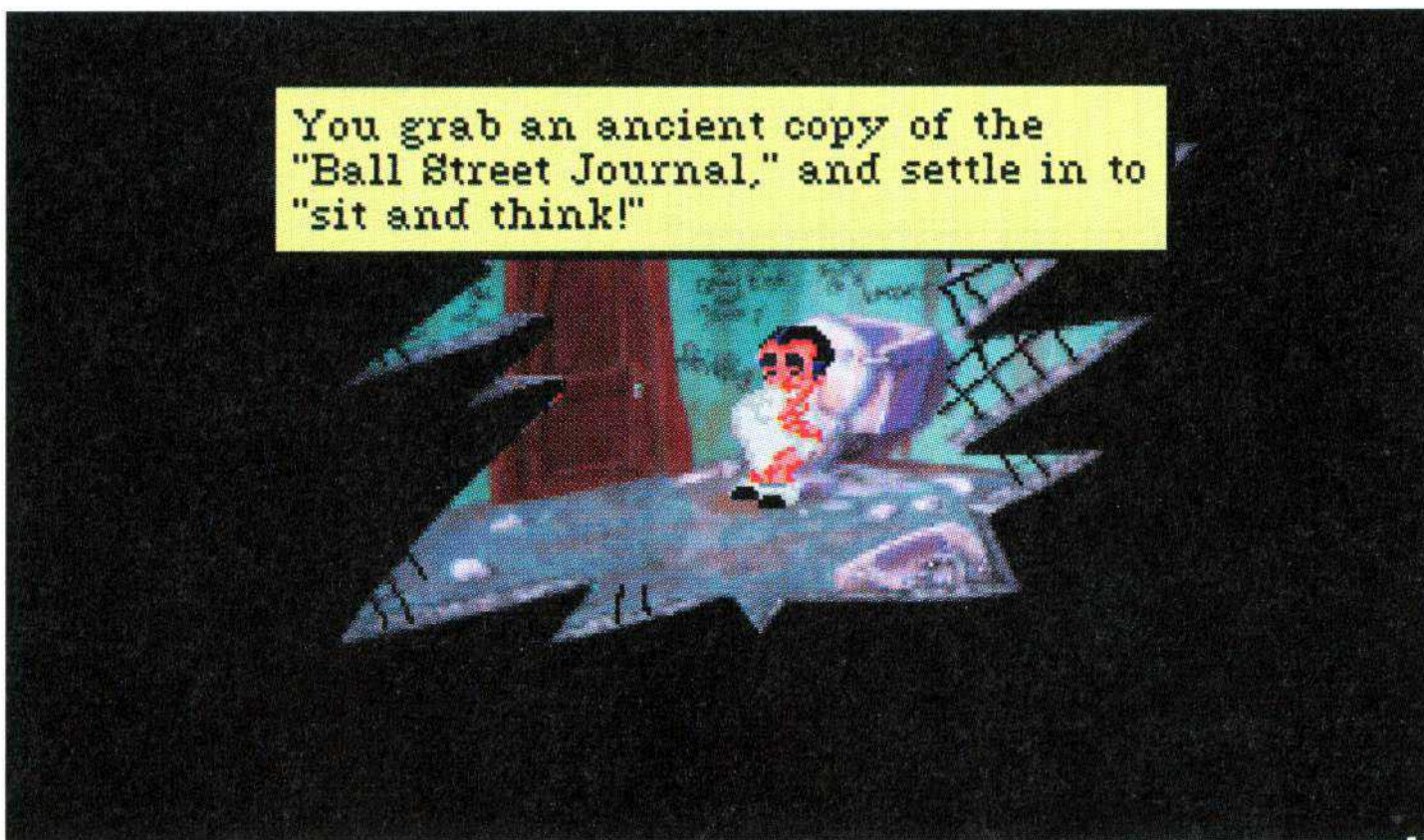
Ja, links steht eine Blume. Auch wenn Sie nicht viel von solchem Grünzeug halten, sollten Sie die Pflanze einstecken. Denn wie heißt es so schön: Sag es durch die Blume. Was das Blütenwerk wohl sagen würde, wenn es sprechen könnte und Larry es an eine tolle Puppe gibt?

Was soll ich denn auf der Toilette machen?

Pipi oder A-a. Aber ziehen Sie sich bitte vor dem Erledigen Ihres Geschäftes die Hose herunter. Ansonsten nutzt Ihnen nicht einmal mehr Ihr Atemspray. Wenn Sie Ihr Ball-Street-Journal ausgelesen haben, sollten Sie sich die Sprüche an der Wand anschauen. Bevor Sie sich die Hände waschen, werfen Sie einen Blick in den Ausguß.



24 Leisure Suit Larry 1



Hey, da liegt ja ein Klunker im Waschbecken!

Einstecken und behalten. Oder glauben Sie etwa, der Wirt würde den Diamantring nicht selbst behalten. Außerdem stehen einige Frauen auf solch kleine Präsente.

Ich muß mal für kleine Jungen. Was muß ich machen, daß Larry nicht seine Hose voll macht?

Lassen Sie ihn einfach seinen Reißverschluß öffnen. Mit dem Rest kennt er sich selber aus. Schließlich ist er schon groß.

Wie kann ich ein Taxi bestellen?

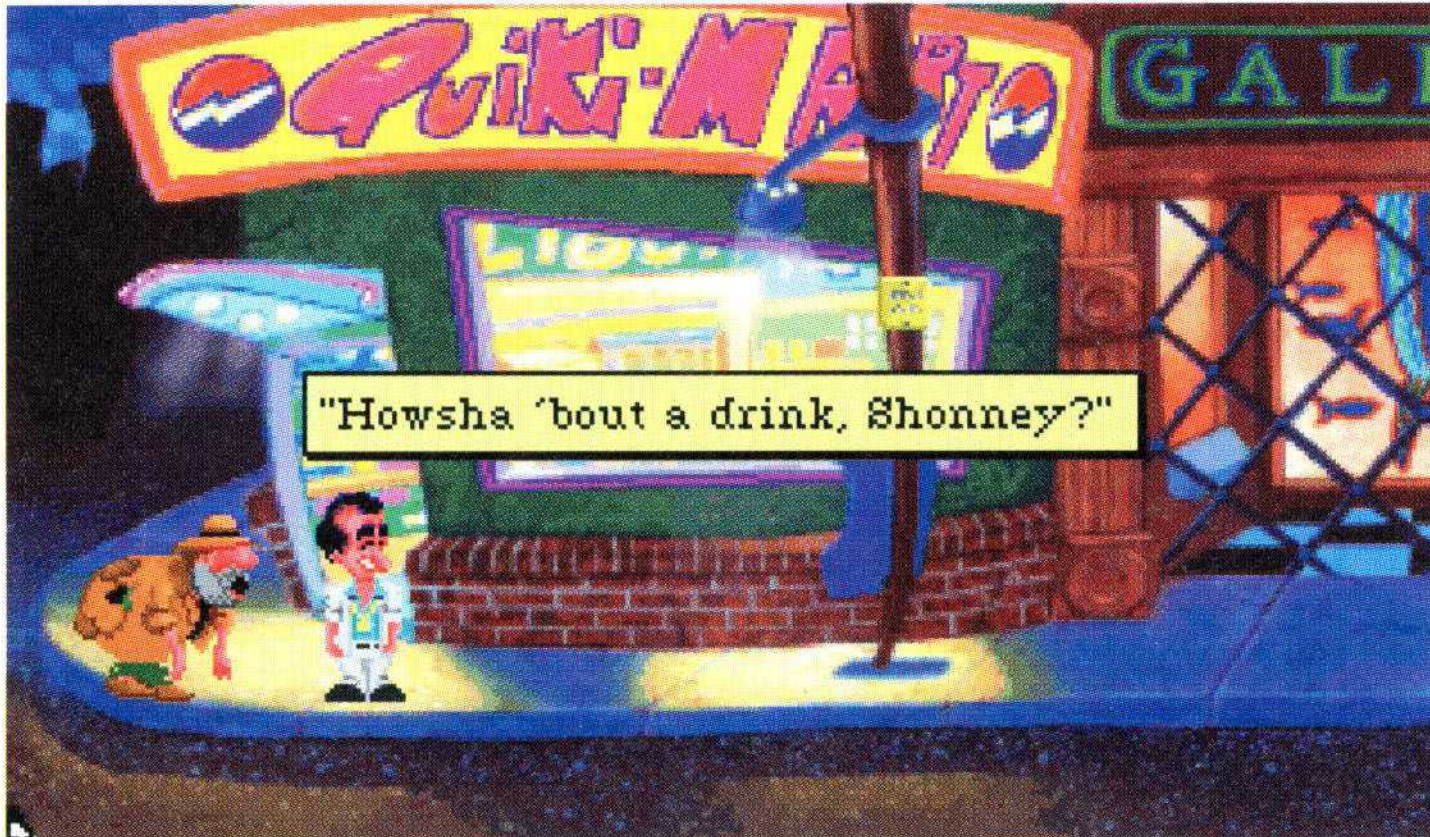
Vor den verschiedenen Schauplätzen des Spiels ist jeweils im linken Bereich des Bildschirms ein kleines gelbes Schild befestigt. Klicken Sie das Schild mit der »Benutzen-Hand« an, erscheint ein Taxi auf dem Spielfeld, in das Sie dann nur noch einsteigen, es also benutzen müssen. Erst einmal unterwegs, müssen Sie nur noch den Fahrer ansprechen und ihm Ihr gewünschtes Ziel mitteilen.

Wenn ich von der Bar oder einem anderen Ort weggehe, werde ich immer überfallen und verprügelt.

Sie sollten den Ratschlag im Spiel beachten und lieber ein Taxi benutzen, um an weiter entfernte Schauplätze zu gelangen.

Was soll ich alles im Laden kaufen?

Alles, was Sie für ein Abenteuer benötigen: ein Männermagazin, Wein und ein Kondom. Für welche Ausführung Sie sich entscheiden, ist irrelevant. Bevor Sie das Geschäft verlassen, sollten Sie auf jeden Fall bezahlen.

**Wen kann ich von der Telefonzelle vor dem Geschäft aus anrufen?**

Zunächst einmal natürlich die Nummer von Sierra On-Line. Aber das ist nicht unbedingt notwendig. Die anderen Telefonnummern erfahren Sie während des Spielverlaufs. Die Nummer der National Quicki-Sex Survey Hot Line finden Sie an die Wand der Telefonzelle geschrieben. Aus einer Radiowerbung können Sie die Nummer des Ajax Liquor Store erfahren. Sollten Sie einen der Anschlüsse anwählen, obwohl Sie die Nummer noch gar nicht aus dem Spiel kennen können, werden Sie lediglich ein Besetzt-Zeichen zu hören bekommen.

Muß ich wirklich alle Fragen am Telefon beantworten?

Keine Angst, der Schutz Ihrer Daten ist gewährleistet.

26 Leisure Suit Larry 1

Vor dem Laden ist wieder so ein Penner. Soll ich auch dem etwas geben?

Natürlich. Im Tausch gegen Ihren Wein erhalten Sie ein Taschenmesser, das Sie an einer anderen Stelle im Adventure noch dringend brauchen werden.

Wie komme ich in die Disco?

Wieder einer dieser dämlichen Privatclubs. Mitglied müßte man sein oder wenigstens einen Clubausweis besitzen. Im Casino hat jemand unachtsam seinen Ausweis in einen Mülleimer geworfen. Genauer gesagt, in den Ascheimer am Aufzug.

Das Telefon klingelt. Soll ich 'dran gehen?

Na, klar.

Was soll ich tun, wenn Larry sein Mundgeruch nicht schmeckt?

Er muß dann immer seinen Atem auffrischen. Benutzen Sie dazu das Mundspray aus Larrys Inventar.

Kann ich an den Spielautomaten im Casino spielen?

Ja, sicher. Sie können zwischen Blackjack oder Einarmigen Banditen wählen. Bevor Sie beginnen, sollten Sie allerdings einmal Ihren Spielstand abspeichern, um nicht später ohne einen Cent dazustehen. Wiederholen Sie die Speicherung immer dann, wenn Sie einen größeren Betrag gewonnen haben. Erreicht Ihr Guthaben 250 Dollar oder überschreiten Sie diesen Betrag, sollten Sie vom Weiterspielen absehen, denn ab dieser Summe verlieren Sie meist nur noch.

Gibt es neben den Automaten noch etwas im Casino?

Hinten rechts geht es zum Aufzug. Von dort nach rechts gelangen Sie in das Kabarett und mit dem Lift in die Hoteletagen. Auf der vierten Ebene befindet sich die Honeymoon-Suite und im achten Stock der Zugang zum Penthouse.



Sind die Ascheimer am Aufzug von Bedeutung?

Im Müll können Sie eine Mitgliedskarte für die Disco finden.

Ist denn kein Platz in der Tanzshow frei?

Doch, doch. Probieren Sie einfach alle Plätze aus, und setzen Sie sich hin. Mehr können Sie hier sowieso nicht machen.

Welche Etagen des Casino-Hotels sind für mich interessant?

Interessant sind natürlich alle. Relevant für die Lösung des Spiels sind jedoch nur die Stockwerke vier und acht. Hinter der Tür mit dem Herzen auf der vierten Ebene befindet sich die Honeymoon-Suite. Die nette Dame im achten Stockwerk ist nicht nur einen Blick und ein Gespräch wert, sondern ist auch für das Penthouse zuständig.

In dem Raum, zu dem ich das Codewort brauche, läßt mich dieser bullige Kerl die Treppe nicht hinaufgehen. Was soll ich tun?

Entweder Sie beschaffen sich genug Geld, um seine Forderung zu erfüllen, oder aber Sie lenken ihn so stark ab, daß er Sie gar nicht mehr bemerkt.

28 Leisure Suit Larry 1

Wie kann ich diesen Typen denn ablenken?

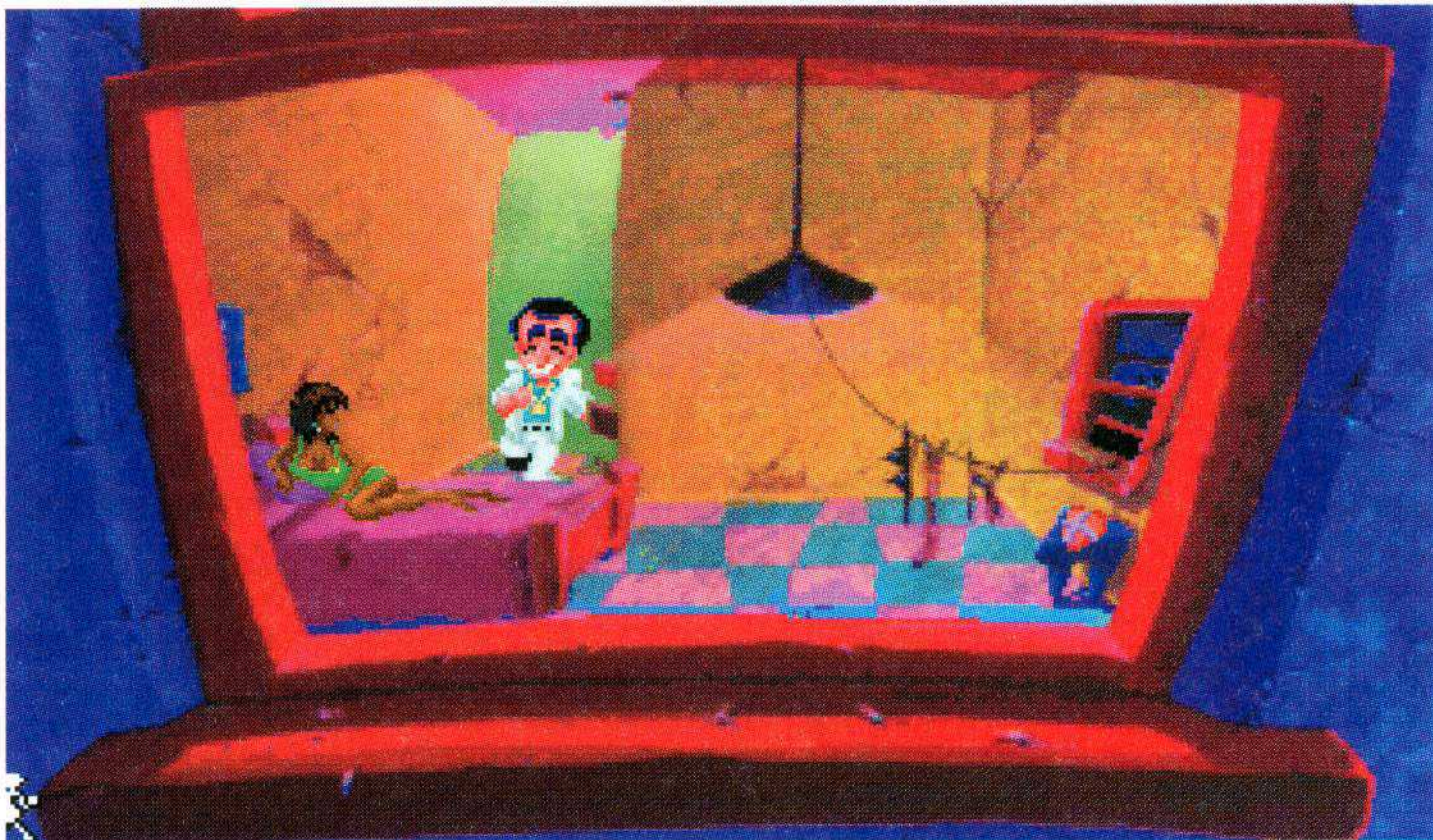
Schalten Sie mit Hilfe Ihrer Fernbedienung das Fernsehgerät an, und zappen Sie so lange, bis Sie einen Porno finden, der den Typen ablenkt. Anschließend achtet er nicht mehr auf Sie.

Ein Bett und eine Frau! Was jetzt, schnell!?

Immer mit der Ruhe. Jetzt ist Ihnen wohl klar, wieso der Kerl unten soviel Zaster haben wollte. Die Frau in dem Bett ist zu allem bereit, ist ja auch ihr Job. Larry muß sich ausziehen, das Kondom überstreifen und dann die Hure entkleiden. Der Rest dürfte wohl ohne Hilfe gehen, oder?

Soll Larry noch etwas in dem Raum der Prostituierten machen?

Nach seiner Entjungferung hat er sich ein Leckerchen verdient. Die Pralinen vom Nachttisch sollte er mitnehmen.



Wie komme ich aus dem Zimmer, ohne an dem Zuhälter vorbei zu müssen?

Klettern Sie durch das Fenster rechts auf die Feuerleiter des Etablissements und dann hinunter auf die Straße.

Jetzt bin ich in diesem blöden Müllcontainer gelandet. Hat das wenigstens einen Nutzen für den weiteren Spielverlauf?

Logo, sonst stände diese Frage ja nicht hier. Auf dem Boden des Müllcontainers finden Sie einen Hammer. Da Sie das gute Stück zu einem späteren Zeitpunkt recht gut gebrauchen können, sollten Sie es einstecken.

Was soll ich denn in dieser lahmen Disco?

Zwar wird in dieser Disco nicht sonderlich viel getanzt, aber dafür gibt es hier ein recht hübsches Mädel aufzureißen. Setzen Sie sich doch in den einzigen noch freien Sessel zu der Frau. Larry weiß sicher, wie man mit so einem heißen Eisen umgeht.

Soll ich mit Fawn weiter reden oder ihr einige Sachen schenken?

Eines nach dem anderen. Beeindrucken Sie sie zunächst mit Ihren Tanzkünsten und dann mit einigen Geschenken. Mit der Rose, den Pralinen und dem Diamantring läßt sich die Puppe schon 'rumkriegen.

Heiraten? Aber Larry soll doch auch in Larry 2 noch baggern können!

Nur keine Angst. Heiraten ist in diesem Spiel ein Muß, oder wollen Sie etwa nicht, daß Larry in der Honeymoon-Suite Fawn vernaschen kann? Tun Sie ihm den Gefallen. Auch das Geld für die Formalitäten sollten Sie herausrücken.

Ich bin Pleite! Wo ist der nächste Geldautomat?

Der hängt im Casino. Wie schon vorher und wohl noch einige Male, müssen Sie mit Ihrer altbekannten Strategie beim Blackjack abräumen oder die Einarmigen Banditen um ihr Geld erleichtern.

Vor dem Casino will mir jemand einen Apfel verkaufen. Soll ich zugreifen?

Zwar ist es nicht gerade ein günstiges Angebot à la Aldi, doch auch für zehn Dollar sollten Sie sich diesen schönen roten Apfel kaufen.



30 Leisure Suit Larry 1

Was ist das für eine Gestalt vor der Kapelle?

Sicher nicht Ihre Zukünftige. Aber um es genauer herauszubekommen, sollten Sie die Person einfach einmal ansprechen.

Der Pfarrer will Geld für die Vermählung und auch noch im voraus!

Sei's 'drum. Opfern Sie die paar Kröten, solange Sie die noch haben. Sie wissen ja, wo im Notfall der »Geldautomat« steht.



Bekomme ich denn gar keinen Hochzeitskuß?

Nö. Aber laufen Sie Ihrer jungen Gattin schnell in die Honeymoon-Suite nach. Dort werden Sie zur Hochzeitsnacht erwartet.

Wo ist denn diese Honeymoon-Suite?

Die Suite befindet sich im Hoteltrakt des Casinos. Über den Aufzug hinten rechts müssen Sie in die vierte Etage des Gebäudes fahren. Hinter der Tür mit dem Herzen darauf befindet sich die gesuchte Suite.

Was soll ich in der Suite tun?

Erst einmal für das entsprechende Ambiente sorgen. Schalten Sie dazu das Radio ein. Bleiben Sie auf jeden Fall so lange im Raum, bis die Werbung für den Ajax Liquor Store ertönt.

Wie soll ich mich Fawn gegenüber verhalten?

Sprechen Sie mit ihr, und streicheln Sie Ihre Gemahlin. Daß Sie ihr jeden Wunsch von den Augen ablesen, auf jeden Fall in der Hochzeitsnacht, sollte selbstverständlich sein.

Woher bekomme ich eine Flasche Wein?

Im Radio haben Sie doch die Werbung für ein Alkoholgeschäft, den Ajax Liquor Store, gehört. Sie brauchen dort doch nur anzurufen.

Wo finde ich ein Telefon?

Leider gibt es in diesem Spiel nur ein funktionstüchtiges Telefon, das neben dem Geschäft. Rufen Sie von dort den Ajax Liquor Store unter 555-8039 an.

Kann ich den Wein denn nicht besser gleich im Geschäft kaufen?

Nein. Denken Sie doch einmal an die versoffenen Taxifahrer in diesem Adventure. Sollten Sie ausprobieren wollen was passiert, kann nur geraten werden, den Spielstand zuvor abzuspeichern.

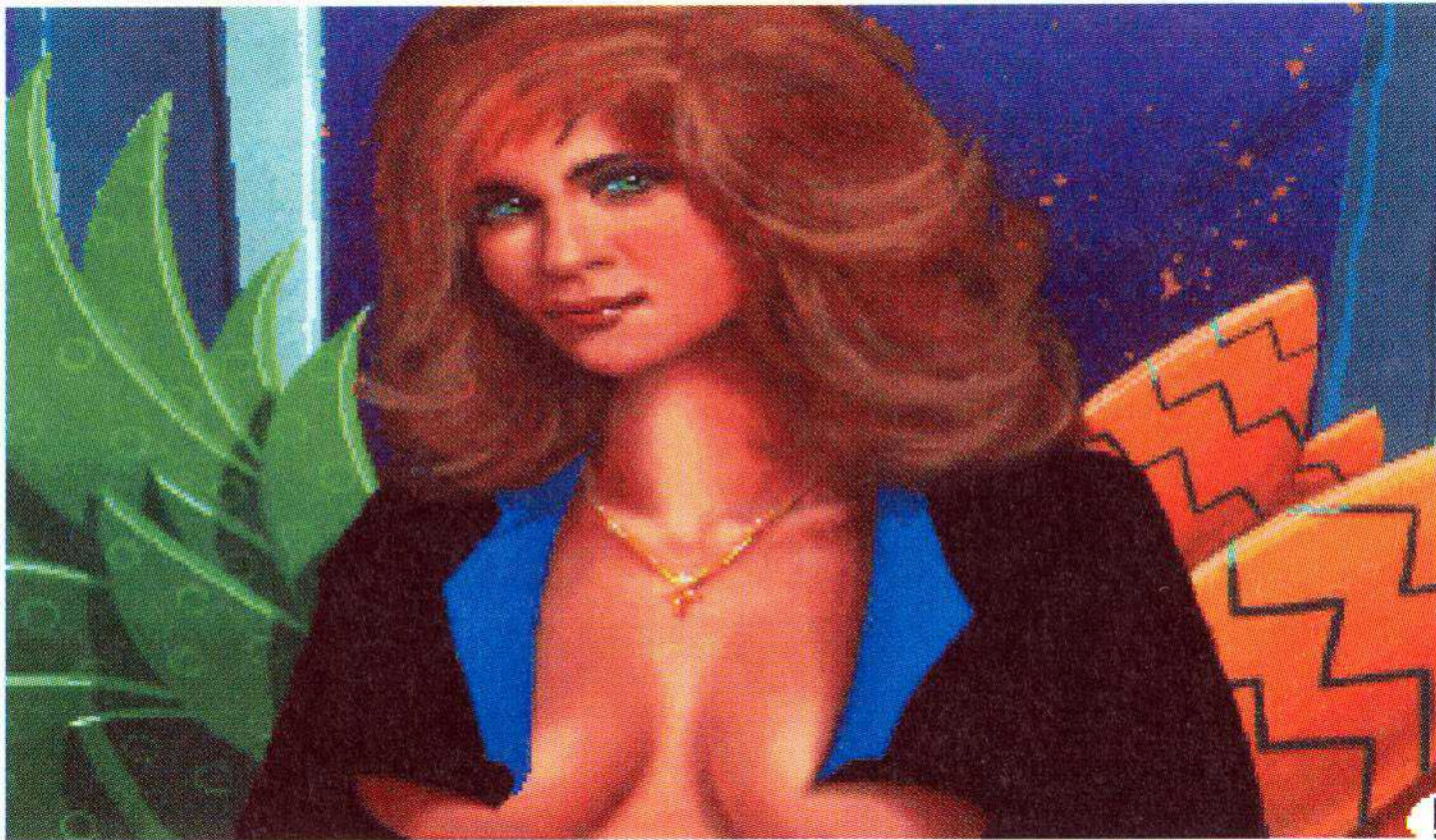
Wer oder was ist denn die Hottest, die den Wein liefern soll?

Leider ist bisher noch niemand schnell genug wieder zurück in der Suite gewesen, um die Hottest vom Ajax Liquor Store zu sehen. Also: keine Ahnung.

Larry soll sich ausziehen, sich auf das Bett legen und die Augen schließen.

Ist das denn kein verlockendes Angebot? Machen Sie es so, wie es Fawn wünscht.





Nein, ich bin gefesselt! Wer kann mich befreien?

Larry kann das schon selber. Von dem Penner vor dem Laden hat er doch ein Taschenmesser geschenkt bekommen. Mit Hilfe dieses Pfadfinder-Werkzeugs kann er sich befreien.

Soll ich in der Honeymoon-Suite nach dieser Enttäuschung noch etwas machen?

Das Seil, welches als Rest der Schleife übriggeblieben ist, sollten Sie einstecken. Ihr Geld füllen Sie anschließend wie gewohnt an den Spielautomaten auf.

Woher bekomme ich denn eine Art Liebestrank?

Den finden Sie in Tablettenform auf der Fensterbank des Fensters neben der Feuerleiter des Zimmers, in dem die Hure liegt. Da der Zuhälter immer noch fernsieht, kommen Sie an ihm, nach Preisgabe des Codewortes, ohne Schwierigkeiten vorbei.

Wie kann ich das Pillenröhrchen im Nachbarfenster greifen?

Sie müssen sich schon ziemlich weit hinüberlehnen. Ein gefährlicher Stunt. In Ihrer Zeitschrift finden Sie einen Artikel darüber, wie sich Fensterputzer bei der Arbeit absichern, den Sie unbedingt lesen sollten. Binden Sie den Rest der Schleife aus der Honeymoon-Suite zunächst um Ihre Hüfte und anschließend an das Geländer der

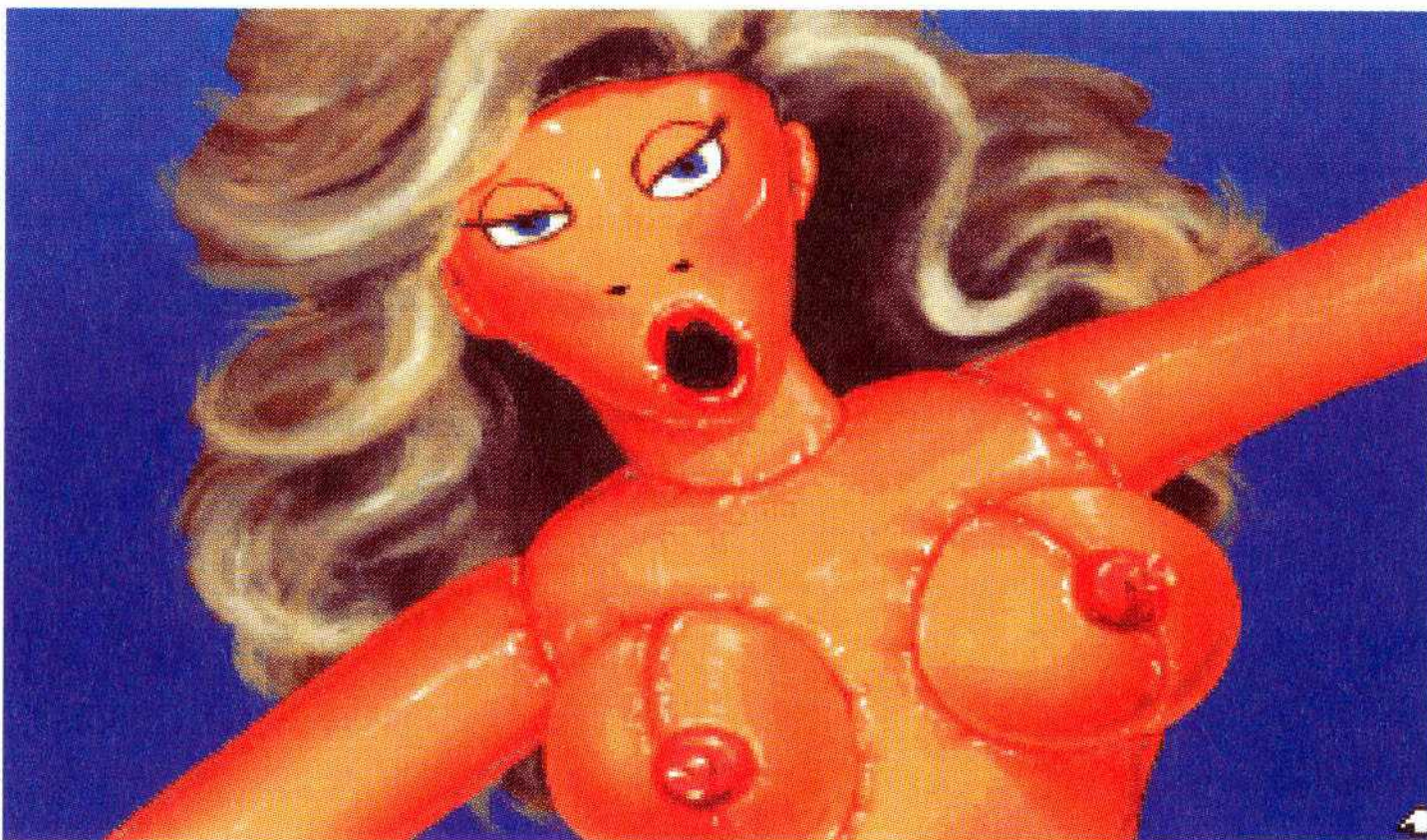
Feuerleiter. Lehen Sie sich zum Fenster hinüber, und zerschlagen Sie mit dem Hammer die Glasscheibe. Anschließend können Sie sich die Pillen greifen. Danach geht es mit einem Schwung wieder zurück auf die Leiter, und das Seil kann wieder losgebunden werden. Als Weg zurück wählen Sie den Abstieg zum Müllcontainer.

Was soll ich denn mit den Pillen machen?

Kennen Sie denn Faith aus dem achten Stockwerk des Casino-Hotels noch nicht? Sie möchte gern solche Anmacher haben.

Faith will aber doch ihrem Freund treu bleiben.

Keine Angst, das wird sie auch. Aber die Pillen sollten Sie ihr dennoch geben. Ansonsten kommen Sie nämlich nicht ins Penthouse.

**Na toll. Faith ist weg, und ich stehe hier immer noch herum. Wie gelange ich denn nun in das Penthouse?**

Hinter dem Schalter, an dem Faith gestanden hatte, befindet sich ein kleiner Schalter. Betätigen Sie diesen, und benutzen Sie dann den Aufzug zum Penthouse.

34 Leisure Suit Larry 1

Wo soll ich im Penthouse hinlaufen?

Nach rechts in das Schlafzimmer. Im Wandschrank finden Sie eine Gummipuppe.

Was soll ich denn mit dieser Gummipuppe?

Egal, wie Ihre persönliche Einstellung zu diesen Teilen nun einmal ist, Larry braucht es heute nacht nun einmal ziemlich nötig. Lassen Sie ihn das Teil aufblasen und ihn sein bevorzugtes Loch benutzen.

Jetzt fliegt diese beknackte Puppe auch noch weg!

Hinterher! Schnappen Sie sich das Teil!

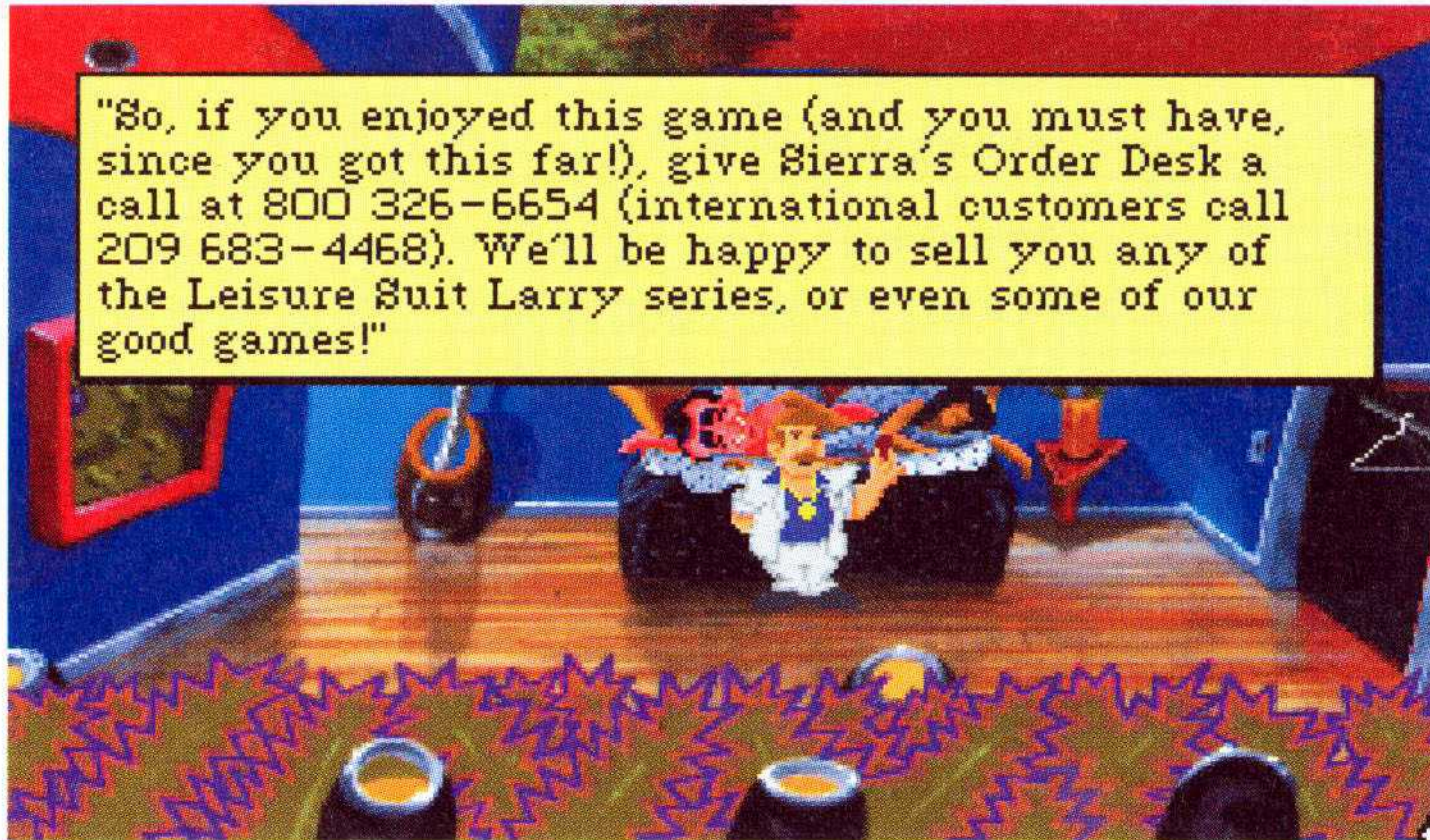
Was mache ich denn mit dieser netten Puppe im Whirlpool?

Aha, Puppen sind also doch nicht so schlecht. Sprechen Sie die Kleine doch einmal an und folgen Sie ihren Vorschlägen.

Jetzt sitze ich zwar mit Eve im Whirlpool, aber das war es auch.

Eve bedeutet doch Eva. Und wie hat Adam damals Eva 'rumgekriegt? Genau, schenken Sie doch Ihrer Eve im heißen Wasser den Apfel.

Alle 222 Punkte auf einen Blick



Der folgenden Tabelle können Sie entnehmen, wieviel Punkte für welche Schweine-
rei im Land of the Lounge Lizards zu haben sind. Insgesamt können 222 Punkte
ergattert werden. Zwar kann Ihnen die Liste den Spaß am Spiel gehörig verderben,
aber deshalb ist hier nicht die Reihenfolge des Spielablaufs angegeben, sondern
schlicht nach Spielorten sortiert worden.

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
an der Bar	Whiskey	bestellen und mitnehmen	1
beim Säuer	Whiskey	an Säuer verschenken	2
	Blume	einstecken	1
Toilette	WC	ausziehen und darauf setzen	1
	Wand	Sprüche lesen bis Codewort	2
	Waschbecken	Diamantring herausfischen	3
Lefty's Lager	Fernbedienung	Fernseher einschalten	3
		zappen, bis Pornokanal	8

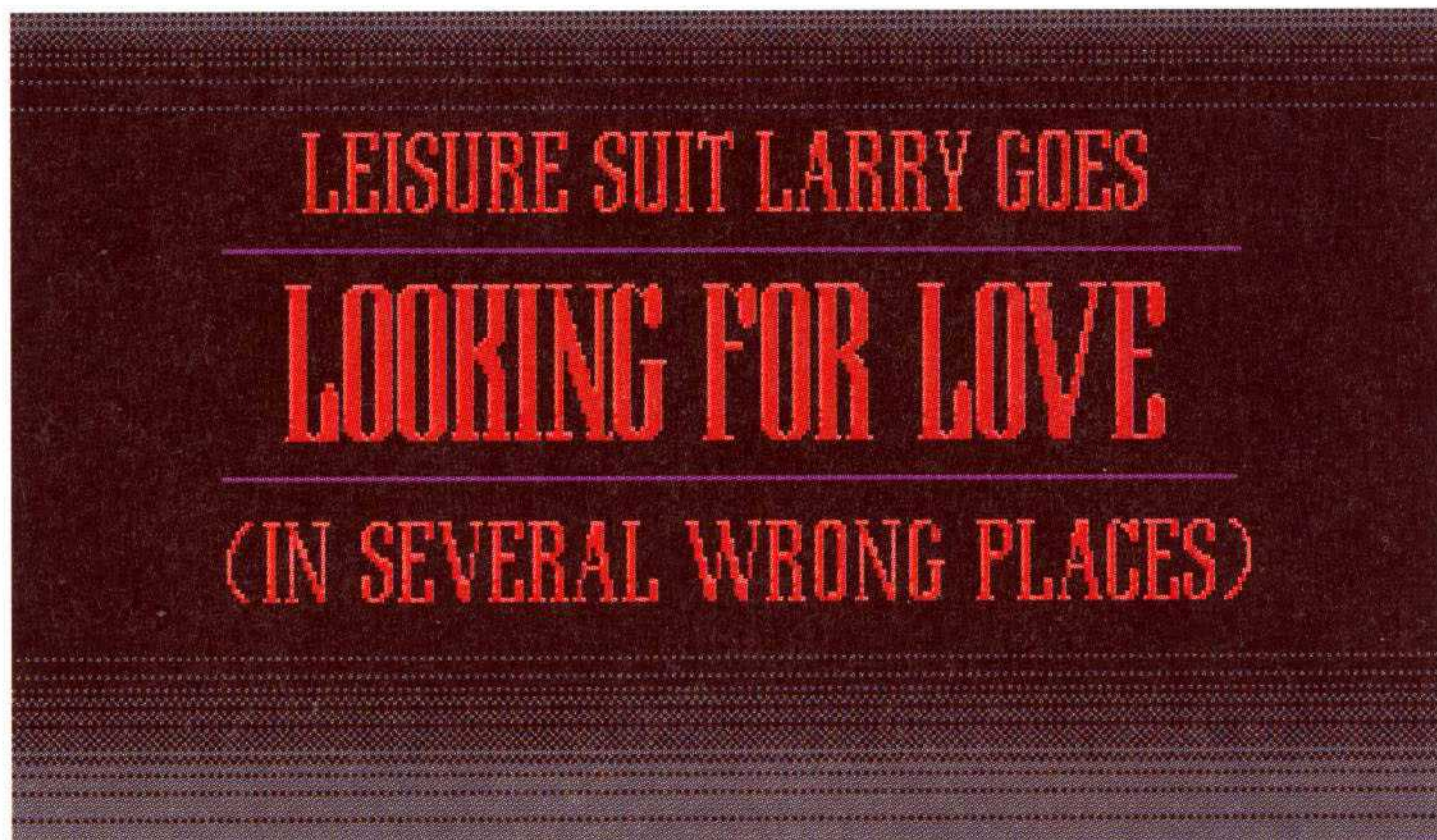
36 Leisure Suit Larry 1

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
bei der Hure	Kondom	überstreifen	10
	Bett	zur Frau springen	11
	Pralinen	mitnehmen	2
	Kondom	wieder abstreifen	1
Feuerleiter	Hammer	einstecken	3
	Hammer	Fenster einschlagen	2
	Pillen	von Fensterbank klauen	6
Taxi		Taxi zum ersten Mal verlassen	1
Geschäft	Zeitschrift	nehmen	1
	Zeitschrift	durchblättern	1
	Wein	mitnehmen	1
	Kondom	auswählen und einstecken	4
vor d. Laden	Penner	Wein schenken	5
	Telefon	angucken und Nummer merken	1
	Telefon	Quicki-Sex anrufen	2
	Telefon	Sierra On-Line anrufen	5
	Telefon	Gespräch entgegennehmen	5
	Telefon	Ajax Liquor Store anrufen	5
Disco	Clubkarte	Clubkarte vorzeigen	5
	Sessel	sich neben die Frau setzen	1
	Frau	anstarren	1
	Frau	anlabern	1
	Rose	der Frau schenken	5
	Pralinen	der Frau schenken	5
	Diamantring	der Frau schenken	5
	Frau	zum Tanzen auffordern	5
	Portemonnaie	Geld der Frau geben	7
vor d. Casino	Apfelverkäufer	roten Apfel kaufen	3
am Aufzug	Clubkarte	aus dem Müll wühlen	1
Kabarett	Sessel	in einen freien Sessel setzen	1

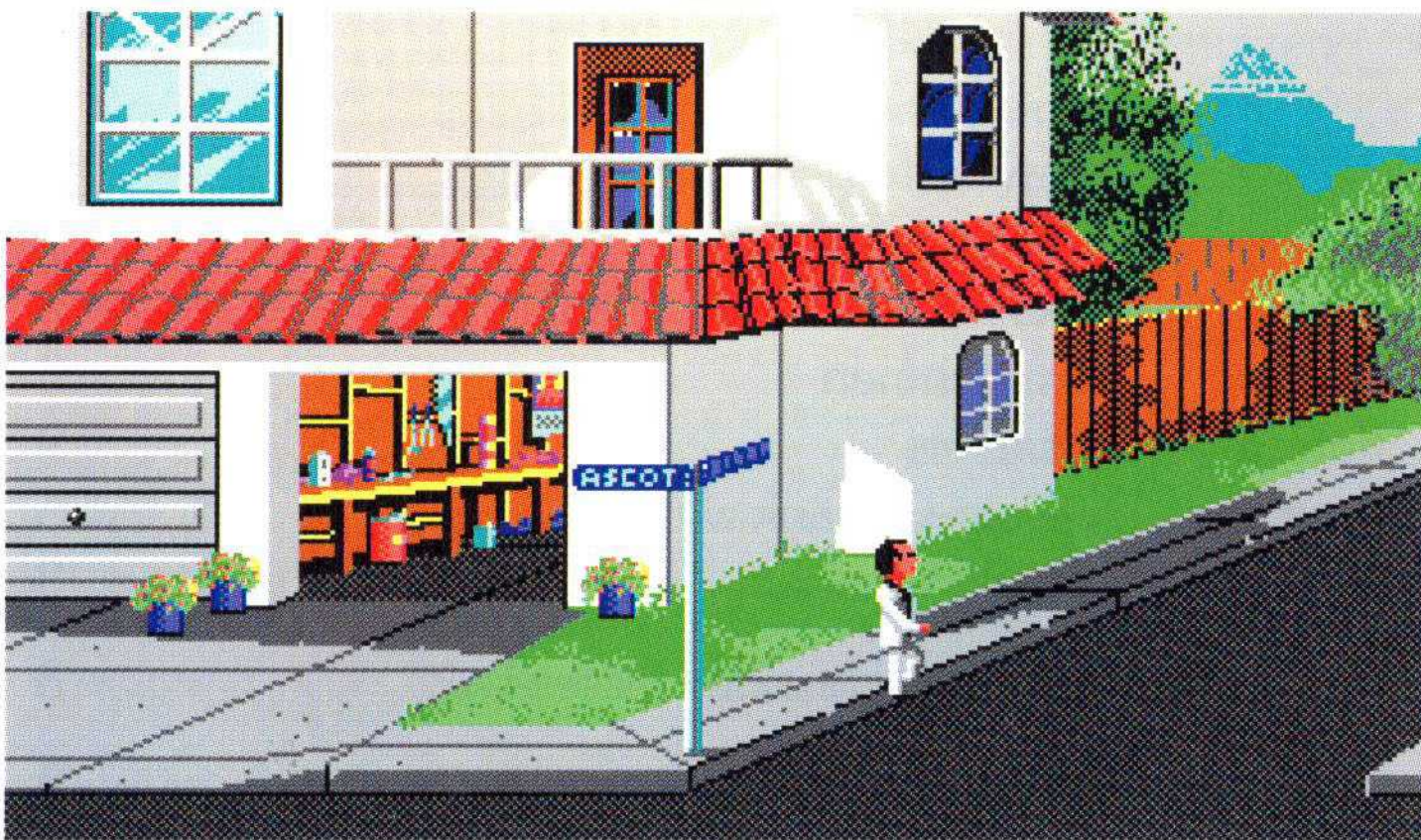
Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Honeymoon	Radio	einschalten	1
	Messer	Larry wieder losschneiden	10
	Seil	mitnehmen	3
Achter Stock	Frau	anschauen, reden, Pillen geben	5
	Knopf	drücken	3
	Aufzug	benutzen	2
Penthouse	Puppe	finden und mitnehmen	5
	Puppe	aufblasen	5
	Puppe	benutzen	8
	Eve	ansprechen und Apfel geben	40
vor d. Kapelle	Exhibitionist	ansprechen	1
in d. Kapelle		Geld geben und heiraten	12

Leisure Suit Larry 2

**Looking for Love
(in several wrong places)**



Wie heißt es noch so schön in einer Werbung: » ... keine Knete, kein Vorschuß? Ach-Wo-Kak und der Anwalt hilft sofort«. Und einen Anwalt könnte Larry in seiner zweiten Abenteuergeschichte gleich zu Beginn gut gebrauchen: Die gute Eve, die aus dem Whirlpool in Larry 1, setzt den lieben Larry vor die Tür. Ohne einen Pfennig, Entschuldigung: Cent, in den Taschen steht er vor einer zerrütteten Liebschaft. Zwar sollte er eigentlich noch seine Sachen aus dem Haus holen, aber dazu bleibt ihm keine Zeit: Der bissige Hund ist schneller als er.



Daß sich aus dieser Situation ein feines Larry-Adventure entwickelt, versteht sich eigentlich von selbst. Leider ist es aber schwierig, Looking for Love noch zu bekommen. Sollten Sie jedoch der Larry-Mania verfallen, sollten Sie bei verschiedenen Händlern die Augen offen halten oder vielleicht einige Kleinanzeigen der einschlägigen Computerspiele-Zeitschriften studieren. Bei Sierra On-Line werden Sie mit der Beschaffung dieser Larry-Version nur wenig Glück haben.

Daher im folgenden auch nur eine Lösung in Kurzform, aber dennoch komplett.

42 Leisure Suit Larry 2

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Garage	Mülltonne	durchwühlen und Dollar nehmen	3
Hinterhof	Zaun	durch das Loch schauen	1
Liquor-Laden		Lottoschein erstehen	3
Fernsehen	Lottoschein	Gewinnschein vorzeigen	10
		hinsetzen	1
	Show	Fernsehshow gewinnen	20
		Schein nehmen	6
		im Lotto gewinnen	12
		Scheck entgegennehmen	7
	Badeanzug	kaufen	5
	Wechselgeld	annehmen	3
	Sonnenmilch	kaufen	9
	Automaten	Gulp-Getränk ziehen	5
	Automaten	Gulp bezahlen	3
Friseur		Haare schneiden lassen	3
ex-zu Hause	Müll	Reisepaß einstecken	5
Park	Jogger	angucken	1
Musik Laden		Onklunk bekommen	7
Dock	Reisepaß	vorzeigen	9
Kabine	Frucht	nehmen	3
Mama	Nähzeug	mitnehmen	6
Pool	Sonnenmilch	erstmalig benutzen	3
	Bikini-Top	einstecken	7
	Sonnenmilch	noch einmal benutzen	3
	Liegestuhl	hineinlümmeln	3
Bordfriseur		Haare schneiden lassen	3
Bar	Spinat-Dip	einstecken	2

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Brücke	Knopf	den Rettungsbootknopf betätigen	8
	Rettungsboot	hineinklettern	2
Rettungsboot		benutzen, herunterlassen	5
	Mob	als Sonnenschutz benutzen	5
	Spinat-Dip	wegwerfen	2
	Sonnenmilch	benutzen	5
	Mob	weiterhin benutzen	5
	Gulp	trinken	5
	Nähzeug	benutzen	10
Dschungel	Blume	mitnehmen	3
Restaurant	Platz	hinsetzen	1
	Platz	einen zugewiesen bekommen	1
	Messer	einstecken	3
Gästezimmer	Streichhölzer	mitnehmen	2
	Seife	einsacken	2
Friseur		Tönung verpassen lassen	3
FKK-Strand	Bikini-Top	klauben	4
Gästezimmer	Bikini-Top	anziehen	5
	Geld	ins Oberteil stopfen	12
Friseur		Wachsbehandlung	3
Strand	Agenten	hinter die beiden gehen	12
nach Klippe	Anzug	Leisure Suit anziehen	6
Flughafen	Agenten	die Blume überreichen	7
Friseur	Bedienung	angucken	3
		Haare schneiden lassen	3
Zoll	Reisepaß	vorzeigen	5

44 Leisure Suit Larry 2

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Förderband	Koffer	passenden Koffer stehlen	5
	Bombe	explodiert	15
Flugschalter	Flugticket	kaufen	5
Snack-Tresen	Blue Pate Spec.	Nadel nehmen und einstecken	7
	Automat	Versicherung kaufen	3
Checkout	Prospekt	einstecken	11
	Flugticket	vorzeigen	3
im Flieger	Kotztüte	einstecken	5
	Prospekt	dem Sitznachbarn geben	8
	Fallschirm	umschnallen	4
	Nadel	damit das Schloß öffnen	5
	Tür	öffnen	6
im Baum	Messer	Fallschirmseile durchschneiden	8
nahe Bienen	Stock	aufheben	4
	Bienenstock	darunter her kriechen	6
Schlange		Stock ins Maul stopfen	10
Sumpf		durchqueren	5
Lianen		benutzen	6
		Liane mitnehmen	4
Dorf		Traum / Prophezeiung	10
	Vater	mit ihm reden	25
Feuerstelle	Asche	mitnehmen	6
Strand	Sand	einstecken	3
Klippe	Liane	mit Hilfe der Liane abseilen	11
Gletscher	Asche	auf das Eis streuen	10
Gipfel	Kotztüte	in die Flasche stecken	5

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Dampfspalte	Streichholz	Kotztüte in der Flasche anzünden	5
	Bombe	lodernde Bombe hinunterwerfen	10
Steuerzentrale	Dr. Nonooke	Insel vom Tyrannen befreien	30



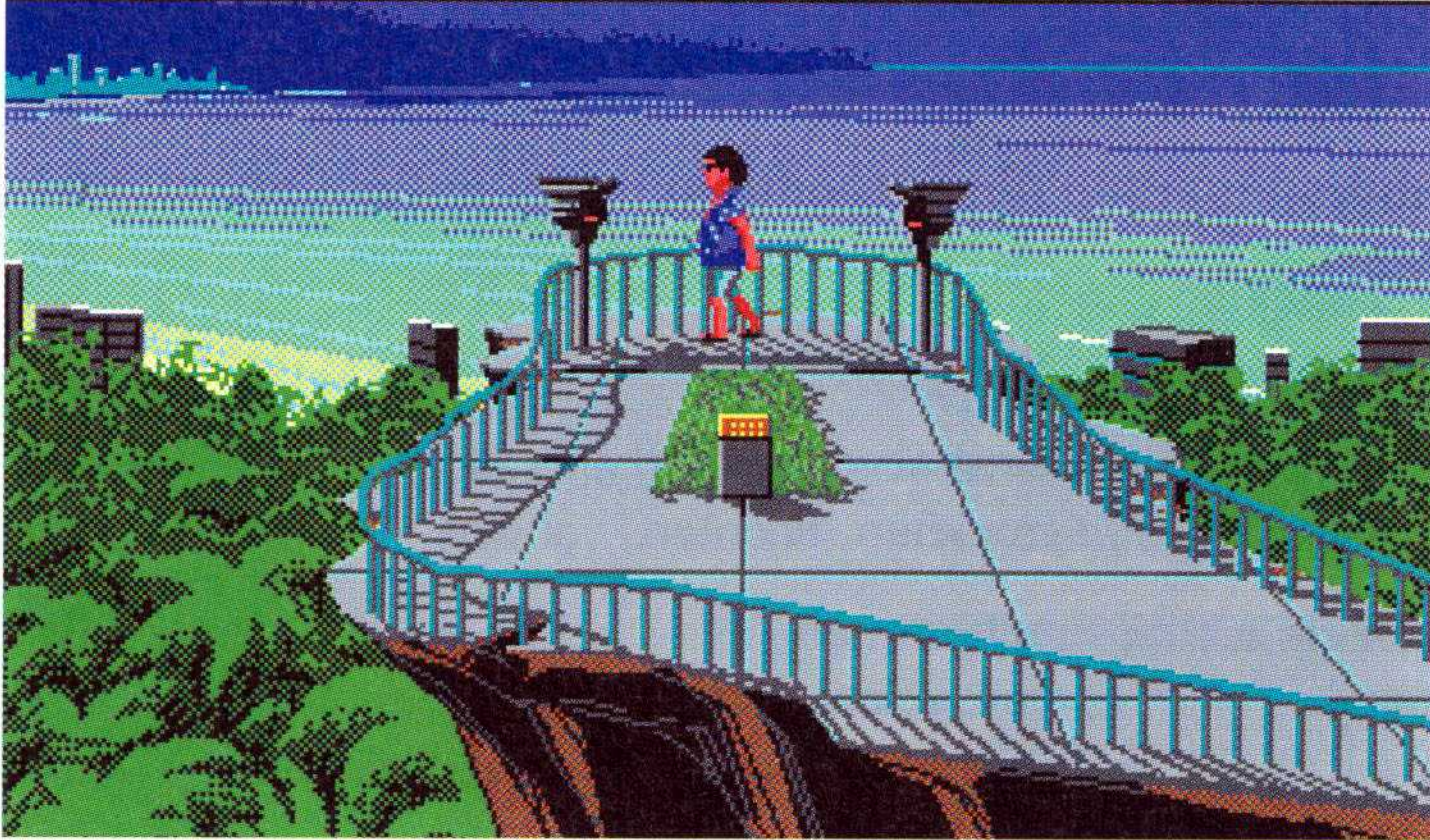
Leisure Suit Larry 3

**Passionate Patti in Pursuit of the
Pulsating Pectorals!**



Die ersten beiden Adventures von Leisure Suit Larry mußten sich hin und wieder gefallen lassen, als sexistisch bezeichnet zu werden. Ja, ja, die verstehen nur keinen Spaß. Eine Entschärfung oder etwas Ähnliches mußte her.

Pkt.Std.: 0 von 4000 Leisure Suit Larry 3



Im dritten Part dieses Larry-Melodrams steuert der Spieler, oder die Spielerin, zum Ende hin Patti, eine Frau. Wenn das nicht einer Revolution nahe kam! Zwar wurden damit einige Gemüter beruhigt, aber das eigentliche Anliegen der Kritiker nicht beseitigt: In den Spielen werden weiterhin Frauen nicht als gleichwertige Charaktere dargestellt. Sei es 'drum.

Auch der dritte Larry-Teil beginnt, nach einer einleitenden Sequenz und den ersten Spielzügen, mit einem Ehedesaster. Seine Gattin Kalalau verläßt Larry wegen einer anderen Frau. Und zudem verliert der arme Kerl auch noch seinen Job. Kalalaus Vater, Larrys Chef, wollte ihn eigentlich schon immer gerne feuern. So zieht Larry halt wieder los ...

Da auch Larry 3, wie bereits erwähnt, seit einiger Zeit nur noch sehr schwierig zu bekommen ist, beschränkt sich die folgende Lösung auf die tabellarische Wiedergabe der wichtigen Spielzüge und den dafür winkenden Punkten. Let's go!

50 Leisure Suit Larry 3

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Aussichtsfels	Fernglas	zum Spannen benutzen	2
	Gedenktafel	anschauen	2
Dschungel	Holzstück	beim Heimweg mitnehmen	2
vor Villa	Briefkasten	öffnen, Brief greifen und lesen	20
Strand	Kreditkarte	Twaini überlassen	51
	Messer	als Gegenwert bekommen	49
vor Casino	Messer	an den Stufen schärfen	50
vor Chip'N'D.	Messer	Gras abschneiden	20
	Gras	trocknen, flechten	30
Umkleide	Seife	mitnehmen	12
	Wasser	einen Schluck trinken	2
	Bastrock	damit als Eingeborener verkleiden	10
	Holzstück	schnitzen	50
Strand	Tawni	Holzstatue verkaufen	35
	Badetuch	aufheben	2
		auf das Tuch in die Sonne legen	30
Casino	Spiegel	in den Spiegel schauen	2
	Türsteher	mit Dollar bestechen	50
	Frau	anstarren	5
	Frau	ansprechen: über Land reden	25
Anwaltsbüro	Deed	nach Scheidung fragen	10
	Deed	nach Land fragen	30
	Deed	Landbesitzurkunde abholen	20
hinter Casino	Bühnentür	anklopfen	25
	auf der Bühne	tanzen	43
Anwaltsbüro	Roger	Gebühren bezahlen	10
	Suzie	Hopp-machen	100
	Roger	Scheidungsunterlagen holen	20

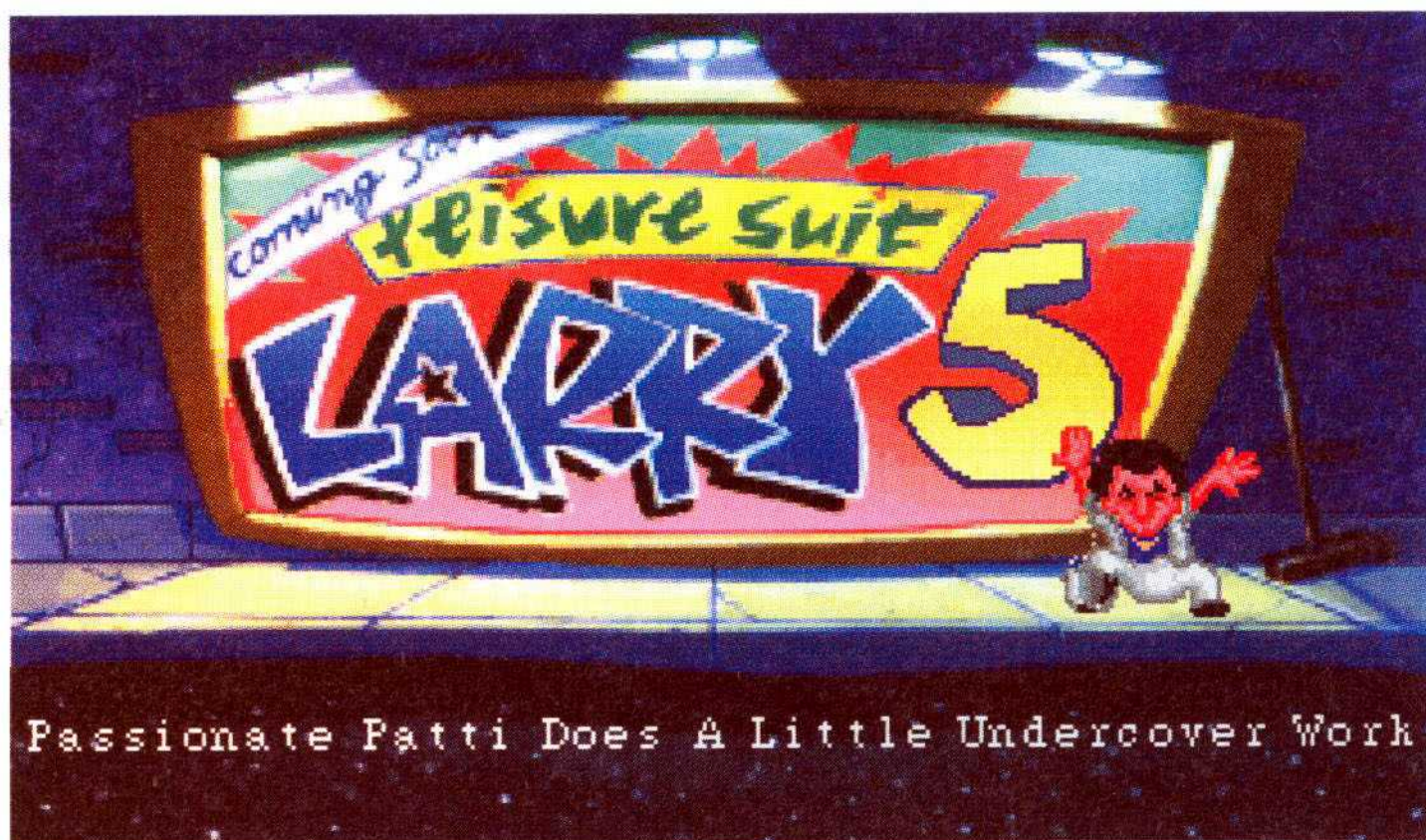
Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
vor A.-Büro	Urkunde	Scheidungsurkunde lesen	100
hinter Bühne	Anzug	den Leisure Suit anziehen	25
Fat City	Keycard	ins Spindschloß stecken	3
	Keycard	herumdrehen	65
	Spind	öffnen	100
	Jogginganzug	anziehen	4
	Training	Training, Training, Training ...	100
Dusche	Seife	Wasser an und einseifen	60
	Handtuch	sich abtrocknen	22
	Anzug, Deo	Deo benutzen und sich anziehen	27
Vorraum	Keycard	Tür zum Studio aufschließen	3
Studio	Bambi	ihr bei der Aufnahme helfen	102
Höhle	Orchideen	mitnehmen	25
	Orchideen	ein Lei binden	50
Pianobar	Patti	anschauen	5
	Urkunde	Patti Scheidungsurkunde zeigen	100
	Lei	Patti schenken	100
	Patti	ein Date ausmachen	25
	Schlüssel	für ihr Apartment bekommen	100
Comedy Hut	Wein	mitnehmen	15
	Mann am Tisch	mit Al am ersten Tisch sprechen	5
		Show angucken	100
Hotelhalle	Aufzug	zunächst rufen, dann 9 drücken	4
Pattis Suite	Wein	Patti einschenken	500
	Patti	sie zieht sich zum Abenteurer um	70
	Weinflasche	mitnehmen	25
Pianobar	Piano	aus dem Glas Trinkgeld nehmen	25
Hotelhalle	Textmarker	einstecken	50

52 Leisure Suit Larry 3

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Umkleide	Flasche	mit Wasser auffüllen	37
Chip'N'D.	Türsteher	gesamtes Trinkgeld abdrücken	43
	Dale	anschauen	1
	Unterhose	auf die Bühne werfen	100
Labyrinth	Flasche	Wasser trinken	20
		aus dem Labyrinth heraus	100
Fluß		Wasser trinken	42
Schlucht	Strumpfhose	ausziehen	15
		am Felsen festbinden	40
	Pflanze	Marijuanablätter pflücken	10
	Blätter	Seil daraus flechten	100
	Seil	hinüberwerfen	20
	Seil	an Palme festbinden	20
	Palme	Kokosnüsse holen	25
	Kleid	aufribbeln	50
Wildschwein	BH	ausziehen	5
	Kokosnüsse	in den BH und schleudern	45
	Schwein	erledigen	100
Bucht	Baumstamm	heranziehen	10
		hinaufklettern	20
Fluß		Flußfahrt heil überstehen	150
im Käfig	Magic Marker	benutzen	500
Zeitmaschine		ausschalten	40

Leisure Suit Larry 5

Passionate Patti Does a Little Undercover Work



Passionate Patti Does A Little Undercover Work

Eine Frage wurde dem Erschaffer Al Lowe nach der Fertigstellung von Larry 3 natürlich sofort immer und immer wieder gestellt: »Wann kommt denn der vierte Teil?«. Irgendwann hatte er diese lästige Frage so sehr satt, daß er einfach sagte, daß es keinen vierten Teil geben werde. Die Fachwelt war erstaunt, und so mancher Larry-Fanatist brach in Tränen aus. Zwar gibt es wie angekündigt wirklich keinen vierten Teil, aber dafür ja Episode fünf und sechs; bald bestimmt auch sieben, acht, ...



Auf den folgenden Seiten eine komplette Übersicht über alle zu ergatternden Punkte des Spiels.

56 Leisure Suit Larry 5

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Larry			
Büro	Kaffee	nehmen	1
Silas Büro	Kamera	nehmen	1
Büro	Plastikteil	anschauen	1
	Wasser	einen Schluck trinken	1
Archiv	Goldcard	mitnehmen	5
	Akten	nehmen	8
	Akten	dreimal durchlesen	3
	Visitenkarte	anschauen und einprägen	1
Tape-Raum	Desinfektionsm.	Hände waschen	1
	Tape-Maschine	8-Track-Tape-Maschine spielen	5
	Videobänder	Videokassetten nehmen	6
	Videobänder	entmagnetisieren	6
	Ladegerät	aus dem Schreibtisch nehmen	8
Büro	Videoband	in Kamera einlegen	4
	Ladegerät	an Steckdose anschließen	8
	Kamera	mit Ladegerät verbinden	3
	Ladegerät	aus Steckdose nehmen	1
vor Bürohaus	Statue	angucken	1
Flughafen	Bordkarte	insgesamt viermal besorgen	16
	Goldcard	mit Kamera benutzen	9
Lounge	Bordkarte	mit Automaten benutzen	7
Flugzeug	Zeitschrift	nehmen	8
	Zeitschrift	lesen	5

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Patti			
FBI Labor	Dr. Rolfing	anschauen	3
	Techniker	angucken	3
	weibl. Techn.	genauer ansehen	3
	Dr. Twit	Telefonnummer erhalten	1
	Dataman	einstecken	11
	DataPacks	beide mitnehmen	20
	DataPack	ein Pack in den Dataman schieben	7
	DataPack	zweites Pack nachlegen	1
	BH	mitnehmen	6
	BH	anschauen	2
	BH	anlegen	5
Limousine	Dataman	dem Fahrer zeigen	8
	Champagner	einstecken	6
Larry	Atlantic City		
Flughafen	Slotmaschine	Hebel herunterziehen	5
	Schild	Nummer für Limousine lesen	1
	Telefon	Nummer für Limousine wählen	3
vor Casino	Türsteherin	ansprechen und Nummer raten	2
Casino	Video-Poker	neue Dollars hineinwerfen	4
Show	Jennifer	anschauen	8
Ivana Skate	Kamera	als Pfand bei Ivana hinterlegen	8
Roll-Bahn		Rollschuhe anziehen und fahren	3
	Lana	ansprechen	6
	Lana	auf Bank setzen und weiterreden	2
Ivana Skate	Rollschuhe	zurückgeben	3

58 Leisure Suit Larry 5

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Casino	Türsteher	500 Dollar abgeben	12
	Kamera	einschalten	4
	Lana	ringen und aufnehmen	60
vor Casino	Türsteher	Limousine rufen lassen	2
Patti	Krap Radio		
Bürotür, zu	Zugangscode	auf Fax/DataPak für Bürotür nutzen	1
Büro	Topfpflanze	Schlüssel heraus nehmen	10
	Brieföffner	nehmen	4
	Schreibtisch	mit Schlüssel öffnen	13
	Zugangscode	mit Sehen-Symbol finden	5
	Akte	finden	5
	Akte	lesen	4
	Fotokopierer	benutzen	12
Badezimmer	Dusche	benutzen	7
nach Aufzug	Kleidung	vom Ständer nehmen	1
Studio B	leeres Tape	aus dem Regal nehmen	4
	Steuerpult	daran herumspielen, um mitzuhören	8
	Aufnahmegerät	Tape einlegen und aufzeichnen	4
	Tape	Gesprächsaufzeichnung einstecken	7
	Steuerpult	Mikro benutzen, Scheibe zerbersten	15
Larry	in Miami		
Terminal	Schild	Green Card-Schild anschauen	1
	Schild	Limousinen-Schild lesen	1
	Zigarettenautom.	Quarters herausnehmen	5
	just Green Cards	anrufen	7
	Limousine	anrufen	3
vor Terminal	Green Card	abholen	12

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Zahnarzt	Tischdeckchen	mitnehmen	5
	Fragen	der Rezeptionistin beantworten	13
	Tischdeckchen	um den Kopf binden	8
	Rezeptionisten	nach Telefongespräch anreden	17
Zahnarztstuhl	ChiChi	shakern	2
	Green Card	ChiChi schenken	15
	ChiChi	Tanz anschauen	40
ChiChis Apt.	Kamera	ChiChi aufzeichnen	20
Patti	Shill-Gebäude		
Lobby	Rever Record	Schild anschauen	3
	Dataman	dem Wachmann zeigen	6
Aufnahmebüro	goldene Platte	mitnehmen	12
	goldene Platte	normal schnell vorwärts abspielen	3
	goldene Platte	normal schnell rückwärts abspielen	3
	goldene Platte	doppelt schnell vorwärts abspielen	3
	goldene Platte	doppelt schnell abspielen	3
Tonstudio	Synthesizer	spielen	8
Aufnahmestu.	Champagner	Rever anbieten	18
	Tape	erhalten	40
Larry	in New York		
Terminal	Sammelbüchse	Quarter herausnehmen	5
	Schild	Limousinen-Schild angucken	1
	Telefon	Limousine rufen	3
Limousine	Terminkalender	an sich nehmen	12
	Terminkalender	durchblättern	11
vor Café	Pflanze	hinter die Pflanze zur rechten Tür	1

60 Leisure Suit Larry 5

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Café	Maitre	ansprechen	3
	Lochstreifenband	erhalten	4
	Lochstreifenband	in die Musikbox stecken	12
Diner-Bereich	Stuhl	hinsetzen, bis Michelle hereinkommt	3
	Lochstreifen	im Lesegerät benutzen	12
Privat-Raum	Michelle	Geld geben	5
	Kreditkarten	an Michelle geben	5
	Terminkalender	Michelle überlassen	5
	Michelle	mit ihr weiterreden und aufnehmen	60
Café	Telefon	Limousine rufen	2
Larry	Rückflug		
Cockpit	Knopf	Autopiloten einschalten	100
Patti	Weißes Haus		
	Julius Bigg	eisernen BH benutzen	100



Leisure Suit Larry 6

Shape Up or Slip Out!



Auf zum Aufreißen!



Guten Morgen! Ein Spaziergang am Strand unter braungebrannten, Volleyball spielenden oder sich anders fit haltenden Frauen in knappen Badeanzügen und Bikinis. Das ist es, was einem richtigen Kerl wie Larry die morgendliche Müdigkeit aus den Augen bläst. Doch heute passiert etwas Ungewöhnliches: Eine dieser unendlich langen Limousinen hält am Strand. Das Sonnendach öffnet sich, und eine Frau vom Fernsehen lugt durch die Öffnung im Autodach. Sie sucht einen Mitspieler für die be(rüchtigte)kannte Fernseh-Game Show »Stallions«. Da offensichtlich nur Larry die Show nicht kennt, ist er auch der einzige, der sich für den Showdown meldet ...

Zwei Wochen unter gut gebauten Frauen in einem exklusiven Fitneßclub. Was kann sich ein Gigolo wie Larry wohl mehr wünschen? Klar, alle Frauen des Clubs in dieser Zeit auch zu erobern! Na dann 'mal Waldmanns Heil!

Schon bei der Ankunft fallen dem Mann im strahlend weißen Polyesteranzug fast die Augen aus dem Kopf. Zwar ist die Empfangshalle recht beeindruckend, doch was (ein bestimmtes Körperteil von) Larry wirklich bewegt, ist Gammie, die brünette Frau an der Rezeption. Und dann möchte sie Larrys Aufenthalt auch noch so angenehm wie möglich gestalten. Das kann sie, aber doch lieber erst etwas später.

64 Leisure Suit Larry 6

Glücklicherweise haben die Leute vom Fernsehen eine Suite für den zweiten Sieger bereits reserviert. Zimmer 201 steht Larry zur Verfügung, so Gammie. Sie gibt Larry den Schlüssel, und er schnellst natürlich sofort rechts neben der Theke die Treppe hinauf, um seine Räume zu begutachten. Was für Mädels wohl noch auf ihn warten? Doch erst einmal wird mit dem Schlüssel die Tür neben der Eismaschine aufgeschlossen und das Tor zur neuen Heimat für die nächsten zwei Wochen aufgestoßen.

Was für eine Aussicht! Im glitzernden Pool toben einige Frauen und warten nur darauf, erobert zu werden. Was ist das? Bungee-Jumping im Bikini! Das sollte sich Larry nachher vielleicht etwas genauer anschauen. Wie üblich wird zunächst noch ein Blick in das Bad geworfen. Sauber ist es ja, aber Seife, Handtücher und eben alles andere fehlt! Eins steht jetzt schon fest, das Zimmermädchen bekommt kein Trinkgeld. Es sei denn ...



Als der Frauenheld den Wasserhahn am Waschbecken aufdreht, um sich nach der Fahrt vom Fernsehstudio hierher frisch zu machen, kommt nur eine braune Brühe. Das muß unbedingt behoben werden. Was sollen denn auch Larrys Eroberungen denken, wenn sie hinterher ins Bad wollen. Es muß also ein Klempner her.

Neben dem Telefon liegt glücklicherweise eine Telefonliste des Clubs. Larry ruft die Abteilung für Instandhaltung an und erläutert kurz sein Problem. Es wird versprochen, daß sich umgehend jemand um die Reparatur kümmern wird. Bei der weiteren

Inspektion des Zimmers stößt Larry auf einen mit kostenlosen Freizeitanzügen gefüllten Schrank und stellt fest, daß sein Bett sogar ein Massagegerät eingebaut hat. Wenn das keine Frau umhaut, was dann?

Nachdem sich der junge Abenteurer in seinem Zimmer ausgiebig umgesehen hat, wird es Zeit für einen Rundgang durch die Clubanlage. Schließlich kennt jeder Wolf sein Revier.

Als Larry auf den Flur tritt, steht glücklicherweise der Wagen der Putzfrau vor ihm. Damit er mit den wichtigsten Badezimmergegenständen ausgerüstet ist, deckt er sich mit einem flauschig weichen Waschlappen, importierter Haferkleieseife, echter Al Lowe Vera Handlotion und einer Rolle weißem Recyclingtoilettenpapier ein.



Weiter geht die Tour durch das Haus und natürlich zunächst zurück zur Rezeption. »Hey Babe!«. Mit dieser Tour kommt Larry aber nicht weiter und quasselt einfach noch ein bißchen mit ihr. Dabei kann er erfahren, daß sich Gammie nichts mehr auf der Welt wünscht, als eine Behandlung im Zellulitis-Massage-Salon. Schließlich erzielte Dr. Schweinehacke mit seiner Behandlung so große Erfolge, daß Frauen aus der ganzen Welt zu ihm kamen. Doch leider sitzt der gute Mann seit einiger Zeit wegen Quacksalberei hinter Gittern, und die Absaugmaschine steht seitdem still. Das Gerät funktioniert wahrscheinlich auch nicht einmal mehr. Niemand kann Gammie ihren größten Wunsch erfüllen. Oder vielleicht doch? Wenn Larry die Maschine wieder hin-

kriegen könnte, würde die Kleine mit den blauen Augen seinem Charme sicher erliegen.

Noch etwas von dem Gespräch mit der Empfangsdame betört und in Gedanken schon bei der Reparatur der Entfettungsmaschine, läuft Larry zurück zu seinem Zimmer, um die Badezimmersausrüstung nicht den ganzen Tag mit sich herumzuschleppen. Als er die Toilette betritt, liegt Mark, der Clubklempner, unter dem Waschbecken und versucht das Problem mit der braunen Brühe zu beheben. Also wird es nichts damit, das Klopapier und die anderen Dinge abzulegen. Aber Larry fallen der Schraubenschlüssel und die Feile am Gürtel des Klempners auf. Sehr unbequem, befindet der Held und entlastet Mark, indem er die beiden Gegenstände an sich nimmt.

Zurück zur Erkundungstour durch die Anlage. An Gammie vorbei durch die Lobby gelangt Larry links in einen Flur, wo er zu seiner Rechten eine Tür zur Gesundheitsabteilung findet. Um endlich in den Genuß der Angebote des Clubs zu kommen, tritt er durch die Tür und bittet den süßen Gary an der Theke um ein Badehandtuch, das ihm dieser nach geleisteter Unterschrift auch gibt.

Durch die Tür links im Bild gelangt Larry zu einem, ihm noch nicht bekannten, Rasseweib. Aber das Bekanntmachen ist wohl eher ein kleineres Problem. Die kleine Spanierin heißt Rose Eleeta und ist mehr oder weniger für die Verdauung der Clubmitglieder zuständig, schließlich arbeitet sie hier im Super-Dickdarm-Massagesalon. Während der weiteren Unterhaltung erfährt der Mann im Polyesteranzug, daß sie eigentlich als Au-Pair-Mädchen in die Staaten gekommen sei, ihr aber das ewige Aufstehen und nach den Kindern fremder Leute schauen einfach nicht liegt. Also hatte sie im La Costa Lotta Club angefangen. Interessant, aber es wäre von noch größerem Interesse, wenn sie verraten würde, wie sie rumzukriegen wäre. Vielleicht sollte Larry einmal direkt fragen, ob Rose ihm einen Gefallen tun möchte. Nicht ohne Geschenk! Aber was für ein Präsent würde sie wohl zur bedingungslosen Dienerin machen? Larry soll sich hier umsehen, dann wüßte er es schon. Was? Beim Umhersehen im Raum der kleinen Spanierin fällt nichts weiter auf. Halt! Überall stehen Blumen herum. Ob es das wohl ist, was dieses Mädels haben möchte? Der Mann mit dem unwiderstehlichen Lächeln muß die Probe aufs Exempel machen. Doch woher eine Blume nehmen, wenn nicht stehlen? War nicht auf der Suite neben dem Telefon eine Blumenvase mit irgendeinem Gewächs darin? Sofort nachschauen, heißt die Devise. Zurück ins Zimmer.



Auf dem Kaffeetisch steht wirklich ein wundervolles Bouquet von tropischen Blumen. Wenn Blumen sprechen können, werden diese Rose hoffentlich überzeugen, Larrys Wünsche zu erfüllen. Blumen einstecken und zurück zu der rassigen Spanierin.

Nachdem Mr. Smart im weißen Anzug der Kleinen die Blumen gegeben hat, verspricht sie ihm neuartige Gefühle. Das ist es doch, was Larry immer wollte, oder? Sie schmeißt die Maschine an und ... NEIN! Nach der Tortur bekommt er wenigstens eine Orchidee geschenkt. Na toll. Vielleicht kann ja an anderer Stelle eine andere Frau damit betört werden.

Durch die Tür direkt links neben der Handtuchausgabe betritt der Adventureheld die Herrenumkleidekabine. Der hinterste Spind ist glücklicherweise noch nicht belegt. Für die hinteren Räume vertauscht Larry seinen Anzug mit dem Badetuch und betritt die Dusche und anschließend das Schlammbad.

Die Frau im hinteren Schlammbad entpuppt sich nach kurzer Vorstellung von Larry als Charlotte Donay, für ihre Freunde kurz Char. Nachdem sie aus dem Schlammbad geklettert ist, kann allerdings erst ihr wahres Äußeres beurteilt werden. Sie muß unter Strom stehen, dann ist sie zu allem bereit. Larry soll ihr sechs Hochleistungsbatterien beschaffen!

68 Leisure Suit Larry 6

Zurück in die Dusche. So voller Schlamm kann man ja nirgends hingehen. Larry hängt das Handtuch an einen der Handtuchhalter und braust sich erst einmal ab. Bevor die Umkleide verlassen wird, zieht sich Larry natürlich auch noch um.

Doch woher bekommt Larry nur eine Batterie? Suchen heißt die Devise. Da so ein technisches Ding sicher nicht in der Damenumkleidekabine zu finden ist, versucht der Held des Spiels die nächste Tür, ganz rechts neben der Handtuchausgabe. Er betritt den Raum mit der defekten Fett-Absaug-Maschine. Gammie! Wie kann die Maschine wieder auf Vordermann gebracht werden? Bei genauerer Inspektion des Zellulitis-Wegmach-Gerätes stellt Larry fest, daß der Kolben fest sitzt und dringend eingefettet werden müßte. Außerdem ist ein riesiges Loch in der Hauptvakuumleitung, und vermutlich ist auch noch der Filter des Filtertanks verdreckt. Schließlich konnte der gute Doc vor seiner Abreise nichts mehr sauber machen. Also nachschauen. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet der Hobbymechaniker die Halterungsbolzen und öffnet dann den Tank. Wie es zu erwarten war, ist der Filter total verdreckt. Er packt das Teil ein, um es irgendwo zu reinigen. Da er für die weitere Reparatur noch andere Dinge benötigt, macht er sich auf die Suche und verläßt den Raum. Er geht zurück auf den Flur, den er in Gegenrichtung zur Lobby weiterläuft und stößt auf eine Treppe, die er hinuntergeht. Unten angekommen, kommt er in einen Raum mit einer Unmenge von Schminktischchen. Am rechten vorderen Tisch sitzt Shablee.



Shablee ist hier, um am Abspeck-Frühlingsball teilzunehmen. Ihr Problem ist nur, daß sie einen neuen Fummel, ein Abendkleid, benötigt. Zwar kauft sie immer nach dem Motto *veni, vidi, visa* ein, doch ein richtig tolles, neues, glitzerndes Kleid benötigt sie noch unbedingt. Dafür würde sie wohl alles machen. Larry, nur ein Abendkleid! So ein Teil muß doch aufzutreiben sein. Aber die Probleme, mit denen die anderen Frauen zur Befriedigung von Larrys Gefühlen bewogen werden könnten, sind immer noch nicht gelöst.

Da dem Mann mit dem freundlichen Lächeln vor dem Verlassen des Raums der defekte Schminktisch aufgefallen ist, bückt er sich noch und steckt das Kabel ein. Kann vielleicht noch zu irgendwas gebraucht werden. Oben auf dem Flur läuft Larry weiter nach links. Die anderen Türen auf dem Flur sind Gästezimmer, in denen Larry wohl besser nicht stört. Durch die offene Tür am Ende des Flures kommt er in einen Garten und von dort an den Strand. Da hier niemand zu sehen ist, kann das Kind im Manne freien Lauf nehmen, und Larry baut eine Sandburg. Huch, bei den Ausschachtungsarbeiten stößt der Frauenheld auf eine Walöl-Lampe, die er selbstverständlich einsteckt. Zurück zum Club.



Im Garten geht der Held nach links und kommt so wieder zum Haupteingang des Clubs. Durch das Portal betritt er die Lobby und erkundet den Flur rechts. Durch die erste Tür betritt er den Dining-room. Lediglich ein Berg mit Eiswürfeln steht hier

herum. Bei genauerem Hinschauen entdeckt Larry etwas unter dem Eis. Nach einer kleinen Ausgrabung kommt eine Orange zum Vorschein. Und wie Larry selbst bemerkt, kann man ja nie wissen, ob man nicht einmal das Bedürfnis verspürt, an irgend etwas herumzulutschen.

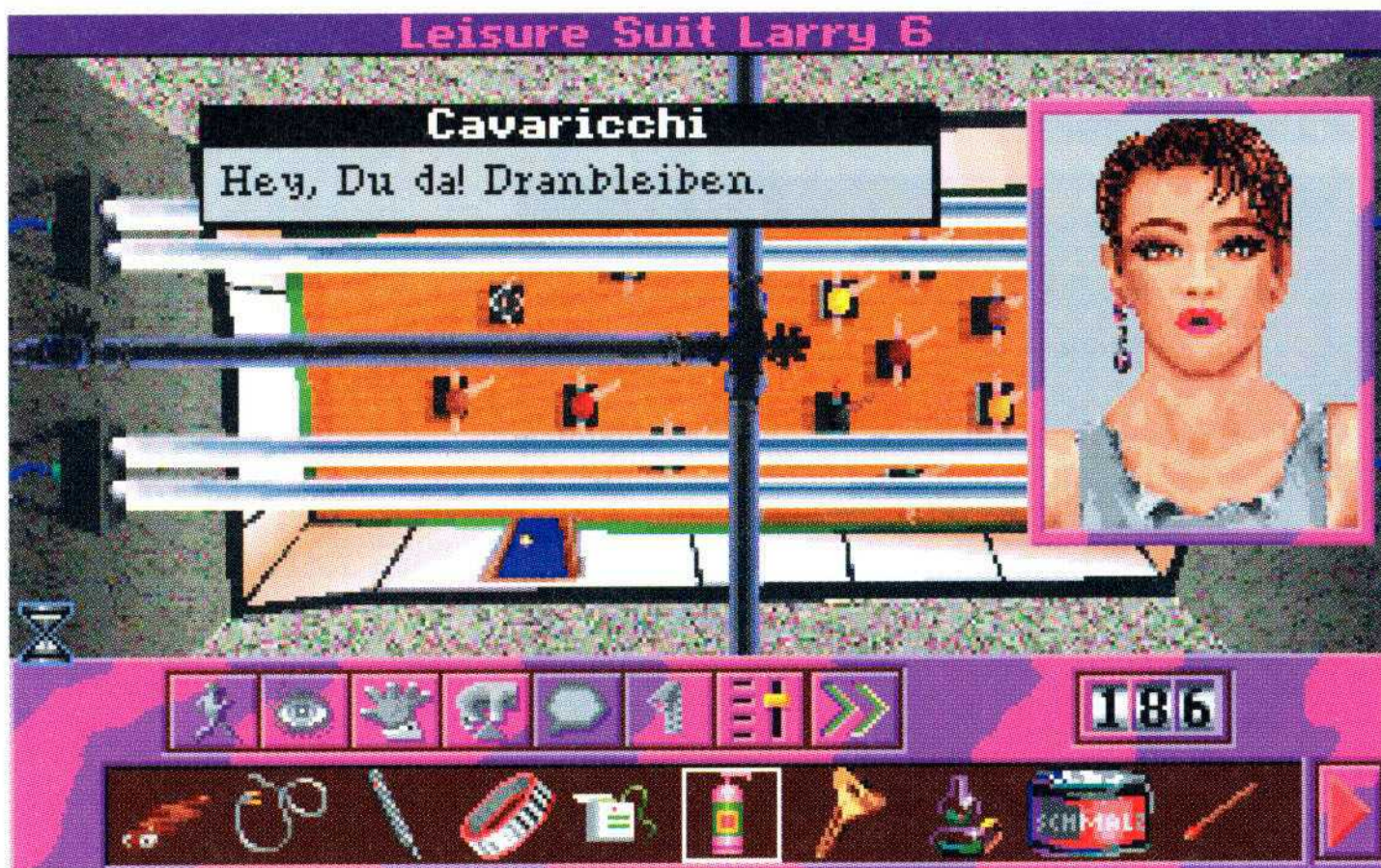
Durch die Schwingtür gelangt Larry weiter in die Küche. Eigentlich dürfen Gäste hier nicht hinein, aber er kann ja eine Ausnahme für sich machen. Hier drin ist alles, was eine Küche so braucht. An der selbstverständlich auch vorhandenen Spüle reinigt er den verdreckten Filter. Bei der Untersuchung des Mülls (lecker) findet Larry etwas Schweineschmalz, mit dessen Hilfe vielleicht die Kolbenstange eingefettet werden könnte. Doch da das Loch der Maschine noch nicht gestopft werden kann, geht Larry nicht zurück zur Zellulitis-Maschine, sondern durch das Esszimmer wieder auf den Flur. Dort wird die Erkundungstour durch das Gebäude fortgesetzt.

Über die Treppe gelangt Larry nach unten in die Bar, die offensichtlich unterhalb des Swimmingpools liegt. Von den auf der Theke stehenden Streichhölzern steckt sich der Charmeur natürlich eines ein. Oder würden Sie gerne ohne dastehen, wenn Sie eine Frau um Feuer bittet? Da noch nichts in dem Schuppen los ist, verläßt Larry den Keller, um aber später wiederzukommen.

Durch den nächsten Gang, der vom Flur abgeht, gelangt der Traum aller Frauen zum Swimming-Pool. Leider hat Larry keine Badehose, aber auch ohne kann man sich bekanntlich in der Sonne vergnügen. Als die schwimmende Bar am Beckenrand treibt, schaut er sie sich etwas genauer an und entdeckt ein verwaistes Brillenetui. Da dieses Teil scheinbar einen neuen Besitzer sucht, steckt Larry es ein und macht sich auf die andere Seite des Beckens davon. Die Brille muß natürlich genauer betrachtet und dazu aus dem Etui genommen werden. Wowh! Geiles Ding. Aber da ist ja noch etwas im Etui: Putztücher. Was für ein edles Ding. Rechts neben dem Sprungturm findet er noch einen aufblasbaren kanadischen Hochlandbiber, der auch in Larrys Inventar wandert.

Durch die Tür rechts neben dem Sprungturm gelangt der Adventureheld in den Aerobic- und Fitneßraum der Anlage. Zwar gibt er sich alle Mühe, aber durch seine mehr oder weniger unkoordinierten Übungen, die er auf der freien Trainingsfläche macht, bringt Larry das Training völlig zum Erliegen. Zeit für eine private Trainingsstunde mit der Vorturnerin Cavaricchi Vuarnet? Sieht nicht schlecht aus, die Kleine mit der Kurzhaarfrisur. Bei der Unterhaltung stellt sich das Mädels aber als etwas

anders gepoolt als erwartet heraus. Im weiteren Gespräch geht Larry geschickt auf den Ausweis ein, den er mitnehmen möchte. Nach einer Weile gelingt ihm das dann auch. Aber noch etwas: Die Kleine macht ein verführerisches Angebot. Wenn Larry eine Freundin mitbringt, will sie sich mit ihm und der mitgebrachten Frau in der schwedischen Sauna für einen flotten Dreier treffen. Mann-O-Mann, sind das Angebote. Aber Larry konnte immer noch keines annehmen, weil er die Bedingungen für die Dates nicht erfüllen konnte. Also weiter, die Probleme müssen sich doch aus dem Weg schaffen lassen.



Die Tür im Aerobic-Center führt in den Krafraum. Unter anderem trainiert dort Christina Prescilla Diana van Dyke, kurz Thunderbird. Wie gewohnt labert Larry sie an und erfährt nach einiger Zeit, daß sie auf Fesseln und so steht. Doch ihre letzten Handschellen sind zerborsten. Aber mit neuen könnte Larry mit ihr schon etwas erleben. Das glaubt man gerne.

Da die anderen Leute ihn nicht so interessieren, verläßt Larry den Raum. Doch einen Moment, vielleicht weiß Thunderbird ja, wo er Handschellen bekommen kann. Zurück und gefragt. Leider weiß sie es auch nicht, sonst hätte sie sich ja selbst welche besorgt. Als Larry aufsteht, ist die Frau an der Rüttelmaschine verschwunden, und das Gummiband liegt auf dem Boden. Vielleicht könnte das der Ersatz für den Schlauch an der Zellulitis-Maschine sein. Eingepackt und ausprobiert.

72 Leisure Suit Larry 6

Durch das Schlammbad und die Umkleidekabine gelangt Larry wieder zur Handtuchausgabe und durch die rechte Tür zur defekten Maschine. Zunächst setzt der Mechaniker den Filter ein, zieht die Abdeckung herab und schraubt die Bolzen mit dem Schraubenschlüssel fest. Zwar kann er durch das Gummiband den zerborstenen Schlauch nicht ersetzen, aber immerhin reparieren. Mit dem Schmalz aus dem Küchenabfall wird schließlich noch die Kolbenstange eingefettet. Ein ordentlicher Probelauf – die Maschine funktioniert wieder.

Larry geht an die Rezeption zu Gammie. Das ist es, worauf er gewartet hat, seine Chance! Wie sieht sie denn aus? Jetzt weiß Larry, wieso sie immer nur ab der Hüfte zu sehen war. Aber wenn die Maschine ja funktioniert ...



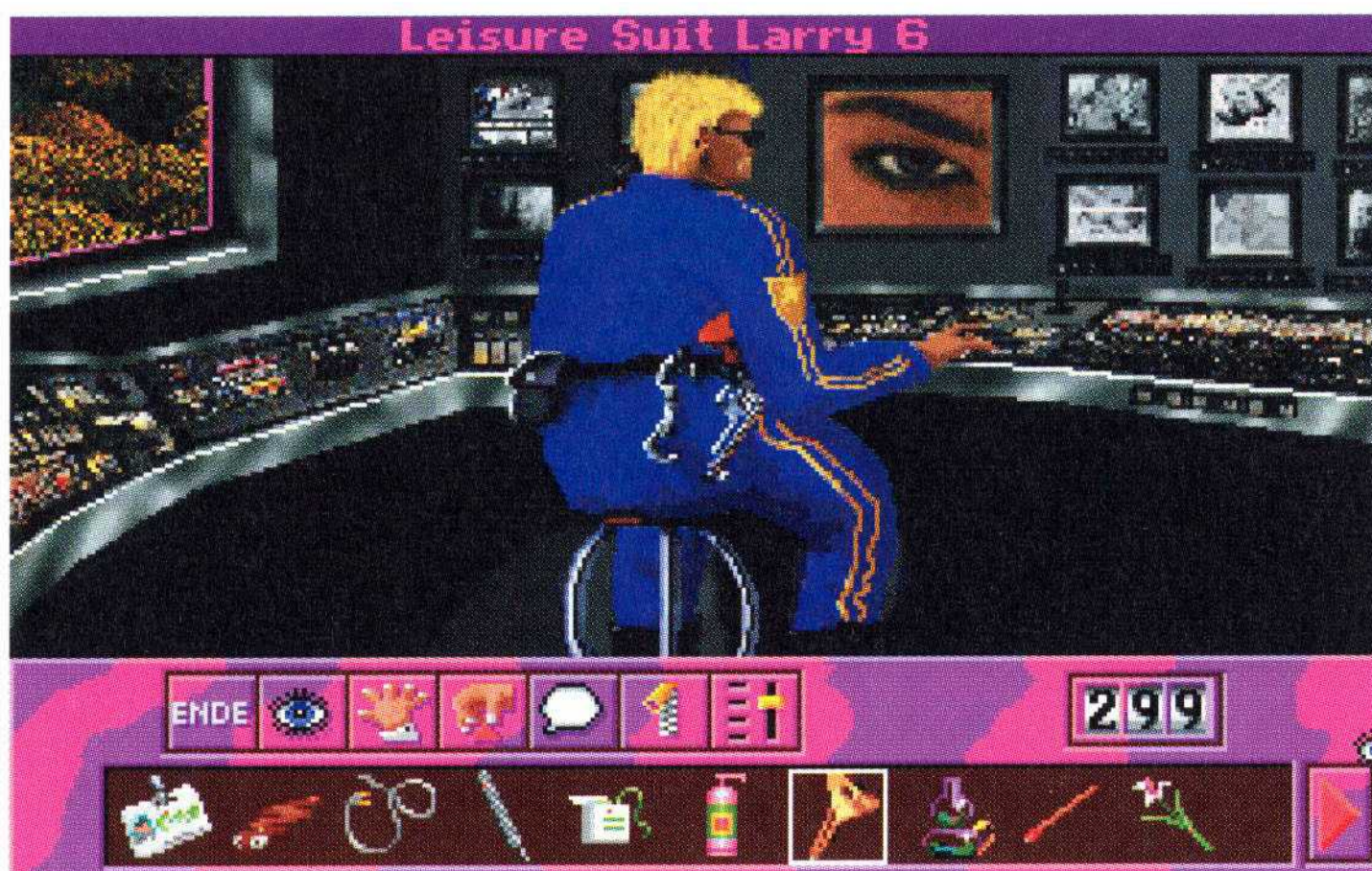
Gammie legt sich auf den Tisch, und Larry schließt die Schläuche an, die über der Liege hängen. Anschließend schaltet der Held die Maschine an. Als das Gerät läuft, macht sie ihm beinahe eine Liebeserklärung und bittet ihn um eine Orange. Nur gut, daß er bei der Erkundungstour vorher eine Südfrucht im Speisesaal gefunden hat. Hauptsache, die Kleine denkt auch an ihr Versprechen. Sie soll schließlich nicht nur das Dünnerwerden, sondern auch Larry lieben.

Ob das nicht endlich reicht? Aber nein, sie will weitermachen. Ob er etwas für sie tun kann? Ein kaltes Tuch. Etwas einfacher hätte es wohl nicht gehen können? Aber Larry hat ja den Waschlappen bei sich, mit dem er sich durch den Dining-room auf

den Weg zur Küche macht. Unter dem Wasserhahn näßt er den Waschlappen ein und legt ihn in den Kühlschrank. Da das Kühlen einen Moment dauern kann, schaut sich Larry noch einmal im Eßzimmer um. Da er nichts finden kann, geht er zurück und entnimmt den wunderbar kühlen Waschlappen dem Gefrierfach.

Zurück zu Gammie. Larry weiß, was Frauen wünschen, und legt der Empfangsdame das kühlende Tuch auf die Stirn. Doch da es der Kleinen immer noch zu heiß ist, muß eine Flasche Mineralwasser her. Der Gigolo verläßt den Absaugraum und läuft den Flur nach rechts zunächst zur verlassenen Rezeption hinunter. Da hier nichts Trinkbares zu finden ist, sucht er den weiteren Flur ab und stößt rechts auf ein Tablett mit einer Flasche Wasser. Er nimmt den gleichen Weg zurück, hastet am süßen Handtuchwart vorbei und kommt zu seiner Geliebten zurück in die Zellulitis-Kammer.

Larry übergibt die Flasche mit dem kühlen Naß seiner Patientin, und da sie der Meinung ist, daß nun genügend überschüssiges Fett abgesaugt wurde, schaltet Larry die Maschine aus. Eine wundervolle Figur, ein geiles Gerät, diese Frau! Das Absaugen hat sich wirklich gelohnt. Auf jeden Fall für Gammie, denn der arme Larry hatte zwar an das Gute im Menschen geglaubt, aber Gammie will nun nicht mehr tun, was sie doch versprochen hatte. Welche Frau ist denn auch so dumm, etwas mit Larry anzufangen, wenn sie alle Männer der Welt haben könnte. Mist.



Total enttäuscht, wer nimmt es dem armen Kerl auch übel, verläßt Larry das Gebäude, um ein wenig frische Luft zu schnappen. Er geht durch die Empfangshalle und dann die lange Auffahrt hinunter. Der Wachmann stoppt ihn und erklärt, daß er nur mit einer Abmeldung das Gelände verlassen kann. Aber ganz so schlimm war es ja nun auch nicht. Plötzlich fällt Larry auf, daß der gute Mann Handschellen am Gürtel trägt, und erinnert sich an Thunderbirds Wunsch. Leider paßt der Typ auf, und er kann ihm diese Fesseln nicht abnehmen. Aber die Monitore! Irgendwie muß der Wachmann doch abzulenken sein. Larry kommt, wie so oft, die Idee!

Der kleine Mann läuft zurück in das Gebäude, am süßen Gary vorbei, durch die Umkleidekabinen und die Dusche hindurch zum Schlammbad. Die Überwachungskamera könnte wirklich von hier auf die Damendusche umgestellt werden! Larry nimmt die drei Plastikpflanzen von den Stufen und klettert mit seinem Schraubenschlüssel bewaffnet zur Kamera hinauf. Mit wenig Mühe ist das elektronische Auge umgestellt und dem Wachmann ein wunderbares Fernsehprogramm beschert.

Larry kann nun ganz beruhigt zurück zum Wächterhäuschen laufen und dem Mann mit seinen Argusaugen, die am Bildschirm kleben, ohne aufzufallen die Handschellen entwenden. Ob es mit Thunderbird wohl wirklich was wird?

Mit den neuen stählernen Fesseln ausgerüstet, macht sich der wackere Frauenheld auf, das Weib zu finden. Im Kraftraum übergibt er ihr dann auch die Handschellen und freut sich auf Weiteres. Sie verläßt in ihren Strapsen das Zimmer, und Larry soll ihr nach in ihre Suite kommen. Sie muß sich erst noch umziehen. Zu dumm nur, daß sie ihm nicht gesagt hat, welche Zimmernummer sie hat. Er läuft die Zimmer ab und findet ihr Reich im linken Teil des Flurs. Lack, Leder und Peitsche!

Ein Hundehalsband soll Larry umlegen – wenn's weiter nichts ist?! Eine Domina! So was hat ihm gerade noch gefehlt. Aber hier kommt er wohl nicht mehr so schnell raus. Halsband um und ihren Befehlen Folge geleistet. Eine Peitsche, ... Ob Larry da noch mit seinem Schwanz wedelt?

Einige Stunden später erwacht der Held in seinem Zimmer. Nur ein Traum. Nein! Er trägt das Halsband ja immer noch! Am Halsband befestigt, findet der Lüstling einen Diamanten. Das war die Quälerei doch wert, oder? Auf den Schreck erst einmal einen Whiskey kippen! Auf in die Bar.



In der Bar singt ein recht interessantes Geschöpf ein Lied. Zwar hatte sich Larry schon beinahe geschworen, niemals wieder eine Frau anzuschauen, aber die hier unten sieht zu nett aus, um nicht das noch glimmende Feuer in Larrys Hose wieder aufs neue zu entfachen. Burgundy heißt die Braut und ist immer in der Fernsehwerbung des Clubs zu sehen, wenn die Stallionssendung läuft.

Da Burgundy scheinbar nicht von allein mit dem Singen aufhört und auch kein Interesse für den Draufgänger zeigt, zieht er kurzerhand das Mikrofonkabel aus seiner Verankerung. Der Rotschopf setzt sich, und Larry kann sich an sie heranmachen. Das Mädchen vom Lande ist nur hier, um sich die Zeit bis zum großen Durchbruch zu vertreiben. Ob ihr Larry einen Drink spendieren darf? Na klar, aber bitte nichts ohne Alkohol. Mist, so etwas gibt es im Club doch nicht.

Nur außerhalb des Clubgeländes könnte etwas Ordentliches zu trinken zu finden sein. Da man bekanntlich nicht ohne Bescheinigung am Wachmann vorbeikommt, versucht Larry sein Glück am elektrischen Tor, auf das er nach einem kurzen Spaziergang hinter dem Ende des rechten Flures stößt. Mit Hilfe der Ausweiskarte von Cav läßt sich das Tor mühelos öffnen. Glücklicherweise wird das Foto auf dem Ausweis nicht kontrolliert, oder aber der Wachmann hängt immer noch vor der Übertragung aus der Dusche.

76 Leisure Suit Larry 6

Im Kantinenzelt hinter der Absperrung wird er fündig: Im Eimer ist genügend Bier für mehr als zwei Besäufnisse! Bier eingepackt und zurück zum nächsten Eroberungsversuch. Zwar singt Burgundy wieder in der Bar, doch der alte Trick mit dem Kabel funktioniert auch beim zweiten Mal. Kaum hat die Kleine das Bier erspäht, kippt sie auch schon eine Flasche nach der anderen in sich hinein. Eine alte Masche von Larry: Erst betrunken machen, dann abschleppen! Also gibt Larry der Sängerin alle Flaschen, und als die Gesangsanlage repariert ist, hat die Grazie vom Lande auch schon Larrys gesamten Biervorrat vernichtet. Nachschub holen ist angesagt! Also noch einmal zum Elektrozaun und aus dem Zelt weiteres Bier geklaut.



Zurück in der Blues Bar, macht der Bierträger Burgundy wieder auf die gleiche Weise auf sich aufmerksam. Kabel raus und das nächste Sixpack der schrillen Person vom Lande gereicht. Nach den weiteren Bieren scheint sie zu allem bereit. Sie will sogar mit dem kleinen Aufreizer in die Sauna!

Die Kleine verschwindet hinter der Bühne, um sich umzuziehen. Wäre das nicht vor der Aktion in der Sauna eine Gelegenheit, sich ein Kleid für Shablee zu beschaffen? Also vor dem Erhitzen noch schnell einen Blick hinter die Bühne geworfen und das rote Kleid der Sängerin eingesteckt. Aber dann nichts wie hin zur Sauna!

Hoffentlich ist auch Cav im schwedischen Dampfbad, dann wäre doch ein flotter Dreier nicht schlecht. Im Umkleideraum wartet immer noch der Spind auf Larrys

Klamotten. Nur mit dem Handtuch bekleidet geht es dann durch Dusche und Schlammbad ins Dampfbad. Sie ist wirklich da, Burgundy! Diesmal wird er nicht versetzt. Und dann kommt Cav auch noch. Mehr Glück kann ein Mann allein doch wohl nicht haben. Gleich mit zwei heißen Frauen in der Sauna!

Aber wie Larry schon vorhin bemerkte, ist Cav genauso stark an Frauen interessiert wie er. Mist. Konkurrenz durch eine Frau! So was hat der Macho auch noch nicht erlebt. Und dann fangen die beiden auch noch an zu turteln, und irgendwie scheinen beide auf einmal kein Interesse am männlichen Geschlecht zu haben. Larry scheint auch bei keiner Frau hier im Club landen zu können.

Der Dampf ist verzogen, und die beiden Frauen sind verschwunden. Was die beiden jetzt wohl miteinander treiben? Und Larry ist wieder der Dumme. Den in der Sauna lieengebliebenen Armreifen steckt sich der kleine Kerl mit Handtuch ein und zieht von dannen.

Ist er überhaupt ein richtiger Mann? Jetzt will er es wissen. Immerhin hat er ja das Kleid und kann einen Anlauf bei Shablee im Schminkraum wagen. Auf in die Dusche und abgekühlt. Wieder angezogen, läuft der kleine Draufgänger den Flur links entlang und kommt zur gesuchten Treppe, die er hinuntergeht.

Im Schminksalon spricht er Shablee an und überreicht ihr das Kleid. Sie fragt, wie sie sich revanchieren könnte, und da hat sie auch schon selber eine Idee: ein nächtliches Bad im Meer! Hurra! Hoffentlich wird es was. Wenn sie das selbst vorschlägt, wird es wohl besser sein, wenn sich Larry gut ausrüstet. Also zurück zur Suite.

Eine Badehose muß her. Im Zimmer waren doch kostenlose Freizeitanzüge. Ob vielleicht auch eine Schwimm-Shorts darunter liegt? Pech. Leider keine Badehose. Etwas traurig geht der Held aus seinem Zimmer und stößt dabei fast den Servicewagen um. Auf dem Wagen findet er Zahnseide und eine Hygieneklo-Brille. Als geschickter Bastler bekannt, beginnt der Kleine, aus der Zahnseide und dem Brillenputztuch eine wirklich ziemlich kleine Badehose zu binden. Was fehlt noch? Ach ja, gib Aids keine Chance. Ein Kondom. Ob es einen Hausservice dafür gibt? Noch einmal zurück ins Zimmer und auf den Informationen neben dem Telefon nachgeschaut. Auf der roten Karte entdeckt Larry die Nummer des Horizontalservices.

78 Leisure Suit Larry 6



Über die Nummer 75 erreicht er die Hotelverwaltung und fragt dort nach dem Serviceangebot. Man verspricht, ihm für heute nacht ein kleines Präsent auf das Kopfkissen zu legen.

Um sich ein wenig abzuregen, beschließt Larry, sich im Swimmingpool abzukühlen. Um einen Gefährten im Wasser zu haben, möchte er den Biber aufblasen. Die einzige Luftquelle, an die er sich erinnern kann, waren die Reifen des Imbißwagens in der Küche. Also kurz dorthin und am Reifen den Biber mit Luft gefüllt. Mit dem Auftriebskörper kann es nun endlich ins Wasser gehen. Am Swimmingpool verschwindet Larry in den Büschen und zieht sich seine neue Badehose an. Biber ins Wasser und darauf gesetzt. Sofort ab zur schwimmenden Bar.

Mit der Hand schlägt Larry auf den Biberschwanz und gibt so der Bedienung das Signal zum Auftauchen. Nachdem er sich mit dem Schlüssel ausgewiesen hat, bestellt er einen Seetang-Sunrise und einen König Alfalfa für das Mädels neben ihm. Jetzt läßt sich die Puppe im grünen Bikini auch endlich ansprechen. Merrily heißt sie und versucht, immer fröhlich zu bleiben. Sie ärgert sich darüber, daß das Clubmanagement immer auf die Gesetze achtet, obwohl sie doch süchtig nach Bungeejumping ist. Und das nicht nur zehnmal am Tag, wie hier vorgeschrieben ist. Viel schlimmer jedoch ist, daß sie nur noch sexuell erregt sein kann, wenn sie an Gummibändern gefesselt durch die Lüfte schwebt. Der Schlüssel zum Sprungturm muß also her, und zwar für so viele Sprünge, wie Merrily mag.

80 Leisure Suit Larry 6

Am nächsten Morgen erwacht Larry in seiner Suite und findet auf seinem Bett ein Kondom. Auf zu Shablee! Bei ihr kann ja nichts schiefgehen, schließlich hatte sie das Treffen arrangiert. Am Strand wartet die Kleine auch schon auf den Frauenhelden. Mit einiger Mühe, einem immensen Aufwand an Streicheleinheiten und unzähligen Komplimenten, ist sie endlich bereit und fragt nach einem Kondom. Aber was ist das? Shablee ist ein Mann ...

Zwar hat Larry schon so einiges im Club erlebt, alle Räume aber noch nicht kennengelernt. Nicht einmal in der unteren Etage alle. Im Schlammbad war doch diese Tür mit dem elektronischen Schloß. Vielleicht findet sich dahinter der Schlüssel zu einem wirklichen Sexabenteuer.



Ohne sich umzuziehen, läuft der kleine Kerl in seinem Polyesteranzug an der Handtuchausgabe vorbei, durch die Herrenumkleidekabine und die Dusche ins Schlammbad, wo sich Charlotte immer noch an ihrer Fangopackung erfreut. So etwas, die Tür ist immer noch verschlossen. Da die Kamera ja immer noch auf die Damendusche verstellt ist, kann sich Larry aber mit dem Öffnen der Tür Zeit lassen und verschiedene Möglichkeiten ausprobieren. Nach etwa drei Stunden und gut sechshundert verschiedenen Kombinationseingaben entschließt sich der ungelernte Türknacker, das Schloß mit einem Stromschlag außer Gefecht zu setzen. Zunächst entfernt Larry an einem Ende die Isolierung des Kabels aus dem Schminkraum, den er wohl nie wieder

betreten wird. Er steckt das Kabel in die Steckdose links unten neben der Tür und hält dann die abisolierten Enden an das Schloß. Die elektronischen Innereien des Schlosses verglimmen und die Elekterspule gibt die Tür frei.

Er gelangt so in den Elektroschock-Übungsraum des La Costa Lotta Clubs. Neben dieser elektrischen Anlage, die Larry stark an Frankenstein erinnert, gibt es hier nur eine ultramoderne Sonnenbank. Wollte nicht Charlotte aus dem Schlammbad unter Strom gesetzt werden? Aber nein, die Frau wollte ja Batterien haben. Mist. Da das Mädels aus dem Schlammbad die einzige ist, deren Wunsch er kennt, zieht er von dannen, um seine Suche nach Batterien auf dem Clubgelände fortzusetzen.

In der unteren Etage scheint Larry nun alle Räumlichkeiten begutachtet zu haben und entschließt sich daher, mit dem Aufzug neben seiner Suite in die höher gelegene erste Etage zu fahren. Bei genauerer Begutachtung der Tür zum Lift fällt auf, daß ein Schlüssel benötigt wird, um zum Penthouse hinauf zu fahren. Aber gibt es im ganzen Club denn keine Treppe oder einen anderen Weg nach oben? Natürlich! In der Küche war doch dieser kleine Lastenaufzug. Vielleicht kann sich Larry ja in das Teil zwängen und so nach oben kommen.



Wie gewohnt gelangt Larry durch den Dining-room in die Küche. An der Rückwand des Raumes, neben der Reihe von Kühlschränken, ist wirklich ein kleiner Lastenaufzug für die Speisen, die im Penthouse gewünscht werden. Über die grüne Taste läßt

sich der Aufzug rufen und die Tür öffnen. Ob Larry da wohl überhaupt hineinpaßt? Mit einiger Mühe und einigen Jogatricks klappt es schon. Damit sich der Aufzug in Bewegung setzt, muß Larry die Tür schließen und dann den Knopf drücken. Doch was, wenn das Teil stecken bleibt? Dann ist Larry hier drin im Dunkeln eingezwängt und kann nicht einmal sehen, wie er sich vielleicht helfen könnte. Er beschließt also, noch einmal aus dem Lastenaufzug auszusteigen und sich nach einer geeigneten Lampe umzuschauen.

Aber er trägt doch noch immer die Lampe vom Strand bei sich. Nur kein Petroleum. Kurz nachgedacht, und Larry kommt die zündende Idee! Er könnte doch das Fettgewebe, das er Gammie abgesaugt hat, in die Lampe ... Probieren geht über Studieren! Also wieder raus aus dem Lastenaufzug und den langen Flur entlang getrabt. Neben dem Patientinnentisch in der Absaugkammer ist ein kleiner Hahn, der mit den Fettanks verbunden ist. An ihm füllt Larry die Lampe und geht anschließend zurück in die Küche.

Er klettert wieder in den Aufzug, zündet das Streichholz an seinem Reißverschluß an und entflammt damit dann die Lampe. Anschließend betätigt er den roten Knopf, und die Fahrt nach oben kann beginnen. Wow! Was für ein Penthouse. Hier steckt wirklich Knete drin. Als er sich ein wenig umschaute, entdeckte Larry auf dem Balkon eine beinahe nackte Frau.

Das Objekt von Larrys neuer Begierde heißt Shamara Payne. Sie meditiert hier oben und will ein spartanisches Leben führen. (Und das in einem Luxus-Penthouse!) Die Kleine ist auf der Suche nach dem Sinn ihres Daseins. Zusätzlich ist sie auf der Suche nach dem spirituell perfekten Mann. Was soll er ihr nur geben, damit sie ihn als den langersehnten erkennt? Zunächst einmal schenkt er ihr die Orchidee, natürlich als Zeichen der Reinheit der Natur und bla.

Der Diamant ist das nächste Geschenk, das Larry ihr bereitet. Obwohl sie bereits einen Haufen dieser Klunker hat, freut sie sich darüber, denn schließlich ist er ein Symbol dafür, daß sie ihren materiellen Zynismus zerschneiden und erkennen soll, daß aus dem Dunkel eines Kohleklumpen die kristallklare Vollkommenheit eines Diamanten erwachsen kann. Den Armreifen aus echtem Sterlingsilber deutet die Kleine als Zeichen für das Leben, ohne Anfang und ohne Ende, im spirituellen Sinne natürlich. Mal schauen, was die Frau aus der alten Öllampe macht.



Eine Leuchte des Wissens, wie schön. Aber wenn es sie freut und vor allem Larry an sein Ziel bringt? Sei es drum. Was trägt der kleine Mann denn noch so mit sich herum: den Spruch des Wissens von Merrily. Larry flüstert ihr die Worte, besser Laute, ins Ohr, und sie ist wieder hin und weg: Er ist ein wahrer New-Age-Man. Aber was nun? Was braucht Larry noch, um die Kleine ins Bett zu locken? Da er mit seinem übrigen Kram nicht weiterkommt, verläßt er das Penthouse und macht sich in der unteren Etage auf die Suche nach weiteren Dingen, die einen spirituellen Background haben könnten. Mit dem richtigen Aufzug geht es nach unten.

In der Bar wird Larry leider nicht fündig. Lediglich einige Streichhölzer steckt sich der kleine Kerl in die Tasche. Ob am Strand vielleicht etwas zu finden ist? Der Champagner von der tollen, würg, Nacht mit dem Transvestiten steht noch im Sand. Leider etwas zu warm, um ihn zu trinken.

Wie kommt er nur weiter? Er muß darüber genau nachdenken, daher zieht er sich auf sein stilles Örtchen zurück. Er legt das Hygienepapier auf die Klobrille und setzt sich ein wenig zum Nachdenken. Ist er mit seiner Sitzung fertig, putzt er sich seinen Hintern mit dem Toilettenpapier ab und zieht natürlich auch ab. Danach wäscht Larry sich die Hände und kremt sie sich mit der Lotion ein. Leider hat er aber noch keinen neuen Geistesblitz und versucht sein Glück noch einmal bei der Durchforstung der Clubanlage.

84 Leisure Suit Larry 6

Um nicht wieder seine zarten Füße zu sehr zu beanspruchen, entschließt sich Larry, die Elektrotram zu benutzen und über das Gelände zu fahren. Elektro-Tram?! Nicht nur, daß es eine strombetriebene Tram ist, sondern auch, daß der Fahrer eine riesige Taschenlampe bei sich trägt, fällt dem Helden des Spiels auf. Es muß sich doch eine Möglichkeit ergeben, an die Batterien des Gefährts oder der Taschenlampe zu gelangen und so an Charlotte im Schlammbad zu kommen. Larry fährt so lange mit durch das Hotel und steigt an den Endstationen immer wieder um, bis sich der Fahrer Art entschließt, am Ende einer Tour in der Grünanlage eine Zigarre zu rauchen. Zwar klopft Art seinen Anzug ab, er hat aber keine Streichhölzer bei sich. So bietet ihm Larry eines von seinen Zündhölzern aus der Bar an. Art freut sich und verschwindet hinter der Absperrung zum Kantinenzelt.



Larry nutzt die Gelegenheit, um die Motorklappe des Gefährts zu öffnen und mit seinem Schraubenschlüssel das Kabel der Stromzufuhr zu bearbeiten. Nach getaner Arbeit schließt der kleine Mechaniker den Motor wieder und erwartet Arts Rückkehr. Bei der Reparatur bietet Larry hilfsbereit seine Dienste an. Da er schon immer eine große Leuchte war, darf er denn auch die Taschenlampe festhalten. Bevor der bekannte Adonis den Leuchtstab zurückgibt, nimmt er noch schnell die Batterien heraus. Nachdem Art mit seiner Höllenmaschine davongerast ist, macht sich Larry auf zur Batterienbraut ins Schlammbad.

Die Holde im Matsch steht bei Erblicken der sechs Powerpacks total unter Strom. Leider ist sie nicht zu einer kleinen Schweinerei im Schlamm bereit, sondern möchte sich und Larry eine Dröhnung im Elektroschockcenter verpassen. Er läuft wagemutig und voller Erwartungen zum verabredeten Treffpunkt voraus. Nachdem Char sich geduscht und ein rosa Handtuch übergeworfen hat, erscheint auch sie.

Char überredet Larry, sich auszuziehen und auf die Liege zu legen. Und dann, ah, reibt sie ihn mit einem Gel ein. Was für ein Gefühl für den Kleinen!

Anschließend klemmt sie einige Elektroden an seinem Astralkörper fest und wirft die Maschine an. Aber obwohl sie das Gerät immer weiter aufdreht, merkt Larry nichts davon. Ein Kabel ist lose! Char steckt es ein, und Larry verwandelt sich augenblicklich zum Mr. 10.000 Volt. Selbst der Frau unter dem Solarium geht Larrys Geschrei so auf die Nerven, daß sie das Stromcenter verläßt. Wenn Larry das nur auch machen könnte ...

Am nächsten Morgen erwacht Larry in seiner Suite. Was ist nur aus seinem schönen Medaillon geworden? Es ist zusammengeschmolzen zu etwas, das jeder Beschreibung spottet. Den Tatort muß Larry noch einmal begutachten. Neben der Sonnenbank, von der die Frau am Vorabend noch kreischend aufgesprungen und fortgelaufen war, liegt ein Perlenohrring, den der Adventureheld einsteckt.



Nur eine Frau könnte Larry jetzt noch seinen geknickten Mannesstolz wieder gewinnen lassen: Shamara aus dem Penthouse. Vielleicht kann er ihr ja noch einige Geschenke machen und sie dann bei einem Glas Champagner verführen. Da der Sekt lauwarm nicht zu genießen ist, läuft Larry noch kurz zur Eismaschine neben seinem Zimmer und füllt den Sektkühler mit Eis auf.

Über den bekannten Weg durch die Küche tritt Larry nun seinen letzten Versuch an, eine Frau in diesem Spiel zu erobern.

Auf dem Balkon des Penthouses sitzt die Anbetungswürdige immer noch im Wind. Als Larry ihr sein zerschmolzenes Amulett reicht, empfindet sie es als ein Zeichen für die Künste, die über aller Menschen Laster, Arbeit und Streß schweben. Wenn sie es meint, wird es wohl stimmen. Danach schenkt er ihr die Perle, welche die menschliche Unvollkommenheit zum Ausdruck bringt, dabei aufzeigt, die Unwegsamkeiten des Lebens in Kauf zu nehmen und den wahren Kern zu erkennen.

Ob sie nach all dem Geschwafel nun auch ihren Dank Larry gegenüber zum Ausdruck bringt? Vielleicht läßt sie ja bei einem Glas Champagner ihren Gefühlen Larry gegenüber freien Lauf ...

Der La-Costa-Lotta-Club-Frauen-Führer

Herzlich willkommen im La-Costa-Lotta-Club. Bekannt für attraktive Angebote in Sachen heiße Frauen. Die folgenden Seiten geben Ihnen darüber Auskunft, welche Hasen noch zu haben sind, wo sie sich befinden und vor allem, wie Sie die Kleinen beglücken können.

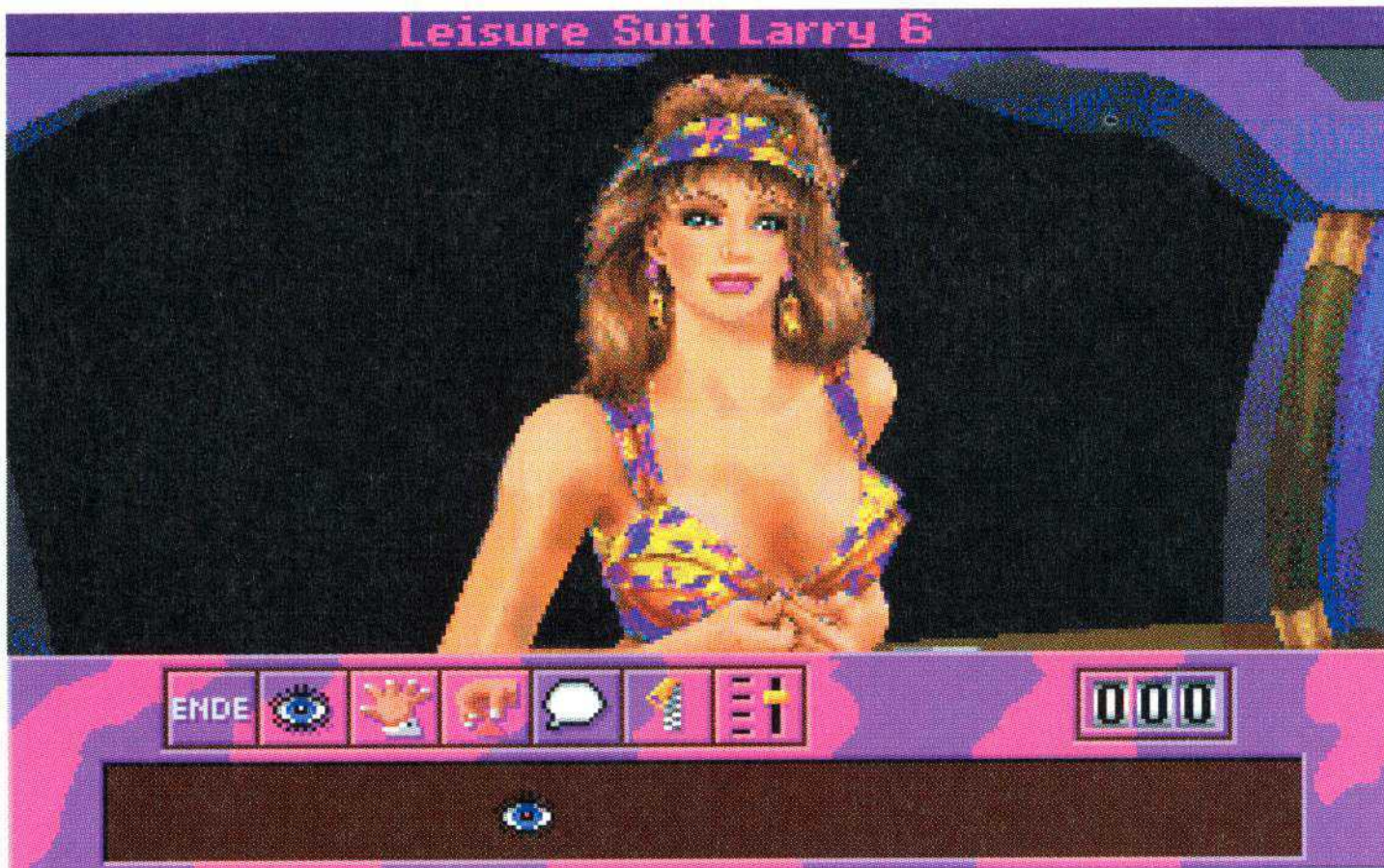
Rose Eleeta



Rose finden Sie im Dickdarm-Gesundheitszentrum. Das Ex-Au-Pair-Mädchen möchte von Larry mit Blumen beglückt werden. Den Strauß finden Sie in seinem Zimmer.

88 Leisure Suit Larry 6

Gammie



Die Rezeptionistin Gammie steht in der Eingangshalle hinter dem Empfangsschalter. Da sie Probleme mit ihrer Hüfte hat, ist ihr größter Wunsch, mit der Zellulitis-Maschine behandelt zu werden. Larry muß dazu das Gerät erst einmal reparieren. Er braucht Schmalz aus dem Müll der Küche, den Schraubenschlüssel des Klempners und das Gummiband aus dem Kraftraum.

Burgundy



Die Sängerin Burgundy kommt eindeutig vom Lande und will so gern einmal wieder etwas Alkohol trinken. Larry muß Bier aus dem Kantinenzelt hinter dem elektrisch geladenen Zaun besorgen. Um das Tor zu öffnen, benötigt er eine Mitarbeiter ID-Karte.

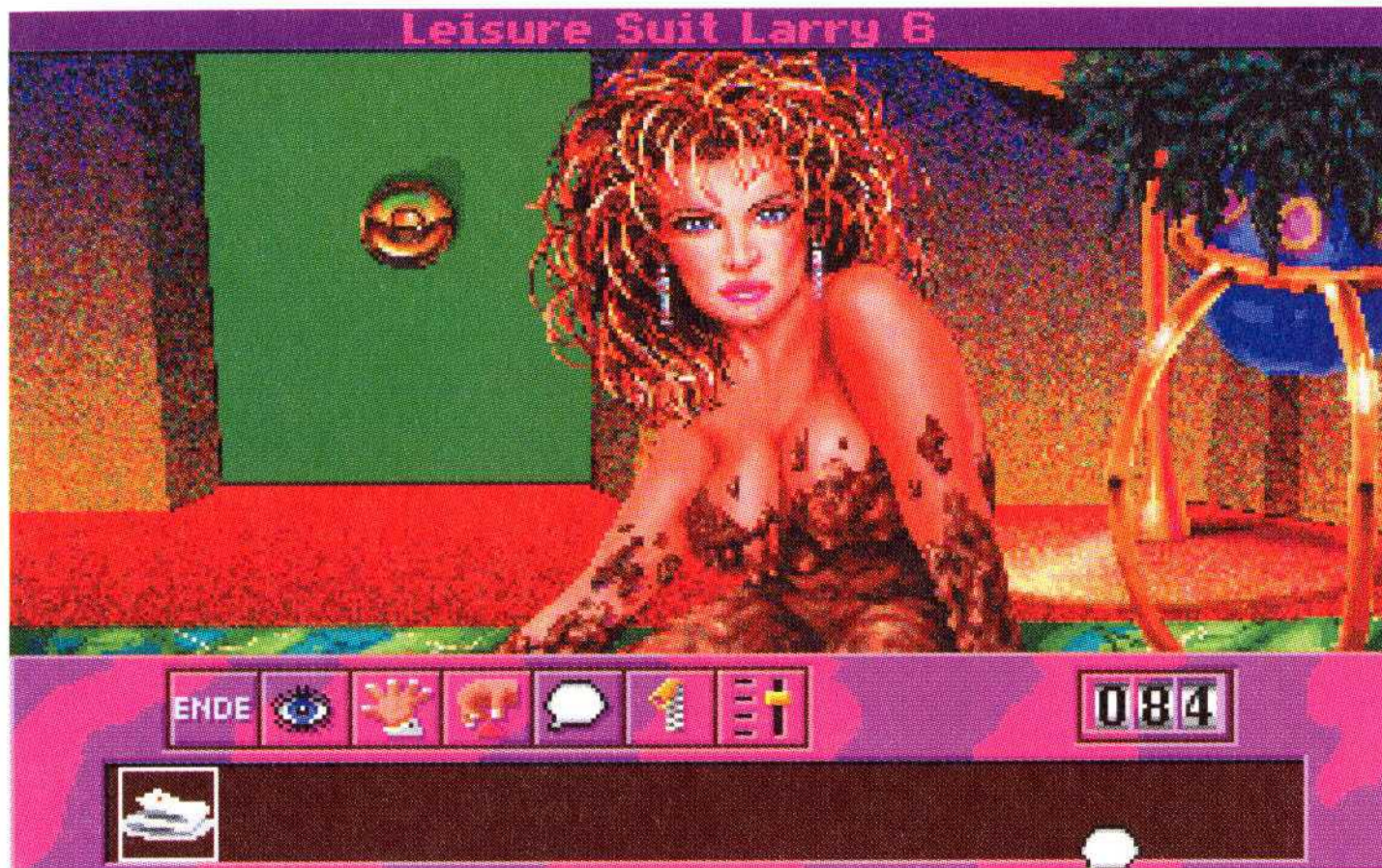
90 Leisure Suit Larry 6

Shablee



Bei dieser Frau aus dem Schminkraum wird Larry etwas Unerwartetes erleben. Sie benötigt noch ein Kleid für einen Ball, das hinter der Bühne in der Bar an einem Haken aufgehängt gefunden werden kann.

Charlotte Donay

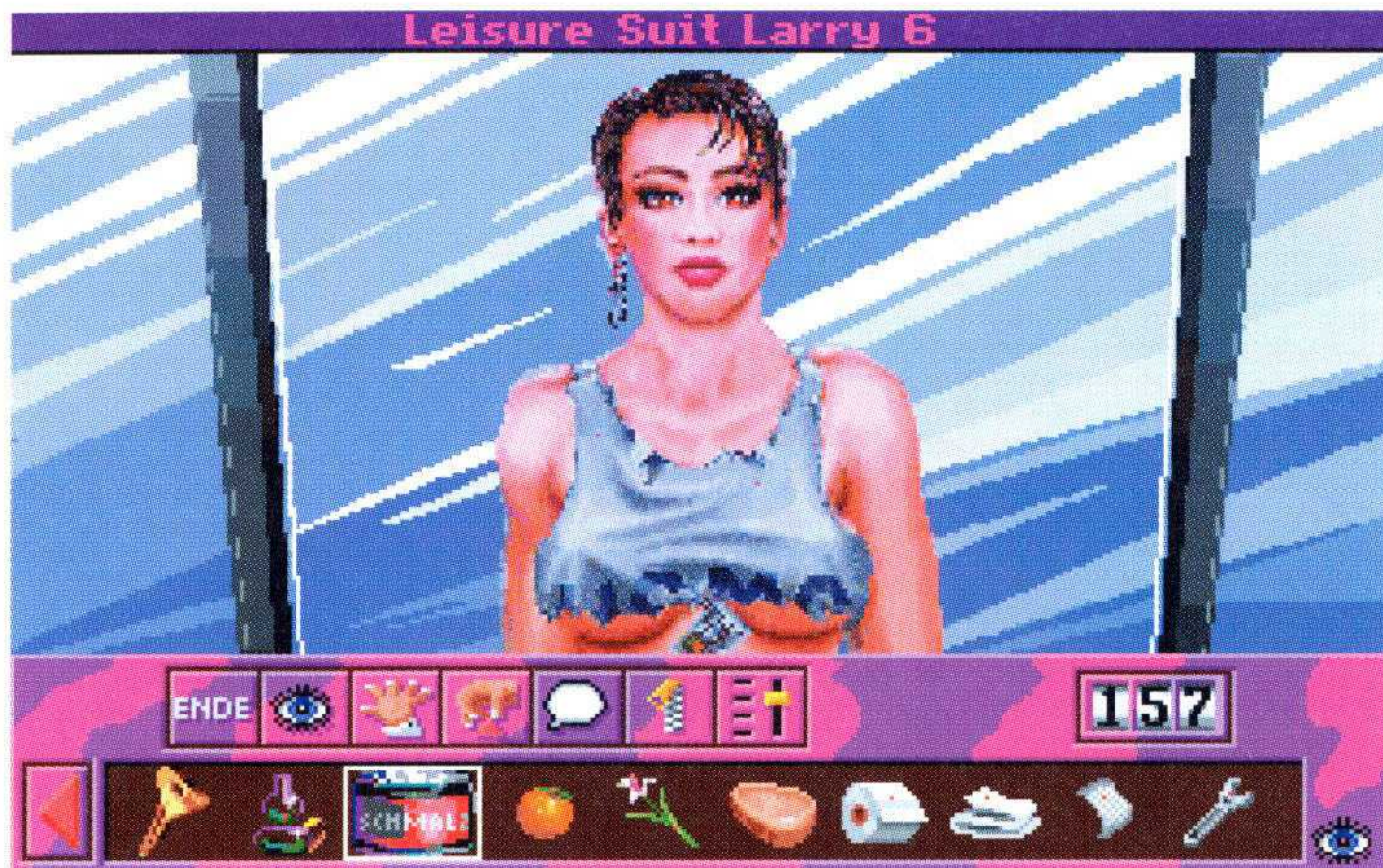


Im Schlammbad räkelt sich Char im heißen Matsch. Die Frau will unter Strom stehen und benötigt dazu sechs Batterien. Diese Energieträger zu beschaffen, ist nicht gerade einfach. Zu finden sind sie in der Taschenlampe von Art, dem Fahrer der kleinen Hausbahn.

Christina Prescilla Diana van Dyke: Thunderbird



Thunderbird trainiert im Kraftraum ihren Body. Das harte Weib steht auf Fesseln und will unbedingt ein paar Handschellen haben. Die kann sich Larry beim Wachmann beschaffen.

Cavaricchi Vuarnet: Cav

Die Vorturnerin in der Aerobic-Halle ist scheinbar sofort zu allem bereit. Sie möchte sich ohne große Umschweife direkt mit Larry in der Sauna treffen. Allerdings muß Larry eine Freundin mitbringen.

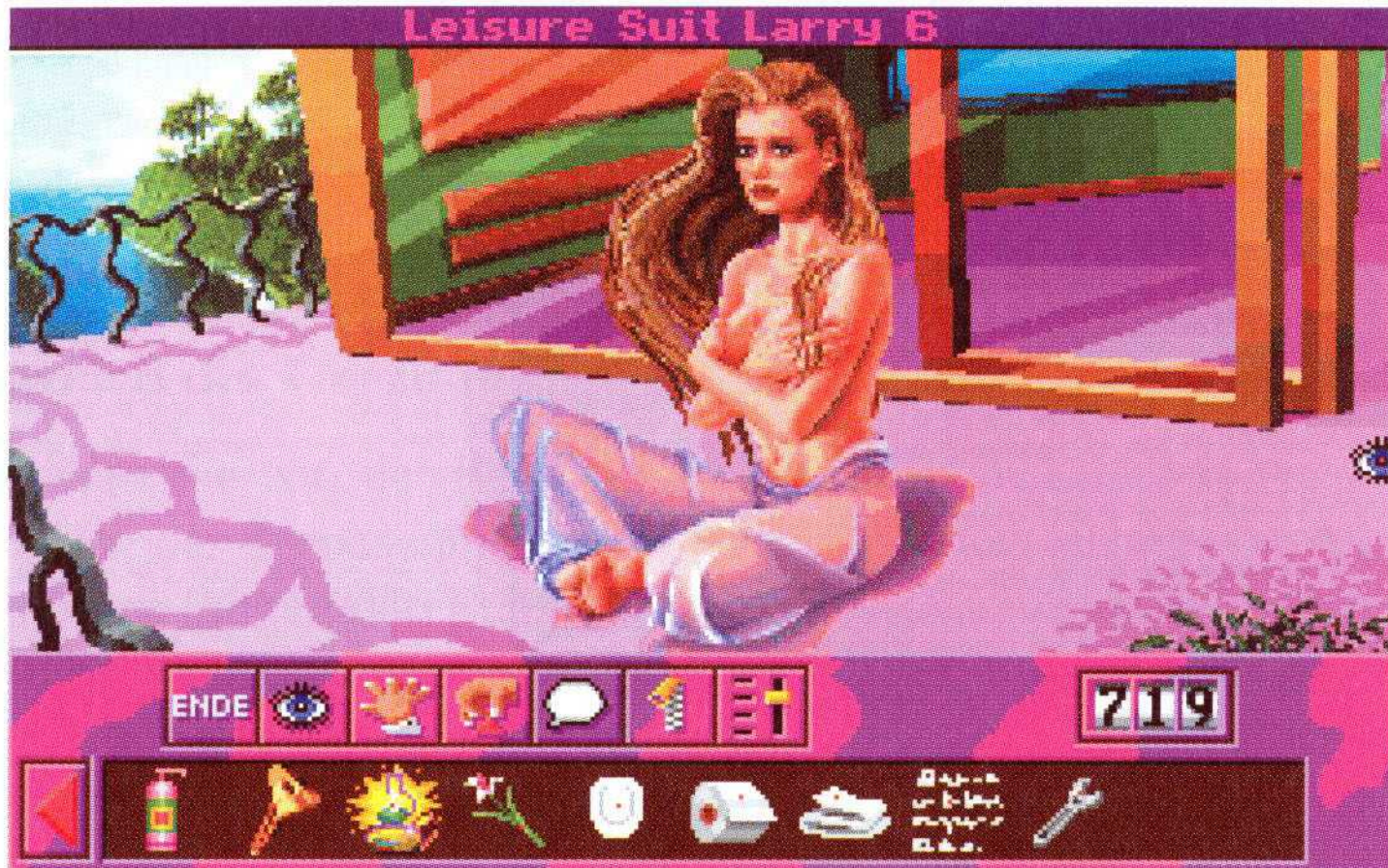
94 Leisure Suit Larry 6

Merrily



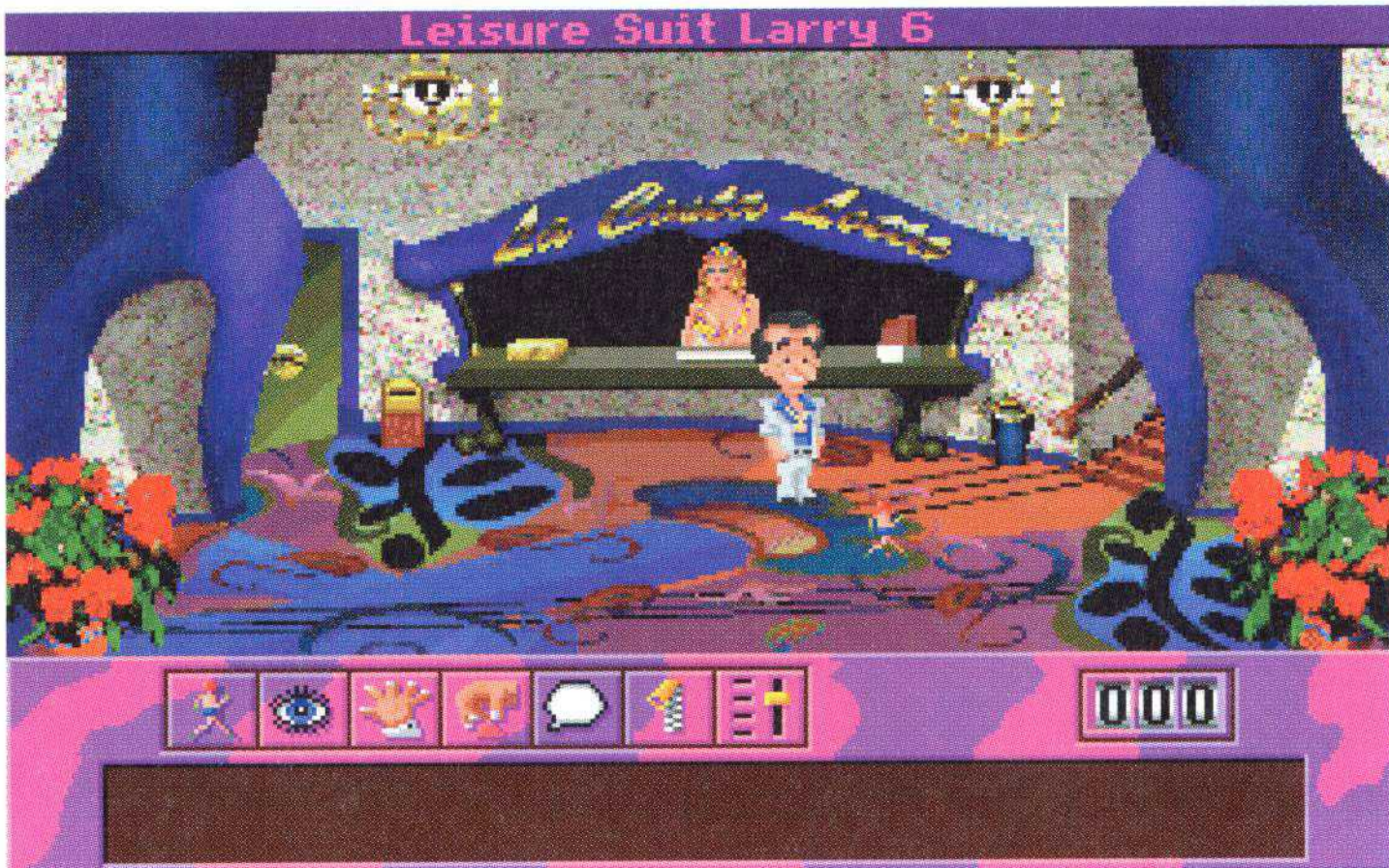
Das Mädels Merrily an der schwimmenden Bar im Pool hat nur eines im Kopf: Bungeejumping. Da örtliche Verordnungen eine Beschränkung der Anzahl der Sprünge pro Tag vorschreiben, würde sie sich über einen eigenen Schlüssel zum Sprungturm wahnsinnig freuen.

Shamara Payne



Die leicht bekleidete Shamara auf dem Balkon des Penthouses ist nicht mit wenigem zufrieden: ein Diamant, eine Orchidee, eine Perle, ein Armreif, ein Amulett, eine leuchtende Lampe, Worte der Weisheit und gekühlten Champagner braucht die Dame.

Ich hab' da mal 'ne Frage



Was soll ich eigentlich in diesem Fitneßclub machen?

Na das, was Larry schon in den anderen Adventures immer wieder versucht hat: Frauen aufreizen. Horizontal-Sport! Da sind Sie in einem Sportclub doch wohl ideal untergebracht. Außerdem laufen hier ja nicht nur so unförmige Typen herum wie Sie, sondern auch exzellent gebaute Frauen.

Wie spreche ich die Rezeptionsdame an?

Nicht so schnell. Ist sie denn nicht etwa erst einmal einen genaueren Blick wert? Also schauen Sie das Mädels doch erst einmal richtig an. Anschließend haben Sie doch noch genügend Zeit, mit ihr zu sprechen.

Soll ich Gammie in der Empfangshalle noch mehr Fragen stellen als nur nach meinem Schlüssel?

Logo! In diesem Adventure müssen Sie doch herausbekommen, wie Sie die einzelnen Häschen herumkriegen. Vielleicht können Sie ja einige Wünsche der Damen erfüllen und erhalten dafür dann eine ersehnte Belohnung.

Wie kann ich Gammie mit auf mein Zimmer bekommen?

Hoppla! Nicht ganz so schnell. Haben Sie denn schon herausgefunden, wonach sich Gammies Herz verzehrt? Wenn nicht, sollten Sie sich noch einmal mit ihr unterhalten. Ansonsten heißt es zunächst einmal, die Zellulitis-Maschine zu finden und wieder auf Vordermann zu bringen.

Zwar kenne ich meine Zimmernummer, weiß aber leider nicht, wo ich die Tür zu meiner Suite finde?

Gehen Sie von der Rezeption nach rechts die kleine Treppe hinauf. Die Tür rechts neben der Eismaschine führt zu Ihrem Gemach. Um die verschlossene Tür zu öffnen, müssen Sie auf den Punkt genau mit dem Schlüssel auf das Schloß klicken.

In meinem Badezimmer fehlt ja einfach alles!

Woher bekomme ich denn Seife und den ganzen Kram?

Rufen Sie mit Ihrem Telefon die Rezeption an, und beschweren Sie sich. Die Nummer finden Sie auf dem Zettel, der neben dem Telefon auf dem Tisch liegt. Vor Ihrem Zimmer erscheint dann ein Servicewagen, auf dem Sie alle nützlichen Dinge finden können. Schauen Sie von beiden Seiten des Wagens, was alles auf ihm liegt.



Ekelhaft! Aus meinem Wasserhahn kommt nur eine ekelige braune Brühe!

Das brauchen Sie sich wie im wahren Leben nicht gefallen zu lassen. Rufen Sie an, und beschweren Sie sich. Wenn Sie das Zimmer verlassen, kommt irgendwann ein Klempner und bringt die Sache wieder in Ordnung. Er trägt übrigens zwei Gegenstände bei sich, die für die Lösung des Spiels unentbehrlich sind.

Der Klempner braucht wohl wirklich wie angekündigt drei Stunden, oder?

Der gute Mann kommt erst, wenn Sie für eine Weile aus dem Zimmer waren. Gehen Sie ruhig erst die Gegenstände für Ihr Bad vom Servicewagen holen oder sich noch ein wenig mit Gammie unterhalten. Wenn Sie dann zurück in Ihr Bad gehen, liegt Mark, der Monteur, unter dem Waschbecken.

Ich habe den Klempner wohl verpaßt, denn das Wasser ist glasklar und niemand in meiner Toilette zu sehen.

Werfen Sie einfach eine Rolle Klopapier in den Lokus, und beschweren Sie sich noch einmal. Der Klempner kommt dann bestimmt noch einmal. Das Papier finden Sie übrigens, wie alle anderen Badezimmer-Accessoires, auf dem Servicewagen, der von Zeit zu Zeit vor Ihrem Zimmer steht.

Kann mir der Klempner für den restlichen Verlauf des Spieles noch wichtig sein?

Oh ja. Der Kerl schleppt einen Schraubenschlüssel und eine Feile mit sich herum, die Sie an sich nehmen sollten, solange er noch an Ihrem Waschbecken herumfummelt.

Was ist denn das für ein warmer Bruder an der Handtuchausgabe?

Das ist Gary. Ein wirklich netter Typ. Sie sollten nicht so viele Vorurteile haben. Gegen eine Eintragung in die Liste rückt er mit einem Badetuch heraus.

Wohin führen die Türen, die im Raum der Handtuchausgabe sind?

Die Tür links verbirgt ein blumengeschmücktes Zimmer mit Super-Dickdarm-Massagesalon. Daneben finden Sie den Zugang zur Herrenumkleidekabine. Rechts neben dem Tresen von Gary befindet sich der Eingang zur Umkleidekabine der Frauen. Aber einen Versuch, dort hinein zu kommen, können Sie gleich wieder vergessen.

Hinter der Tür ganz rechts ist der Zellulitis-Massage-Salon, den Dr. Schweinehacke bekanntlich defekt zurückgelassen hat.



Was soll ich der Spanierin Rose nur schenken, damit sie mich mag?

Schauen Sie sich in dem Raum doch nur einmal um. Sind Ihnen denn die ganzen Blumen nicht aufgefallen? Eine nette Grünpflanze läßt das Herz des Ex-Au-Pair-Mädchens höher schlagen. In der Vase auf dem Tisch neben dem Telefon in Ihrem Zimmer ist ein Fleurop-Arrangement zu finden.

Wie komme ich an ein Handtuch?

Entweder nehmen Sie sich eins vom Servicewagen vor Ihrer Hotelsuite, oder aber Sie tragen sich in die Liste von Gary ein, und er gibt Ihnen eins.

Was muß ich tun, damit Larry das Handtuch anzieht?

In der Herrenumkleide finden Sie den hintersten Spind unverschlossen. Öffnen Sie ihn, und tauschen Sie das Handtuch mit dem Anzug. Larry zieht sich von ganz allein um. Schließlich ist er schon groß.

Was kann ich in der Dusche machen?

Sie baden wohl immer zu Hause? Natürlich duschen. Da aber nur wenige Menschen, zu denen Larry nicht gehört, mit Handtuch ins Naß treten, muß er das Frotteetuch erst an einem Handtuchhalter aufhängen, bevor er sich von seinem Körpergeruch reinigen kann.

Frisch geduscht! Und jetzt ab ins Bett?

Leider ist für Larry die Zeit noch nicht reif. Er verläßt die Dusche durch den Hinterausgang und steht mitten im Schlammbad.

Welches Schwein suhlt schon gerne alleine im Schlamm?

Wohl keins – und auch Larry ist nicht alleine. In der hintersten Wanne liegt Charlotte Donay, kurz Char. Mit Matsch bedeckt steigt sie aus dem Bad, und Larry kann ihre vollkommene Schönheit nur erahnen.



Wie kann Larry die Frau mit Fango-Packungen beglücken?

Char erzählt ihm, daß sie unbedingt sechs Hochleistungsbatterien benötigt. Dann geht bei ihr in jeder Beziehung die Post ab. Nur – woher soll der Casanova die

Batterien nehmen? Solange er das nicht weiß, wird er wohl auf das Vergnügen mit der spannungsgeladenen Char verzichten müssen.

Wohin führen die anderen Türen, die von diesem Raum ausgehen?

Die Tür ganz links führt zur Damendusche, und die ist natürlich für Larry tabu. Die Tür daneben ist der Eingang zur Männerdusche, und den sollte er schleunigst benutzen. Rechts hinter Char befindet sich noch eine verriegelte Tür, die zum Elektroschock-Übungsraum. Ob Larry den Schlüssel zu dieser Tür wohl findet?

Auf der Suche nach den Batterien ...

Der Weiberheld verläßt nach einer heißen Dusche und einem neuen Styling die Umkleidekabine und wendet sich nach links. Ganz Gentleman läßt er die Tür zur Damenwelt unbeachtet und versucht es stattdessen an der nächsten. In diesem Raum erwartet ein Wust von Schläuchen, Turbinen und anderem technischem Kram den gefrusteten Larry.

Was soll diese Maschine bedeuten?

Bei dieser Maschine handelt es sich um die defekte Fett-Absaug-Maschine. Mit süffisantem Grinsen denkt Larry an Gammie und betrachtet die Maschine genauer. Irgendwie muß das Ding doch zu reparieren sein. Hierzu muß jedoch erst mal festgestellt werden, was alles defekt ist. Nach einigen Untersuchungen stellt Larry fest, daß der Kolben dringend etwas Schmiere bedarf. Außerdem ist der Filter der Zellulitis-Maschine verdreckt, und ein riesiges Loch klafft in der Hauptvakuumleitung.

Kann Larry sofort mit der Reparatur beginnen?

Leider fehlt dem Hobbymechaniker im Moment noch die richtige Ausstattung. Einzig den Filter kann er ausbauen. Hierzu benutzt er den Schraubenschlüssel und öffnet den Tank. Er entnimmt den verdreckten Filter und schließt den Tank wieder. Auch Gammie ist also nicht für ihn bereit.

Wer wird als nächstes angegraben?

Auf der Suche nach Werkzeug für die Anti-Zellulitis-Maschine begibt Larry sich zurück auf den Flur. Er wendet sich nach rechts und läuft den Gang hinunter. Rechts



führt eine Treppe hinunter ins Kellergeschoß. Dort angekommen, findet sich der Adventureheld im Kosmetikstudio wieder. An vielen einzelnen Schminktischen werden die Gäste des Hauses verwöhnt. Am rechten vorderen Tisch entdeckt das wache Auge des Adlers Shablee. Shablee wird natürlich sofort angequatscht, und so erfährt der kleine Charmeur, daß Shablee an dem Abspeck-Frühlingsball teilnehmen will. Sie hat jedoch ein Problem: nichts anzuziehen! Sie würde alles für ein neues Outfit hergeben. ALLES? Larry ist total begeistert. Ein Abendkleid sollte doch wohl aufzutreiben sein.



Sollte Larry den Raum nach dem Gespräch mit Shablee sofort verlassen?

Nein, denn auf dem Boden, hinter einem der Schminktische, entdeckt Larry ein heruntergefallenes Kabel. Dieses wird natürlich aufgehoben und für spätere Einsätze aufbewahrt.

Wohin des Weges?

Immer noch auf der großen Suche, geht Larry den Flur weiter entlang. Die Türen auf der rechten Seite scheinen alle mit anderen Gästen belegt zu sein. Jedenfalls erhält Larry auf sein fragendes Klopfen nur blöde Antworten. Am Ende des Ganges be-

findet sich das Tor zum Garten. Larry genießt die Idylle und geht dann zum Strand herunter.

Beach, Fun and Sun??

Der endlos lange Sandstrand weckt Kindheitsgefühle in dem sonst so männlichen Helden. Bei dem Versuch, in aller Heimlichkeit eine Sandburg zu bauen, erbuddelt sich der Hosenmatz eine alte Walöl-Lampe. Wofür die wohl gut sein soll? Nichts wie zurück zur Anlage.

Woher bekomme ich eine Apfelsine?

Larry betritt durch den Haupteingang das Gebäude und steht wieder in der Eingangshalle. Die Räume zu seiner Linken kennt er ja bereits, also wendet er sich nach rechts. Und im ersten Zimmer hat er auch sofort Glück. Er steht mitten im Dining-room. Leider ist Eßbares nicht mehr zu finden. Total verzweifelt durchwühlt der kleine Casanova die Anrichte und stößt auf eine Apfelsine. Diese wird sicher verstaut, denn soviel Vitamin C liegt bestimmt nicht umsonst in der Gegend rum.

Hat der Dining-room noch mehr zu bieten?

An Leckereien leider nicht, aber er stellt den Zugang zur Club-Küche dar. Durch die Schwingtür betritt Mr. Laffer den eigentlich verbotenen Raum. An der linken Seite befindet sich eine Spüle, und sofort fällt Larry der verdreckte Filter aus der Fett-Absaug-Maschine ein. Er reinigt den Filter in der Spüle und steckt ihn dann zurück ins Inventar. Da Larry immer noch mit knurrendem Magen durch die Gegend läuft, durchsucht er erst mal den Müll nach den Resten vom Frühstück. Im Müll befindet sich jedoch lediglich ein Glas mit Schweineschmalz. Ob auch das bei der Maschine zu gebrauchen ist? Jetzt fehlt nur noch etwas, um das Loch in der Hauptvakuumleitung zu stopfen.





Wie kommt man zur Bar?

Es geht den gleichen Weg zurück durch den Dining-room auf den Flur. Dort wendet sich Larry nach links, bis er auf eine Treppe stößt, die ins Untergeschoß führt. Wo auch sonst sollte eine schummerige Bar sein?

Musik, zwei, drei, vier?

Leider ist in der Bar buchstäblich »Tote Hose«, und Sie verlassen diesen trostlosen Ort wieder, nachdem Sie von der Bar ein Streichholz mitgenommen haben.

Was ist am Pool zu tun?

Sie entdecken eine schwimmende Bar im Pool, auf der Sie nach längerem Hinsehen ein Brillenetui entdecken. Da Sie es auch als diskrete Kondomschachtel benutzen können, stecken Sie es ein. Zusätzlich beinhaltet das nützliche Ding noch ein schickes Putztuch, und Sie fühlen sich wie King Kotelette. Auch weiterhin ist Ihnen am Pool das Glück hold, denn am Beckenrand liegt ein gammeliges Gummitier in Form eines Hochlandbibers. Ab damit ins Inventar.

Wie kommt man zum Aerobic-Studio?

Rechts neben dem Sprungturm am Pool befindet sich eine Tür. Dahinter können Sie schwitzende und athletische Körper bewundern.

Wie ist Cavaricchi Vuarnet zu beeindrucken?

Sie begeben sich auf den freien Platz im Trainingsraum und machen Ihre Trainerin durch Ihre absolute Fitneß auf sich aufmerksam. Das Training wird abgebrochen, und das Muskelweib ist zu einer Unterhaltung bereit. Sie entwenden ihr geschickt den Ausweis, der an ihrem Hals hängt, und auch das Angebot der Sportskanone läßt nicht lange auf sich warten. Sie sollen mit einer Freundin in die Sauna kommen, und es erwartet Sie ein flotter Dreier. Uff!



Was verbirgt sich hinter der Seitentür des Aerobic-Raums?

Von hier aus geht's zum Kraftraum, in dem harte Männer härter werden.

Wer oder was ist Thunderbird?

Thunderbird lernen Sie hier im Kraftraum kennen und lieben. Nur ihre Liebesgewohnheiten schockieren Sie ein wenig. Fesseln, Leder und Peitsche sind dann viel-

leicht doch etwas zuviel. Aber gerade das Unbekannte ist es, das den Reiz ausmacht. Um sich also in das Abenteuer mit Thunderbird stürzen zu können, müssen Sie ihre zerbrochenen Handschellen ersetzen. Sie verlassen den Raum, um sofort die Suche zu beginnen. Doch als Sie noch einmal zurückkehren, um noch einen schmach tenden Blick auf die prallen Muskeln zu werfen, ist die Frau neben Thunderbird an der Rüttelmaschine verschwunden, und Sie packen den leeren Schlauch, der auf dem Boden liegt, ein.

Was ist mit dem Schlauch der Rüttelmaschine zu tun?

Zusammen mit den Utensilien aus der Küche können Sie es wagen, die Anti-Zellulitis-Maschine zu reparieren.

Wie kommt man zurück zur Anti-Zellulitis-Maschine?

Sie verlassen den Kraftraum durch die linke Tür, durchqueren das Schlammbad, und nach einer kurzen Duschaktion kommen Sie wieder zur Handtuchausgabe. Von dort ist es die Tür ganz rechts.

Wie wird die Fett-weg-Maschine repariert?

Sie setzen den gereinigten Filter an seine alte Position zurück und verschließen die Abdeckung. Die Bolzen werden mit dem Schraubenschlüssel festgezogen. Die defekte Vakuumhauptleitung wird mittels des Schlauches aus der Rüttelmaschine notdürftig geflickt. Jetzt müssen Sie nur noch den Kolben mit dem Schweineschmalz einfetten, und der Probelauf kann gestartet werden.

Soll Larry die Maschine selbst ausprobieren?

So weit geht seine Liebe zu Gammie denn dann doch nicht. Sie gehen zur Rezeption, um Gammie die freudige Nachricht zu überbringen. An der Wundermaschine angekommen, wird Gammie an die Saugschläuche angeschlossen. Um sie vollends zu beglücken, dürfen Sie ihr die Orange aus dem Dining-room kredenzen, den Waschlappen in der Küche in Wasser tauchen und für einige Momente kühlen. Das Kühlen dauert sogar so lange, daß Sie in dieser Zeit den Raum verlassen können. Wäre das nicht alles schon genug, gelüstet die Frau nach einem Mineralwasser. Das haben Sie leider nicht vorrätig und müssen auf die Suche gehen. Sie gehen Richtung

Rezeption, immer den Flur entlang. Auf einem Tablett werden Sie das Wässerchen entdecken.



Gammies Wunsch ist erfüllt – und was kommt jetzt?

Satz mit X. – War wohl nix!

Wie kommen Sie an Handschellen für Thunderbird?

Total von der Pleite mit Gammie enttäuscht, wollen Sie im Park ein wenig nach Luft schnappen. Durch die Empfangshalle verlassen Sie diesen trostlosen Ort des Grauens und watscheln die Auffahrt hinunter. Wenn Sie auf der Höhe des Wärterhäuschens sind, werden Sie von einer Stimme aufgehalten. Leider dürfen Sie das Gelände nicht verlassen. Doch auch das stimmt Sie in diesem Moment schon gar nicht mehr traurig, denn am Gürtel des Wärters baumelt ein Paar niegel-nagel-neue Handschellen?

Wie komme ich an die Handschellen des Wärters?

Die einzige Chance, die Sie haben, an die Handschellen des Wärters zu kommen, besteht darin, ihn abzulenken. Hierzu bieten sich die Überwachungsmonitore, die er zu beobachten hat, förmlich an. Jetzt müssten Sie nur noch ein gutes Objekt finden, das es zu beobachten lohnt.

Durch was ist der Wärter abzulenken?

Sie verlassen den Kerl zunächst wieder und begeben sich zurück zum Gebäude. Durch die Eingangshalle in den linken Flur. Hier wie so oft die erste Tür und ab in die Umkleidekabine. Ohne zu duschen durchqueren Sie die Zelle des kühlen Nasses und stehen im Schlammbad. Rechts neben der Tür stehen drei Pflanzen auf einem Sockel. Diese stellen Sie beiseite und erklettern sich den Weg zur Kamera. Mit Hilfe des Schraubenschlüssels montieren Sie etwas an dem Auge der Wachsamkeit herum, und schon offenbart sich dem Wächterli ein herrlicher Blick in die Damenduschräume. Sie können unbeachtet zurück zu seinem Wärterhäuschen gehen und dem faszinierten Menschen die Handschellen abnehmen.



Wo finde ich Thunderbird?

Wo Sie sie verlassen haben, wartet das holde Weib auf Sie. Sie überreichen ihr Ihre Errungenschaft, und zur Belohnung dürfen Sie Thunderbird in ihrem eigenen Vogelbauer heimsuchen. Leider benimmt sie sich nicht wie ein Turteltäubchen, sondern Sie werden hart an die Leine genommen. Ach, um ihr Zimmer zu finden, probieren Sie am besten die Zimmer im linken Teil des Flurs. Falls Sie die richtige Tür erwischen, werden Sie es schon merken.

War alles nur ein Traum?

Sie erwachen am nächsten Morgen, und alles, was Ihnen geblieben ist, ist ein Diamant, den Sie sorgfältig aufbewahren.

Wie kann ich Burgundy in der Bar ansprechen?

Das Problem liegt darin, daß Burgundy ihre Stimme so begnadet findet, daß sie leider nicht mit ihrem Gesang aufhören will. Da kein Zappeln hilft, müssen Sie zu härteren Methoden greifen. Sie stürzen sich auf das Mikrophonkabel, das auf dem Boden umherliegt, und zerstören es böswillig. Sofort hört Burgundy auf zu trällern, und Ihre Chance ist gekommen.

Was ist Burgundys größter Wunsch?

Burgundy hat als echtes Madel vom Lande nur eins im Sinn: »A zünftiges Biear!« Da Sie sich leider in einem Club der gesunden (zumindest körperlich) Menschen befinden, ist Alkohol hier total geoutet.

Wo finde ich Bier für Burgundy?

Sie gehen den rechten Flur entlang und betreten durch die Tür die Parkanlage. Noch ein paar Schritte weiter, und Sie stoßen auf ein Tor, welches Sie mit der Ausweiskarte von Cav öffnen können. Zum Glück wird das Foto auf dem Ausweis nicht kontrolliert. Haben Sie das Tor durchschritten, kommen Sie zu einem Zelt, in dem mächtig die Post abzugehen scheint. Sie gehen in das Zelt hinein und greifen in das Gefäß, aus dem auch die anderen Personen ihre Flüssignahrung zu sich nehmen. Mit Bier bewaffnet, verlassen Sie das Zelt, um ihre neue Eroberung abzufüllen.

Wieviel verträgt ein Mädli vom Ländle?

Leider singt Ihr Schatz, als Sie mit dem Vorrat unter den Armen ankommen. Doch der gleiche Trick mit dem Kabel wirkt Wunder, und Sie können zusehen, wie Burgundy das Zeug nur so in sich hineinkippt. Leider hat sie noch lange nicht genug, und ein erneuter Gang zum Zelt wird notwendig. Als Sie zurückkehren, singt die Kleine schon wieder, und Sie vergreifen sich zum dritten Mal an dem Kabel. Nun ist Burgundy auch endlich bereit und verspricht, den Abend mit Ihnen in der Sauna zu verbringen.



Hat Burgundy noch mehr zu bieten, als einen Abend in der Sauna?

Sie weiß es zwar nicht, aber der schlichte Satz von ihr, daß sie sich noch umziehen muß, läßt Sie an das Abendkleid für Shablee denken. Eiligst schauen Sie hinter der Bühne nach und finden einen geilen Fummel. Nun aber hurtig in die Sauna – schöne Frauen läßt man nicht warten.

Schwedische Sauna – Wer läßt hier den Dampf ab?

In der Sauna treffen Sie sowohl auf Burgundy als auch etwas später auf Cav. Leider entwickelt sich die Sache nicht ganz so, wie Sie gehofft hatten. Aus dem Dreier wird wieder ein Zweier, doch leider ohne Sie! Dann machen Sie auch noch zu viel Dampf, und schon stehen Sie alleine da. Ein silberner Armreif bleibt Ihnen, um Sie immer an die vermasselte Tour zu erinnern.

Woher bekomme ich die Batterien für die Powerfrau im Schlamm?

Nur Art kann Ihnen dabei weiterhelfen. Zum einen fährt er eine Elektro-Tram, und zum anderen trägt er eine lange Taschenlampe bei sich. Da ein Elektroauto wohl kaum mit sechs relativ normalen Batterien betrieben wird, gilt Ihr Interesse der Taschenlampe. Fahren Sie mit Art zur Endstation der Tour im Garten. Dort sucht der Fahrer nach Feuer. Bieten Sie ihm Ihr Streichholz aus der Bar an. Art verschwindet,

und Sie können die Motorklappe öffnen. Mit dem Schraubenschlüssel lädieren Sie ein Kabel im Motorraum und schließen das Gefährt wieder. Bei der folgenden Reparatur helfen Sie Art und nehmen, bevor Sie die Taschenlampe zurückgeben, die Batterien heraus.

Wie komme ich in den Elektro-Schock-Raum?

Der gesuchte Raum befindet sich hinter der rechten Tür an der längeren Wand des Schlamm-bades. Egal, wie lange Sie die Nummern auf der Tastatur eintippen, so bekommen Sie das Schloß nicht geöffnet. Stecken Sie das abisolierte Kabel aus dem Schminkraum in die Steckdose, und halten Sie dann die blanken Kabel ans Türschloß.



Nach dieser Elektro-Schock-Behandlung muß ich doch nicht noch einmal in das Behandlungszimmer, oder?

Doch. Denn die Dame, die am Vortag schreiend unter der Sonnenbank aufgesprungen und weggelaufen war, hat dort einen Perlenohrring verloren, den Sie noch gut gebrauchen können.

Wie bedankt sich Shablee bei mir für das Kleid?

Zunächst wird sich in der Dusche frisch gemacht, und dann düsen Sie voll neuen Mutes in Richtung Schminksalon. Hier beglücken Sie Shablee mit dem roten Glitzerfetzen, und als Dankeschön bietet Shablee Ihnen ein nächtliches Meeresbaden an.

Was benötige ich für die abenteuerliche Strandparty zu zweit?

Eine Badehose ist wohl das mindeste, mit dem Sie ausgestattet sein müßten. Da in Ihrem Hotelzimmer keine aufzufinden ist, basteln Sie sich einen scharfen Tanga aus dem Brillenputztuch und der Zahnseide. Jetzt fehlt nur noch ein Kondom, um auch wirklich für alles gerüstet zu sein.

Wie komme ich an ein Kondom?

Auf der roten Karte neben dem Telefon in Ihrem Hotelzimmer befindet sich die Telefonnummer des Horizontalgewerbes. Mit der 75 erhalten Sie also die Verwaltung, und die sind gerne bereit, Ihnen aus dieser Notsituation zu helfen.

Wie verbringe ich die Zeit bis zum abendlichen Strandtreffen?

Nutzen Sie doch die Zeit, sich um andere Frauen zu bemühen. Schließlich sind zwei besser als nur eine. Auf jeden Fall für kurze Abenteuer.

Wie kann ich den luftlosen Biber aufblasen?

Haben Sie denn bisher nirgends eine Stelle gefunden, wo Sie unbemerkt Luft aus einem Reifen in Ihren Aufblasbiber umfüllen können? In der Küche stand doch der Servierwagen. Benutzen Sie eines der Räder mit Ihrem Biber, und schon ist er prall und rund.

Muß ich zum Kleiderwechsel wieder in die Umkleidekabine?

Nein, nein. Lassen Sie Larry doch einfach in den Büschen verschwinden und dort seinen Anzug aus- und die Badehose anziehen.

Wie kann ich denn die Puppe an der Theke ansprechen?

Die Kleine spricht nur mit Leuten, die ihr einen ausgeben.

Bekommt man an der schwimmenden Theke denn gar nichts zu trinken?

Doch, was wäre das sonst für eine Bar – gar keine! Da die Bedienung im und vor allem unter Wasser unterwegs ist, müssen Sie die Kellnerin durch ein Wasserzeichen auf sich aufmerksam machen. Klopfen Sie dazu mit dem Biberschchwanz auf die Wasseroberfläche.



Da ich an der schwimmenden Bar kein Geld bei mir habe, muß ich mich ausweisen. Was soll ich ihr zeigen?

Lassen Sie Ihre Badehose an! Ein Blick auf Ihren Zimmerschlüssel genügt der Frau hinter der Theke.

Sexuelle Erregung am Bungee-Gummi? Muß Larry das etwa ausprobieren?

Logo. Aber da Merrily nicht mehr auf den Turm darf, wird es wohl nichts mit diesem luftigen Erlebnis.

Woher bekomme ich den Schlüssel für den Sprungturm?

Den trägt der Bademeister bei sich. Sie finden den Lebensretter auf seinem Aussichtsturm links neben dem Becken. Zwar müssen Sie sich erst einen Vortrag anhören, aber endlich bekommen Sie dann auch den gewünschten Schlüssel.

Zwar habe ich den Schlüssel, doch wie kommt jetzt Merrily mit mir?

Nicht so. Wenn Sie sich den Schlüssel ganz offiziell besorgen und dann auf den Turm klettern, werden Sie stets vom Schwimmeister beobachtet. Und der weiß ja, daß Merrily schon zu oft gejumpst ist. Sie müssen einen Weg finden, den Schlüssel nachzumachen und dann zu einem späteren Zeitpunkt mit der Kleinen im grünen Bikini dort hinaufklettern und so ...

Wie kann ich denn den Schlüssel nachmachen?

Dazu brauchen Sie zunächst einmal etwas, um einen Abdruck des Originalschlüssels zu machen, einen Rohling, der zurechtgeschliffen wird, und natürlich auch etwas, womit Sie den Rohling in die gewünschte Form bringen.

Woher bekomme ich einen Abdruck des Turmschlüssels?

Vom Servicewagen, der von Zeit zu Zeit vor Ihrer Suite steht, müssen Sie sich ein Stück Seife mitnehmen. Sprechen Sie den Schwimmeister am linken Beckenrand an, und fragen Sie ihn nach dem Schlüssel zum Sprungturm. Öffnen Sie den Turm, und klettern Sie hinauf, um außer Sichtweite des Turmwächters zu gelangen. Oben pressen Sie dann den Schlüssel in die Seife.

Ein Schlüsselrohling? Den bekomme ich vielleicht bei Mister Minit bei Karstadt, aber doch nicht in einem Adventure!

Ok, die Frage klingt blöd, aber eine andere Formulierung fiel mir nicht ein: Als Rohling können Sie auch einen anderen Schlüssel nehmen. Benutzen Sie jetzt aber nicht Ihren Zimmerschlüssel! Links neben dem Empfangsschalter in der Lobby steht eine dieser Quick Check Out-Boxen, in die man seinen Schlüssel werfen kann. Gehen Sie dorthin, und fischen Sie sich dort einen Schlüssel heraus.



Was mache ich mit Roh-Schlüssel und Abdruck?

Feilen Sie sich einen neuen. Allerdings brauchen Sie dazu auch eine Feile. Ein solches Handwerkszeug trägt der Klempner bei sich. Die Feile hängt an seinem Gürtel, und Sie können sich das Teil nehmen, wenn er gerade in Ihrem Waschbecken Reparaturen durchführt. Wurde Ihr Waschbecken schon in Ordnung gebracht, werfen Sie einfach eine Rolle Toilettenpapier ins Klo und ziehen ab. Danach rufen Sie den Klempner zur neuen Reparatur.

Was mache ich mit dem Original-Schlüssel zum Turm?

Geben Sie den bloß wieder beim Bademeister ab. Oder haben Sie noch nie einen richtig ärgerlichen Schwimmeister erlebt?

Wie kriege ich jetzt Merrily dazu, mit mir ihren sexuellen Höhepunkt zu erreichen?

Wenn Sie ihr den neuen Schlüssel präsentieren, laufen die Dinge von selber weiter.

Aufregend hier oben. Wie gehe ich bei Merrily 'ran?

Streicheln Sie die Kleine, bis sie Lust hat mit Ihnen, Sie wissen schon. Ziehen Sie dann mit dem Reißverschlußsymbol Ihre Klamotten aus ...

War das eine Nacht! Jetzt kennt mich bestimmt jeder im Hotel!

Ist das denn nichts? Andere Menschen wären froh, wenn Sie ständig angesprochen würden und viele Leute über sie sprechen. Politiker zum Beispiel.



Was soll ich in meinem Zimmer nach der Nacht mit Merrily tun?

Stecken Sie das Kondom von Ihrem Kopfkissenbett ein. Haben Sie Shablee schon ihren Wunsch erfüllt? Wenn ja, dann ab zum Strand!

Wie bringe ich Shablee in Stimmung?

Immer das gleiche mit den Weibern: Streicheln, Komplimente, Streicheln, Komplimente, ...

Gibt es einen Weg in die anderen Stockwerke?

Es gibt nur ein anderes Stockwerk, auch wenn das Gebäude vom Wachhäuschen aus viel größer aussieht. Zurück zur Frage: Es gibt sogar zwei Wege, um nach oben zu kommen. Nehmen Sie doch einfach den Lift. Da Sie natürlich keinen Schlüssel für den Aufzug neben Ihrer Zimmertür besitzen, müssen Sie mit dem Lastenaufzug in der Küche vorliebnehmen.

Was muß ich am Lastenaufzug machen?

Um den Minilift zu rufen, müssen Sie den grünen Knopf drücken. Klettern Sie anschließend auf die kleine Ladefläche, und betätigen Sie den roten Schalter.

Kann ich im Wohnzimmer des Penthouses etwas machen?

Ja. Schauen Sie sich doch erst einmal in aller Ruhe um. Den Kamin können Sie übrigens anzünden, sofern Sie ein Streichholz aus der Bar bei sich tragen. Viel Spaß bei dem Versuch, das Streichholz zu entflammen.

Wie kann ich Shamara davon überzeugen, daß ich der Mann ihrer Träume bin?

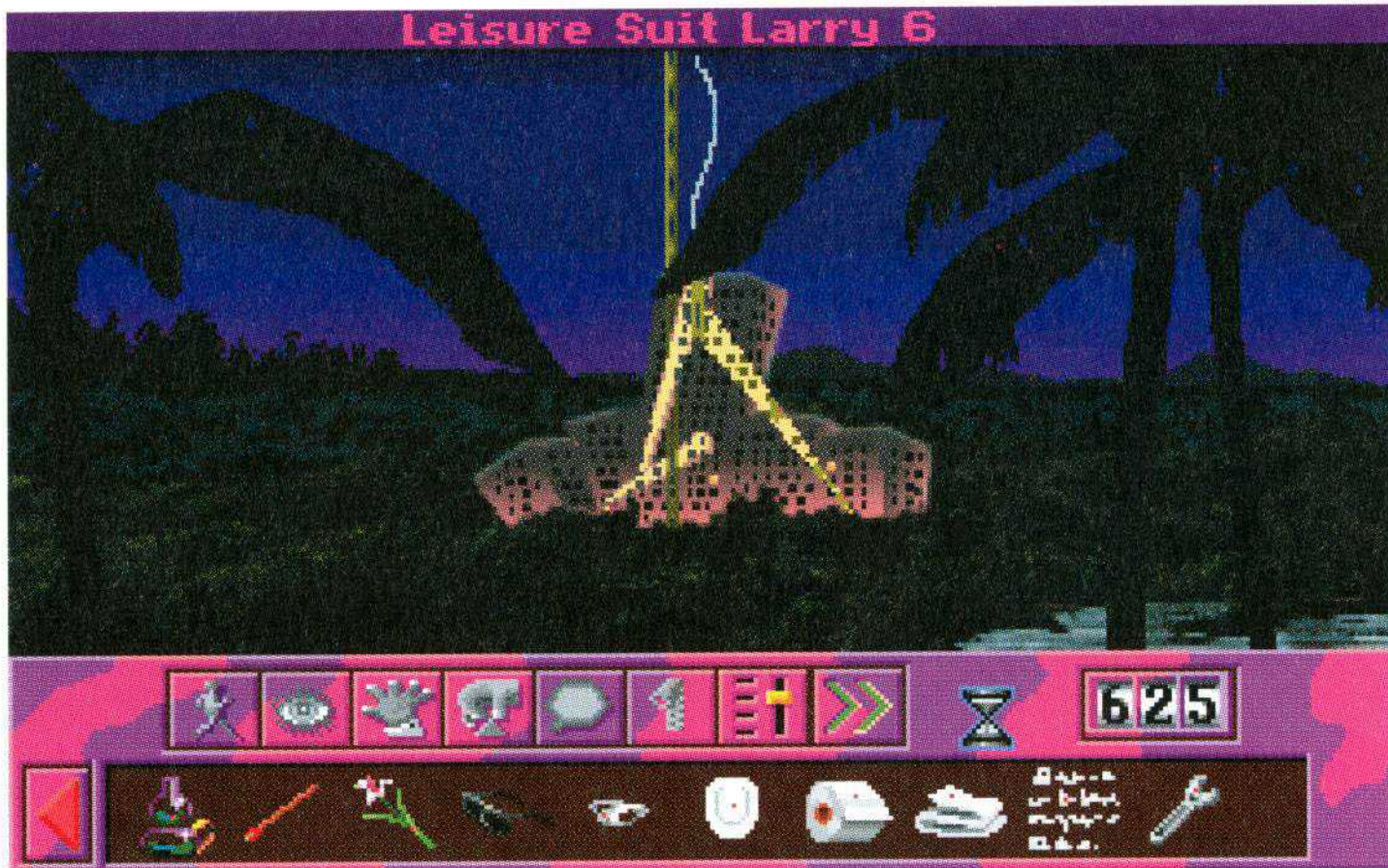
Sie müssen der spirituellen und ziemlich heißen Braut Dinge mit einem tieferen Sinn schenken: die Orchidee, den Diamanten, den Armreifen, die angezündete Öllampe, das »Amulett« und die Perle. Anschließend müssen Sie den Spruch der Weisheit auf-sagen und der Kleinen etwas vom kühlen Champagner einschenken.

Feuer. Wie bekomme ich das Streichholz an?

Es handelt sich nicht um eines der bei uns bekannten Sicherheitszündhölzer: Zünden Sie das Streichholz mit Hilfe Ihres Reißverschlusses an.



Punkte, Punkte, Punkte



Zu guter Letzt auch zur sechsten Version eine Aufstellung darüber, wie alle Punkte ergattert werden können.

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Rezeption	Schlüssel	Schlüssel zur Suite erhalten	2
	Rezeptionistin	über ihre Wünsche sprechen	3
	Quick-Out-Box	Schlüssel herausfischen	2
	Gammie	ansprechen (Zellulitis-Gerät reparieren)	5
am Aufzug	Tür	Tür zu Larrys Suite aufschließen	5
	Servicewagen	Seife, Toilettenpapier, Lotion, Waschlappen, WC-Sitzpapier, Zahnseide und Handtuch nehmen	19
	Eismaschine	Champagnerkühler füllen	12

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Suite 201	Blumen	vom Tisch nehmen	4
	blaue Karte	anschauen	2
	rote Karte	lesen	2
	rosa Karte	angucken	2
	Telefon	über braunes Wasser beschweren	8
	Telefon	Servicewagen bestellen	9
	Telefon	Kondom bestellen	1
	Bett	Kondom vom Kopfkissen nehmen	4
	Flugblatt	über Gesundheitsclub nehmen	2
	Halsband	Diamanten herausnehmen	10
Badezimmer	Klempner	Schraubenschlüssel nehmen	8
	Klempner	Feile klauen	8
	Reißverschluß	zum Pinkeln öffnen	2
	Klobrille	Abdeckpapier auf Klobrille legen	2
	Toilettenpapier	nach dem Geschäft benutzen	1
	Seife	Hände damit waschen	2
Bar	Streichholz	eins mitnehmen	4
	Mikro-Kabel	während des Auftritts herausreißen	10
	Burgundy	ansprechen	2
	Bier	an Burgundy geben	6
	mehr Bier	Burgundy geben	8
	hinter Bühne	Kleid vom Haken nehmen	13
Eßzimmer	Eis	unter dem Eis Orange finden	8
Küche	Müll	Schmalz mitnehmen	6
	Waschlappen	in der Spüle naß machen	6
	Waschlappen	nassen W. in Kühlschrank legen	3
	Biber	am Reifen mit Luft füllen	14
	Filter	im Waschbecken reinigen	10
	kalten Lappen	aus dem Kühlschrank nehmen	6
	Lastenaufzug	öffnen, hineinklettern, benutzen	9

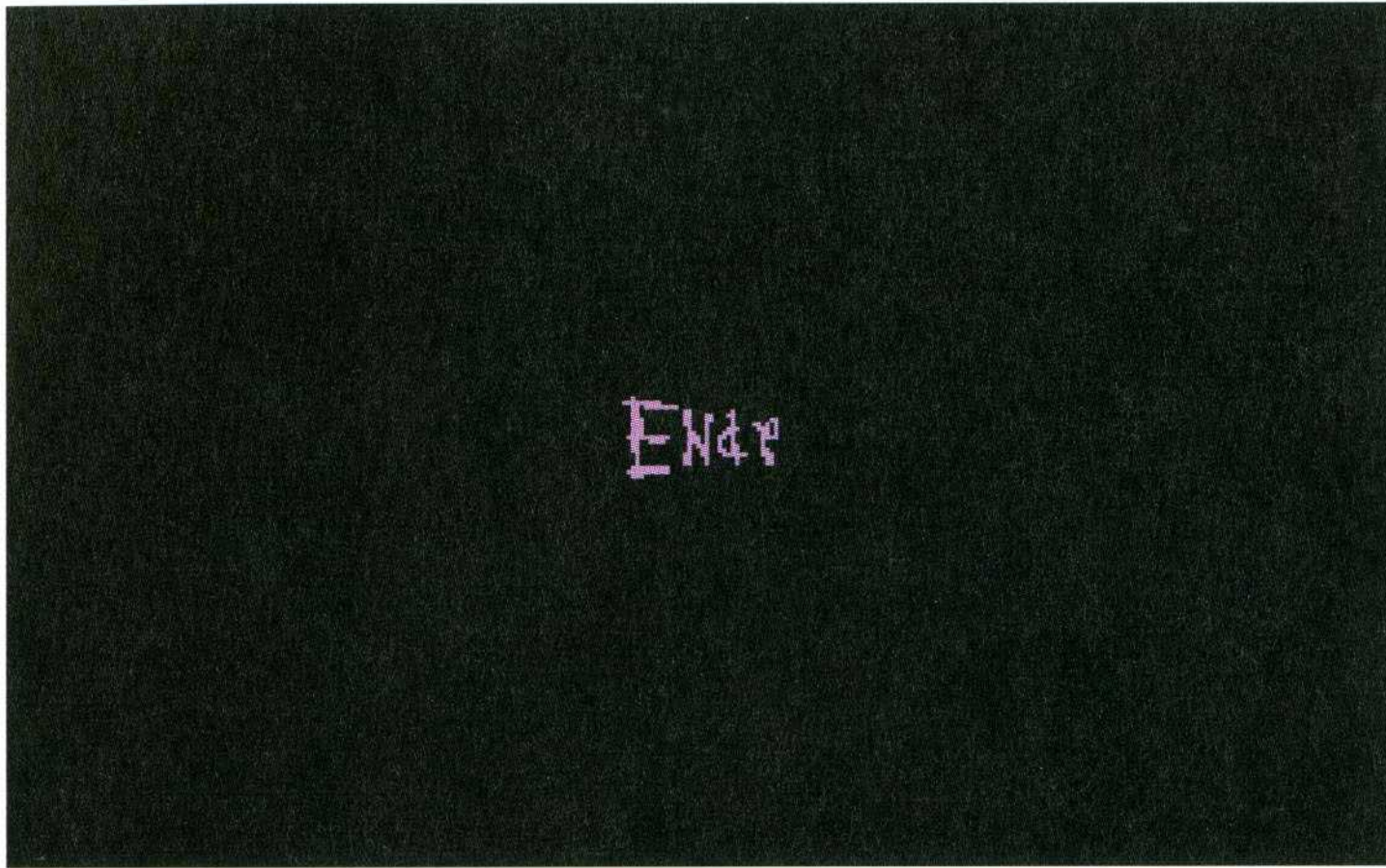
120 Leisure Suit Larry 6

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Darm-Center	Blumen	an Rose	5
	Orchidee	erhalten	15
Zellulitis-Sauger	Schmalz	Kolben einfetten	6
	Schraubenschlüssel	Schrauben am Tank lösen	5
	Filter	herausnehmen	4
	sauberer Filter	einsetzen	4
	Schraubenschlüssel	Bolzen wieder verschrauben	3
	Gummiband	damit Vakuumschlauch reparieren	7
	Zellulitis-Maschine	zum Probelauf einschalten	10
	Gammie	an die Maschine anschließen	2
	Orange	Gammie schenken	6
	kalter Lappen	Gammie damit kühlen	6
	Mineralwasser	Gammie zu trinken geben	6
	Lampe	an Stutzen mit Fett füllen	15
Dusche	Loch	hindurchschauen	1
	nach Fango	nach Schlammbad benutzen	3
	nach Sauna	benutzen	3
Umkleide	Spindtür	öffnen	4
	Handtuch	anziehen	6
Aerobic-Raum	freier Platz	hinstellen und mitturnen	7
	Cav	ansprechen und ID-Karte nehmen	15
Schlammbad	Pflanzen	von der »Treppe« heruntersetzen	5
	Schraubenschlüssel	damit Kamera verstellen	12
	Char	ansprechen	2
	Kabel	Enden abisolieren	12
	Schlammbad	hineinspringen	1
	Batterien	an Char geben	15
	Kabel	in Steckdose stecken	7
	Kabel	Türschloß damit berühren	12
Stromschock	Char	lassen Sie alles machen	10
	Perle	vor dem Bräunungsgerät aufheben	15

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Schminkkeller	Kabel	mitnehmen	6
	Shablee	angucken	2
	Shablee	anreden	4
	Kleid	an Shablee geben	14
Flur	Türen	klopfen	1
	Wasserflasche	vom Tablett mitnehmen	10
	TBirds Tür	anklopfen	10
Tram		mitfahren, nach Gespräch Charlotte	2
	Streichholz	an Art geben	4
	Heckklappe	öffnen	6
	Schraubenschlüssel	Motor beschädigen	15
	Taschenlampe	festhalten	2
	Taschenlampe	Batterien herausnehmen	20
Strand	Lampe	ausgraben und einstecken	14
	Shablee	treffen, reden, ausziehen, Kondom	13
	Champagner	mitnehmen	6
Wächter	Handschellen	mitnehmen	15
Pool	Etui	Brillenetui von Theke nehmen	7
	Etui	öffnen, Brille & Putztuch nehmen	16
	Biber	aufblasbaren Biber einsammeln	3
	Putztuch	mit Zahnseide Badehose basteln	20
	Badehose	Larry soll sich umziehen	12
	Bedienung	Schlüssel zeigen	10
	Merrily	anschauen und mit ihr reden	2
	Billy	nach Schlüssel zum Turm fragen	6
Sprungturm	Turmschlüssel	Abdruck in Seife machen	10
	Feile	mit Schlüssel aus Box neuen Turmschlüssel feilen	20
	Merrily	neuen Turmschlüssel schenken	15
	Merrily	Worte der Weisheit erhalten	20

122 Leisure Suit Larry 6

Ort	Gegenstand	Handlung	Punkte
Kraftraum	Thunderbird	ansprechen	2
	Handschellen	an Thunderbird geben	15
	Gummiband	vom Boden aufheben	8
bei TBird		alles über Larry ergehen lassen	20
bei Zelten	Tor unter Strom	mit ID-Karte öffnen	12
	Kantinenzelt	Bier aus dem Eimer holen	6
	Kantinenzelt	zum zweiten Mal Bier holen	6
Sauna		betreten	10
	Armband	mitnehmen	12
Penthouse	Kamin	anzünden	12
	Lampe	L. vom Strand anzünden	8
	Shamara	ansprechen	4
	Orchidee	an Shamara geben	20
	brennende Lampe	Shamara schenken	20
	Diamanten	Shamara übergeben	20
	Perle	Shamara überlassen	20
	Larrys Amulett	Shamara geben	20
	Armband	Shamara schenken	20
	Spruch	Spruch der Weisheit sagen	20
	kalter Sekt	Champagner trinken	20



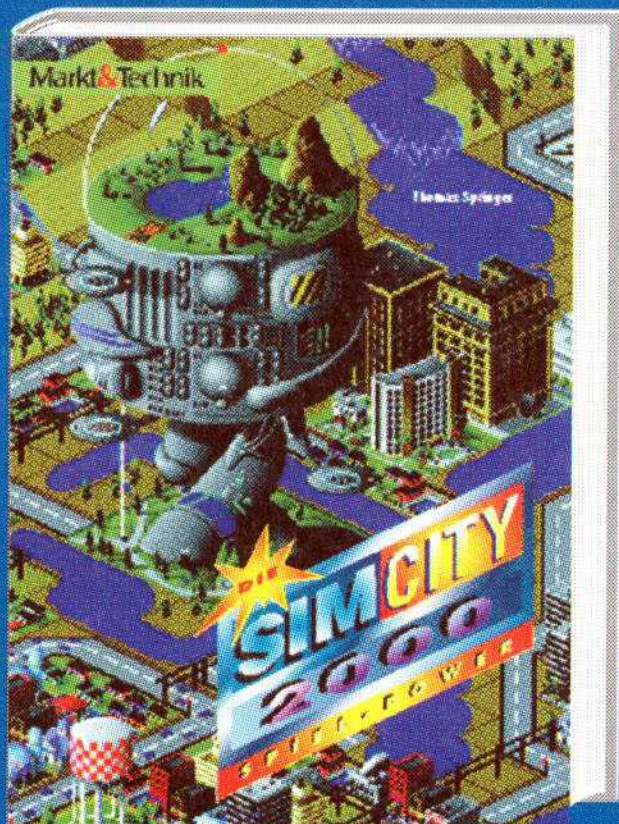
... und noch drei Knüller zu Spieleknallern

Jede Menge Schummeltricks:
Cheats, Levelcodes, Patches,
Jokes etc. zu (fast) allen PC-Spielen!

ISBN 3-87791-586-8

1994, 167 Seiten

DM 19,80

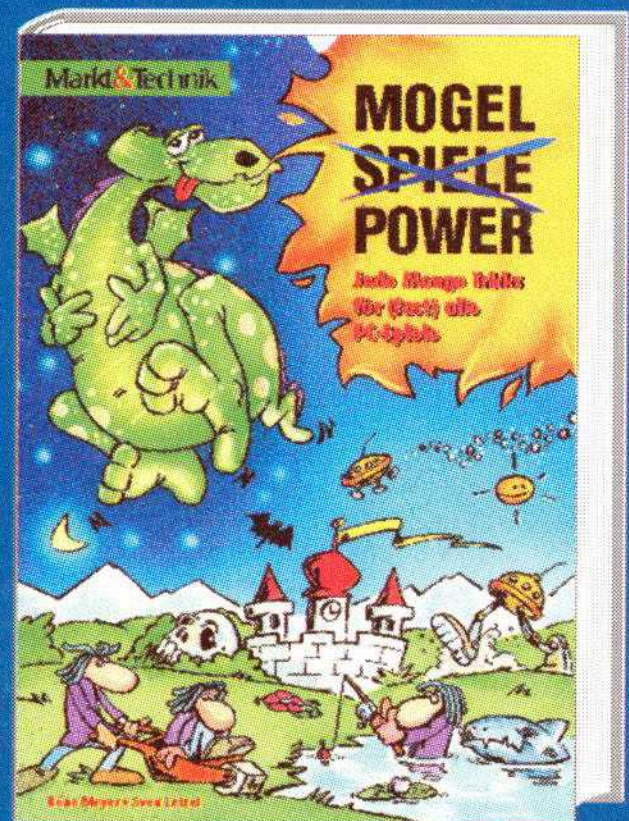


Erfolgreiche Stadtplanung!

ISBN 3-87791-603-1

1994, 128 Seiten

DM 19,80

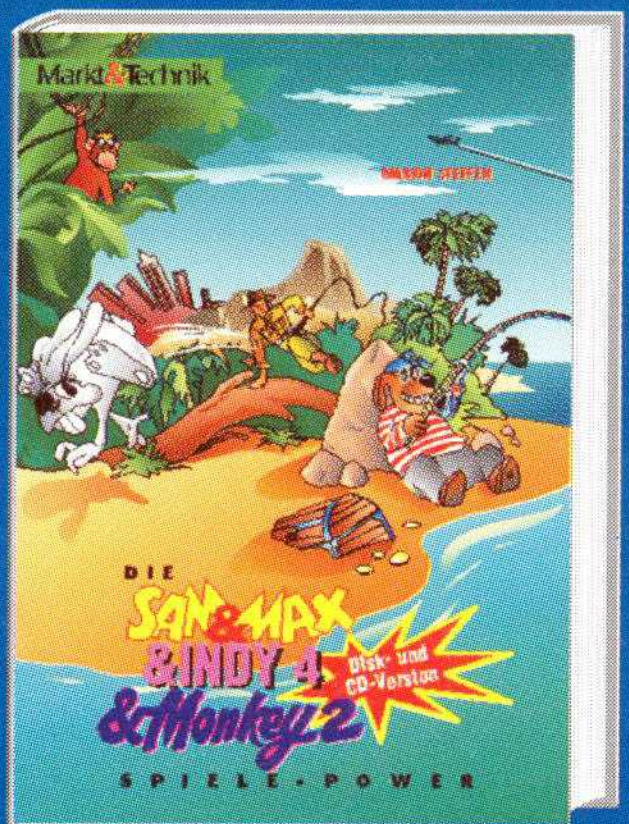


Drei LucasArts-Top-Spiele
als Power-Pack-Lösung!

ISBN 3-87791-605-8

1994, 128 Seiten

DM 19,80



Erhältlich im Buchhandel, PC-Fachhandel und
in den Fachabteilungen der Warenhäuser

POWER

PLAY

CD-VERSION

DIE **Larry**_{1,2,3,5,6} SPIELE - POWER

Leisure Suit Larry, der Möchtegern-Weiberheld mit der unmöglichen Figur und den Geheimratsecken, ist wieder auf den Monitoren unterwegs und schleicht den Damen nach. Schon seit Jahren hält er seriöse Leute von der Arbeit ab, weil sie sich lieber ins erotische Pixel-Abenteuer stürzen als ins Business.

»Shape Up or Slip Out« heißt die neueste Folge. Diesmal treibt sich Larry in einer Schönheitsfarm herum und beschäftigt sich intensiv (natürlich!) mit den Problemen schöner Frauen.

Damit der Damenwelt auf jeden

Fall geholfen werden kann, gibt es dieses Larry-»Universal«-Buch.

Denn nicht nur der sechste Larry wird hier ausgiebig unterstützt, auch alle früheren Larry-Versionen werden noch mal gelöst und besprochen. Der Dinosaurier unter den Larries, der Auslöser des ganzen Larry-Fiebers (Larry 1) ist auf CD erschienen – schöner, lauter, bunter – und wird natürlich auch enträtselt. Da werden Erinnerungen wach! Da kommt der Nostalgiker auf seine Kosten, der sehnsuchtsvoll an seine nächtelangen Sessions zurückdenkt, als er noch Larry-Pionier war.



Alle Bilder farbig


Markt & Technik

ISBN 3-87791-604-X



9 783877 916049

DM 19,80 öS 154,- sFr 19,80