

Bestseller Games



Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

**12⁹⁹
DM**

Vormals oft über DM 100,-

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 12
DM 12,99
SFr 12,90
öS 102,-
Lfr 258,-
HFL 15,-

Leisure Suit LARRY

Shape Up or Slip Out!

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!

Exklusiv-Interview
mit **Al Lowe**

BONUS:

SPIELBARE DEMO
VON **LARRY 7**
AUF DER CD

IM HEFT:
ANLEITUNG &
CPS-KOMPLETT-
LÖSUNG

**UNEINGESCHRÄNKTE
DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION**
Multimedia-Version für Windows mit Sprache & Sound

Larry 6: Vollversion auf CD-ROM!



Verrückte Abenteuer gegen Langeweile

SPIELEN SIE TOONS?

Bud Tucker

DOUBLE TROUBLE



BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzschafchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al's“, das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Unverbindliche

49⁹⁵ DM

Preisempfehlung



THE MUTATION OF J.B.

Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.

MUTATION OF J.B.



Unverbindliche

49⁹⁵ DM

Preisempfehlung

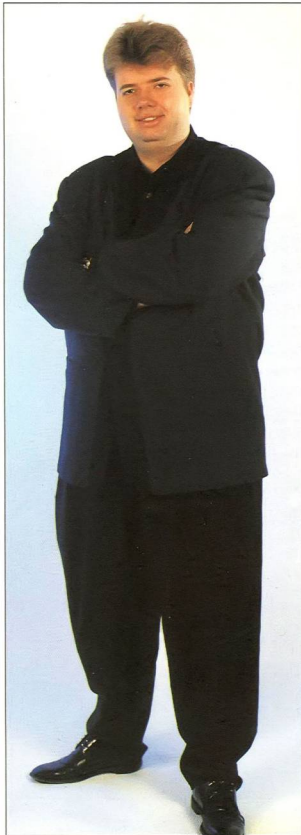
Compuserve: go topforum
<http://www.topware.com>

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare



Kennen Sie Larry?



Seit nunmehr neun Jahren ist er auf der Suche nach Glückseligkeit und dringt dabei in die tiefsten Abgründe der weiblichen Begierden vor. Er tritt mit Elan von einem Fettnäpfchen ins nächste und gewinnt dabei tiefenpsychologische Erkenntnisse über ein wundersames Wesen namens „Frau“. Von wem ich spreche? Von Laffer! - Larry Laffer! Der passionierte Westentaschen-Casanova mit einem leichten Hang zur Schusseligkeit, gepaart mit einer Überdosis an Optimismus. Larry ist das klassische Beispiel eines Versagers, einer Niete, wie sie im Buche steht. Da fragt man sich, wie ein solcher Antiheld es geschafft hat, etliche Generationen von Computerspielern in seinen Bann zu ziehen. Wahrscheinlich liegt es daran, daß „Larry 6“ weit mehr ist als ein Adventure. Es grenzt schon an eine Simulation!

Wie bitte, das soll übertrieben sein? Dann lassen Sie mich mal so argumentieren: Eine Simulation ist das näherungsweise Abbilden realer Zusammenhänge, das heißt die nachvollziehbare Beziehung zwischen einer Ursache und deren Wirkung. Nun, wer kennt sie nicht, diese Situationen, in denen man sich in Schale wirft, das weibliche Zielobjekt mit Komplimenten torpediert und es sich kurz vor Erreichen des Ziels herausstellt, daß ein bis dahin unbekannter Geschlechtsgenosse den wohlverdienten Beutezug zum Scheitern bringt. Oder, daß sich nach etlichen Stunden intensiver Baggerei letztendlich herausstellt, daß die Dame den „inneren Werten“ nicht die Bedeutung zumißt, wie man

sich das so erhofft hatte. Es sind die vielen Situationen, in denen man sich mit einem bestätigenden „ja, ja, so ist das!“ identifizieren kann, die „Leisure Suit Larry“ zu einem zeitlosen Renner machen. Doch es ist noch mehr: Neben dem verständnisvollen Kopfnicken zu Larrys Schicksalsschlägen ist dort noch eine andere Macht am Werke: Die Schadenfreude! Dieses kleine, verstohlene „hi hi“ verbündet alle Männer - so unterschiedlich sie vom Typ her auch sein mögen - zu einer eingeschworenen Gemeinschaft. Die einen sind froh, daß es ihnen nie so ergangen ist, die anderen lachen sich scheckig, wie man denn nur so bescheuert sein könne. Jeder betrachtet die Situation aus einem anderen Blickwinkel, doch in einem sind sich alle einig: „Schadenfreude ist die beste Freude“.

In diesem Sinne möchten wir enden und wünschen Ihnen viel Spaß und gute Unterhaltung mit Leisure Larry 6:
„Reiß auf oder schieb ab!“

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier



P.S.: Sollten Sie trotz allem noch irgendwelche Probleme mit dem Programm haben, können Sie die Redaktion Mittwochs zwischen 16:00 und 18:00 unter der Telefonnummer (04221)9345-0 erreichen. Auch Leserbriefe sind uns herzlich willkommen - Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik schreiben Sie bitte an die im Impressum angegebene Adresse oder per eMail an: ESPCHi@aol.com.



Inhalt

Einleitung	
Blitzstart 6
Leisure Suit – Larry 6 – Shape up or Slip out!	
Installation und Programmstart 8
History 18
Spielanleitung 23
Spielsteuerung (Icons, Tasten) 24
Figurenporträt (aller Personen aus Teil 6) 29
Karte 32
Step by Step – Lösung 33
Lösung als Erzählung 40
Titelmusik von Larry 57
Larry 7 – Vorbericht 58
Interview mit Al Lowe 60
FAQs – Frequently Asked Questions 62
Larry – Preisausschreiben 65
Verschiedenes	
Editorial 3
Impressum 4
CD-ROM-Cover 64
Lizenzurkunde 66



Impressum

Verlag: Trend-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
 Am Kalischacht 4 • 79426 Buggingen
 Tel.: 0 76 31-360-270 • Fax: 0 76 31-360-444
Chefredakteur: Carsten Borgmeier
Redaktion: Editorial Services
 Christian Kaese, Frank Willms, Claas Wolter
 Lange Straße 112 • 27749 Delmenhorst
 Tel.: 0 42 21-93 45-0 • Fax: 0 42 21-1 77 89
 E-Mail: ESPChi@aol.com
Gestaltung und Satz: Style of the Arts, GmbH
 Blochmattenstraße 4-6 • 79423 Heitersheim
 Tel.: 0 76 34-52 64-0
Art Director: Michael H. Sichter
 Layout: Christian Lampe, Dieter Trompeter
Heftproduktion: Stephan Striegel
Anzeigenleitung: Editorial Services
 Christian Kaese, Tel.: 0 42 21-93 45-0
Belichtung: Style of the Arts, GmbH
Druck: Baumann, Kulmbach
Vertrieb: Trend-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
 Michael Denzer • Am Kalischacht 4 • 79426 Buggingen
 Tel.: 0 76 31-360-113 • Fax: 0 76 31-360-449

Außendienst: Büro West
 Jägerstraße 23 • 46149 Oberhausen
 Tel.: 02 08-64 41 10 • Fax: 02 08-64 43 67
 Leitung: Willy Laerbusch
 Betreuung Grosso/Bahnhoftbuchhandel:
 Reinhard Jansohn, Christian Linke
Verkaufspreis: 12,99 DM
Abo-Preis: 68,90 DM (6 Ausgaben im Jahr)
Abo-Service: Tel. 0 76 31-360-338
Bezugsmöglichkeiten:
 Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte
 Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag
 keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Rich-
 tigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch
 die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht
 für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL
 SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von
 Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentli-
 che gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung
 der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne
 Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden
 Warenamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



CompuServe kostenlos* testen: Titel-CD einlegen - los geht's.

GO ONLINE für US \$ 8,95/Monat (inkl. DM 10,75 / rd. STB 12,- / rd. US 10,-) Jedes weitere Stunde US \$ 2,95/Monat (inkl. DM 4,35 / rd. STB 4,97 / rd. US 4,-) 100,- / rd. Freizeitspende
Abrechnung erfolgt nach Preisen in US \$. Preise in lokaler Währung basieren auf dem Umrechnungskurs vom 30.7.1996. Preisänderungen vorbehalten.



GO!

GO COMPUTER. Schwierigkeiten mit der Maus? Kahle Stellen auf der Festplatte? Kein Problem. Bei CompuServe finden Sie in über 800 Foren und durch den Internet-Zugang Support für Ihre Hard- und Software. Testen Sie uns kostenlos. Wir schenken Ihnen die Mitgliedsgebühr des 1. Monats, dazu gibt's 10 Online-Stunden gratis. *Sie bezahlen also nur die Telefongebühren. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie **SETUP.EXE** im Verzeichnis **D:\DFUEWINCIM** auf. Wenn Sie Hilfe brauchen rufen Sie uns an **D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.**

[http://www.CompuServe®.de](http://www.CompuServe.de)



Blitzstart

Die Rubrik „Blitzstart“ ist allen Ungedulden gewidmet, die es kaum erwarten können, mit dem Spiel zu beginnen, und möglichst schnell einen Überblick gewinnen möchten. Die ausführlichen Installationsanleitungen befinden sich im Abschnitt „Installation und Programmstart“ dieses Heftes. Weitere Informationen sind in den Dateien „README“ und „WICHTIG“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM zu finden.

Systemanforderungen für Leisure Suit Larry 6: „Reiß auf oder schieb ab!“

Larry wird direkt von der CD-ROM gespielt und belegt daher kaum Platz auf dem Festplattenspeicher. Bei der Installation wird ein Verzeichnis für die Spielstände angelegt und eine Konfigurationsdatei nebst Startdatei auf die Festplatte kopiert. Für langsame Computer bzw. CD-ROM-Laufwerke bietet das Installationsprogramm jedoch eine erweiterte Programminstallation an, die mit 20 MB Festplattenspeicher zu Buche schlägt. Sieras Leisure Suit Larry 6: „Reiß auf oder schieb ab!“ gibt es auf dieser CD-ROM in DREI Versionen, die zwar inhaltlich identisch sind, doch wobei jede Variante

eine andere Computerkonfiguration unterstützt. Damit ist gewährleistet, daß Larry auf fast jedem PC gespielt werden kann.



Mindestanforderungen: Standard-VGA-Version

- IBM PC oder 100% kompatibler 386er mit 25 MHz
- 4 MB RAM
- 600 KB freier Arbeitsspeicher
- 1 MB freier Festplattenspeicher
- Microsoft-kompatible Maus
- VGA-kompatible Grafikkarte
- MS-DOS 5.0 oder höher
- CD-ROM-Laufwerk



Mindestanforderungen: Super-VGA-Version

- IBM PC oder 100% kompatibler 386er mit 40 MHz
- 4 MB RAM
- 550 KB freier Arbeitsspeicher
- 1 MB freier Festplattenspeicher
- Microsoft-kompatible Maus
- VESA-kompatible Grafikkarte
- MS-DOS 5.0 oder höher
- CD-ROM-Laufwerk



Mindestanforderungen: Windows-Version

- IBM PC oder 100% kompatibler 486er mit 33 MHz
- 8 MB RAM
- 550 KB freier Arbeitsspeicher
- 1 MB freier Festplattenspeicher
- Microsoft-kompatible Maus
- SVGA Grafikkarte
- MS-DOS 5.0 oder höher
- Windows 3.x oder Windows 95
- CD-ROM-Laufwerk

Alle Larry-Versionen unterstützen folgende Soundkarten und alle dazu 100% kompatiblen Karten:

- Soundblaster
- PAS / PAS 16
- MT-32
- ADLIB
- MS sound System
- GEN Midi

Schnellinstallation

Installation unter DOS

Das Installationsprogramm erkennt eigenständig die Konfiguration Ihres Computers und gibt Hinweise zur Installation der jeweiligen Programmversion. Zu dem Starter gelangen Sie folgendermaßen:

1 Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM durch die Eingabe des Laufwerksbuchstabens, gefolgt von einem Doppelpunkt. Beispiel: Wird Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen, geben Sie bitte „D:“ am DOS-Prompt ein.

2 Geben Sie nun an der Eingabeaufforderung „INSTALL“ ein. Damit rufen Sie das Installationsprogramm auf, das sich mit einem Auswahlmenü meldet. Von hier aus können Sie nun das Spiel installieren.

Installation unter Windows

Öffnen Sie den Dateimanager bzw. – Explorer, und wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Suchen Sie die Datei „SETUP.EXE“ und starten Sie diese mit einem Doppelklick. Damit wird das Installationsprogramm gestartet.

Zusätzliche Programme auf dieser CD-ROM:

Auf dieser CD-ROM befinden sich einige Zusatzprogramme, die aus den einzelnen Verzeichnissen heraus installiert werden müssen. Da die Laufwerksangaben sehr unterschiedlich sein können, sind diese im folgenden Text durch „...“ symbolisiert. Bitte passen Sie diese Angaben auf Ihre Konfiguration an. Detaillierte Angaben zu den Demoprogrammen auf der CD-ROM erhalten Sie durch die Eingabe von „WICHTIG“ bei der Eingabeaufforderung. Unter Windows genügt ein Doppelklick auf die Datei „WICHTIG.COM“

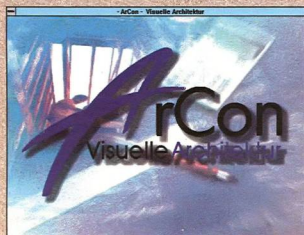




Demoprogramme

Alle Demoprogramme dieser CD-ROM, mit Ausnahme von „ArCon“, legen nach der Installation eine Programmgruppe an, aus der sie später gestartet werden können.

ArCon



- Konstruktions- und Design-Software unter Windows 95 mit fotorealistischer 3D-Visualisierung.
- Selbstablaufendes Demo auch unter Windows 3.x

Um dieses Demo zu starten, öffnen Sie bitte den Dateimanager, wechseln Sie in das Verzeichnis „... \ARCON“ und führen Sie einen Doppelklick auf das Programm „ARCON.EXE“. Das Demo wird beendet, sobald das Fenster geschlossen wird.

Kommunikationssoftware

Mediafone

- Audiovisuelle Kommunikationssoftware
 - 30 Tage Testversion
- Wechseln Sie im Dateimanager in das Verzeichnis „... \DFUE \MEDIAFON“ und starten Sie das Programm „SETUP.EXE“.



T-Online Decoder

- Online Decoder
- Vollversion inklusive Netscape Navigator



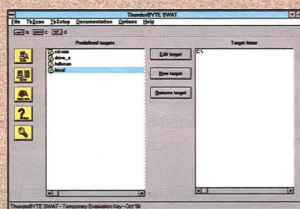
Öffnen Sie den Dateimanager und wechseln Sie in das Verzeichnis „... \DFUE \TONLINE“. Nach einem Doppelklick auf die Datei „INSTALL.EXE“ wird die Programminstallation gestartet.

WinCim



- Online Decoder
 - Vollversion
- Wechseln Sie im den Dateimanager in das Verzeichnis „... \DFUE \WINGIM“. Zur Installation führen Sie bitte einen Doppelklick auf das Programm „SETUP.EXE“ aus.

Antivirenprogramme



Das Antivirusprogramm „Thunderbyte Antivirus“ liegt in 3 Versionen vor. Die DOS- und Windows Version befinden sich im Verzeichnis „... \TBAV“ und beide werden über die Datei „INSTALL.EXE“ installiert. Die Windows 95 - Version liegt dagegen im Verzeichnis „... \TBWIN95“. Die Datei „SETUP.EXE“ startet die Installation.

Packprogramme

Im Verzeichnis „... \PACKER“ der CD-ROM sind drei der wichtigsten Packprogramme zu finden.

- 1 ARJ: „... \PACKER \ARJ“
- 2 LHA: „... \PACKER \LHA“
- 3 PKZIP: „... \PACKER \PKZIP“

Spielbares Demo: Leisure Suit Larry 7: „Love For Sail“



Im Verzeichnis „LARRY7“ finden Sie eine Windows-Version des brandaktuellen, spielbaren Demos Leisure Suit Larry 7: „Love for Sail“.



Zur Installation des Demos wechseln Sie bitte im Dateimanager in das Verzeichnis „LARRY7“ und rufen Sie das Programm „SETUP.EXE“ auf. Detaillierte Angaben zur Installation entnehmen Sie bitte der Datei „WICHTIG.COM“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM.





Installation und Programmstart

Auf dieser CD-ROM befinden sich drei Versionen von Larry 6, die unterschiedlichen Komfort bieten und damit verschiedene Systemanforderungen stellen. Die Installation ist zwar weitestgehend identisch, wird aber für jede Version getrennt erläutert.

Systemanforderungen:

Auf dieser CD-ROM befinden sich drei Versionen von „Larry 6: Reiß auf oder schieb ab!“, die sehr unterschiedliche Systemanforderungen stellen. Die einfachste Variante ist die Standard-VGA-Version. Sie stellt die geringsten Systemanforderungen und ist damit für leistungsschwächere PCs geeignet. Die nächsthöhere Leistungsstufe belegt die SVGA-Version unter MS-DOS, die wesentlich mehr Komfort bietet. Die höchsten Systemanforderungen werden jedoch von der Windows-Version gestellt, die übrigens auch einwandfrei unter Windows 95 läuft. Im folgenden Abschnitt wird jede Version mit ihren speziellen Systemanforderungen vorgestellt. Generell unterstützen alle „Larry 6“-Versionen folgende Soundkarten und dazu 100% kompatible Karten:

- ▶ SoundBlaster
- ▶ Pro Audio Spectrum/Pro Audio Spectrum 16
- ▶ MT-32
- ▶ AdLib
- ▶ Microsoft Sound System
- ▶ GEN Midi

MS-DOS-Version: Standard VGA

Diese Variante stellt die geringsten Systemanforderungen und läuft damit auf (fast) jedem PC. Wenn Sie beim Programmstart feststellen, daß keine der beiden anderen Versionen läuft, haben Sie hier praktisch einen „Notnagel“. Eine Auflösung von 320x200 Bildpunkten stellt zwar die weibliche Kurvenlage nicht so detailliert dar wie es gewünscht wird, doch schmälert die geringere Bildschärfe keinesfalls den Spielspaß. Um in den Spielgenuß der Standard-VGA-Version zu kommen, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- ▶ IBM PC oder 100% kompatibler 386er mit 25 MHz
- ▶ 4 MB RAM
- ▶ 600 KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ 1 MB freier Festplattenspeicher
- ▶ Microsoft-kompatible Maus
- ▶ VGA kompatible Grafikkarte
- ▶ MS-DOS 5.0 oder höher
- ▶ CD-ROM-Laufwerk,

MS-DOS-Version: Super VGA

Die hochauflösende Grafik unter MS-DOS ist zwar wesentlich schöner anzusehen, doch dafür steigen auch die Systemvoraussetzungen, die Ihr Computer mindestens erfüllen muß:

- ▶ IBM PC oder 100% kompatibler 386er mit 40 MHz
- ▶ 4 MB RAM
- ▶ 550 KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ 1 MB freier Festplattenspeicher
- ▶ Microsoft-kompatible Maus
- ▶ VESA kompatible Grafikkarte
- ▶ MS-DOS 5.0 oder höher
- ▶ CD-ROM-Laufwerk

Windows-Version:

Die Windows-Version darf man getrost als den Rolls-Royce unter den Programmversionen bezeichnen. Hier wandert Larry durch eine detailreiche und ausgesprochen scharfe Welt, die aus 640x480 Bildpunkten besteht und in 256 Farben erstrahlt. Diese Version läuft sowohl unter Windows 3.x als auch unter Windows 95. Wie bei allen Windows-Spielen steigen auch hier die Systemanforderungen, die sich trotz allem noch recht bescheiden annehmen:

- ▶ IBM PC oder 100% kompatibler 486er mit 33 MHz
- ▶ 8 MB RAM
- ▶ 550 KB freier Arbeitsspeicher
- ▶ 1 MB freier Festplattenspeicher
- ▶ Microsoft-kompatible Maus
- ▶ SVGA Grafikkarte

- ▶ MS-DOS 5.0 oder höher
- ▶ Windows 3.x oder Windows 95
- ▶ CD-ROM-Laufwerk

Installation der DOS-Versionen

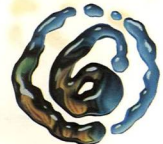
Der folgende Installationstext bezieht sich sowohl auf die Standard-VGA-Version als auch die SVGA-Version unter DOS. Beide Installationsprogramme sind in der Bedienung identisch, die beiden zusätzlichen Optionen der Standard-VGA-Version finden Sie im Abschnitt: „Zusatzoptionen der Standard-VGA-Version“ erläutert.

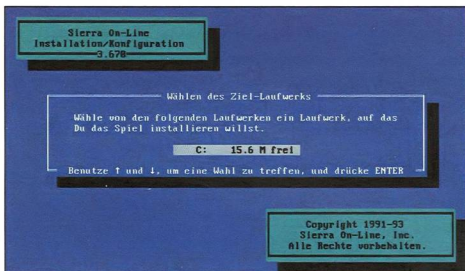
Zur Installation der DOS-Versionen von Larry 6 legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. „D:“) zu dem CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie nun an der Eingabeaufforderung folgende Zeile ein:

INSTALL

Das Installationsprogramm prüft selbstständig, ob ein entsprechender VESA-Treiber vorhanden ist. Liegt solch ein Treiber vor, installiert das Programm die hochauflösende Larry-Version. Andernfalls wird die Standard VGA-Version installiert.

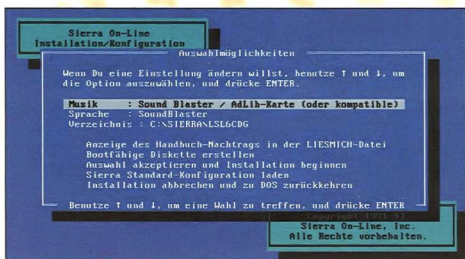
Bevor Sie in das Installationsmenü gelangen, müssen Sie das gewünschte Ziellaufwerk angeben, auf dem „Larry 6“ installiert werden soll. Standardmäßig erscheint hier die Festplatte, meist mit „C:“ bezeichnet. Gleichzeitig wird der zur Verfügung stehende Festplattenspeicher angezeigt. Sollten Sie über einen langsameren PC oder ein Double-Speed CD-ROM-Laufwerk verfügen, achten Sie bitte darauf, daß mindestens 20 MB auf Ihrer Festplatte frei sind.





Das Installationsprogramm bietet später die Möglichkeit, größere Programmteile auf die Festplatte auszulagern und damit den Spielablauf zu beschleunigen. Nachdem sie diesen Schritt vollzogen haben, gelangen Sie in das Auswahlmenü des Installationsprogramms. Hier können die Hardwareeinstellungen vorgenommen werden.

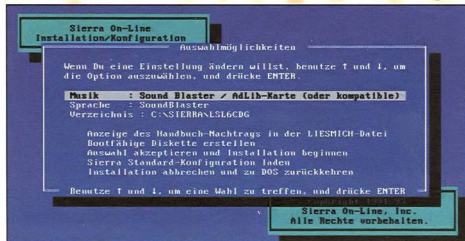
Das Installationsmenü



In diesem Menü sind diverse Einstellmöglichkeiten zu finden, mit denen Sie „Larry 6“ auf Ihre Konfiguration einstellen können. Den gewünschten Eintrag wählen sie mit Hilfe der Cursor-tasten, wobei die aktuelle Auswahl durch einen rosafarbenen Balken gekennzeichnet wird. Möchten Sie diesen Eintrag ändern, brauchen Sie nur [EINGABE] zu drücken.

Das Installationsprogramm überprüft Ihre Konfiguration selbständig. Sollten Sie mit den Vorschlägen einverstanden sein, können Sie die folgenden Schritte überspringen und mit Hilfe der Cursorarten in die Zeile „Auswahl akzeptieren und Installation beginnen“ springen. Nach [EINGABE] beginnt die Installation.

Musik

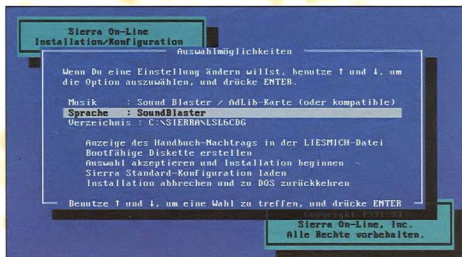


Mit den Musikeinstellungen sorgen Sie für den richtigen Musikgenuß. Unter diesem Punkt müssen Sie die von Ihnen verwendete Soundkarte angeben.



Im allgemeinen ist diese mit der Karte für die Sprachausgabe identisch, doch einige Computer verfügen über zwei Soundkarten, wobei die eine für die Musik und die andere für die Sprachausgabe zuständig ist. Alle Soundkarten, die von Ihrem System unterstützt werden, sind mit einem Häkchen versehen. Bewegen sie den Auswahlbalken nun auf die gewünschte Soundkarte und bestätigen Sie Ihre Wahl mit [EINGABE].

Sprache



Mit dieser Einstellung wählen Sie die für die Sprachausgabe und die Soundeffekte zuständige Soundkarte aus. Beachten Sie bitte, daß Ihre Soundkarte in der AUTOEXEC.BAT initialisiert werden muß, damit die Soundausgabe funktioniert.

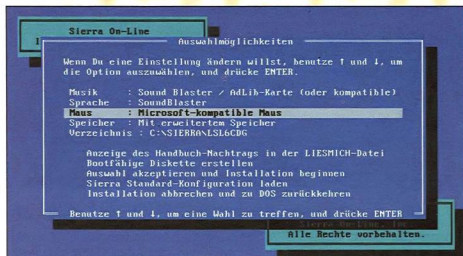




Zusatzoptionen der Standard-VGA-Version

Diese Version verfügt über zwei zusätzliche Optionen, die bei der hochauflösenden Variante von Larry nicht zu finden sind:

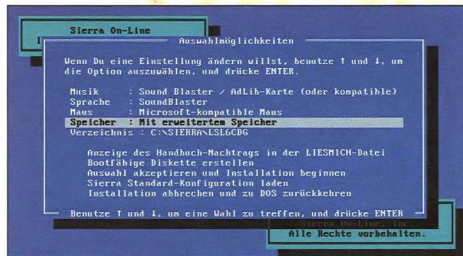
Maus



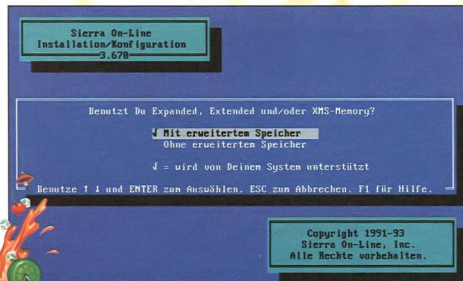
In dieser Option können Sie zwischen der Maus und der Tastatur als Steuergerät wählen. Wir empfehlen Ihnen aber dringend, die Maus *nicht* auszuschalten, da die Tastatursteuerung als eher umständlich zu bezeichnen ist.



Speicher

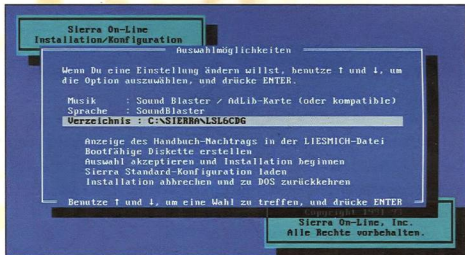


Hier stellen Sie den von Ihnen gewünschten Speichertyp ein. Unterstützt wird sowohl Extended als auch Expanded Memory. Das Installationsprogramm testet automatisch den zur Verfügung stehenden Speicher und zeigt diesen an. Möchten Sie Extended Memory nutzen, aktivieren Sie bitte die Option „Mit erweitertem Speicher“. Wollen Sie dagegen Expanded Memory nutzen, wählen Sie die Option „Ohne erweitertem Speicher“.



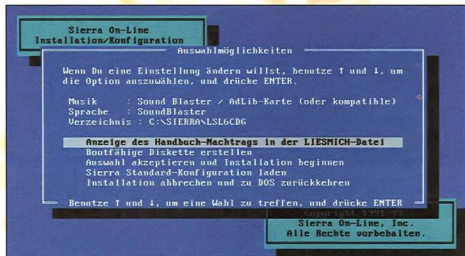
Wir empfehlen, den Speicher als Erweiterungsspeicher einzurichten, da es hier wesentlich leichter ist, auf die geforderten 600 KB freien Speicher zu kommen. Wie dieses im Detail zu bewerkstelligen ist, können Sie im Abschnitt „Konfigurationsdateien“ nachlesen.

Verzeichnis



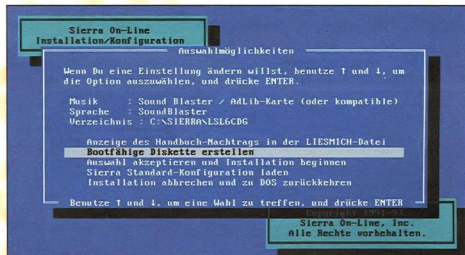
Hier wählen Sie das Verzeichnis, in dem die Programmdateien installiert werden sollen.

Anzeige des Handbuch-Nachtrags und der Liesmich Datei



Dieser Nachtrag enthält weitergehende Informationen zur Konfiguration von „Larry 6“. Neben kurzen Erläuterungen zu den einzelnen Programmversionen finden sich hier weitere Angaben zur Hardwareanpassung.

Bootfähige Diskette erstellen



Das Installationsprogramm bietet die Option, eine Bootdiskette zu erstellen. Sollten im Spiel die Animationen zu langsam von statten gehen und/oder Tonstörungen auftreten, liegt

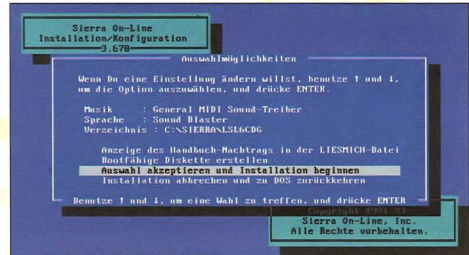
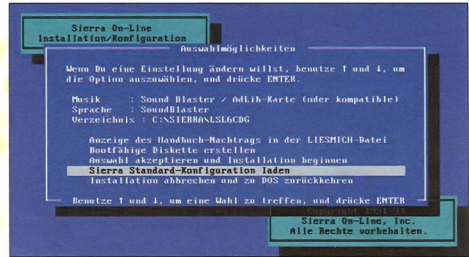




wahrscheinlich ein Speicherproblem vor. In diesem Fall empfiehlt es sich, eine Bootdiskette zu erstellen und passende Konfigurationsdateien zu schreiben. Wie diese aussehen sollten, wird im Abschnitt „Startdateien selbst gemacht!“ erläutert. Im Abschnitt „Eine Bootdiskette erstellen“ finden Sie dagegen einige hilfreiche Hinweise zur Formatierung von Startdisketten.

HINWEIS

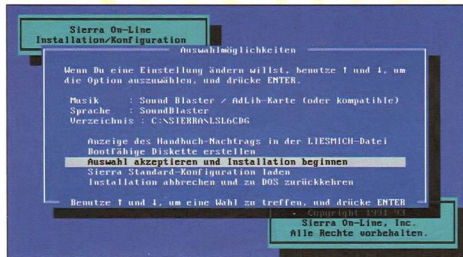
Nach der Formatierung der Bootdiskette springt das Installationsprogramm zu seiner gewohnten Oberfläche zurück und meldet „Die Bootdiskette wurde nicht erstellt“.



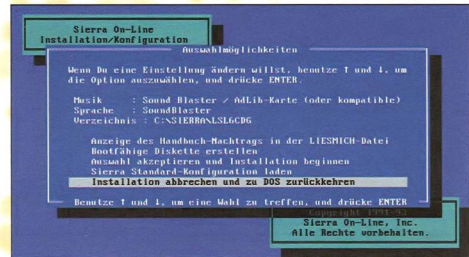
Lassen Sie sich nicht von dieser Meldung aus der Ruhe bringen. Wenn die oben beschriebenen Angaben erfüllt wurden, können Sie sicher sein, daß die Diskette bootfähig ist!

Einstellungen. Sollten auch diese Einstellungen nicht zu dem erwünschten Ergebnis führen, lesen Sie bitte den Abschnitt: „Sound oder kein Sound: Das ist hier die Frage!“

Auswahl akzeptieren und Installation beginnen



Installation abbrechen und zu DOS zurückkehren



Dieser Eintrag startet die Installation mit den angegebenen Werten. Wenn Sie das Installationsprogramm aufrufen und die von Ihnen gewünschte Konfiguration bereits eingeblendet ist, können Sie direkt mit der Installation beginnen. Sollten Sie jedoch irgendwelche Änderungswünsche haben, müssen zunächst die entsprechenden Einstellungen vornehmen, bevor Sie mit der Installation starten.

Möchten Sie die Installation aus irgendeinem Grund vorzeitig abbrechen, brauchen Sie den Auswahlbalken nur auf diese Zeile zu bewegen und mit [EINGABE] zu bestätigen.

Sierra Standard-Konfiguration laden

Die Sierra Standard-Konfiguration installiert für die Musik einen Standard-Midi-Treiber. Die Soundeffekte und die Sprachausgabe erfolgen auf einer Soundblaster.

Installation der Windows-Version

Die Installation unter Windows 3.x und Windows 95 ist identisch, falls Sie unter Windows 95 ein anderes Programm starten müssen, wird der Name des entsprechenden Programmes in Klammern gesetzt.

Sollten sich nach der Installation Probleme mit der Musik oder dem Sound einstellen, installieren Sie Larry probeweise mit diesen

Zur Installation der Windows-Version von „Larry 6“, legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk und öffnen den DATEIMANAGER (EXPLORER). Klicken sie nun mit der linken Maustaste auf den entsprechenden



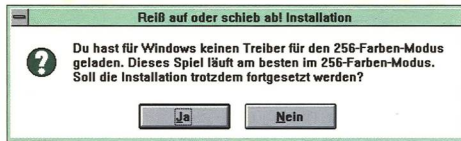


Laufwerksbuchstaben. Damit gelangen sie automatisch in das Hauptverzeichnis der CD-ROM. Suchen Sie die Datei SETUP.EXE und führen Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf das Dateisymbol aus, wodurch das Installationsprogramm gestartet wird.

Leisure Suit LARRY

Shape Up or Slip Out!

Zunächst prüft das Setup, ob ein Treiber für den 256 Farben-Modus installiert ist.



Sollten Sie diesen noch nicht geladen haben, können Sie die Installation ruhig fortsetzen und die Änderung erst unmittelbar vor dem Spielbeginn vornehmen. Im Anschluß werden Sie nach der gewünschten Installationsart gefragt. Auch hier bieten sich zwei Möglichkeiten:



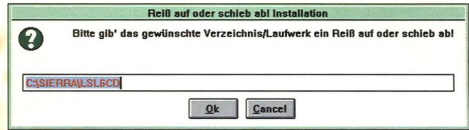
Schnelle Installation: Bei der schnellen Installation werden 20 MB Festplattenspeicher benötigt. Dieses Option ist vor allem bei langsameren Computersystemen zu empfehlen.

Kleine Installation: Die kleine Installation benötigt nur 2 KB Festplattenspeicher. Beachten Sie bitte, daß mit diesem Wert nur die ausgelagerten Programmdateien gemeint sind. Der Speicherbedarf der Spielstände ist hierbei nicht berücksichtigt!

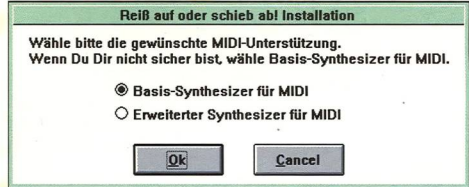


Zur Wahl der Installationsart markieren Sie den entsprechenden Eintrag durch einen Klick auf das kreisrunde Auswahlfeld und bestätigen Sie Ihre Wahl mit „OK“.

Im folgenden Textfenster müssen Sie das Laufwerk und das Verzeichnis angeben, in dem Larry installiert werden soll. Möchten Sie die Vorgabe über-



nehmen, genügt ein Klick auf „OK“, andernfalls tragen Sie bitte die Änderungen im Textfenster ein, bevor Sie mit „OK“ bestätigen.



Es folgt eine Abfrage nach der gewünschten MIDI-Unterstützung. Wenn Sie eine der folgenden Soundkarten besitzen, können Sie die Standardeinstellungen übernehmen:

- ▶ Soundblaster
- ▶ Pro Audio Spectrum Plus oder 16
- ▶ Thunderboard

Sollte Ihr Computer jedoch über eine der folgenden General-MIDI-kompatible Soundkarten verfügen, müssen Sie den Eintrag „Erweiterter Synthesizer“ wählen:

- ▶ Roland SCC1
- ▶ Sound Canvas
- ▶ Turtle Beach Multi Sound
- ▶ Yamaha TG-100
- ▶ Roland MT-32

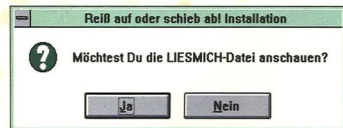


Besitzen sie die Roland MT-32 oder eine dazu compatible Soundkarte, müssen Sie die Option „erweiterter Synthesizer“ einstellen und nach Beendigung des Installationsvorgangs den MIDI-Mapper der Systemsteuerung aufrufen. Ändern Sie hier die Zuordnung auf „MT-32“.

Sollte die von Ihnen verwendete Soundkarte nicht aufgeführt sein, lesen sie bitte im Handbuch zu Ihrer Soundkarte nach, welche MIDI-Einstellungen vorzunehmen sind.

Haben Sie diesen Schritt gemeistert, ist die Installation abgeschlossen. Abschließend werden Sie gefragt, ob Sie die LIESMICH-Datei lesen möchten.

Bestätigen Sie die Meldung mit ja oder nein, ganz wie es Ihnen beliebt. Danach legt das Installationsprogramm eine Programmgruppe an, aus der Sie Larry zukünftig starten können.





„Sound oder kein Sound: Das ist hier die Frage!“

Das reichhaltige Angebot an unterschiedlichen Soundkarten führt zu einer unüberschaubaren Menge von Möglichkeiten, die bei der Soundkartenanpassung zu berücksichtigen sind. All diese Kombinationsmöglichkeiten können an dieser Stelle natürlich nicht berücksichtigt werden. Doch mit Hilfe dieser Tips, des Handbuchs zu Ihrer Soundkarte und eine kleine Portion „Bastlerinstinkts“ sollte es gelingen, Ihrem PC die Flötentöne beizubringen. Fast alle Soundkarten sind „soundblasterkompatibel“, d.h. sie verhalten sich wie eine

Soundblaster. Dazu benötigen Sie in Ihrer AUTOEXEC.BAT folgenden oder ähnlichen Eintrag:

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Diese Zeile initialisiert Ihre Soundkarte, wobei dem Computer die Systemparameter der Soundkarte übergeben werden. Die Buchstabenfolge hinter dem Gleichheitszeichen verrät Ihnen die Einstellung Ihrer Soundkarte:

- A = Hexadezimaladresse (= 220)
- I = verwendeter Interrupt (= 5)
- D = verwendeter DMA (= 1)
- T = repräsentiert den Soundblastertyp, die 4 steht stellvertretend für die Soundblaster Pro

Sollte dieser Eintrag bei einer soundblaster-kompatiblen Soundkarte fehlen, er-

kundigen Sie sich nach den Einstellungen Ihrer Karte, tragen Sie diese Zeile in Ihre AUTOEXEC.BAT nach und passen Sie die Werte an.

Eine andere wichtige Zeile ist:

```
SET SOUND=C:\SOUND
```

Die Variable SET SOUND verrät MS-DOS, wo die Treiber Ihrer Soundkarte zu finden sind. Die Pfadangabe kann unterschiedlich lauten.

```
C:\SOUND\SW\NDINIT /B
```

Diese Zeile lädt ein zusätzliches Initialisierungsprogramm. Manche Soundkarten benötigen diese Programme. Bitte lesen Sie im Handbuch zu Ihrer Soundkarte nach, ob ein solches geladen werden muß.

Konfigurationsdateien

Alle drei Programmversionen von „Larry“ stellen unterschiedliche Speicheranforderungen. Sehr unproblematisch ist in dieser Hinsicht die Windows-Version, da die Speicherverwaltung von Windows übernommen wird. Etwas anders sieht es da bei den DOS-Versionen aus. Deshalb werden hier zwei verschiedene Konfigurationen vorgestellt, mit denen Sie die Standard-VGA- und die SVGA-Versionen spielen können.

Diese Startdateien dienen lediglich dazu, Ihnen eine Beispielkonfiguration vorzustellen. Sollten Sie wenig oder keine Erfahrung im Umgang mit der Konfiguration eines PCs besitzen, lesen Sie bitte den Abschnitt: „Startdateien selbst gemacht!“ Die Pfadangaben zu den Programmen können sehr unterschiedlich sein, deshalb werden sie durch „...“ repräsentiert. Bitte passen Sie die Pfadangaben entsprechend an!

Larry im Standard-VGA-Modus

Für diese Variante benötigen Sie 600 KB freien Hauptspeicher. Um die Menge des zur Verfügung stehenden Arbeitsspeichers zu überprüfen, geben Sie an der Eingabeaufforderung bitte folgende Zeile ein und bestätigen Sie diese mit der [Eingabe]-Taste:

MEM

Insg. unter 1 MB	791K	109K	681K
Maximale Größe für ausführbares Programm	612K	(627.136 Byte)	
Größter freier Block im hohen Speicherblock	60K	(61.872 Byte)	
MS-DOS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).			
C:\SIERRA\LD6D0L0>mem			
Speichertyp	Insgesamt	=	Verwendet + Frei
Konventioneller	640K		27K 613K
Höher	151K		82K 69K
Reserviert	384K		304K 0K
Erweiterung (XMS)	15.209K		2.33K 14.976K
Insg. Speicher	16.384K		727K 15.657K
Insg. unter 1 MB	791K	109K	681K
Maximale Größe für ausführbares Programm	612K	(627.136 Byte)	
Größter freier Block im hohen Speicherblock	60K	(61.872 Byte)	
MS-DOS ist resident im oberen Speicherbereich (High Memory Area).			
C:\SIERRA\LD6D0L0>			

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(beachten Sie die Einstellungen Ihrer Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D: OEMCD001 /S
(passen Sie die Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
LH C:\...\MOUSE.COM
(Falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\...\KEYB.COM GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS; C:\DOS
SET SOUND=C:\SOUND
(Tragen Sie hier den Namen des Verzeichnisses ein, das die Soundkartentreiber enthält)
```

Ob Sie genügend freien Speicher besitzen, erkennen Sie am eingerahmten Wert

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=049,437,C:\...\COUNTRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(Falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\...\TERAC_CDI.SYS
/D:OEMCD001
(setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-Treiber ein)
```





Larry im SVGA-Modus

Bei der hochauflösenden Version von Larry benötigen Sie mindestens 550 KB freien Speicher. Bitte beachten Sie, daß der Treiber EMM386.EXE nicht geladen werden darf!

AUTOEXEC.BAT

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4
H C:\... \MSCDEX.EXE / D: OEMCD001 /S
(passen Sie diese Einstellungen auf Ihr CD-ROM an)
LH C:\... \MOUSE.COM
(Falls Ihr Maustreiber mit .COM endet)
LH C:\... \KEYB.COM GR,,C:\... \
KEYBOARD.SYS
PROMPT $p$g
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS
SET SOUND=C:\SOUND
(Tragen Sie hier den Namen des Verzeichnisses ein, das die Soundkarten-Treiber enthält)
```

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\... \HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=049,437,C:\... \COUNTRY.SYS
FILES=30
BUFFERS=10
DEVICEHIGH=C:\... \MOUSE.SYS
(Falls Ihr Maustreiber mit .SYS endet)
DEVICEHIGH=C:\... \TEAC_CDI.SYS
/D:OEMCD001
(setzen Sie hier Ihren eigenen CD-ROM-Treiber ein)
```

„Startdateien selbst gemacht!“

In einer Standard-Konfiguration werden zahlreiche Programme, die das tagtägliche Arbeiten mit dem Computer erleichtern und sicherer machen geladen. Seien es nun Antiviren- oder Cacheprogramme, so nützlich sie auch sind, sie haben alle den Nachteil, daß sie kostbaren Arbeitsspeicher belegen. Das kann zu Problemen führen, wenn Ihnen dadurch weniger freien Arbeitsspeicher zur Verfügung steht, als ein Spiel benötigt. Deshalb zeigen wir Ihnen im folgenden Abschnitt, wie sie die Startdateien AUTOEXEC.BAT

und „CONFIG.SYS“ selbst schreiben oder so verändern können, daß ausreichend Speicher für Larry bereit steht.

Das Installationsprogramm von Larry bietet die Option, eine bootfähige Diskette zu erstellen. Dieses Verfahren hat den Vorteil, daß Sie die Startdateien auf Ihrer Festplatte nicht zu verändern brauchen. Damit steht Ihnen Ihre Standard-Konfiguration jederzeit wieder zur Verfügung, sofern Sie die Bootdiskette aus Ihrem Diskettenlaufwerk entfernen und von der Festplatte aus starten. Um eine Bootdiskette zu erstellen, benötigen Sie die bootfähige Diskette, die das Installationsprogramm erstellt hat und einen Editor.

Anmerkung: Die folgende Beispiele gehen davon aus, das die entsprechenden Programme auf einer Festplatte mit der Bezeichnung „C:“ gespeichert sind. Sollte der Laufwerksbuchstabe auf Ihrem System abweichen, passen Sie diesen bitte an! Das Drücken der Eingabetaste wird durch „[EINGABE]“ symbolisiert.



MS-DOS



Unter MS-DOS bietet sich der im Lieferumfang enthaltene Editor „EDIT“ an. Legen Sie die Bootdiskette in Ihr Diskettenlaufwerk und starten Sie den Editor wie folgt:

```
C: [EINGABE] - Falls Sie gerade auf ein anderes Laufwerk zugreifen
CD C:\ [EINGABE]
EDIT AUTOEXEC.BAT [EINGABE]
```

Sie editieren nun die AUTOEXEC.BAT.

Verändern Sie diese, wie im Abschnitt „Konfigurationsdateien“ beschrieben und drücken Sie die Tastenkombination [ALT]+[D]. Damit öffnen Sie den Menüeintrag „Datei“. Bewegen Sie den Auswahlbalken jetzt auf den Eintrag „Speicher unter...“ und drücken Sie [EINGABE]. Gehen Sie mit Hilfe der [TAB]-Taste in den Fensterabschnitt, in dem die einzelnen Laufwerksbuchstaben aufgeführt sind, wählen Sie dort den Buchstaben Ihres Diskettenlaufwerks und bestätigen Sie mit [EINGABE]. Jetzt befinden Sie sich im Hauptverzeichnis der Diskette. Geben Sie nun AUTOEXEC.BAT als Dateiname an und drücken Sie wiederum [EINGABE]. Damit haben Sie Ihre AUTOEXEC.BAT im Hauptverzeichnis der Diskette gespeichert. Editieren Sie nun die CONFIG.SYS und verfahren Sie auf die gleiche Weise. Nachdem Sie beide Dateien editiert und auf Diskette gespeichert haben, ist Ihre Bootdiskette fertig.

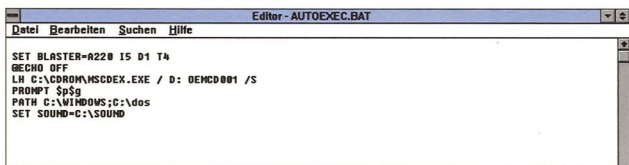
Anmerkung: Das Erstellen einer Bootdiskette ist bei der Installation der Windows-Version nicht vorgesehen. Möchten Sie jedoch die komfortableren Editor-

funktionen unter Windows nutzen, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.





Windows 3.x



Etwas komfortabler gestaltet sich das Editieren der Startdateien mit dem windows-eigenen Editor „SYSEDIT“ (SYSEDIT.EXE). Starten Sie den Dateimanager und wählen Sie unter dem Menüpunkt „DATEI“ den

Eintrag „AUSFÜHREN“. Tragen Sie im Textfeld „SYSEDIT“ ein und bestätigen Sie dieses mit „OK“. Anschließend werden die wichtigsten Systemdateien geöffnet, einschließlich der AUTOEXEC.BAT und

der CONFIG.SYS. Editieren Sie nun die Dateien und speichern sie die Änderungen. Beenden Sie Windows und starten Sie den Computer neu.



Windows 95

Der Editor unter Windows 95 ist mit denen der Versionen 3.x identisch. Bitte lesen Sie deshalb die Anleitung im Abschnitt „Windows 3.x“. Zu „SYSEDIT“ gelangen Sie, indem Sie nacheinander die Menüs „Start“ und „Ausführen“ anwählen.



Eine Bootdiskette erstellen!

Nachdem Sie den Punkt „Bootfähige Diskette erstellen“ im Installationsmenü durch [EINGABE] gewählt haben, erscheint die folgende Meldung:

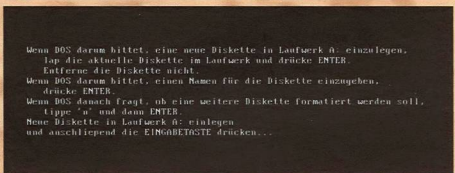


Legen Sie nun eine Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk. Beachten Sie aber, daß nur HD-Disketten verwendet werden dürfen, daß heißt, entweder eine 5,25 Zoll Diskette mit 1,2 MB oder eine 3,5 Zoll Diskette mit 1,44 MB Speicherkapazität. Entgegen den Aussagen des Textfensters benötigen Sie keine Leerdiskette. Das Installationsprogramm prüft die eingelegte Diskette auf eventuell vorhandene Dateien.



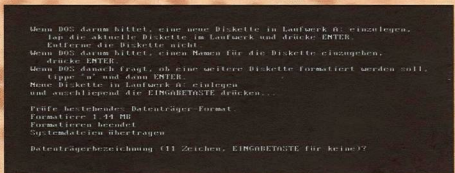
Sollte Ihnen keine Leerdiskette zur Verfügung stehen, genügt also eine Diskette mit altem Datenbestand, von dem Sie genau

wissen, daß Sie ihn nie wieder benötigen werden. Sind Sie sich dessen sicher, bestätigen Sie den Löschaufruf mit „j“. Das folgende Fenster enthält noch einmal einen Hinweis auf die bevorstehende Formatierung des Datenträgers. Nach der Bestätigung mittels „Leertaste“, wird die Diskette formatiert. Dazu springt das Installationsprogramm auf die DOS-Oberfläche. Bevor die Formatierung nun endgültig startet, erscheinen einige Textzeilen, in denen der Vorgang erläutert wird.



Mit der [EINGABE] wird die Formatierung gestartet, die Tastenkombination [Strg] + [C] bietet die letzte Fluchtmöglichkeit vor der nun endlich bevorstehenden Formatierung der Diskette.

Nach der Formatierung der Diskette werden zunächst die Systemdateien übertragen, die diesen Datenträger erst bootfähig machen.



Im Anschluß daran erkundigt sich DOS nach der gewünschten Datenträgerbezeichnung, womit nichts anderes als der Name der Diskette gemeint ist. Sie können eine beliebige Bezeichnung eingeben, sie darf nur nicht länger als elf Zeichen sein. Wenn Sie dagegen keine besonderen Wünsche haben, können Sie diesen Abschnitt durch [EINGABE] beenden, wodurch die Diskette namenlos bleibt. Danach folgt die Statusmeldung der Diskette.





Entfernen die Diskette nicht.
Wenn DOS diesen Fehler, einen Namen für die Diskette eintragen,
drücke ENTER.
Wenn DOS danach fragt, ob eine weitere Diskette formatiert werden soll,
tippe "N" und dann ENTER.
Neue Diskette in Laufwerk A einlegen
und anschließend die F1-BEDRÜCKTE drücken ...
Prüfe, ob bestehende Bootfähiger Format.
Formatiere 1.44 MB
Formatieren beendet!
Sie forderten überfragen

Bootenträgerbezeichnung (11 Zeichen, F1-BEDRÜCKTE für keine?? Lesezug)

1.452.664 Byte Speicherplatz auf dem Bootenträger insgesamt
200.400 Byte vom System benutzt
1.250.264 Byte auf dem Bootenträger verfügbar

512 Byte in jeder Zuordnungseinheit
2.500 Zuordnungseinheiten auf dem Bootenträger verfügbar

Bootprogrammname: 0045.100B

Eine weitere Diskette formatieren (Y/N)?

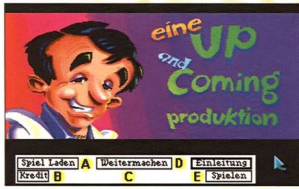
Bitte achten Sie darauf, daß exakt 1.457.664 Bytes auf dem Datenträger zur Verfügung stehen. Ist dieses nicht der Fall, liegt vermutlich ein Defekt auf der Diskette vor. Sicherheitshalber sollten Sie dann diesen Vorgang noch einmal wiederholen. Weiterhin sollten Sie darauf achten, daß der Eintrag „209.408 Bytes vom System benutzt“ vorhanden ist. Andernfalls ist die Diskette nicht bootfähig. Sollten diese Bedingungen erfüllt sein, beantworten sie die Frage: „Eine weitere Diskette formatieren (Y/N) ?“ mit der Eingabe von „n“. Ist aus irgendwelchen Gründen etwas bei der Formatierung schiefgegangen, legen Sie eine neue Diskette in das Laufwerk und tippen „j“ um eine neue Bootdiskette zu erstellen.

Programmstart

MS-DOS

Wechseln Sie in das Verzeichnis ...\\SIERRA\\LSL6CD Ihrer Festplatte und geben Sie an der Eingabeaufforderung LSL6CDG ein.

In der Standard-VGA-Version startet das Spiel mit einem Auswahlmenü. Die einzelnen Buttons sind wie folgt belegt:

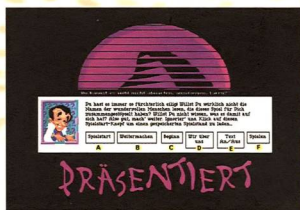


Standard-VGA-Version

- A: gespeicherten Spielstand laden
- B: Credits
- C: mit den Intro fortfahren
- D: springt zur Einleitung

- E: überspringt die Einleitung und startet das Spiel

Die hochauflösende Larry6-Version startet mit dem gleichen Menü wie die Windows-Version. Hier sind die Auswahlflächen folgendermaßen belegt:



Windows und SVGA-Version

- A: Spielstand laden
- B: fortfahren
- C: startet das Spiel mit dem Intro
- D: Credits
- E: Textausgabe im Spiel ein-/ausschalten
- F: überspringt das Intro und startet das Spiel

Windows



Wichtig: Deaktivieren Sie vor Spielbeginn unbedingt den Screensaver, da es sonst zum Programmabsturz kommen kann!!

Öffnen Sie die Programmgruppe „Sierra“ und führen Sie einen Doppelklick auf Larry's Konterfei aus.

Zusatzinformationen

Um weitere Informationen zu den Programmen auf dieser CD zu erhalten, geben Sie bitte im Hauptverzeichnis des CD-ROM-Laufwerks folgenden Befehl ein:

WICHTIG

Weitere Informationen finden Sie außerdem in der Datei LIESMICH.TXT.

nur auf Ihr Diskettenlaufwerk zu wechseln und folgenden Befehl an der Eingabeaufforderung zu tippen:

L6

Danach startet Larry 6 automatisch.

Wenn Sie noch etwas mehr Komfort haben möchten, besteht weiterhin die Möglichkeit, als letzte Zeile Ihrer AUTOEXEC.BAT folgendes einzutragen:

A:\L6.BAT

Verfügt Ihr Diskettenlaufwerk über einen anderen Laufwerksbuchstaben, passen

Sie diesen bitte an. Starten Sie einen beliebigen Editor und tragen folgendes ein:

C:
CD\\SIERRA\\LSL6CD
LSL6CDG.BAT

Diese Batchdatei wechselt in das Verzeichnis „C:\\SIERRA\\LSL6CD“ und ruft das Startprogramm von Larry auf. Sollten Sie das Spiel in einem anderen Verzeichnis installiert haben oder Ihr Festplattenlaufwerk besitzt einen anderen Laufwerksbuchstaben, passen Sie die Angaben entsprechend an.



Ein Kleines Bonbon

Alle Besitzer einer Bootdiskette für die MS-DOS-Versionen haben noch einige Tipparbeiten zu leisten, bevor sie in den Genuss von Larry kommen. Um einen kleinen Hauch von Luxus zu vermitteln, bieten wir Ihnen eine kleine Batchdatei, die Sie unter dem Namen L6.BAT auf Ihrer Bootdiskette speichern sollten. Wenn Ihren Computer mit der Bootdiskette neu gestartet haben, brauchen Sie



ES wirft so viele Fragen auf,
daß selbst Allwissende
anfangen zu zweifeln.

VOM
AUTOR DES
BESTSELLERS „2001 -
ODYSSEE IM
WELTRAUM“

Rendezvous im
WELTRAUM

**ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT EGAL?
WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!**

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Videosequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.



DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!
PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

OSTENLOSE SIERRA KATALOG - CD - ROM
SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

Name: Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:

RAM1104D

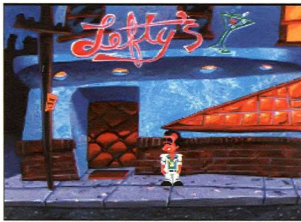


SIERRA®

© 1996 and "™" designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.

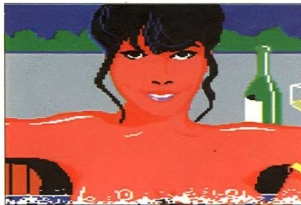


arry vor „Lefty's Bar“ in der EGA-Version...



...und in der überarbeiteten VGA-Version.

Storymäßig spielt der erste Teil in der Lieblingskneipe des immerhin schon 38-jährigen: in "Lefty's Bar". Larry baggert sich so durch die Bar und die nähere Umgebung und fällt dadurch bei den meisten Frauen in Ungnade, denn sein untrügliches Gespür für Fettnäpfchen, von denen er gnadenlos keins ausläßt, läßt ihn nicht im Stich.



Larrys Traumfrau Nummer eins: Eve.

So segelt er quer durch alle Peinlichkeiten, die man sich so vorstellen kann. Am Ende des Spiels trifft er - wider aller Erwartungen - jedoch eine schöne Frau namens Eve, die es auch einige Zeit mit ihm aushält.



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

Ein Jahr später, also 1988, veröffentlichte Sierra den zweiten Teil der Adventure-Serie. Immer noch war das Spiel textge-



Das - etwas nüchterne - Titelbild des zweiten Teils.

steuert, doch diesmal präsentierte es sich auch schon in VGA, wenn auch in einer ziemlich Spar-Version - der Unterschied zum EGA-Standard ist kaum zu erkennen.



Larry im Glück: endlich einmal gewinnt er!

Nachdem seine große Liebe, Eve, ihn entnervt an die Luft gesetzt hat, versucht Larry sich an Lotterielosen. Durch ein kleines Mißgeschick landet er in einer Fernsehshow, in der er, endlich mal vom Glück begnadet, den ersten Preis gewinnt: eine Million Dollar - in einer einzigen Banknote. Doch der baggernde Schwerenöter hat keine Schwierigkeiten damit, das Geld zu wechseln, und so kann er sich alles kaufen, was er will. Natürlich bucht der herumlaufende Freizeitanzug gleich eine Luxus-Kreuzfahrt um die ganze Welt - man muß ja schließlich zeigen, was man hat. An Bord des Schiffes gelangt Larry dummerweise an eine Hand voll streng geheimer Mikrofilme des KGB, mit denen er sich in ein Rettungsboot absetzt. Halb verhungert strandet Larry nach

einiger Zeit mit seiner Nußschale auf einer einsamen Insel, auf der es, wie sollte es anders sein, nicht minder viele Abenteuer zu bestehen gibt.

Auf seiner Flucht vor den Agenten des KGB, die die Mikrofilme natürlich zurückhaben wollen, gelangt der Anti-Held auch wieder aufs Festland - allerdings mitten in einen Dschungel. Nach einigen weiteren halbschmerzhaften Abenteuern findet er die zweite große Liebe



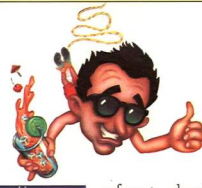
Larry, wie ihn jeder kennt: vom Pech verfolgt.

seines Lebens: die Tochter des Häuptlings eines Eingeborenen-Stamms, Kalalau. Nachdem Larry dem Ober-Eingeborenen bewiesen hat, daß er würdig genug für seine Tochter ist, darf er dann letztendlich auch die Dschungel-Schönheit heiraten.



Was muß man nicht alles für eine gelungene Flucht auf sich nehmen...





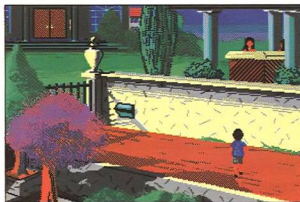
Larry und seine neue Liebe im Glück.

Leisure Suit Larry 3 – Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals



Das dritte Titelbild.

Wiederum ein Jahr später, wir schreiben mittlerweile 1989, kam der dritte Teil auf den Markt. Auch diesmal wieder in VGA, wenn auch immer noch in der von der EGA-Grafik gewohnten Auflösung von 320 x 220 Pixeln. In diesem Teil hat übrigens die Schönheit Passionate Patti ihren ersten Auftritt, und dies ist auch der erste Teil, in dem der Spieler gleich zwei Charaktere, wenn auch abwechselnd, spielt – nämlich Larry himself und eben Passionate Patti.



So kann man sich in seiner Ehefrau täuschen...

Auch Kalalau, die Tropen-Schönheit, will nichts mehr von unserem Anzug-Helden wissen und läßt sich scheiden, Larry erwischt sie nämlich dabei, wie sie mit einer anderen Frau rumturtelt. Zu allem Unglück wird er dann noch in seiner Firma



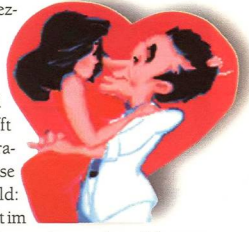
gefeuert – ob sein Chef, gleichzeitig übrigens sein Schwiegerpapa, wohl durch die Scheidung beeinflusst worden war?

Arbeitslos streunt Larry nun wieder durch die Weltgeschichte und widmet sich wieder seinem alten Hobby: Baggern, baggern und nochmals baggern.



Auch der Schwiegerpapa will nichts mehr von Larry wissen.

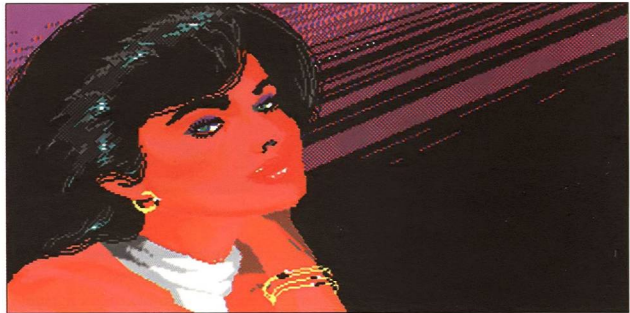
ersten Rendez-Vous geht schon wieder etwas schief – und diesmal trifft Larry überraschenderweise keine Schuld: Patti murmelt im



Schlaf den Namen eines anderen Mannes. Das kränkt Larry so sehr, daß er nichts mehr von Patti wissen will. Nun übernimmt der Spieler die Steuerung von Patti und versucht mit ihr, Larry wiederzufinden um das Glück wiederherzustellen. Nachdem sich die beiden nach weiteren haarigen Abenteuern wiedertreffen, steht dem Glück ersteinmal wohl nichts mehr im Wege...

Leisure Suit Larry 4

Ja, und hier stoßen wir dann auf ein Problem in unserer Geschichte. Diesen Teil hat es nämlich nie gegeben. Warum, weiß niemand so richtig. Einige munkeln, das



Das erste Mal, daß die Spieler Patti so richtig zu Gesicht bekommen.



Larrys dritte, scheinbar endlose Beziehung.

Nachdem er noch ein paar Schwierigkeiten justiziärer Gattung wegen seiner Scheidung geklärt und ein paarmal auf die schöne Passionate Patti gestoßen ist, verabredet er sich mit ihr. Doch gleich beim

lauge daran, daß Al Lowe mal in einem Interview nach Larry 3 gesagt haben soll, es werde kein Larry 4 geben, andere sagen, ihm sei ersteinmal einfach die Luft ausgegangen, und wiederum andere sagen, Lowe kann einfach nicht von eins bis zehn zählen, ein Defizit, das ihm schon in der Grundschule zu schaffen gemacht haben soll. Der Spiele designer selbst beruft sich meistens auf seinen Hund: Der soll nämlich die Manuskripte vom vierten Teil gefressen haben, und seit diesem Tag wartet Al darauf, daß er sie wieder ausscheidet, damit er den Teil nachliefern kann.



Was davon nun wahr ist, weiß wohl keiner so recht - bis auf Al Lowe, und der wird dieses Geheimnis wohl mit ins Grab nehmen. Wie dem auch sei, mit diesem Heft ist unschwer zu erkennen, daß die Larry-Serie ja nun doch weitergegangen ist. Auch einen fünften Teil hat es gegeben - also springen wir zu dem über!

Leisure Suit Larry 5 - Passionate Patti does a little Undercover Work

Nach zwei Jahren Stille - also eigentlich im gewohnten jährlichen Rhythmus, beachtet man bei der Berechnung die Titelnummern - erschien dann auch der fünfte Teil des Schwerenöter-Adventures. Endlich glänzte das Spiel in formschöner VGA-Grafik - so schön, daß es sich noch mit den heutigen Adventures ohne größere Probleme messen kann. Übrigens ist Larry

das Casting einer Fernsehshow angeworben und soll die hübschesten Mädchen der USA für die Sendung „America's Sexiest Homevideo“ ausuchen.

Dafür muß er quer durch die Vereinigten Staaten fliegen. Patti hingegen ermittelt undercover für das FBI. Ihr Aufgabengebiet: die Kriminalität im Showbusiness. Da liegt es auf der Hand, daß sie nach der Verfolgung einiger Spuren auf Larrys Boß stößt und sich an ihn ranklemmt, um ihn später zu überführen - und zwar im



Larrys derzeitige Lieblingsbeschäftigung: von Patti träumen.

Weißen Haus bei einer Feierlichkeit. Auch Larry ist zu dieser Staatsfete eingeladen, und so kommt es zu einem glücklichen Happy End, bei dem Larry und Patti wieder zueinander finden. Die Story bringt es übrigens mit sich, daß Larry 5 der

Teil der „Larry“-Serie auf keinen Fall als Erotik-Programme bezeichnet werden können, gab die amerikanische V.R.C. (so etwas wie hier in Deutschland die „Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle“, kurz USK) alle Teile ab einem Mindestalter von 17 Jahren frei. Zwar sind diese Einstufungen nicht verbindlich - wie wohl



Happy End im Weißen Haus.



Larry in neuem Look: Teil Numero 5.

5 auch im Trend-Verlag als Bestseller Games erschienen - zu beziehen ist die Ausgabe 9 wie gewohnt für 9,99 DM über die üblichen Quellen.



Larrys neuer Arbeitgeber: die PornProdCorp.

Auch in diesem Teil mischt wieder, wie unschwer aus dem Titel zu erkennen ist, Passionate Patti mit. Diesmal jedoch gehen Larry und Patti, zumindest zu Anfang, getrennte Wege: Larry wurde von einem Mega-Konzern, der PornProdCorp für

stehen verschiedenen Schauplätzen der Serie war.

Drei Jahre später, Anfang 1994, erblickte dann der vorliegende Teil „Leisure Suit Larry 6 - Shape Up or Slip Out!“ das Licht der Welt. Was hier passiert - nun, das werden Sie wohl selbst herausfinden...

Noch ein Kuriosum zum Schluß: Obwohl allen Computerspielern klar ist, daß alle

bekannt sein dürfte, gibt es in den USA keine altersbedingte Zensur, selbst die kleinsten Kiddies können sich nach Belieben einen Porno nach dem anderen ansehen. Sie zeigt aber, daß man in Amerika immer noch sehr, sehr prüde mit dem Thema Erotik umgeht. In Deutschland hat die oben erwähnte „Collector's Edition“ übrigens eine USK-Einstufung von 16 Jahren bekommen - aber auch die ist nicht verbindlich.

Leisure Suit LARRY

Shape Up or Slip Out!

Die Super-Ausgabe vor Weihnachten

Mit **2** CD-ROMs

Mit ihrer privaten
Telefonbuch-
CD-ROM von
Tele-Info für
nur 5 DM
Aufpreis!



1. Das Tele-Info Telefonbuch für nur DM 5,- Aufpreis

... mit über 33 Mio. Telefonteilnehmern
... berechtigt zum günstigen Update auf folgende Ausgaben

2. Die POWERDRIVE mit über 650 MB purem Computerspaß

... 5 Vollversionen (WinVisit & Label, Adreßverwaltung, Das DFÜ Einsteigerpaket, Mastermind, Mathe Genius)
... Fußballvereine (FC Bayern München, TSV 1860 München, Borussia Dortmund, FC Schalke 04)
... und, und, und ...

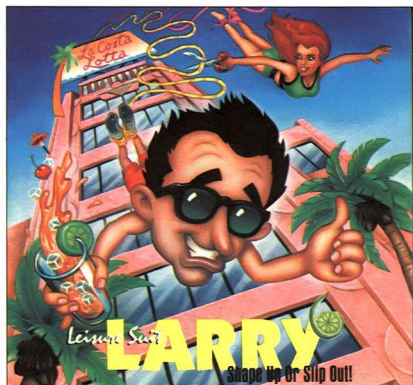


**Ab 3. Dezember
im Zeitschriftenhandel**

Spielanleitung



„Leisure Suit Larry 6 – Reiß auf oder schieb ab!“ zählt zum Genre der Adventures. Das heißt, man kann dieses Spiel, wie alle Adventures, mit einem interaktiven Film vergleichen, in dem der Spieler die Handlung und den Verlauf (mit-)bestimmen kann. Das geschieht, indem er in die Rolle eines – oder manchmal auch mehrerer – der Charaktere im Spiel schlüpft und für ihn bestimmte Handlungen ausführt oder Entscheidungen trifft. Bei diesem Spiel übernimmt der Spieler die Rolle des Möchtegern-Casinos Larry Laffer. Dieser hat bei einer Fernsehshow einen Aufenthalt auf der Schönheitsfarm „La Costa Lotta“ gewonnen. Sein Ziel ist es, sich mit so vielen Frauen wie möglich zu verabreden und sich seinen uralten Kindheitstraum zu erfüllen: Endlich einmal Sex zu haben. Dazu streift er durch das Gelände der Schönheitsfarm, spricht mit allen möglichen Charakteren und erfährt dadurch unter anderem, wie seine nächste Aufgabe aussieht. Um diese zu erfüllen, muß er meistens bestimmte Gegenstände besorgen, die normalerweise auf einer Schönheitsfarm nicht zu finden sind.



Der Schock jedes Spielers: ein sogenanntes Dead End. Doch wer nun meint, er muß noch einmal ganz von vorne beginnen, liegt völlig falsch – ein Klick auf „Versuch's nochmal“

genügt und es geht kurz vor dem peinlichen Mißgeschick wieder los! Schön, wenn man das im richtigen Leben auch so machen könnte...

Das ganze Spiel wird mit der Maus gesteuert (näheres hierzu finden Sie im Kapitel „Spielsteuerung“). Ob eine Aktion von Erfolg gekrönt war, erfahren Sie immer dann, wenn sich Ihr Punktekonto füllt. Wichtig für das Spielen von Adventures ist: Geben Sie niemals auf! Versuchen Sie immer, so viele Informationen wie möglich aus den Charakteren herauszuquetschen und scheuen Sie sich nicht davor, auch eigentlich total absurde Aktionen auszuführen. Falls Sie einmal nicht weiterkommen, können Sie in unseren beiden Komplettlösungen nachschauen, wie Sie zu verfahren haben. Doch lassen Sie sich durch diese nicht verunsichern – es gibt keine optimale Reihenfolge, nach der Sie das Spiel lösen können. Alles ist möglich, und am meisten Spaß haben Sie, wenn Sie selbst herausfinden, wie Sie weiterkommen.

Außerdem ist es wichtig, daß Sie möglichst oft abspeichern, denn die Programmierer von Sierra haben sich für „Leisure Suit Larry 6“ einige besondere Gemeinheiten, sogenannte Dead Ends, einfallen lassen: Lassen Sie Ihrer Phantasie einmal vollkommen freien Lauf und versuchen Sie beispielsweise, die Tür zum Pool in der Bar zu öffnen, so fließt logischerweise das ganze Wasser aus dem Pool in die Bar und Larry ertrinkt.





Spielsteuerung

Die Spieloberfläche zwischen der Larry-Version im Standard-VGA-Modus und den beiden hochauflösenden Spielvarianten unter DOS und Windows unterscheidet sich aufgrund der zur Verfügung stehenden Bildschirmgröße. Die Funktionen der Symbole sind jedoch identisch. Im Anschluß an die generellen Erläuterungen zur Spielsteuerung wird noch einmal auf die Bildschirmgestaltung und die daraus resultierende Spielsteuerung der Standard-VGA-Version eingegangen.

„Larry 6“ wird ausschließlich mit der Maus gespielt. Die unterschiedlichen Kommandos können wahlweise über die Menüleiste oder anhand der rechten Maustaste gewählt werden. Um Larry zu einer Aktion zu veranlassen, wird folgendermaßen vorgegangen: Zunächst wird der Mauszeiger auf eine bestimmte Stelle oder auf einen Gegenstand und die gewünschte Aktion per Menüleiste oder rechter Maustaste angewählt. Anschließend wird die Wahl durch einen Klick mit der linken Maustaste bestätigt.

Beispiel: Nach Larrys Ankunft in der Empfangshalle vom „La Costa Lotta“ entdeckt er links der Rezeption eine „Schnell-Abreise-Box“. Ein Klick mit der linken Maustaste auf das NIMM-Symbol verwandelt den Mauszeiger in eine nach unten gerichtete Hand, in die ein Pfeil zeigt. Wird nun der Mauszeiger auf die Box bewegt und diese Aktion mit der linken Maustaste bestätigt, fischt Larry einen Schlüssel aus der Box.



Tastaturbelegung

Prinzipiell wird Larry nur mit der Maus gesteuert, doch folgende Hotkeys stehen zur Verfügung:

F2	—	► Musik an/aus
F3	—	► Schnellspeicherung
F4	—	► Spiel speichern
F7	—	► Spiel laden
F9	—	► Neustart
CTRL+C	—	► Regler
CTRL+Q	—	► Quit
CTRL+M	—	► durchschalten
EINGABE	—	► ausführen
ESC	—	► Sequenz abbrechen

Folgende F-Tasten sollten Sie sich in keinem Fall entgehen lassen:
F1, F4, F6, F8, F10

Steuerung mit der Maus

Bei „Larry 6“ werden sowohl Zwei- als auch Drei-Tasten-Mäuse unterstützt. Um die drei Tasten ihrer Maus nutzen zu können, wird jedoch ein spezieller Maustreiber benötigt. Der Standard-Maustreiber unter DOS und Windows unterstützt nur Zwei-Tasten-Mäuse!

Zwei-Tasten-Maus

Bei dieser Nager-Variante entspricht die linke Maustaste der Eingabetaste. Mit der rechten Taste können die verfügbaren Zeiger der Reihe nach durchgeschaltet werden. Ein Klick mit der linken Maustaste in Kombination mit der [CTRL]-Taste schaltet zwischen dem Gehe und dem zuletzt gewählten Schalter um.



Drei-Tasten-Maus

Die komfortabelste Maussteuerung bietet die Drei-Tasten-Maus. Die linke Maustaste entspricht der [Eingabe], die rechte schaltet durch alle verfügbaren Mauszeiger und die mittlere zwischen dem Gehe und dem zuletzt gewählten Schalter.



Tastatursteuerung

Gesteuert wird Larry mit Hilfe des Numerischen Ziffernblocks auf der rechten Seite der Tastatur. Die Tasten sind wie folgt belegt:



- 1 Zwischen GEHE und zuletzt gewähltem Schalter umschalten
- 2 Der Reihe nach alle verfügbaren Schalter durchschalten
- 3 Menüleiste öffnen
- 4 [EINGABE]

Die Menüleiste

Die Menüleiste ist in den Windows- und DOS-Versionen identisch. Sie beinhaltet alle für das Spiel wichtigen Funktionen. Die Untermenüs der Menüleiste werden geöffnet, indem man den gewünschten Eintrag mit der linken Maustaste anklickt und bei gedrückter Maustaste den Zeiger auf den nachfolgenden Eintrag bewegt. Läßt man nun die Maustaste los, wird das entsprechende Fenster geöffnet.

Grundsätzliches: In der Menüleiste erfolgt die Auswahl ausschließlich mit der linken Maustaste!



- A —> Dateiverwaltung
- B —> Spielsteuerung
- C —> Verschiedene Hilfsfunktionen
- D —> gehe
- E —> schaue
- F —> benutze
- G —> nimm
- H —> sprich
- I —> ziehe aus
- J —> Punktzahl
- K —> Scrollpfeil für das Inventar
- L —> Inventar

Das Steuermenu bietet von links nach rechts folgende Funktionen:

Menüpunkt: DATEI

Hier findet man sämtliche Einstellungen zum Spiel.

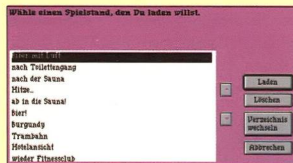


Neu



Nach der Auswahl von „NEU“ wird Larry neu gestartet. Bevor man die tragischen Konsequenzen zu tragen hat, erscheint ein Fenster, in dem diese Entscheidung durch „Klar“ bestätigt werden muß. Ein Klick auf „Huch“ führt wieder zurück zum Spiel.

Öffnen



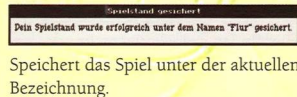
Diese Option lädt einen zuvor gesicherten Spielstand. Hierzu muß das gewünschte Spiel mit der Maustaste angeklickt werden, worauf der entsprechende Spielstand mit einem schwarzen Block hinterlegt wird. Abschließend folgt ein kurzer Klick auf „Laden“ und es kann weitergehen. Die anderen Buttons sind folgendermaßen belegt:

Löschen —> löscht einen bereits bestehenden Spielstand



Verzeichnis wechseln —> wechselt in ein anderes Verzeichnis
Abbrechen —> schließt das Fenster

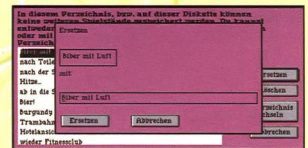
Speichern



Speichern unter



Speichert ebenfalls den aktuellen Spielstand, jedoch mit dem Unterschied, daß eine Bezeichnung für den Spielstand angegeben werden muß. Wenn noch kein Spielstand gespeichert wurde oder eine neue Bezeichnung erwünscht wird, ist der neue Name im oberen Textfenster einzugeben. Soll ein alter Spielstand überschrieben werden, genügt ein Mausklick auf dessen Bezeichnung, worauf dieser wiederum mit einem dunklen Balken hinterlegt wird. Danach wird die Änderung durch ein Klick auf „Speichern“ bestätigt. Leider können nur 20 Spielstände in einem Verzeichnis gespeichert werden. Wenn diese Zahl erreicht ist, besteht nur noch die Möglichkeit, die neuen Spielstände in einem anderen Verzeichnis zu speichern, oder die alten Spielstände zu überschreiben.



Weitere Optionen sind:
Löschen

—> löscht einen bereits bestehenden Spielstand

Verzeichnis wechseln

—> wechselt in ein anderes Verzeichnis

Abbrechen

—> schließt das Fenster



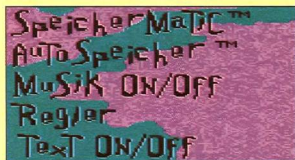
Ende

Beendet das Spiel. Auch hier erfolgt eine Sicherheitsabfrage, die im folgenden Fenster durch „Ende“ bestätigt werden muß. Nach einem Klick auf „Huch!“ kehrt man ins Spiel zurück.





Menüpunkt: SPIEL

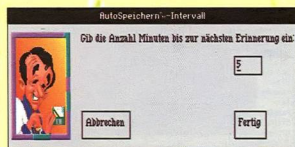


Speicher-O-Matic



Die Speicher-O-Matic ermöglicht es, den Spielstand nach größeren Sequenzen zu speichern.

AutoSpeicher



Im folgenden Fenster wird das Intervall der automatischen Sicherung angegeben. Nachdem die gewünschte Minutenzahl im rechten oberen Fenster eingegeben wurde, erfolgt ein Klick auf „Fertig“ und die Sache ist geritzt.

Musik On / Off

Wem das permanente Bar-Gedudel auf den Keks geht, der findet hier seine Erlösung.

Regler



Mit dem Regler läßt sich das Spiel an die eigenen oder an die Bedürfnisse des Computers anpassen. Er enthält folgende Einträge:

Details: erhöht oder reduziert den Detailreichtum der Darstellung

Musik: erhöht oder vermindert die Lautstärke der Musik

Geschwindigkeit: erhöht oder vermindert die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels

Schund Dieser Schalter ist seinem Namen treu: Schund. Er sieht zwar hübsch aus, besitzt aber keine Funktion!

Text On / Off

Schaltet die Textdarstellung aus bzw. ein. Diese Option ist nur für diejenigen zu empfehlen, die bereits über fundierte Sprachkenntnisse im Bereich des „American Slang“ verfügen oder diese unbedingt erlangen möchten.

Menüpunkt: HILFE

Hier finden sich allerlei mehr oder weniger nützliche Einträge:

Bedienung: Sehr knappe Kurzeinführung in das Point & Click-Interface

Tastenkurzgriff: Hinweise auf die „Gag-Tastenkürzel“

Kundendienst: Sorgentelefon für geplagte Larry-Spieler



Ob Sie diese Nummer wählen, sollten Sie sich zweimal überlegen!

Auch Spaß macht... Eine kleine Werbeeinlage

Über Larry 6... Credits

Menüpunkt: DETAILDARSTELLUNG BEENDEN

Beendet die großformatige Darstellung und springt in die „normale“ Bildschirmdarstellung zurück.



Aktionsbuttons

Die folgenden Buttons veranlassen Larry zu bestimmten Aktionen. Alternativ bietet sich der Einsatz der rechten Maustaste (sofern vorhanden), mit der man durch die einzelnen Funktionen schalten kann.

Das GEHE-Symbol



Wurde GEHEN gewählt, wird der Mauszeiger durch das GEHE-Symbol ersetzt.

Um Larry zu einem bestimmten Punkt zu lenken, braucht das Symbol nur an der entsprechenden Stelle positioniert zu werden. Ein anschließender Klick mit der linken Maustaste veranlaßt ihn, zu dieser Stelle zu gehen. Aufgrund seiner (wenn auch geringen) Intelligenz weicht Larry dabei selbständig Hindernissen aus.

Das SCHAUE-Symbol



Dieses Symbol erweist sich als ausgesprochen hilfreich, wenn etwas angesehen werden soll. Dazu muß der Cursor in Form des SCHAUE-Symbols auf das zu betrachtende Objekt bewegt werden. Anschließend braucht diese Aktion nur noch durch einen Klick mit der linken Maustaste bestätigt werden.

Das BENUTZE-Symbol



Ein Klick auf dieses Icon löst die „Grabsch-Funktion“ aus. Sie dient sowohl der unsittlichen Berührung einiger Damen, dem Öffnen von Türen und dem allgemeinen „Begrabschen“ sonstiger Gegenstände.





Das NIMM-Symbol

Diese Funktion dient dem Eigentumswechsel. Larry nimmt den entsprechenden Gegenstand auf und verstaut ihn im Gepäck.



Das SPRICH-Symbol

Nachdem dieses Icon gewählt wurde, startet Larry seine Konversation mit dem Zielobjekt.



Das AUSZIEHEN-Symbol

Larry beginnt, das Objekt seiner Begierde zu entblättern - oder versucht dies zumindest.



Menüpunkt: VORSPULEN

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie die Animationen überspringen.



Menüpunkt: PUNKTZAHL

Für jede gelöste Aufgabe gibt es eine bestimmte Punktzahl, die hier addiert wird. Die maximal erreichbare Punktzahl beträgt 999 Punkte.



Menüpunkt: INVENTAR



Dieser kleine Mann verfügt über riesige Hosentaschen, deren Inhalt rechts oben dargestellt wird. Befinden sich mehr Teile im Inventar als angezeigt werden können, wird jeweils links- oder rechtsseitig ein Pfeil angezeigt. Mit einem linksseitigen Mausklick auf den Pfeil darf dann durch das Inventar gescrollt werden.



Das Textfenster



Das im unteren Bildschirmbereich angesiedelte Textfenster gliedert sich in drei Abschnitte:

A: Larrys Statusfenster

In diesem Fenster wird Larrys aktueller Gemütszustand dargestellt.

B: Das Textfenster

In diesem Fenster ist die deutsche Übersetzung der Konversation zu verfolgen.

C: Die Scrollleiste

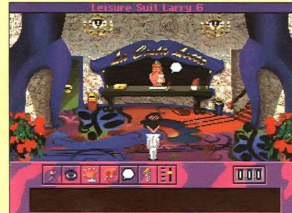
Auf der rechten Seite befindet sich eine senkrecht angeordnete Scrollleiste, mit der vorherige Textpassagen erneut aufgerufen werden können. Der kleine Schieberegler scrollt den dargestellten Text nach oben bzw. unten.

D: Gesprächspartner

Die rechte Abbildung zeigt den aktuellen Gesprächspartner.

Spielsteuerung der Standard-VGA-Version

Wie bereits erwähnt, unterscheiden sich die Funktionen der einzelnen Symbole in den unterschiedlichen Versionen nicht voneinander. Da die Auflösung von 320x200 Bildschirmpunkten jedoch einen kleineren Bildschirminhalt mit sich bringt, ist die Menüsteuerung etwas anders.



Kleinerer Bildschirm = abgespecktes Menü

Im Gegensatz zu seinen hochauflösenden Geschwistern verfügt die VGA-Variante nicht über ein feststehendes Menü im oberen Bildschirmbereich. Um in dessen Genuß zu kommen, genügt es aber, den Mauszeiger in den oberen Bildbereich zu bewegen und dort die linke Maustaste zu drücken und gedrückt zu halten. Es offenbart sich ein Menü mit den gleichen Einträgen wie in den beiden anderen Versionen.



Auf Abbildungen von Larry und seinen Kommunikationskumpanen braucht man nicht zu verzichten. Beginnt Larry ein Gespräch, so wird das Konterfei gleichzeitig angezeigt.





Die Charaktere in „Leisure Suit Larry 6“

Larry Laffer



Wer kennt ihn nicht? Larry Laffer

Bei ihm bedarf es wohl keiner weiteren Vorstellung: Der Computer-Casanova schlechthin zuckelt nunmehr seit 9 Jahren über die Bildschirme aus aller Welt und hat bereits so manches Abenteuer hinter sich. In seinem Leben hat er viele Frauen kennengelernt, doch keine hat es mit ihm ausgehalten. Das liegt wohl zum einen an Larrys eklig-schmieriger Ausstrahlung, zum anderen bestimmt an seinem siebten Sinn für Fettnäpfchen, von denen er gnadenlos kein einziges ausläßt. Doch auch aus seinen Fehlern lernt der kleine Mann in dem weißen Freizeitanzug nicht - so wird er wohl denn auch in Zukunft kein Glück bei den Frauen haben - oder???

Gammie Boysulay

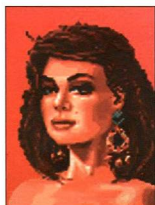


Leidet unter Fettproblemen: Gammie

Gammie arbeitet am Empfang des La Costa Lotta. Sie ist Chefin der Abteilung für menschliche Bedürfnisse und Dienst am Kunden. Ihre Aufgabe ist es, den Aufenthalt des Gastes so zu gestalten, wie es sein Herz begehrt. Ihr Leben besteht nur aus Arbeit und Training, so bleibt ihr keine Zeit für Romantik. Ihr größter Traum ist es, sich eine Behandlung im berühmten „Cellulitis Massage Salon“ des La Costa Lotta von Dr.

Schweinebacke leisten zu können - doch leider wurde Dr. Schweinebacke, kurz nachdem Gammie im La Costa Lotta angefangen hat, wegen Quacksalberei verklagt und der Salon mußte schließen. Würde Larry jedoch die berühmte Fettabsaugemaschine wieder in Gang bekommen können, wäre Gammie die glücklichste Frau auf Erden und würde Larry zum wohl glücklichsten Mann auf Erden machen. Übrigens: sie hat die ganze Zeit zölibatär gelebt...

Rose Eleeta



Rose aus Spanien

Rose arbeitet im Super Dickdarm Massage Salon des La Costa Lotta. Ursprünglich kommt sie aus Spanien, was auch sehr leicht an ihrem Akzent hörbar ist. Manchmal versteht sie das Englisch zwar nicht sehr gut, sie weiß aber immer, was ihre Kunden wollen. Die große Reise in die USA hat sie auf sich genommen, um als „Au Pair“ arbeiten zu können, doch eigentlich macht ihr das Kinder-Machen noch viel

mehr Spaß. Ihre größte Leidenschaft, jedoch, sind Blumen - ob Larry sie beglücken kann?

Charlotte Donay



Diese Lady steht unter Strom: Charlotte

Charlotte, oder Char, wie sie von Freunden genannt wird, suhlt sich die meiste Zeit im Schlammbad-Raum des La Costa Lotta. Sie sucht Stimulationen, wo immer sie kann; Insgesamt zieht sie die künstlichen Dinge den natürlichen vor. Ihre besondere Vorliebe ist Strom - doch was das genau heißen soll, damit rückt sie noch nicht so richtig raus. Larry jedenfalls soll ihr sechs Hochleistungsbatterien besorgen, dann ist sie bereit für den Abend. Wie das wohl gemeint ist?

Shamara Payne



Auf der Suche nach der Weisheit: Shamara

Shamara wohnt ganz oben im Penthouse des La Costa Lotta. Larry findet sie halbnackt auf dem Balkon vor, wo sie nur aufs Meer zu starren scheint. Doch in Wirklichkeit, so erzählt sie, sucht sie nach dem Sinn ihres Lebens. Vor einiger Zeit noch hat sie alles im Leben mitgenommen, was sie nur mitnehmen konnte: Gleich morgens einen doppelten Espresso, dann um 06:00 Uhr zum Power-Frühstück, anschließend mal eben per Concorde über den Teich jetten





Cavaricchi Vuarnet



Aerobic-Trainerin
Cavaricchi

Cavaricchi ist die Trainerin im Aero-Bic-Raum. Sie liebt es, sich junge, schwitzende Frauen in engen Klamotten anzusehen. Deswegen hat sie auch diesen Job gewählt. Zu ihrer Art gehört es, sehr direkt zu sein, was Larry bei seinen Anmach-Versuchen auch deutlich zu spüren bekommt. Er findet nur einen einzigen Nachteil an dieser eigentlichen Traumfrau: Sie steht nicht auf Männer - sie ist lesbisch. Trotzdem vereinbart Larry eine Date mit ihr und einer Begleitung seiner Wahl. Anscheinend bemerkt er Cavs Hintergedanken bei dieser Sache nicht...



Burgundy



Die Blues-Sängerin
vom Lande:
Burgundy

Burgundy singt in der Blues-Bar. Auch wenn das Personal des La Costa Lotta ihr Gejaule langsam nicht mehr hören kann, gibt sie nicht auf: Sie wartet halt immer noch auf ihren großen Durchbruch. Burgundy

hat nämlich gehört, daß in solchen Clubs immer eine Menge Typen von Plattenfirmen rumlaufen. Und wenn sie dann engagiert ist, dann will sie das singen, wozu sie ihrer Meinung nach wirklich geboren ist: Country-Songs. Denn Burgundy kommt vom Land, und sie ist stolz drauf. Das ist auch nicht zuletzt an ihrem unüberhörbaren Dialekt zu merken. Damit Larry bei ihr landen kann, muß er sie mit Bier versorgen - auch das ist eine Vorliebe der Country-Lady. Da aber offiziell in der Schönheitsfarm keine alkoholischen Getränke zu bekommen sind, dürfen Larrys kleine graue Zellen wieder rattern, bis er die singende Schönheit zu einem Date verführen kann...



und so weiter und so fort. In irgendeinem verspiegelten Ballsaal hat sie dann festgestellt: Sie ist stinkreich, tierisch erfolgreich, hängt mit einem Connoisseur 'rum - doch einen Sinn in ihrem Leben hat sie nicht gefunden. Also hat sie sich in dieses Penthouse zurückgezogen, fernab von Dienstmädchen und New-Age-Klängen, um ein spartanisches Leben der Besinnung und des Nachdenkens zu führen. Nun sucht sie, neben dem Sinn ihres Lebens, auch den perfekten Mann - aber er muß eigentlich nur spirituell perfekt sein: Sensibel, intelligent, kreativ und weise sind die Vorzüge, die sie am meisten schätzt. Wenn Larry ihr auf ihrem Weg des Lernens hilfreich sein kann, will sie keinen Moment mehr von seiner Seite weichen und ihm alle Wünsche erfüllen. Kann Larry diesem Mädchen, das übrigens auch bis zum heutigen Tage zölibatär gelebt hat, helfen?

Merrily Lowe



Liebt Bungee
Jumping über alles:
Merrily

Larry trifft an der Pool-Bar auf Merrily. Nachdem er ihr einen Drink spendiert hat, erzählt sie, daß sie unter B.S.leidet: unter der Bungee-Sucht. Das Ganze hat mit einem Gag auf einer Party angefangen. Dann gefiel ihr das

Bungee Jumping so gut, daß sie von einigen Kränen gesprungen ist. Weiter ging es mit ein paar Brücken, bis hin zu Heißluftballonen. Merrily ist 40 bis 50 mal am Tag gesprungen, doch das alles hat sie nicht befriedigt, bis sie von dem irre hohen Bungee Turm des La Costa Lotta gehört hat. Hier würde ihr das Springen fast Spaß machen, hätte die Verwaltung der Schönheitsfarm nicht die Regelung festgelegt, daß jeder Gast nur zehnmal am Tag springen darf, um Verletzungen vorzubeugen. Pech für Merrily, denn sie ist mittlerweile in einem Stadium, in dem sie durch Bungee Jumping sexuell erregt wird. Larry soll ihr ermöglichen, öfters springen zu können - dann wird er auch eine dicke Belohnung erhalten, verspricht sie. Wird Larry es schaffen - und vor allem, wird er klären können, was Merrily mit dem „Godfather“ Lowe gemeinsam hat?

Christina Priscilla Diana van Dyke

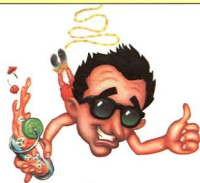


Macht einen auf hart:
Thunderbird

Jeder, der sie so genannt hat, sei mittlerweile tot, schwört Christina. Sie besteht auf den Namen Thunderbird. Larry trifft im Bodybuildingraum auf sie, wo sie sich auf dem Schmetterlingsstuhl in

Form bringt. Thunderbird versucht die ganze Zeit, einen harten Eindruck zu erwecken, was bei Larry auch auf Erfolg stößt. Sie ist übrigens für zwei Wochen im La Costa Lotta, weil sie den ersten Preis in einer Fernseh-Show gewonnen hat. Um mit Larry einen Abend zu verbringen, verlangt sie von ihm ein Paar Handschellen. Würde unser Held im Freizeitanzug etwas weiter als von 12:00 bis Mittags denken, würde er merken, daß Thunderbird wohl auf kleine SM-Spielchen steht...

Leisure Suit
LARRY
Shape Up or Slip Out!



Shablee



Mit ihr wird Larry noch viel Spaß haben: Shablee

Ihren wirklichen Namen verrät sie genau so wenig wie die Sängerin Burgundy. Larry trifft in der Video-Schmink-Schule auf die dunkelhäutige Schönheit, die auch noch nicht all zu lange im La Costa Lotta verweilt. Shablee ist nach eigenen Aussagen eine Person, die nach dem Motto „Veni, Vidi, Visa“ handelt – „ich kam, ich sah, ich kaufte“ – sie kauft leidenschaftlich gern ein. Doch eines kann sie im La Costa Lotta nicht erstehen: Ein Abendkleid, mit dem sie auf den großen Abspeck-Frühlingsball gehen möchte. Larry will ihr helfen, ein

passendes Kleid zu finden. Als Belohnung winkt ihm ein Abend mit Shablee. Diese versichert ihm übrigens, daß sie ganz genau weiß, was Männer mögen...

Gary



Steht auf Larry: Gary

Gary arbeitet in der Handtuchausgabe des La Costa Lotta und ist stockschul. Jedesmal, wenn Larry diesen Raum durchkreuzt, muß er Gary's Anmachversuche über sich ergehen lassen. Falls also unserem Digital-Casanova mal der Kragen wegen der Frauen platz, kann er sich dann vertrauensvoll an den Handtuchausgeber wenden...

Art



Tram-Schaffner Art

Art fährt die elektrische Tram des La Costa Lotta und ermöglicht so den Gästen, kostenlos vom einen Ende des Hotels ans andere zu kommen. Art erweckt den Eindruck, als wäre er mit seinem Job der glücklichste Mensch auf Erden und hätte sich nie einen anderen Beruf gewünscht. Es stellt sich nur die Frage, warum er Al Lowe so ähnlich sieht...



Action Feeling

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuertasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead), Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Link- und Rechtshänder geeignet
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Link- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

Jöllennebeck

GmbH - FarEast-Import-Export

27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

PC GAMES:

Damit Sie wissen

was gespielt wird!



PC GAMES - das PC-Spielmagazin Nr. 1 - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 12/96: **C&C 2** im Vergleich zu **Warcraft 2** und **Z**. Wir lüften das Geheimnis um **NHL Hockey '97**. Ebenfalls auf dem Prüfstand: die drei neuen

Adventure-Highlights: **Orion Burger**, **Discworld 2** und **Toonstruck**, sowie die beiden Grafik-Giganten: **Privateer 2** und **Schleichfahrt**.

Im T&T-Teil finden Sie Fahrhinweise für **Grand Prix 2**, eine Komplettlösung zu **Baphomets Fluch** und viele Hilfestellungen direkt von den Programmierern.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für DM 19,80: **PC GAMES PLUS**: PC GAMES plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC
VERLAG

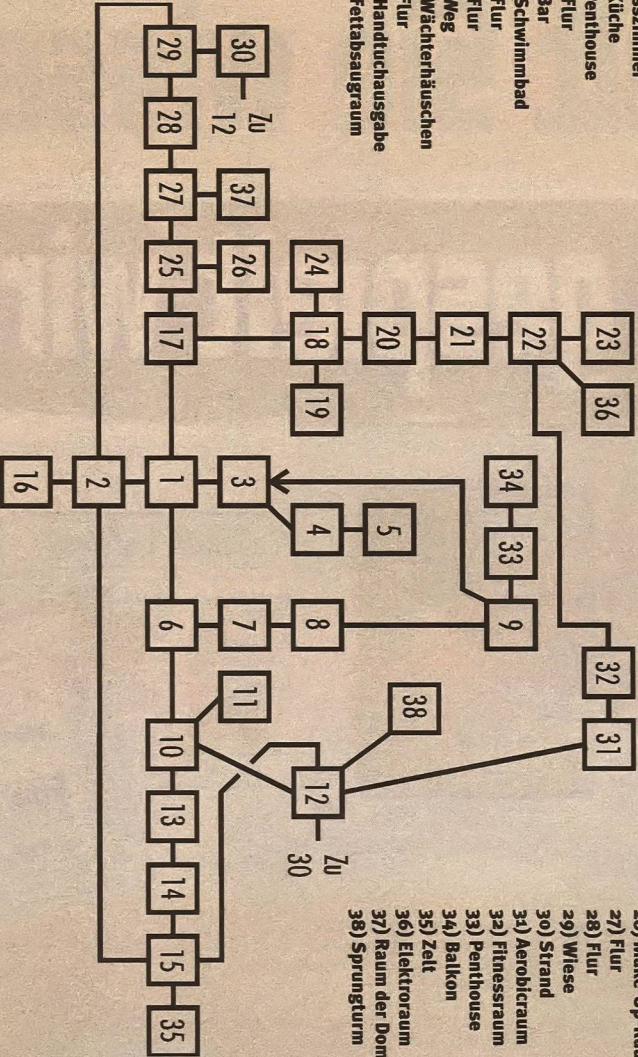
Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



La Costa Lotta

- 1) Eingangshalle
- 2) Vor dem Hotel
- 3) Eismaschine
- 4) Larrys Zimmer
- 5) Larrys Badezimmer
- 6) Flur
- 7) Esszimmer
- 8) Küche
- 9) Penthouse
- 10) Flur
- 11) Bar
- 12) Schwimmbad
- 13) Flur
- 14) Flur
- 15) Weg
- 16) Wächterhäuschen
- 17) Flur
- 18) Handtuchausgabe
- 19) Fettausgangraum



- 20) Umkleieraum
- 21) Männerdusche
- 22) Schlammbecken
- 23) Sauna
- 24) Rose mit Einlauf
- 25) Flur
- 26) Make-Up-Raum
- 27) Flur
- 28) Flur
- 29) Wiese
- 30) Strand
- 31) Aerobicraum
- 32) Fitnessraum
- 33) Penthouse
- 34) Balkon
- 35) Zelt
- 36) Elektroraum
- 37) Raum der Dominia
- 38) Sprungturm

Leisure Suit Larry – Reiß auf oder schieb ab!



Komplettlösung - Step-by-Step

Für alle, denen es gar nicht schnell genug gehen kann, ist die folgende Schritt für Schritt-Lösung sicherlich eine große Hilfe. Wer es lieber etwas ausführlicher hat, sei auf die erzählerische Lösung weiter hinten verwiesen.

Nach dem Intro mit Strandszene und Fernsehshow findet sich unser Held Larry in der Eingangshalle des exklusiven Fitnessclubs „La Costa Lotta“ wieder.

Gammie, die Rezeptionslady

- Mädchen an der Rezeption betrachten.
- Mit ihr sprechen, bis sich der Text wiederholt und der Auftrag, die Maschine des Doktors Schweinebacke zu reparieren, angenommen ist.
- Links neben der Rezeption befindet sich ein Briefkasten mit Zimmerschlüsseln, von denen Larry sich einen herausnehmen soll.
- Von Zeit zu Zeit kommt ein Fahrer mit einer Tram vorbei; Larry redet mit ihm und läßt sich ein Stück mitnehmen. Am Ende der Strecke springt Larry ab, und geht in die Richtung, aus der er kam, zur Eingangshalle zurück.
- Larry geht nun die Treppe rechts hinauf und kommt auf einen Hotelflur. Dort führt die rechte grüne Tür zu Larrys Zimmer.
- Tür mit dem nach unten zeigenden Schlüssel öffnen.
- Im Zimmer betrachtet Larry alle drei auf dem Tisch liegenden Karten. Mitnehmen der Karten funktioniert nicht, stattdessen steckt Larry sich die Blumen aus der Vase, die auf dem Tisch steht ein.
- Nun greift Larry zum Telefon. Mit „0“ erreicht Larry die Rezeption, danach wählt er die „71“ um sich vom Zimmerservice Menü „4“ auszuwählen.
- Die Tür rechts hinten führt ins Badezimmer. Larry dreht hier den Wasserhahn auf und zu.
- Zurück in seinem Zimmer wählt Larry am Telefon die „76“ und danach die „75“.
- Larry verläßt das Zimmer, indem er unten aus dem Bild geht, und marschiert über den Flur links die Treppe hinab. Wenn er nun durch den rechten Torbogen geht, steht er vor der Tür, hinter der sich das Eßzimmer verbirgt; Larry betritt es nun.
- Durch die Schwingtür rechts oben in die Küche gehen.

- Mülltonnen rechts neben dem Wagen betrachten, durchwühlen und Eimer mitnehmen.
- Knöpfe am kleinen Speiseaufzug hinten an der Wand drücken.
- Vom Speiseaufzug aus den roten Knopf pressen.

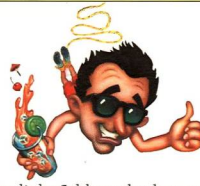


Larry greift zum Telefon.

Shamara, die Grüblerin

- Im Penthouse nach rechts gehen, die Frau auf dem Balkon ansehen und mit ihr sprechen, bis sich der Text wiederholt.
- Shamara verlassen, nach links bis zu den Aufzügen gehen.
- Knopf des normalen Aufzugs drücken.
- Treppe links hinunter gehen.
- Durch rechten Torbogen ins Foyer gehen, an der Eßzimmer-Tür weiter nach rechts. Nun die Treppe links (mit Geländer) hinuntergehen.
- Streichhölzer auf der Theke betrachten und eines mitnehmen. Getränke und Früchte ansehen.
- Bar verlassen (nach rechts vorne aus dem Bild gehen).
- An die Tür im Flur klopfen.
- Durch den langen Gang nach oben zum Schwimmbad gehen.
- Bar im Wasser ansehen und Sonnenbrillen- und Hülle mitnehmen, Pool-Bar verlassen.
- Hülle ansehen, öffnen und mehrfach anfassen, um Putztuch heraus zu nehmen.
- Braunes Biber-Schwimmer rechts neben der Tonne aufheben.





- Pool nach links zum Gartenweg verlassen.
- Treppe hinuntergehen.
- Kleines Wächterhäuschen ansehen, mit Daryl im Häuschen reden, bis sich der Text wiederholt.
- Hotel durch Fronteingang betreten, durch linken Torbogen gehen und die

- In das linke Schlammbecken springen, wieder heraussteigen und durch die zweite Tür von links zurück in die Männerdusche gehen. Duschknopf betätigen.
- Duschrom durch unteren Ausgang verlassen, Fach öffnen und Handtuch auf Larry benutzen.
- Angezogen wieder in den Duschrom zurück, und an der rechten Wand die hellere Fliese abnehmen.
- Zurück in den Umkleieraum und weiter nach unten mit Gary zum Tresen gehen.

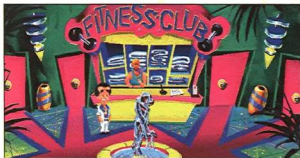


erste Tür öffnen.

- Kataloge links auf dem Tresen des Fitnessclubs mitnehmen.

Daryl ist schwer bewaffnet.

- Versuchen, ein Handtuch aus dem Regal zu nehmen, damit Larry die Handtuchliste unterschreibt.
- Mit Gary reden, bis sich der Text wiederholt.
- Tür direkt links neben dem Tresen öffnen.
- Im Umkleieraum den Spind rechts unten öffnen.
- Handtuch auf Larry benutzen, nach oben in den Duschrom gehen.
- Duschknopf drücken, dann oben durch die Tür gehen.



Der unvermeidliche Fitness-Club.

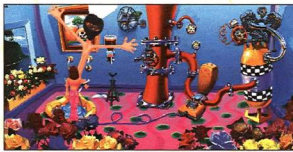
Char im Schlammbad

- Frau im Schlammbad ansehen, mit ihr reden, bis sich der Text wiederholt.
- Durch die mittlere Tür oben die Sauna betreten, Sauna wieder verlassen.



Rose, die Blumenfrau

- Die erste Tür von links öffnen, Rose anschauen und mit ihr reden, bis sich der Text wiederholt.
- Rose die Blumen aus der Vase geben.
- Nach dem Einlauf Raum verlassen, Fitnessclub unten verlassen, auf dem Flur nach links gehen, die Treppe am Gelände entlanggehen.



Larry hat viel Spaß bei Rose.

Shablee mit dem Abendkleid

- Das Mädchen rechts unten anschauen, mit ihr reden, bis sich der Text wiederholt.
- Danach leeren Make-Up Platz anschauen, Schnur mit Stecker aufheben.
- Schnur anfassen, damit Larry den Stecker zerbeißt.
- Make-Up Raum verlassen, dem Flur immer weiter nach links folgen, das Gebäude verlassen.
- Holztreppe zur See hinuntergehen und im Sand buddeln, um die Öllampe zu finden.
- Kleinem Sandweg nach rechts zum Schwimmbad folgen.
- Die grüne Tür rechts führt zum Aerobicraum.

Cavaricchi, die Aerobic-Meisterin

- Im Aerobicraum soll Larry auf das leere Podest steigen.
- Nach dem Training mit der Lehrerin reden, bis der Text wiederholt wird.
- Auf das Schild an Cavaricchis T-Shirt klicken, bis Larry es erhält.
- Cavaricchi verlassen und durch die Tür nach unten gehen.

Thunderbird im Fitneßraum

- Das Mädchen auf dem Trainingsstuhl ansprechen und mit ihr reden, bis sie Larry den Handschellen-Auftrag erteilt.
- Fitnessraum durch Tür rechts verlassen.
- Im Aerobicraum kann Larry sich jetzt am Plattenspieler alle Soundtracks des Spiels anhören.
- Raum durch rechte Tür verlassen, am Schwimmbad durch den Gang links gehen und dem Flur nach links zur Eingangshalle folgen
- Von der Eingangshalle aus die Treppe rechts hinaufgehen. Auf dem Flur müßte jetzt ein Putzwagen stehen, den Larry von beiden Seiten betrachten kann



Das Ding hat doch zwei Seiten.

- Von der linken Seite Zahnseide und einen Toilettensitzschoner mitnehmen
- Von der rechten Seite Handcreme, Seife, Klopapier und einen Waschlappen mitgehen lassen.
- Larrys Zimmertür mit dem Schlüssel öffnen und das Kondom vom Bett aufheben.
- Im Badezimmer (rechte Tür oben) befindet sich Mark, der Klempner. Mehrfach auf seinen Gürtel klicken, um Feile und Schraubenschlüssel mitzunehmen. Badezimmer verlassen.
- Wenn Larry versucht, die Tür rechts neben dem Badezimmer zu öffnen, meldet sich Mark ab.
- Zimmer verlassen, Treppe links hinuntergehen, an der Rezeption rechts durch den Torbogen gehen.
- Im Flur weiter nach rechts, bis zur Treppe, die zur Bar hinunterführt.

Burgundy, die Sängerin

- Burgundys Mikrofonkabel am Boden anfassen, so daß es herausfällt.
- Mit Burgundy reden, bis sich der Text wiederholt.



Larry auf dem Flur.



- Bar wieder verlassen, auf dem Flur immer weiter nach rechts gehen, bis zum Verlassen des Gebäudes.
- Cavaricchi Ausweis mit dem Torverschluss rechts benutzen.
- Ins Zelt gehen und aus der Bodenvase ein Sechserpack Bier mitnehmen.
- Bild dann links verlassen, über den Flur weiter nach links bis zur Bartreppe gehen.
- Burgundys Mikrofonkabel wieder herausziehen und ihr das Bier geben.

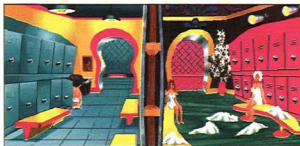


Burgundys zweitliebste Beschäftigung.

- Bar wieder verlassen, rechts zurück zum Partyzelt gehen und das nächste Sechserpack holen.
- Nach links zurück zur Bartreppe gehen, Burgundys Kabel herausziehen und ihr das zweite Sechserpack geben.
- Beim Biertrinken mit Burgundy sprechen und sich in der Sauna verabreden.
- Bar wieder verlassen, auf dem Flur weiter nach links gehen, am Foyer vorbei nach links, bis zur Tür des Fitnessclubs.
- Im Fitnessclub durch die zweite Tür von links zum Männer-Umkleideraum gehen.
- Schließfach wieder öffnen, sich mit dem Handtuch umziehen.
- Nach oben zum Duschraum gehen, duschen, nach oben zu den Schlammbädern gehen.

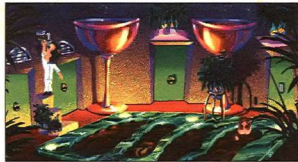
Verabredung mit Burgundy und Cavaricchi

- Durch mittlere Tür Sauna betreten, zu Burgundy setzen und mit ihr reden.
- Wenn Cavaricchi kommt, so lange mit beiden Frauen reden, bis Larry den Wassereimer ausgießt.
- Burgundys Armring aufheben.
- Sauna verlassen, zum Männerduschraum gehen, duschen, nach unten zum Umkleideraum gehen



Die Umkleidekabine.

- Fach öffnen, Handtuch auf Larry benutzen, Raum nach unten verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen, nach rechts zum Foyer gehen, über den Flur weiter nach rechts bis zur ersten Tür gehen.
- In den Speiseraum gehen, durch die Schwingtüren in die Küche und mit Hilfe der Knöpfe in den Speiseaufzug steigen.
- Den roten Knopf drücken, im Penthouse nach links gehen und mit Shamara reden
- Shamara das Silberband und die Orchidee geben.
- Shamara verlassen, nach rechts gehen und mit dem normalen Aufzug nach unten fahren.
- Mit dem Schlüssel in Larrys Zimmer gehen, das Badezimmer rechts oben betreten.
- Toiletensitzring auf Toilette legen, auf Toilette setzen, dann Toilettenpapier auf Larry benutzen.
- Wasserhahn aufdrehen, Seife benutzen, Waschlappen benutzen, Wasserhahn zudrehen, Handcreme benutzen.
- Badezimmer verlassen, Zimmer verlassen, Treppe links hinunter und durch Torbogen links gehen. Die erste Tür zum Fitnessclub öffnen und durchgehen.



Larry als fleißiger Handwerker.

- In die zweite Tür von links zum Umkleideraum gehen, dann nach oben zur Dusche und weiter nach oben zum Schlammbad gehen.
- Pflanzen auf den Stufen links anfassen, damit Larry sie herunternimmt.
- Den Schraubenschlüssel auf der Videokamera über den Stufen benutzen. Jetzt ist die Videokamera auf die Damentusche gerichtet.
- Schlammbad zur Herrendusche hin verlassen, in den Umkleideraum gehen und nach unten zum Fitnessclub Eingang. Fitnessclub nach unten verlassen und auf dem Flur nach rechts zum Foyer gehen. Foyer unten verlassen.

- Das Wächterhäuschen vor dem Hotel anschauen, Handschellen des Wächters anstecken und den Wächter verlassen.
- Ins Hotel zurückgehen, beim Foyer durch den Torbogen nach rechts und dann weiter bis zum langen Gang zum Schwimmbad gehen. Beim Schwimmbad durch die grüne Tür rechts gehen und den Aerobicraum nach unten verlassen.

- Mit Thunderbird sprechen und ihr die Handschellen geben.

- Das rote Gummiband vom rechten Massagegerät nehmen und den Trainingsraum durch die Tür nach links verlassen.

- Im Schlammbad das mitgebrachte Stromkabel in die Steckdose links stecken und mit dem anderen Ende das elektronische Schloß an der Tür berühren.

- Raum hinter dieser Tür betreten, sich umsehen und den Raum wieder verlassen.

- Schlammbad durch die zweite Tür von links zur Männerdusche hin verlassen, Dusche nach unten zur Umkleidekabine verlassen und weiter nach unten zum Tressen des Fitnessclubs gehen.

- Durch die Tür rechts in den Fett-Absaugraum gehen und mit dem Gummiband die gelbe geborstene Leitung links von der roten Saugmaschine reparieren.

- Den Fett-Absaugraum verlassen, den Fitnessclub nach unten verlassen und auf dem Flur nach rechts weitergehen.

- Am Empfang vorbei nach rechts durch den Torbogen bis zur ersten Tür im Flur gehen.

- Im Speiseraum durch die Schwingtüren in die Küche gehen.

- In der Küche das Biber-Schwimmtier mit dem rechten vorderen Reifen des Wagens aufblasen.

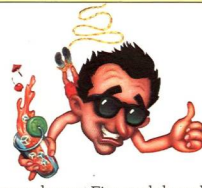
- Küche verlassen, Speiseraum verlassen, auf dem Flur nach rechts bis zum Gang, der zum Schwimmbecken führt, weitergehen.

- Am Schwimmbecken die Zahnhseide mit dem Brillenputztuch benutzen.

- Die neue Badehose in den Büschen anziehen, ins Schwimmbecken steigen und den Biber benutzen.

- In Wasser die Bar ansehen und mit dem Mann links reden, versuchen mit der Frau rechts zu reden.





- Mit dem Handsymbol auf den Biber klicken, um einen Drink zu bestellen.
- Als Ausweis den Zimmerschlüssel zeigen.

Merrily, die Badenixe

- Nun die Badenixe auf der Seegurke ansehen und mit ihr reden, bis sich der Text wiederholt.
- Merrily verlassen, Bar verlassen und aus dem Pool steigen (Geländer mit dem Handsymbol berühren).
- Zum Umkleiden Badehose auf Larry benutzen.
- Den Gang links zum Hotel gehen, über den Flur links zum Foyer, rechte Treppe zum Flur bei Larrys Zimmer hinaufgehen.
- Nun aus der rechten Seite des auf dem Flur stehenden Putzwagens wieder ein Stück Seife aufnehmen (sollte der Wagen nicht da sein, einfach nochmal zum Foyer hinuntergehen).
- Zurück zum Schwimmbad gehen (links zum Foyer, durch rechten Torbogen in den Flur, weiter rechts, langer Gang zum Pool).
- Zum Ausziehen Badehose auf Larry benutzen.
- Mit Bademeister reden, bis dieser den Schlüssel zum Bungee-Turm rausrückt.
- Schlüssel auf Bungee-Turmtür benutzen.
- Auf dem Sprungbrett Seife mit Schlüssel benutzen, um einen Abdruck zu machen.
- Vom Bungee-Turm springen, Pool verlassen (Geländer mit Handsymbol anfassen)
- Mit Bademeister reden, um Schlüssel zurückzugeben.
- Mit Badehose wieder ankleiden.



Der exklusive Swimming - Pool.

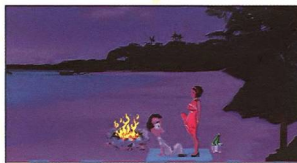
- Aerobic-Raum durch die rechte Tür betreten, durch Tür nach unten zum Fitnessraum gehen. Durch die linke Tür zu den Schlammbädern. Schlammbäder durch die Tür zur Herrendusche verlassen und nach unten in den Umkleieraum gehen.
 - Umkleieraum nach unten zum Eingang des Fitnessclubs verlassen, Tür ganz rechts öffnen.
 - Kolben an der Maschine links mit Schweinefett einschmieren.



- Raum verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen, Flur nach rechts verlassen, im Foyer nach rechts gehen, weiter nach rechts bis zur Treppe (gebogenes Geländer) zur Bar hinuntergehen.
- Bühne betreten und nach unten gehen.
- Kleid aus Umkleieraum nehmen und Bar wieder verlassen.
- Auf dem Flur viermal nach links gehen bis zur gebogenen Treppe, die zum Umkleieraum hinunterführt.
- Shablee ansehen und ihr das Kleid geben.

Rendezvous mit Shablee

- In der Nacht am Strand immer wieder mit Shablee reden und sie anfassen, damit sie auf Touren kommt.
- Reißverschluss-Symbol auf Shablee benutzen und ihr das Kondom geben.
- Nach der unvergeßlichen Nacht Bad und Zimmer verlassen, und immer weiter nach links gehen und das Gebäude verlassen.
- Über die Brücke zum Strand gehen und Sektkübel mitnehmen.



Larry kann nicht fassen, was er da sieht.

- Strand nach unten verlassen, viermal nach rechts zur Rezeption gehen, Treppe rechts zum Zimmer hochgehen.
- Sektkübel mit Eismaschine benutzen.
- Treppe hinuntersteigen und viermal nach rechts ins Freie gehen.
- Bis zum Gitter gehen und auf Art, den Tramfahrer, warten.
- Wenn Art kommt und sein Gefährt herumgedreht hat, sucht er nach Streichhölzern. Art das Streichholz geben.
- Wenn Art aus dem Bild verschwunden ist, die Tram mit dem Handsymbol hinten (am Spülkasten) öffnen.
- Mit dem Schraubenschlüssel die Batterieverbindung lösen.
- Vom Wagen zurücktreten und warten, bis Art zurückkommt.
- Wenn Art versucht, den Schaden zu reparieren, Hilfe anbieten.
- Batterien aus der Taschenlampe herausnehmen (Handsymbol), bevor Art die Lampe zurückfordert.

- Nach oben zum Schwimmbad gehen, durch die grüne Tür in den Fitness-Raum, nach unten zum Trainingsraum und durch die Tür links die Schlammbäder betreten
- Charlotte im Schlammbad ansehen und ihr die Batterien geben.



Charlotte wird beglückt

- Im Elektroschock-Center auf Char warten und sich die Behandlung gefallen lassen.
- Die neue, merkwürdige Statue ansehen,

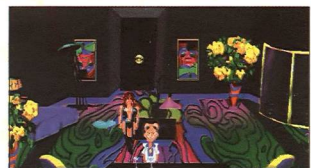


Larry ist von Char wie elektrisiert...

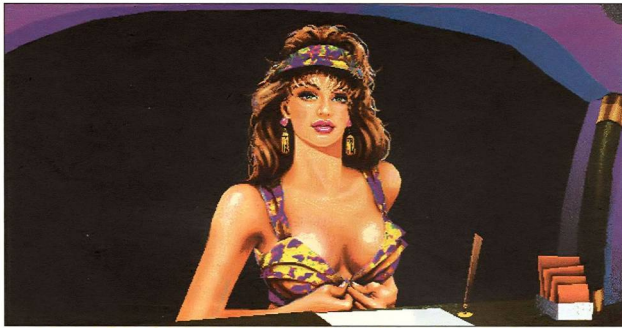
- die aus dem Amulett entstanden ist.
- Zimmer verlassen, Treppe zum Foyer runtergehen, nach rechts auf den Flur und durch die erste Tür zur Eisbar gehen. Durch die Schwingtür die Küche betreten und mit dem Speiseaufzug ins Penthouse fahren.
- Nach links gehen, Shamara ansehen (zweimal) und ihr das Amulett geben.
- Shamara verlassen, nach rechts gehen und den normalen Aufzug benutzen.
- Treppe nach links ins Foyer hinuntergehen.
- Weiter nach links auf dem Flur gehen und durch Anknöpfen feststellen, hinter welcher Tür sich Thunderbirds Zimmer verbirgt.

Thunderbird und ihre Liebesspiele

- Nach dem netten Abend Halsband ansehen und mit Handsymbol den Diamant entfernen.
- Zimmer verlassen, Treppe zum Foyer nehmen und nach rechts bis zur



Thunderbird sieht auf einmal so anders aus.



Gammie läßt tiefblicken.

Treppe (gebogenes Geländer) gehen, die zur Bar führt.

- In der Bar ein neues Streichholz nehmen.
- Bar verlassen, auf dem Flur nach links gehen und dort die erste Tür zur Eisbar öffnen. Durch die Schwingtür in die Küche gehen und dann wieder den Aufzug zum Penthouse benutzen.
- Nach links gehen, Shamara anschauen und ihr den Diamanten geben.
- Shamara verlassen und den normalen Aufzug benutzen.
- Treppe nach links hinunter zum Foyer gehen, durch Torbogen und den Fitnessclub durch die erste Tür betreten. Tür ganz rechts öffnen.

- Schraubenschlüssel auf der roten Maschine rechts neben dem gelben Kolben benutzen und dann die Maschine mit dem Handsymbol öffnen. Danach den Filter mitnehmen.
- Fett-Absaugraum verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen und zweimal nach rechts gehen, bis zur Tür, die zum Eßraum führt.

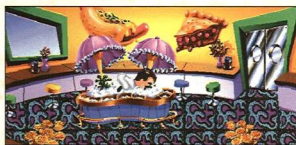
- Eßraum betreten, Küche durch Schwingtüren betreten und den Filter mit dem Waschbecken benutzen.

- Küche und Eßraum verlassen, auf dem Flur zweimal nach links gehen, in den Fitnessclub gehen und durch die Tür ganz rechts den Fett-Absaugraum betreten.

- Filter in die Maschine einsetzen, Maschine schließen und wieder mit dem Schraubenschlüssel verschrauben.
- Nun die Maschine zum Test an und wieder aus schalten.
- Raum verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen, nach rechts zum Foyer gehen.
- Frau hinter der Rezeption anschauen und mit ihr reden.
- Gammie in den Fett-Absaugraum folgen.

Heiße Stunden mit Gammie

- Gammie mit dem Hand-Symbol berühren, um die Maschine anzuschließen.
- Fett-Absaugraum verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen und zweimal nach rechts gehen, bis zur Tür, die in den Eßraum führt.
- Eßraum betreten und in der Eisbar Orange suchen. Orange mitnehmen.



Larry kühlt sich an der Eisbar etwas ab.

- Eßraum verlassen, auf dem Flur zweimal nach links bis in den Fitnessclub gehen und durch die Tür ganz rechts den Fett-Absaugraum betreten.
- Maschine anschalten, mit Gammie reden und ihr dann die Orange geben.
- Erneut mit Gammie sprechen, um zu erfahren, daß sie gerne ein feuchtes Tuch hätte.
- Fett-Absaugraum verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen und zweimal nach rechts gehen, bis zur Tür, die in den Eßraum führt.

- Eßraum betreten, Küche durch Schwingtüren betreten, Kühlschrank rechts mit dem Handsymbol öffnen und Waschplatten hineinlegen.
- Tür schließen und eine gewisse Zeit abwarten.
- Kalten Waschplatten herausnehmen.
- Küche und Eßraum verlassen, auf dem Flur zweimal nach links bis zum Fitnessclub gehen und durch die Tür ganz rechts den Fett-Absaugraum betreten.
- Den kalten Waschplatten an Gammie weitergeben.
- Wieder mit Gammie sprechen, um zu erfahren, daß sie nun Mineralwasser haben möchte.
- Fett-Absaugraum verlassen, Fitnessclub nach unten verlassen.
- Auf dem Gang auf und ab gehen, bis Larry ein Tablett findet. Mineralwasser vom Tablett nehmen.
- Zurück in den Fett-Absaugraum gehen und Gammie das Wasser geben.



Die Undankbarkeit in Person.

- Nachdem Gammie abgezogen ist, Öllampe aus dem Inventar nehmen und mit Fett aus dem Hahn im Vordergrund füllen.
- Fett-Absaugraum verlassen, zweite Tür von links, die zum Männerumkleideraum führt, nehmen, und durch die Dusche zu den Schlambädern gehen.
- Tür mit dem Elektroschloß öffnen und im Raum dahinter die kleine Perle bei der Liege vom Boden nehmen.
- Elektro-Raum verlassen, durch Männerdusche und Umkleideraum zurück zum Fitnessclub-Eingang, nach unten zurück auf den Flur und zweimal nach rechts zur Tür, die zum Eßraum führt, gehen.
- Durch die Schwingtüren aus dem Eßraum in die Küche gehen, Speiseaufzug zum Penthouse benutzen.
- Im Penthouse nach links gehen.
- Streichholz am Feuer im Boden entzünden.
- Shamara anschauen und ihr die Perle geben.
- Öllampe mit dem brennenden Streichholz entzünden und Shamara geben.



LÖSUNG

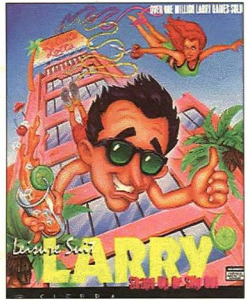


Das höchste der Gefühle: Larry mit Merryly.

- Shamara verlassen, nach rechts gehen und mit dem normalen Aufzug nach unten fahren.
- Feile mit dem vom Empfang gestohlenen Schlüssel (nicht Larrys Zimmer-schlüssel) benutzen.
- Treppe hinuntersteigen, nach rechts durch den Torbogen und weiter nach rechts bis zum Gang, der zum Pool führt gehen.
- Am Pool Badehose anziehen und den Biberreifen benutzen, um ins Wasser zu gelangen.
- Zur Bar schwimmen (Bar mit dem Hand-Symbol berühren) und mit Merryly reden.
- Merryly die Schlüsselkopie geben.

Merrily und Larry stürzen sich ins Glück

• Nachts Merryly auf den Turm folgen und dort mit ihr reden. Nach dreimaligem Berühren seiner Traumfrau darf Larry sich ausziehen. (Mit Hand-Symbol auf Larry klicken.)



Larry im freien Fall.

- Mit der Hand wieder auf Merryly klicken, so daß sie Larry ihre Weisheit verrät.
- Nach dem Sturz Larrys Zimmer verlassen und den Sektkübel mit Eis aus der Maschine auffüllen.
- Treppe nach links hinunter gehen und nach rechts zur ersten Tür in den Flur gehen.
- Eßzimmer betreten, in die Küche gehen und den Speiseaufzug zum Penthouse nehmen.
- Nach links gehen und Shamara anschauen.
- Larry und seine Traumfrau Shamara
- Die von Merryly erhaltenen weisen Worte an Shamara weitergeben.
- Danach Shamara den Champagner servieren; Shamara genießt ihn – und das Spiel ist mit Bravour bestanden.

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19,95

7th quest	LeP	alte (enigp/st)	LeP	phantasmagoria	LeP	warcraft 2 - bay. d. portal	LeP
abandoned places	LeP	antemorph	LeP	pirates!	LeP	wahnmamersch.gel.ratte	LeP
di'quadim'fluch d. ädian	LeP	eric the crowdy	LeP	polite quest - swat	LeP	waldland	LeP
albin	LeP	frankendust	LeP	pool of radience	LeP	watworks	LeP
alien log	LeP	foide to black	LeP	poofs of darkness	LeP	wear	LeP
alien ridday	LeP	fractation	LeP	populus	LeP	wily beamsh	LeP
alien's contoback adv.	LeP	flutback	LeP	parts of cell	LeP	wing commander 3	LeP
alternate reality the dugston	LeP	flies - attack on earth	LeP	prisoner of ice	LeP	wing commander 4	LeP
amazon	LeP	flight of the amazon queen	LeP	prophecy of the shadow	LeP	wizzer	LeP
ambassador	LeP	frankendust	LeP	raincof' l'coon	LeP	wunderland	LeP
anvil of dawn	LeP	freddy phoikas - frontier pha.	LeP	raven11 - strawd's poss.	LeP	woodof'schnibele of acium	LeP
arctic	LeP	future was	LeP	raven11f 2 - stone pusher	LeP	zok m knacken	LeP
armadillo	LeP	gabriel knight 1	LeP	rebel assault 1+2	LeP	zok 1	LeP
atop 3	LeP	galadagon's domain	LeP	red lightning	LeP	zork: nemesis	LeP
backrooms	LeP	galadagon's domain	LeP	resident evil	LeP		
backrooms 1	LeP	galadagon's domain	LeP	return to zork	LeP		
backrooms 2	LeP	gale k. elim.m.papares.	LeP	riddle of the phantom	LeP		
backrooms 3	LeP	gold rush	LeP	ride of master l.h.	LeP		
bad news	LeP	guild of thieves	LeP	rings of maluso	LeP		
balcony of krander	LeP	guild of thieves	LeP	ringsword	LeP		
bandit (mit spielstand)	LeP	guild of thieves	LeP	rise of the dragon	LeP		
bandit's game	LeP	guild of thieves	LeP	robax	LeP		
bandit's game 1	LeP	guild of thieves	LeP	robin	LeP		
bandit's game 2	LeP	guild of thieves	LeP	robin 2	LeP		
bandit's game 3	LeP	guild of thieves	LeP	robin 3	LeP		
bandit's game 4	LeP	guild of thieves	LeP	robin 4	LeP		
bandit's game 5	LeP	guild of thieves	LeP	robin 5	LeP		
bandit's game 6	LeP	guild of thieves	LeP	robin 6	LeP		
bandit's game 7	LeP	guild of thieves	LeP	robin 7	LeP		
bandit's game 8	LeP	guild of thieves	LeP	robin 8	LeP		
bandit's game 9	LeP	guild of thieves	LeP	robin 9	LeP		
bandit's game 10	LeP	guild of thieves	LeP	robin 10	LeP		
bandit's game 11	LeP	guild of thieves	LeP	robin 11	LeP		
bandit's game 12	LeP	guild of thieves	LeP	robin 12	LeP		
bandit's game 13	LeP	guild of thieves	LeP	robin 13	LeP		
bandit's game 14	LeP	guild of thieves	LeP	robin 14	LeP		
bandit's game 15	LeP	guild of thieves	LeP	robin 15	LeP		
bandit's game 16	LeP	guild of thieves	LeP	robin 16	LeP		
bandit's game 17	LeP	guild of thieves	LeP	robin 17	LeP		
bandit's game 18	LeP	guild of thieves	LeP	robin 18	LeP		
bandit's game 19	LeP	guild of thieves	LeP	robin 19	LeP		
bandit's game 20	LeP	guild of thieves	LeP	robin 20	LeP		
bandit's game 21	LeP	guild of thieves	LeP	robin 21	LeP		
bandit's game 22	LeP	guild of thieves	LeP	robin 22	LeP		
bandit's game 23	LeP	guild of thieves	LeP	robin 23	LeP		
bandit's game 24	LeP	guild of thieves	LeP	robin 24	LeP		
bandit's game 25	LeP	guild of thieves	LeP	robin 25	LeP		
bandit's game 26	LeP	guild of thieves	LeP	robin 26	LeP		
bandit's game 27	LeP	guild of thieves	LeP	robin 27	LeP		
bandit's game 28	LeP	guild of thieves	LeP	robin 28	LeP		
bandit's game 29	LeP	guild of thieves	LeP	robin 29	LeP		
bandit's game 30	LeP	guild of thieves	LeP	robin 30	LeP		
bandit's game 31	LeP	guild of thieves	LeP	robin 31	LeP		
bandit's game 32	LeP	guild of thieves	LeP	robin 32	LeP		
bandit's game 33	LeP	guild of thieves	LeP	robin 33	LeP		
bandit's game 34	LeP	guild of thieves	LeP	robin 34	LeP		
bandit's game 35	LeP	guild of thieves	LeP	robin 35	LeP		
bandit's game 36	LeP	guild of thieves	LeP	robin 36	LeP		
bandit's game 37	LeP	guild of thieves	LeP	robin 37	LeP		
bandit's game 38	LeP	guild of thieves	LeP	robin 38	LeP		
bandit's game 39	LeP	guild of thieves	LeP	robin 39	LeP		
bandit's game 40	LeP	guild of thieves	LeP	robin 40	LeP		
bandit's game 41	LeP	guild of thieves	LeP	robin 41	LeP		
bandit's game 42	LeP	guild of thieves	LeP	robin 42	LeP		
bandit's game 43	LeP	guild of thieves	LeP	robin 43	LeP		
bandit's game 44	LeP	guild of thieves	LeP	robin 44	LeP		
bandit's game 45	LeP	guild of thieves	LeP	robin 45	LeP		
bandit's game 46	LeP	guild of thieves	LeP	robin 46	LeP		
bandit's game 47	LeP	guild of thieves	LeP	robin 47	LeP		
bandit's game 48	LeP	guild of thieves	LeP	robin 48	LeP		
bandit's game 49	LeP	guild of thieves	LeP	robin 49	LeP		
bandit's game 50	LeP	guild of thieves	LeP	robin 50	LeP		
bandit's game 51	LeP	guild of thieves	LeP	robin 51	LeP		
bandit's game 52	LeP	guild of thieves	LeP	robin 52	LeP		
bandit's game 53	LeP	guild of thieves	LeP	robin 53	LeP		
bandit's game 54	LeP	guild of thieves	LeP	robin 54	LeP		
bandit's game 55	LeP	guild of thieves	LeP	robin 55	LeP		
bandit's game 56	LeP	guild of thieves	LeP	robin 56	LeP		
bandit's game 57	LeP	guild of thieves	LeP	robin 57	LeP		
bandit's game 58	LeP	guild of thieves	LeP	robin 58	LeP		
bandit's game 59	LeP	guild of thieves	LeP	robin 59	LeP		
bandit's game 60	LeP	guild of thieves	LeP	robin 60	LeP		
bandit's game 61	LeP	guild of thieves	LeP	robin 61	LeP		
bandit's game 62	LeP	guild of thieves	LeP	robin 62	LeP		
bandit's game 63	LeP	guild of thieves	LeP	robin 63	LeP		
bandit's game 64	LeP	guild of thieves	LeP	robin 64	LeP		
bandit's game 65	LeP	guild of thieves	LeP	robin 65	LeP		
bandit's game 66	LeP	guild of thieves	LeP	robin 66	LeP		
bandit's game 67	LeP	guild of thieves	LeP	robin 67	LeP		
bandit's game 68	LeP	guild of thieves	LeP	robin 68	LeP		
bandit's game 69	LeP	guild of thieves	LeP	robin 69	LeP		
bandit's game 70	LeP	guild of thieves	LeP	robin 70	LeP		
bandit's game 71	LeP	guild of thieves	LeP	robin 71	LeP		
bandit's game 72	LeP	guild of thieves	LeP	robin 72	LeP		
bandit's game 73	LeP	guild of thieves	LeP	robin 73	LeP		
bandit's game 74	LeP	guild of thieves	LeP	robin 74	LeP		
bandit's game 75	LeP	guild of thieves	LeP	robin 75	LeP		
bandit's game 76	LeP	guild of thieves	LeP	robin 76	LeP		
bandit's game 77	LeP	guild of thieves	LeP	robin 77	LeP		
bandit's game 78	LeP	guild of thieves	LeP	robin 78	LeP		
bandit's game 79	LeP	guild of thieves	LeP	robin 79	LeP		
bandit's game 80	LeP	guild of thieves	LeP	robin 80	LeP		
bandit's game 81	LeP	guild of thieves	LeP	robin 81	LeP		
bandit's game 82	LeP	guild of thieves	LeP	robin 82	LeP		
bandit's game 83	LeP	guild of thieves	LeP	robin 83	LeP		
bandit's game 84	LeP	guild of thieves	LeP	robin 84	LeP		
bandit's game 85	LeP	guild of thieves	LeP	robin 85	LeP		
bandit's game 86	LeP	guild of thieves	LeP	robin 86	LeP		
bandit's game 87	LeP	guild of thieves	LeP	robin 87	LeP		
bandit's game 88	LeP	guild of thieves	LeP	robin 88	LeP		
bandit's game 89	LeP	guild of thieves	LeP	robin 89	LeP		
bandit's game 90	LeP	guild of thieves	LeP	robin 90	LeP		
bandit's game 91	LeP	guild of thieves	LeP	robin 91	LeP		
bandit's game 92	LeP	guild of thieves	LeP	robin 92	LeP		
bandit's game 93	LeP	guild of thieves	LeP	robin 93	LeP		
bandit's game 94	LeP	guild of thieves	LeP	robin 94	LeP		
bandit's game 95	LeP	guild of thieves	LeP	robin 95	LeP		
bandit's game 96	LeP	guild of thieves	LeP	robin 96	LeP		
bandit's game 97	LeP	guild of thieves	LeP	robin 97	LeP		
bandit's game 98	LeP	guild of thieves	LeP	robin 98	LeP		
bandit's game 99	LeP	guild of thieves	LeP	robin 99	LeP		
bandit's game 100	LeP	guild of thieves	LeP	robin 100	LeP		
bandit's game 101	LeP	guild of thieves	LeP	robin 101	LeP		
bandit's game 102	LeP	guild of thieves	LeP	robin 102	LeP		
bandit's game 103	LeP	guild of thieves	LeP	robin 103	LeP		
bandit's game 104	LeP	guild of thieves	LeP	robin 104	LeP		
bandit's game 105	LeP	guild of thieves	LeP	robin 105	LeP		
bandit's game 106	LeP	guild of thieves	LeP	robin 106	LeP		
bandit's game 107	LeP	guild of thieves	LeP	robin 107	LeP		
bandit's game 108	LeP	guild of thieves	LeP	robin 108	LeP		
bandit's game 109	LeP	guild of thieves	LeP	robin 109	LeP		
bandit's game 110	LeP	guild of thieves	LeP	robin 110	LeP		
bandit's game 111	LeP	guild of thieves	LeP	robin 111	LeP		
bandit's game 112	LeP	guild of thieves	LeP	robin 112	LeP		
bandit's game 113	LeP	guild of thieves	LeP	robin 113	LeP		
bandit's game 114	LeP	guild of thieves	LeP	robin 114	LeP		
bandit's game 115	LeP	guild of thieves	LeP	robin 115	LeP		
bandit's game 116	LeP	guild of thieves	LeP	robin 116	LeP		
bandit's game 117	LeP	guild of thieves	LeP	robin 117	LeP		
bandit's game 118	LeP	guild of thieves	LeP	robin 118	LeP		
bandit's game 119	LeP	guild of thieves	LeP	robin 119	LeP		
bandit's game 120	LeP	guild of thieves	LeP	robin 120	LeP		

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- Lösungen mit Plänen kosten jetzt nur noch je 19,95 statt bisher 30,-
- Sammelbände für bis zu 6 Spiele kosten jetzt nur noch je 25,- statt... rechnen Sie mal!
- Jeder Sammelband enthält Lösungen und -wo vorhanden- auch Pläne zu mehreren Spielen.
- Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19,95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte INTERNET-Adresse sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN



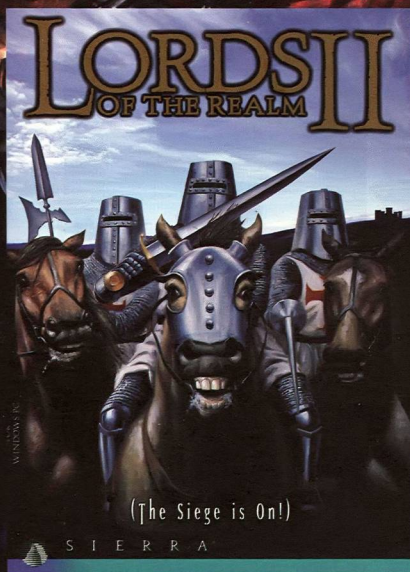
VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)
bei Vorkasse per Verrechnungsscheck oder Kreditkarte DM 5,95
bei Versand per Post-Nachnahme DM 9,95
(Bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3,- Zehlscheingebühr!)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr

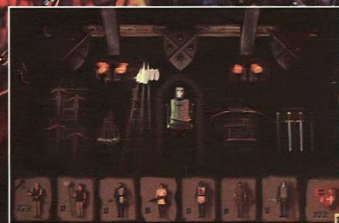
Schwerter im Nacken. Heißes Öl im Gesicht. Feuer unterm Hintern.

(Also: Spaß ohne Ende!)

PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95



Realtime Battles
Dead to Dead
Sequel to
Lords of the Realm
Authentic
medieval weapons



Im Mittelalter wird sich nichts geschenkt. Erst recht nicht, wenn's um die Krone geht. Bei LORDS OF THE REALM II können sich vier Netzwerk-Fürsten nach Herzenslust belagern und zwei Lords per Modem Öl ins Feuer gießen. Die Computer-Gegner sind übrigens auch nicht ohne. Mit neuen Taktiken in der animierten Echtzeitschlacht und erweiterter Waffenproduktion für Spaß ohne Ende!

CD-ROM
GRATIS!

LTB 2



SIERRA®

Kostenlos SIERRA-Katalog CD-ROM
 Nachname:
 Adresse:
 PLZ:
 Land:
 Wohnort:
 Schicken Sie diesen Coupon an:
 Sierra Games Deutschland
 Postfach 1000111, 51101 Köln
 02121 300-1111
 DEUTSCHLAND

Komplettlösung

Larry  - Shape Up or Slip Out!

Vorgeschichte

Die Hengste von L.A.



Mit seiner Figur erscheint Larry hier am Strand etwas fehl am Platz...

Venice Beach, L.A., California: Schwere Jungs und Mädels builden ihren Body am Strand. Da darf natürlich ein Zuschauer nicht fehlen - Larry Laffer läßt sich nicht lang bitten. Tolle Babes kann man da sehen - wenigstens anschauen will der Mächtgern-Frauenheld sie dürfen. Im Geiste kann er sich so viel vorstellen... Seit ihm Patti zum zweitenmal abhanden kam, hat sich nicht viel getan. Ihm läuft es immer noch eiskalt den Rücken herunter, wenn er nur daran denkt. Und dabei hatte es so hoffnungsvoll angefangen... Aber Larry wäre nicht Larry, wenn er deswegen den Kopf in den Sand stecken würde. Schließlich haben andere Mütter auch hübsche Töchter...



Mit dem Gefährt wird es aber schwierig, einen Parkplatz zu finden

Während Larry noch so vor sich hin sinniert, nimmt das Schicksal schon wieder seinen abenteuerlichen Lauf. Diesmal naht es in Form einer schier unendlich



Larry, wie er leibt und lebt - er nimmt jedes Fettnäpfchen mit

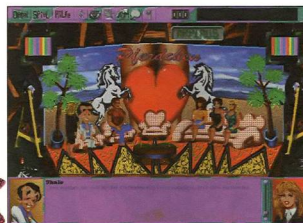
langen Hollywood-Limousine. Eine attraktive Rothaarige steckt ihren Kopf aus dem Autofenster und läßt verlauten, daß sie einen starken Mann brauche. Na, wenn das keine Einladung ist; sofort machen sich drei Muskelprotze auf den Weg. Im plötzlichen Getümmel um die Limo geht die Miniausgabe Larry fast verschütt. Als die Rote jedoch durchblicken läßt, daß sie einen Mann für eine TV-Show abschleppen will, löst sich der Tumult schlagartig auf. Allein Larry bleibt überrascht zurück.

Nun hat Shalo, das rothaarige Klassenweib, ihn am Wickel, und ihm bleibt keine andere Wahl, als mitzufahren. In freudiger Erwartung steigt Larry in den Wagen.



Vielleicht sollte Larry sich etwas mit Fernsehshows auseinandersetzen, um Unlichkeiten zu vermeiden...

Die Fahrt zum TV-Sender verläuft allerdings ganz und gar nicht wunschgemäß. Larry hatte sich seelisch auf eine Filmszene wie in „No Way Out“ eingestellt, während Shalo der festen Überzeugung zu sein scheint, sie wirke in „Icestation Zebra“ mit. Totale Pleite also, nix zu machen. Da bleibt Larry nichts anderes übrig, als sich auf die Show zu freuen...



Kurz vor der Sendung werden noch einige Nebensachen geklärt

Und da sind sie auch schon, mitten im Studio der Show „Stallions“, zu deutsch „Hengste“. Der wilde Name soll nicht täuschen, ist das ganze doch auch nur ein „Herzblatt“-Spielchen für einsame Singles. Shalo erklärt Larry kurz die Spielregeln und bittet Rock Hard, den zweiten männlichen Teilnehmer, sowie die drei weiblichen Gäste, die vorbereiteten Antwortkarten bereitzuhalten. Larry fällt aus allen Wolken und protestiert kleinlaut, daß er keine derartigen Kärtchen bekommen habe. Schlimmer noch, er habe die Verabredungen mit den





Damen, über die er in der Show berichten soll, ja gar nicht gehabt... Shalo beruhigt Larry mit dem vorsichtigen Hinweis, daß jeder zweite Mann in der Show ja sowieso verliere. Es ist irgendwie klar, daß Larry nicht der erste ist...

Und so kommt es denn auch: Biff Stiff, der überragende Moderator, stellt Larry dem Publikum vor und verlangt, daß er seine Eindrücke von den gemagneteten Schäferstündchen schildert – natürlich live, vor laufender Kamera. Stotternd versucht sich Larry aus dieser peinlichen Situation herauszureden, hat aber nicht ganz den durchschlagenden Erfolg.



Hat den Erfolg für sich patentieren lassen: Moderator Biff Stiff

Schließlich steht der Sieger fest: Rock Hard natürlich, der damit eine dreimonatige Kreuzfahrt auf einer Luxusjacht durch die mexikanische Riviera mit einer der drei attraktiven Damen gewonnen hat. Allerdings zieht die Gewinnerin Bargeld vor, und so „opfert“ sich Shalo, um dem Gewinner die Schiffsreise etwas aufregender zu gestalten. Larry könnte sich vor Wut in den Schuh beißen.



Yikes! Soviel Peinlichkeit muß man sich doch nicht antun...

Immerhin hat er auch etwas gewonnen: Einen zweiwöchigen Aufenthalt auf der Schönheitsfarm „La Costa Lotta“, natürlich auf eigene Rechnung. Eine Limousine des Senders soll ihn zur Farm bringen...

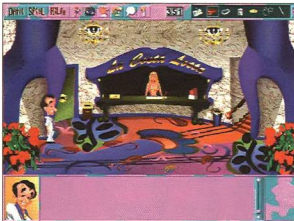
Los geht's

La Costa Lotta



Einen Vorteil hat die Sache mit der Schönheitsfarm: Wenigstens wimmelt es hier nur so von magersüchtigen Miezeln...

Die Limo entpuppt sich als abgetakelter 78er Chevy, aber Larry ist ja schon froh, wenn er nicht zu Fuß laufen muß. Am Wachhäuschen vorbei geht es zum Eingang. Nun hat der mehr oder weniger stolze zweite Gewinner, sozusagen der zweite Hengst, erstmal Zeit, seine Verwirrung abzuschütteln. Natürlich ging wieder alles so schnell, daß er keine Zeit hatte, seine Sachen zusammenzupacken, geschweige denn, Geld einzustecken. Aber das ist ja nicht das erste Mal. Nun gut, hinein ins Vergnügen, sagt sich unser Held, und stapft unerschrocken auf die Rezeptionistin zu.



Die Empfangshalle sieht eher wie ein Ticket-schalter vom Jahrmarkt aus

Hartnäckig, wie Larry nun mal sein kann, quetscht er die überaus reizvolle Empfangsdame aus. Es stellt sich heraus, daß Gammie jedem Mann die tollsten Wünsche erfüllen würde, wenn dieser eine Kleinigkeit für sie erledigt. Larry wächst über sich selbst hinaus und erkundigt sich beinahe lässig danach, worin diese Kleinigkeit wohl besteht.

Hoffnungsvoll erzählt Gammie von der defekten Fettabsaugmaschine des Dr.



Gleich zu Anfang steht Larry der – wenigstens auf den ersten Blick wunderschönen – Gammie gegenüber

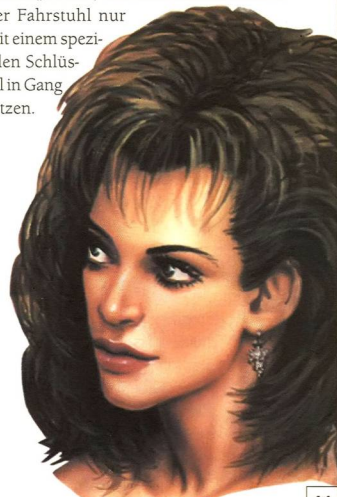
Swinebutt; nur ein findiger Mann mit Reparaturfähigkeiten könne da noch etwas ausrichten.

Nichts leichter als das, denkt Larry, und sieht sich in Gedanken bereits am Ziel seiner Wünsche. Er läßt sich seinen Zimmerschlüssel geben und erfährt seine Zimmernummer: 201.



Praktisch: ein Eiswürfelautomat direkt vor Larrys Zimmer

Beschwingen Schritts steigt er rechts die Treppe hinauf – an der Fahrstuhltür prangt nämlich ein Schild mit der Aufschrift „Privat“, und tatsächlich läßt sich der Fahrstuhl nur mit einem speziellen Schlüssel in Gang setzen.





Eine sehr extravagante Einrichtung – ob Larry sich hier jemals wohlfühlen wird?

Larry öffnet gespannt seine Zimmertür und sieht sich um. Nicht das Hilton, aber für den Anfang ganz nett. Hinten links befindet sich das Badezimmer; Larry betrachtet staunend das Waschbecken und stellt fest, daß er so eins schon einmal gesehen hat - in „Lefty's Bar“ in seinem ersten Abenteuer. Damals fand er im Bassin einen Ring - ob das wohl auch hier klappt? Fehlanzeige, stattdessen erwischt unser Profi-Schussel den Wasserhahn und muß feststellen, daß statt kühlendem Naß eine ekelhafte, braune Flüssigkeit aus der Armatur sprudelt. Larry beeilt sich, den Hahn wieder zuzudrehen, und schaut sich genauer um.



Widerlich – zum Glück ist Larry nicht gleich unter die Dusche gestiegen...

Seinem kritischen Auge entgeht nicht, daß im Badezimmer weder Handtuch noch Klopapier zu finden sind. Festentschlossen, sich sofort zu beschweren, eilt er in sein Zimmer zurück und findet neben dem Telefon drei Karten. Auf der pinkfarbenen Telephone Service Card stehen die wichtigsten Nummern des Etablissements. Die blaue Service Spa Card klärt den Neuling über die entscheidenden Einrichtungen auf, wie z. B. die Swedish Sauna, den Pool und die Finessräume. Die rote Housekeeping Service Card schließlich preist einen Turn-Down Service an.



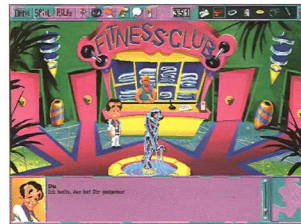
Das hört sich doch interessant an. Larry ist nicht mehr zu halten: Er greift zum Telefon und wählt die Nummer „75“ des „Betten-Aufschlag-Dienstes“. Das Gespräch ist mit Erfolg gekrönt, denn die reizvolle Stimme am Telefon verspricht dem Gast ein kleines Präsent, sobald das Zimmermädchen das Bett gemacht hat. Zimmermädchen, wiederholt Larry verträumt. Doch die freundliche Stimme holt ihn schnell wieder auf den harten Boden der Tatsachen zurück: Das Personal darf die Räume nur in Abwesenheit des Gastes betreten. Schmolldend wirft Larry den Hörer auf die Gabel.



Auf daß die Tasten qualmen – Larry telefoniert sich erst einmal durch die gesamte Service-Etage

In der Hoffnung auf fließendes Wasser wählt Larry die „76“ für den Reparaturservice. Tatsächlich erhält er die Zusage, daß sein Waschbecken so bald wie möglich in Ordnung gebracht wird.

Das Handtuch-Abenteuer



Garry, der Handtuchausgeber – sein Traumjob seit seiner Kindheit

Wenigstens die Blumen auf dem Tisch sind frisch, bemerkt Larry, und zupft den mickrigen Strauß aus der Vase. Nun gilt es, das Hotel zu erkunden. Neugierig wie immer stapft der verhinderte Frauenheld aus dem Zimmer nach unten zur Rezeption. Er schlendert geradewegs nach links an der Empfangsdame vorbei und öffnet die erste Tür links. Hier befindet sich die



Handtuchausgabe. Der Mensch hinter dem Tresen nennt sich Garry und ist hocheifrig, einen männlichen Gast begrüßen zu dürfen. Larry schaudert bei dem Gedanken, diesem warmen Bruder auch nur die Hand zu geben. Er erkundigt sich nach den Handtüchern und darf sich dann auch prompt einschreiben. Mit einem flauen Gefühl in der Magengegend trägt Larry in das Formular auf dem Tresen auch seine Zimmernummer ein, begleitet von einem augenzwinkernden Lächeln des Blondschofes. Lohn der Mühe ist immerhin ein extraweiches Frotteetuch. Desweiteren läßt er aus dem Ständer eine Broschüre über das „La Costa Lotta“ mitgehen. Larry überfliegt das teuer aussehende Faltblatt und wundert sich über die tollen, abgebildeten Gästezimmer. Kopfschüttelnd wendet er sich der äußeren Tür links zu und öffnet sie.

Eine Rose aus Spanien

Ein Raum voller Blumen und merkwürdiger Geräte empfängt den „zweiten Hengst“. Mitten im Raum steht eine junge Frau. Zielstrebig geht Larry auf sie zu und quatscht munter drauflos, wobei er immerhin herausfindet, daß die Schöne Rose heißt und einen spanischen Akzent hat.



Diesen Raum sollte man nicht betreten, wenn man unter einer Blumenallergie leidet...



Würde auf der Bundesgartenschau alle Preise einheimen: Rose

Larrys nervige Fragerei veranlaßt die hübsche Frau schließlich zum Nachgeben. Sie deutet ihm an, daß sie für ein charmantes Geschenk viel für seinen Körper tun würde. Das läßt sich der gespannte Frauenanbeter nicht zweimal sagen. Ruckzuck zaubert er aus seiner Tasche den Blu-



Charmant, charmant – so kennt man Larry eigentlich nicht...

menstrauß aus seinem Zimmer. Rose ist entzückt und führt Larry sanft zu einer Art Sitz. In freudiger Erwartung der schönen Dinge, die da auf ihn warten, erledigt sich Larry in Windeseile aller Kleidungsstücke. Er nimmt auf dem Sitz Platz, hält sich an den Wandhaltern fest und wundert sich ein wenig, warum Rose das Licht nicht abdunkelt...



Was macht Rose da bloß? Naja, vielleicht hat sie nur eine neue Verhütungsmethode erfunden...

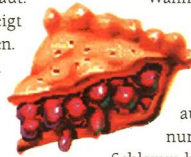
Auch als Rose eine Maschine anwirft, deren Hauptbestandteil ein PS-starker Harley-Motor ist, schöpft Larry noch keinen Verdacht. Schließlich fragt er sie dann aber

doch, warum sie nun so einen komischen Schlauch in die Hand nimmt. Rose allerdings antwortet nicht, sie handelt. Mit einem mächtigen Ruck führt sie den

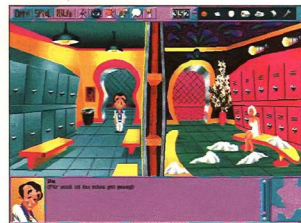


Rose's Behandlung scheint Larry gar nicht so wohlzutun, wie sie wohl gedacht hat...

Schlauch ein und verpaßt Larry einen Einlauf, der ihn fast vom Sitz haut. Ein paar Stunden später steigt Larry erschöpft in seine Sachen. Rose schenkt dem tapferen Hengst eine Orchidee zum Abschied und führt ihn lachend zum Ausgang.



Es gibt viel zu sehen...



Larry würde vor Freude tot umfallen, könnte er sehen, was wir Spieler sehen...

Noch etwas wackelig auf den Beinen benutzt der innerlich gereinigte Larry nun die Tür links neben der warmen Handtuchausgabe. Er betritt den Umkleideraum und gelangt zum dahinterliegenden Duschaum. Eine der Wandkacheln rechts ist etwas heller als die anderen. Das verlangt eine genauere Untersuchung: Larry schiebt die Kachel etwas beiseite und sieht durch das Loch. Na also, perfekter Einblick in die Damendusche, komplett mit nackter Frau. Als sich diese auch noch umdreht, um die schwingende Front zu zeigen, fällt Larry fast in Ohnmacht. Nun braucht er wirklich 'ne Dusche, aber 'ne kalte. Er macht die Tür auf, um sich weiter umzusehen.



Und es kann doch Spaß machen, sich im Matsch zu suhlen, vorausgesetzt, man hat die richtige Begleitung dabei

Ein Raum mit heißen Schlambädern – das wird ja immer interessanter. Das Sahnehäubchen an der Sache ist ganz bestimmt die Schöne, die sich in einer der Wannen räkelt – das muß Larry genauer begutachten. Ohne zu zögern, spricht er die Frau an, die ebenfalls nicht die Schüchterne spielt und sich auf den Rand des Bades setzt, nur mit einem Hauch von Schlamm bekleidet. Larry kann sich gut vorstellen, diesen Schlamm genüsslich Tröpfchen für Tröpfchen zu entfernen, beschränkt sich aber erstmal auf Small-Talk – man will ja nichts überstürzen. Die Badenixe gibt sich als Charlotte, kurz „Char“, zu erkennen und erklärt, daß sie gerne unter Spannung steht. Larry bräuchte lediglich sechs Batterien aufzutreiben, und sie würde ihn liebend gerne elektrisieren. Wieder geht die Phantasie mit Larry durch, er verabschiedet sich von Char und eilt durch die Dusche zurück in den Flur. Momentan hat er nur noch Batterien im Kopf. Er wendet sich nach links und stößt auf eine Treppe, über die er das Make-Up-Klassenzimmer erreicht. Hier lernen die weiblichen Gäste der Schönheitsfarm per Video, ihre natürlichen Vorzüge noch effektiver hervorzuheben. Ein Platz ist nicht besetzt, und als sich Larry genauer umschaut, stößt er auf das am

Boden liegende Stromkabel. Man weiß nie, wozu man solche Dinge





noch gebrauchen kann, deswegen steckt unser Held es spornstreichs ein. Dabei fängt er den intensiven Blick einer dunkelhäutigen Schönheit auf. Larry wendet sich der Video-Schülerin interessiert zu und findet im Gespräch heraus, daß sie Shablee heißt und händeringend nach einer passenden Abendrobe sucht. Sie würde dem Mann, der ihr hübsche Sachen besorgt, einen netten Abend bescheren. Das glaubt Larry ihr aufs Wort und macht sich flugs auf den Weg, das Gewünschte aufzutreiben.



Mit Shablee wird Larry später noch viel Spaß haben...

Er landet wieder bei der Rezeption und bemerkt links einen Schlüsselkasten, in den die Gäste bei der Abreise ihren Schlüssel werfen. Larry kann davon natürlich nicht die Finger lassen und greift wie bei einer Tombola mutig in die Urne. Tatsächlich ergattert er einen Schlüssel und steckt ihn ein, bevor er seinen Rundgang nach rechts durch die erste Tür neben der Empfangshalle wieder aufnimmt.

Fastfood

Hier steht er nun im Dining-Room des Hotels. Während im Hintergrund die Köche wirbeln, macht Larry einen farbigen Schimmer unter der Eisdecke der Salatbar aus. Entschlossen, alles zu finden, was ein Mann so braucht, wirft er sich mutig



Eine Aktion, die nicht zur Nachahmung empfohlen ist – sie kann ganz schnell zu Unterkühlung führen

auf die eisgefüllte Bar und wühlt eine frische Orange hervor. Er wendet sich nach rechts und klappt die Türen zur Küche auf, wo er die Überraschung seines Lebens erlebt: Das Gesundheitsessen kommt aus einem fahrbaren Taco-Stand. Die wirbelnden Köche stammen aus einem Projektor, der einen Film auf die Leinwand wirft. Von der Qualität dieses Hotels nun vollends überzeugt, fängt Larry an, in den Abfalleimern herumzuwühlen, aus denen er einen Kanister mit Fett fischt. Dann fällt sein Blick auf einen kleinen Aufzug im Hintergrund, der für die Versorgung der Penthouse-Suite gedacht ist. Was für eine Herausforderung für den Trophäensammler Laffer: Er betätigt sofort die Knöpfe neben dem Aufzug und klettert dann hinein. Ein Druck auf den roten Knopf, und der Frauentheld saust eingepfercht nach oben.

Das Penthouse

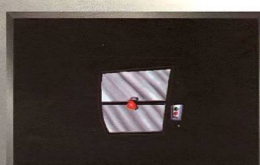
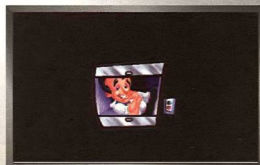


Endlich wieder etwas Bewegungsfreiheit...

Von der Einrichtung her fällt das noble Penthouse eher spartanisch aus - kühl und asiatisch streng wirkt der Stil. Auf der Suche nach den Bewohnern der Suite begibt sich Larry nach links in den Nebenraum und trifft dort auf dem Balkon auf ein wunderbares weibliches Wesen. Ohne Umschweife eröffnet unser Schwerenöter die Unterhaltung.

Shamara Payne wundert sich zwar über den ungebeten Besuch, aber sie läßt immerhin mit sich reden. Ihren weitschweifigen Ausführungen entnimmt Larry, daß es sich hier um eine ganz besondere junge Dame handeln muß.

Ihren Erklärungen zufolge befindet sie sich auf dem Weg der Selbstfindung. Larry wäre ihr dabei natürlich zu gerne behilflich und läßt das auch durchblicken. Shamara besteht jedoch auf einen weisen Lehrer, der ihr viel zu geben hat. Das bringt nun Larry in arge Verlegenheit. Aber wo ein Ziel ist, führt auch ein Weg hin, denkt



Immer wieder lustig anzusehen, wie Larry versucht, mit einem Essensaufzug zu fahren...





sich der Schwestern und schenkt ihr die Orchidee von Rose. Überraschenderweise betrachtet Shamara die Blume als Zeichen von Reinheit und als weises Geschenk. Blitzschnell stellt sich der erstaunte Larry auf die neue Situation ein und reibt sich erwartungsvoll die Hände, aber so leicht läuft die Sache nun doch wieder nicht: Das Girl ist noch nicht zu irgendwelchen Annäherungsversuchen bereit. Also verabschiedet sich Larry höflich und macht sich auf den Weg zum Fahrstuhl.



Wenigstens kann Larry auf dem Rückweg von Shamara einen normalen Fahrstuhl benutzen

Diesmal benutzt er die große Ausführung des Lifts, denn immer eng ist auch nicht gut. Bequemerweise landet er direkt vor seinem Zimmer. Er zückt sei-



nen Zimmerschlüssel und öffnet die Tür. Ach, sieh an, das Zimmergirl war da und hat das Bett gemacht. Und auf dem Kopfkissen liegt tatsächlich das versprochene Präsent – ein Kondom. Larry sieht es als gutes Zeichen und spaziert ins Badezimmer. Fast wäre er über den Klempner gestolpert, der unter dem Waschbecken liegt. Larry betrachtet den Burschen eingehend und bemerkt, daß dieser doch arg unbequem auf seinem Werkzeuggürtel liegen muß. Um dem armen Mann zu helfen, tut Larry eine gute Tat und bemächtigt sich des Schraubenschlüssels. Damit der Gute es noch bequemer hat, langt unser Held



Das Zimmermädchen wird ein, zwei Utensilien wohl nicht vermissen...

gleich noch mal zu und angelt eine Metallfeile hervor. Der Klempner ist mit dem Waschbeckenproblem genügend abgelenkt und merkt von alledem nichts. Larry dreht sich pfeifend um und verläßt das Badezimmer. Da kommt auch schon der Klempner hinterher, meldet ein sauberes Waschbecken und verschwindet.

Es gibt wieder sauberes Wasser im Badezimmer, aber Waschutensilien fehlen immer noch. Larry greift entschlossen zum Telefon. Über die „75“ erreicht er den Housekeeping-Service, der sofort Besserung gelobt. Doch dafür muß Larry wieder aus dem Zimmer verschwinden.

Im Flur findet er nun den Rüstwagen des Zimmermädchens. Er sieht sich das gute Stück genauer an und bedient sich der Einfachheit halber selbst. Toilettenpapier, Handcreme, Seife und Waschlappen sind nun sicher aufgehoben.

Pool and Bar and more...



Leider gibt es hier nur gesunde Getränke – und selbst daran ist noch zu zweifeln...

Nachdem das erledigt ist, drängt es Larry zu neuen Erkundungen, und er macht sich wieder auf den Weg nach unten. Dort wendet er sich nach links, ignoriert die Tür zum Dining-Room und entert die nächste Treppe nach unten. Somit weiß Larry nun auch, wo sich die Hotelbar befindet. Nach einem kurzen und ergebnislosen Gespräch mit dem Barkeeper sieht er auf der linken

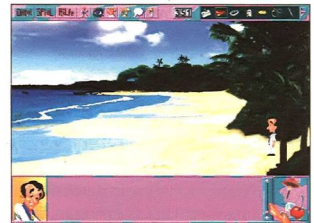
Seite des Tresens einen Becher stehen. Durch eingehende Betrachtung findet Larry heraus, daß das gute Stück Streichhölzer enthält und bedient sich ungeniert. Durch das Fenster sieht er, daß am Pool reges Treiben herrscht, und macht sich sofort auf den Weg, um mitzumischen. Über die Treppe gelangt er zum Ausgang und stürzt geradezu zum Wasser.



Cool – ein Swimmingpool mit eigener Bar!

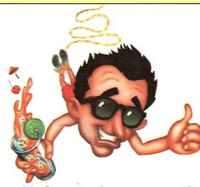
Leider war er wohl doch nicht schnell genug, denn von den ganzen unbedeckten Mädels ist nicht eines mehr zu sehen. Offensichtlich ahnten die, daß Larry im Anmarsch ist, und haben sich eilends verdrückt. Nur eine schwimmende Bar dümpelt verlassen und traurig im Pool. Trotz untersucher der „zweite Hengst“ die Bar vom Beckenrand aus und stellt fest, daß jemand dort sein Sonnenbrillenetui vergessen hat. Vorsichtshalber steckt Larry es ein, sonst würde es am Ende noch gestohlen...

Da man ja wissen muß, was man so in der Tasche hat, erlaubt sich Larry auch einen Blick in das Innere des Etuis. Neben der erwarteten Brille mit den schwarzen Scheiben findet er ein Putztuch. Larry behält auch dies vorsichtshalber in seinem Besitz. Auf der anderen Seite des Pools erspäht unser ewig Suchender ein braunes Etwas, das sich bei näherer Betrachtung als luftleeres Schwimmkissen in Biberform



Wenigstens der Strand erinnert nicht an die dauernden Gesundheits- und Schönheitsübungen





entpuppt. Was es nicht alles gibt! Larry reißt sich auch dieses Stück wortlos unter den Nagel.

Gedankenverloren wendet er sich danach nach rechts und spaziert am Pool vorbei zum Strand. Viel Sand, viel Meer und keine Menschenseele weit und breit. Larry wird wieder zum Jüngling und erinnert sich an seine wohlbehüteten Tage bei Muttern. Er sieht sich vorsichtig nach allen Seiten um und fängt dann tatsächlich an, im Sand herumzubuddeln. Eine Sandburg will er bauen, der Kleine. Dieses hochtechnische Experiment ist allerdings zum Scheitern verurteilt, da Laffer junior beim Graben auf eine antike Walöl-Lampe stößt. Die bringt den Anfall jugendlichen Leichtsinns zum Verpuffen: Larry schüttet das Loch im Sand wieder zu und schlendert zurück zum Pool, als ob nichts gewesen wäre.

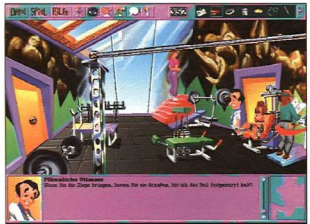


Matte und läßt seine knorrigen Glieder im Ballett mitschwingen. Der Trainerin fällt der aus dem Takt geratene Gnom im weißen Polyester-Anzug sehr bald auf. Ein paar mal herrscht sie Larry an, vernünftig mitzuturnen, aber der gibt halt schon sein Bestes. Als die Lady das endlich einsieht, bricht sie die Hopserei ab und entläßt die Frauen wütend aus dem Kurs. Freund Larry sieht seine Chance gekommen und geht zielstrebig auf die erboste Frau zu.

Sein Feeling für den richtigen Augenblick entspricht eben dem eines Kaninchens, daß freudig auf den Fuchs zuhoppelt.

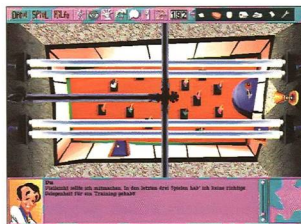
das herunterbaumelnde Namensschild von dem ohnehin allzu knappen T-Shirt abzureißen. Statt die fast obligatorische Ohrfeige auszuteilen, hält die Lady vom anderen Ufer überraschenderweise still, und Larry erhält einen zweiten Versuch. Zap - da hat er die ID-Card der Trainerin in der Hand. Cav ist beeindruckt und lädt Larry zu einem Besuch in der Schwedensauna ein. Allerdings solle er eine Freundin mitbringen, für ein schönes Double-Date, meint die Verschwitzte. Larry versucht, allzu überschwängliche Folgen seiner Begeisterung zu dämpfen und verläßt in Hochstimmung den Aerobic-Raum durch die Tür unten links.

Thunderbird



Ob Larry auch nur eines von diesen Geräten bedienen könnte?

Links und rechts, oben und unten chromblitzende Foltermaschinen: Das kann nur der Bodybuilding-Room sein. Männlein wie Weiblein schinden sich, um die spärlichen Muskeln aufzuzeppeln. Wen wundert es, Larry hat es natürlich eher auf die Weiblein abgesehen, besonders auf eines. Er ertastet die Frau im Butterfly-Stuhl an. Christina heißt das Girl, besteht aber auf ihren Kosennamen „Thunderbird“. Wieder spult Larry einen seiner Angrab-Dialoge ab und kommt schnell dahinter, daß der „Donnervogel“ einem Date nicht abgeneigt ist. Allerdings muß die richtige Hardware her - ohne Handschellen läuft bei Christina gar nichts. Dafür hat sie harte Sachen zu bieten, mit allem, was dazugehört. Sorgsam notiert Larry die Stahlharnbänder auf seiner mentalen „Zu besorgen“-Liste und macht sich alsbald durch die Tür links aus dem Staub, um seinen vielen Wunschträumen endlich mal näher zu kommen.



So sehr sich Larry auch bemüht - mit den fiten Damen kann er einfach nicht mithalten

Cavarrichi, kurz „Cav“, nennt sich die Auserwählte mit den wufunkelnden Augen. Im folgenden Gespräch wird deutlich, daß sich Cav nur für Frauen in verschwitzten Sportklamotten interessiert. Larry jedoch, entweder fernab jeglicher Realität oder einfach nur penetrant dämlich, hört nicht auf, die Frau mit seinem Anmachgefasel zu nerven.



Was soll nur die halbe Aufschrift auf Cavs halbem T-Shirt bedeuten? Larry wird's bald erfahren...

Da er auf diese Weise noch nicht genug Unheil anrichten kann, läßt er den Worten Taten folgen und greift zu. Er versucht,



Na, wer sagt's denn - und das ganze ohne Schatzkarte!

Die Aerobic-Lady

Am Pool angekommen, öffnet er die grüne Tür rechts. Mädels, Mädels und noch mehr Mädels - und alle so schön verschwitzt! Da läuft einem Laffer doch das Wasser im Munde zusammen... Die Turnerei in diesem Aerobic-Center sportet ihn so richtig an, denn rhythmische Bewegungen waren schon immer sein Ding. Also stellt er sich einfach auf eine freie





Die Batterie-Such-Aktion



Art und die Tram – ein völlig unzertrennliches Pärchen

Dafür nimmt er den Weg durch den Schlammbadraum, die Dusche und die Umkleide zurück zum Flur.

Während er zur Rezeption schlendert, macht sich Larry Gedanken, wie und vor allen Dingen woher er Batterien organisieren soll. In diesem Augenblick fährt Art mit der hausinternen Tram an ihm vorbei. Die große Taschenlampe des Fahrers ist fast nicht zu übersehen, deswegen spricht Larry Art an und läßt sich nach draußen fahren.



Das ist die Gelegenheit, um an Arts Taschenlampe zu kommen!

Dort angekommen, steigt Larry ab und geht einen Schritt zur Seite, damit Art die Trambahn umdrehen kann. Doch Art fährt nicht weiter; er bleibt stehen und scheint irgendwas in seinen Taschen zu suchen. Das ist der Moment, auf den Larry gewartet hat. Flugs spricht er Art von der Seite an. Der Mann von der Trambahn möchte gerne eine Zigarre rauchen, hat aber gerade kein Feuer dabei. Listig zückt Larry ein Streichholz und gibt es Art. Der raucht damit frohgelaut ab. Larry sieht noch, wie er mittels Keycard das Schloß der Gartenpforte öffnet und davonzuckelt. Da stehen nun die Tram und Larry alleine auf weiter Flur. Das kann ja nicht gutgehen – und so ist es dann auch. Larry öffnet hinten an dem Gefährt eine Klappe und fängt an, am Motor rumzufummeln.

Dank des Schraubenschlüssels hat er bald das Hauptstromkabel von den übergroßen Batterien gelöst.

Jetzt muß er nur noch die Klappe schließen und auf Art warten. Der gehört wohl zur Abteilung Schnellraucher und taucht pünktlich wieder auf. Routiniert nimmt er auf der rosaroten Brille Platz und versucht zu starten. Larry kann sich ein kleines Grinsen nicht verkneifen, als Art verärgert von der Tram steigt, um mit seiner Taschenlampe sich selbst heimzuleuchten und gleichzeitig den Motor zu reparieren.



So sehr sich Art auch bemüht, er kommt einfach nicht vom Platz

Nun schreitet Larry betont hilfsbereit ein. Er könne ja die Lampe halten, läßt der Schwerenöter beiläufig einfließen. Art willigt ein und gibt ihm die Riesenlampe, was die Reparatur um einiges beschleunigt. Befriedigt klettert Art auf den Sitz zurück. Larry schraubt indes in Windeseile die Lampe auf, fischt die Batterien heraus und gibt Art dann scheinheilig die Leuchte zurück.



Jetzt nur keinen Fehler machen – die Batterien sind schon so gut wie sicher

Wo die Tram nun einmal dasteht, läßt sich Larry auch gleich wieder mit hineinnehmen. In Höhe der Handtuchausgabe bittet er um einen Stop. Praktische Sache, sowas.

Das elektrische Abenteuer

In froher Erwartung der nun auf ihn zukommenden schönen Seiten des Lebens durchquert der Mini-Casanova gutgelaunt

den Duschrom und besucht die Dame im Schlammbad. Nicht ohne einen gewissen Stolz begrüßt Larry die schlammbedeckte Char und offeriert ihr die Batterien. Charlotte ist begeistert und verspricht Larry ein wahrhaft elektrisierendes Erlebnis. Jetzt mußte er nur noch die mit einem Zahlenschloß gesicherte Tür zum Elektroschock-Center aufbekommen, dann wäre alles perfekt, meint die Schöne. Larry dreht sich um und versucht, das Zahlenschloß per Hand zu knacken.

Nach den ersten vergeblichen Bemühungen greift Elektromeister Laffer zu härteren Methoden. Er nimmt das gefundene Stromkabel aus dem Video-Raum in die Hand und beißt fachmännisch die Isolierung am Ende des Kabels runter. Den Stecker installiert er in der Wanddose, das abisolierte Stück hält er an das Zahlenschloß. Es entsteht ein kleines Privatfeuerwerk und ein praktischer Kurzschluss. Voilà, die Tür ist auf, das Abenteuer kann beginnen.



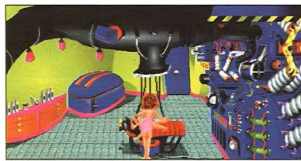
Wehe, wenn Larry den Finger dazwischen bekommt...

Char steigt erfreut aus dem Bad und springt kurz unter die Dusche, während Larry sich schon mal im Elektroschock-Raum umsieht.

Nur mit einem Handtuch bekleidet kommt Char kurze Zeit später hinterher. Sie deutet Larry an, schon mal auf der Liege Platz zu nehmen. Mit beinaheiger Lichtgeschwindigkeit reißt sich Larry die Klamotten runter und



kommt erwartungsfroh auf der Liege zur Ruhe. Char fängt nun ungerührt an, Larry zu verkabeln. Nette kleine Krokodilklemmen sollen die Kabel am nackten Körper halten. Das ist nicht ganz das Vergnügen, das Larry eigentlich erwartet hat; dennoch versucht er heldenhaft Haltung zu zeigen. An besonders empfindlichen Stellen erfordern die Klemmen allerdings doch ihren Tribut.



Und das stellt Charlotte sich also unter einem gemütlichen Abend vor, ja?

Char schaltet die Maschine nun mit ihrer Fernbedienung ein. Selbstsicher grinsend schüttelt Held Larry den Kopf, als Char ihn fragt, ob er etwas verspüre. Auch mehrmalige Spannungserhöhung quittiert er mit überlegenem Lächeln; selbst die Höchststufe kann ihn nicht erschüttern. Char fängt schon beinahe an, den kleinen zähen Kerl zu bewundern, als sie ihren Blick über den Boden schweifen läßt. Ahh, das Kabel der

Liege ist ja gar nicht an der Maschine angeschlossen. Nun fällt dem liegenden Angeber jedes Lachen aus dem Gesicht. Er startet noch einen Versuch, das Schlimmste zu verhindern, aber es ist zu spät...



Anscheinend scheint diese Behandlung nicht nur Larry schlecht zu bekommen...

Die Sache mit den Handschellen

Am nächsten Morgen wacht Larry in seinem Zimmer auf und fühlt sich immer noch enorm elektrisiert. Aufgeben kommt jedoch nicht in die Tüte - einmal muß es ja klappen. Thunderbird steht bei ihm auf dem heutigen Tagesplan ganz oben.

Allerdings dürfte es nicht ganz einfach sein, auf einer Schönheitsfarm Handschellen aufzutreiben. Larry tragt wieder los, schließlich hat er noch nicht alles gesehen. Er geht in die Empfangshalle und von dort nach draußen. Auf der Fahrt zur



Was für ein Job - den ganzen Tag sitzt Daryl, der Wachmann, nur vor diesen Monitoren und hofft, daß mal ein nacktes Mädchen vor seine Kamera tanzt...

Farm war er an einem Wachhäuschen vorbeigekommen - dort zieht es ihn nun hin. Daryl, der Wachmann, beobachtet darin per Kamera jeden Winkel von La Costa Lotta. Es könnte ja sein, daß mal ein Gast versucht abzuhauen, ohne seine Rechnung zu begleichen. Larry schluckt und beäugt nachdenklich den großen Colt an Daryls Seite. Nebendran baumelt noch etwas anderes... Nein, nicht das, was Sie jetzt denken - Handschellen natürlich.

Der Mann braucht etwas Ablenkung, überlegt sich Larry und trabt zurück in die heiligen Hallen. Drinnen marschiert er geradewegs durch den Schlammbadraum in das Elektroschock-Center. Da glitzert doch etwas auf dem Boden neben der blauen Liege; Larry bückt sich und findet eine Perle - die muß die nackte Frau auf ihrer panikartigen Flucht vor einem Kurzschluss verloren haben.

Im Schlammbadraum betrachtet Larry die Kamera und die Lüftungsgitter zu den Duschen. Er nimmt die Blumen von dem treppenartigen Vorsprung, greift sich den Schraubenschlüssel und lockert die Halterung der Kamera. Ein kurzer Ruck, und das elektronische Auge blickt nun durch das Lüftungsgitter in die Frauendusche. Das sollte reichen, beschließt Larry und nimmt sich nun in aller Ruhe den Umkleieraum vor. Er findet einen freien Spind unten rechts, legt das Handtuch an und seine Sachen in den Schrank. Nun schreitet er gemächlich in den Schlammbadraum, visiert gleich das erste Bad an und hüpf kopfüber hinein. Das tut gut nach den Strapazen im Elektro-Center.



Und hinein in die braune Brühe - planschen bis zum Umfallen!





Nach einer kleinen Weile der Entspannung steigt er wieder aus dem Bad und geht in den Duschraum. Dort hängt er sein Handtuch an einen Haken und nimmt eine schöne heiße Dusche. Danach legt er das Handtuch in den Spind und zieht sich wieder an. Jetzt ist der Mann wieder richtig fit und bereit zu allen Abenteuern, die ihn an diesem Tag erwarten mögen...



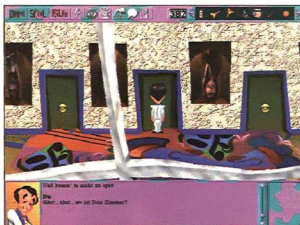
Auf die Dusche sollte Larry nicht all zu lange warten, sonst trocknet der Schlamm...

Zunächst peilt Larry die Lage im Wachhäuschen. Das Kameramannöver scheint zu funktionieren, Daryl ist von den nackten Tatsachen mächtig angetan. Vorsichtig zupft Larry die Handschellen vom Gürtel und verschwindet so schnell und leise, wie er gekommen ist.



So macht das Arbeiten Spaß...

Mit weitausholenden Schritten erreicht Larry den Bodybuilding-Raum. Er teilt Thunderbird die frohe Botschaft mit und überreicht ihr feierlich die gewünschten Handschellen. Die Frau ist beeindruckt



Bei den vielen Gästezimmern kann Larry sich die Knöchel wundklopfen – doch hier steht er vor der richtigen Tür!

und lädt Larry auf ihr Zimmer ein. Er solle nur nicht zu spät kommen, mahnt sie beim Hinausgehen. Larry ruft ihr zwar noch fragend nach, welche Zimmernummer sie denn habe, aber das hört die Eilige schon nicht mehr.

Larry könnte vor Verzweiflung in die kraftraubenden Maschinen beißen, denn jetzt darf er wohl jedes Zimmer abklappern. Er geht aus der Handtuchausgabe nach links zum Flur mit den vielen Türen und macht sich an die interessante Aufgabe, überall anzuklopfen, bis er das richtige Zimmer gefunden hat. Thunderbird öffnet und bittet Larry herein. Während sie ihren Bademantel ablegt, darf er sich noch einen Drink genehmigen.



Noch ahnt Larry nichts von dem, was gleich folgt...

Dann geht die Lady zur Sache: Mit einem Ruck reißt sie Larry die Kleider vom Leib. Bevor er überhaupt weiß, was da mit ihm geschieht, hat er auch schon ein Hundehalsband um, das mit einer Leine an einer drehbaren Stehlampe befestigt ist. Auf das



herrische Kommando hin fällt Larry auf die Knie und bellt ein bißchen. Thunderbird hat in der Zwischenzeit ihre Peitsche gefunden und auf geht's...



Scheint, als hätte Larry endlich seine Berufung gefunden...

Erst auf seinem Zimmer kommt Larry Stunden später wieder zur Besinnung. Das muß ein böser Traum gewesen sein, hofft er – bis er das Hundehalsband findet.

Cellulite Drainage Salon

Larry untersucht das Halsband und entdeckt als kleines Trostpflaster einen Diamanten. Nun muß aber wenigstens die Sache mit der Empfangsdame klappen, denkt Larry und macht sich auf die Socken.

An der Rezeption vorbei marschiert er geradewegs in die Handtuchausgabe. Dort öffnet er die rechte Tür und bäugst seinen Fund. Das muß sie wohl sein, Dr. Swinebutts berühmte Fettabsaugmaschine. Larry startet die Maschine mit dem Einschalthebel erstmal zur Probe. Das Ding fängt an, gefährlich zu rumoren, was Larry als sicheres Zeichen für einen Defekt ansieht. Er nimmt sich den großen roten Tank in der Mitte vor und löst die Bolzen mit dem Schraubenschlüssel. Jetzt kann er den Deckel öffnen und den vollkommen verklebten Filter herausholen. Die Pleuelstange vorne am Rad scheint auch ziemlich trocken zu sein. Larry zückt den Kanister mit dem Fett aus der Küche und streicht die Stange damit ein. Damit sollte die Sache nur noch so flutschen. Zufrieden steckt das Genie den Filter ein und macht sich auf den Weg zur Küche.





Und da sage noch einer, Spülmaschinen wären nur was für handwerklich unbegabte Leute...

Dort legt er den Filter in die Spüle und wäscht ihn nicht nur sauber sondern sogar rein. Mit dem porentief reinen und schmu-seweichen Filter (er riecht auch frischer!) marschier unser Schaumschläger zurück zur Maschine, wo er das Teil in den Tank einbaut, den Deckel schließt und alles wieder zusammenschraubt. Toll, es funktioniert! Na ja, fast. Ein ge-platzter Schlauch ruiniert das Meisterwerk. Kopfschüttelnd tragt Larry wieder los.



Im Bodybuilding-Raum fällt ihm der kummerspeck-gewohnte Rubberbelt an der Super Cellulite BunShaker 600-Maschine auf. Kurzerhand schraubt Larry den Gurt ab und zockelt zurück zum Gerät des sagenumwobenen Dr. Swinebutt. Er wickelt den Gurt um den geplatzen Schlauch und betrachtet befriedigt sein Werk. Das sieht gut aus, sogar sehr gut, Dr. Swinebutt wäre stolz auf ihn - die Maschine funktioniert wieder.



Mit ein bißchen Fantasie sieht der ganze Apparat fast wie neu aus

Ohne lange zu zögern, eilt Larry zur Rezeption, um Gammie die frohe Kunde zu überbringen. Gammie ist außer sich vor Freude und verspricht Larry den Himmel auf Erden. Das wiederum ist Musik in Larrys Ohren, und er folgt dem vorauseilenden Girl auf dem Fuße.



Ohne lange zu fackeln, legt sich Gammie auf die Folterbank und läßt sich von Larry die Absaugschläuche vorsichtig in die Problemzonen stecken. Nachdem er die Maschine eingeschaltet hat, nimmt das Schicksal bzw. das Fett seinen Lauf, was die Dame zu neuen Begeisterungstürmen und Versprechen veranlaßt. Allerdings würde eine frische Orange ihre Leistungsbereitschaft noch viel mehr anspornen. Larry lächelt leise und zaubert aus seinem Beutel die eisgekühlte Frucht. Genüßlich lutscht Gammie den süßen Saft, wobei ihr einfällt, daß ein eiskalter, nasser Waschlappen jetzt genau das ist, was sie braucht.

Gehorsam trabt Larry los und greift sich im Badezimmer seines Hotelraums den Waschlappen, den er im Waschbecken angefeuchtet. Für die nötige Kühle gibt er sich in den Dining-Room, wo das Eis der Salatbar für genau die richtige Temperatur sorgt. Stolz wie Oskar hechelt unser Ersatz-Butler zurück zur Dame seines Herzen, fest davon überzeugt, nun wirklich am Ziel seiner Wünsche zu sein.



Und dieser Wasserhahn ist doch noch zu etwas zu gebrauchen

Jedoch - weitgefehlt: Jetzt hat die Lady Durst und wünscht sich eine Flasche Mineralwasser. Zähneknirschend dackelt Larry von dannen.

Naheliegender Fundort für Getränke ist natürlich die Hotelbar, wo der Kavalier jedoch feststellen muß, daß diese Idee falsch war. Zielloos irrt der Liebeskranke über die Flure, bis der Zufall Mitleid mit ihm zeigt: Im rechten Flur steht ein herrenloses Tablett, und die Flasche Sprudel darauf sieht aus, als habe sie nur auf Larry gewartet. Er schnappt sie sich und eilt zurück zu Gammie.

Gammie scheint schon fast ausgetrocknet zu sein, denn sie leert die Flasche dankbar in einem Zug. Nun kommt der große Moment: Gammies Problemzonen sind



Und die ganze Arbeit war vergebens...

beseitigt, Larry darf die Maschine abstellen. Das Ergebnis kann sich sehenlassen, Gammie hat nun eine modelmäßige Figur. Sie selbst kann es auch noch gar nicht fassen und betrachtet sich immer wieder von Kopf bis Fuß. Larry sieht seine Chance gekommen und spricht Gammie darauf an. Allerdings hat die mittlerweile ihre Meinung gründlich geändert: Mit dieser Figur könne sie jeden Mann haben, warum solle sie sich da mit so einem Abziehbild abgeben. Das ist das letzte, was Larry zu hören bekommt, bevor die Abgesaugte wortlos verschwindet.

Sprachlos blickt der Angeschmierte ihr nach. Angeschmiert? Da war doch was! Er kramt seine antike Wal-Öl-Lampe hervor und füllt sie am Hahn der Maschine. Cellulite-Fett erweist sich als passender Ersatz für Walöl und ist auch viel besser für die Wale. Leider macht die gefüllte Lampe Larry auch nicht zur Leuchte...

Eigentlich könnte er jetzt einen Whisky vertragen. Mit hängenden Schultern verläßt Larry die Stätte seiner Niederlage und macht sich auf den Weg in die Hotelbar.





Burgundy



Burgundy – Countrysängerin durch und durch

Der Gedanke an ein handfestes Besäufnis verlischt sofort, als Larry die neue Sängerin der Bar erblickt. Leider sind alle Versuche der Kontaktaufnahme zum Scheitern verurteilt, denn die Lady kann sich nicht von ihrem Song trennen. Larry greift mal wieder in seine Trickkiste und zieht einfach das Mikrofonkabel aus dem Stecker. Das wirkt Wunder, die Sirene verstummt. Dann schreit sie nach einem Techniker und setzt sich einfach hin.



Ein Wunder, daß keiner etwas von Larrys Sabotageakt mitbekommt

Das ist Larrys Chance! Er stürzt auf die Lady zu und beginnt den Dialog. Die Dame zur Stimme heißt Burgundy und gibt sich als handfestes Countrygirl zu erkennen. Im Verlauf des Gesprächs erfährt Larry, daß für ein kaltes Bier gewisse Dinge möglich werden. Darauf hat Larry nur gewartet: eine neue Aufgabe! Und es besteht Hoffnung, daß das Angebot auch wirklich ernst gemeint ist.

Während der Reparatur des Mikros stürmt Larry den Tresen. So einfach sollte es aber denn doch nicht sein: An dieser Bar gibt es nur Gesundheitsdrinks. Also heißt es mal wieder suchen. Larry stürmt die Treppe hinauf und landet im Garten. Immerhin hatte er doch Art bei der Zigarrenpause beobachtet. Zielstrebig geht er auf die Gartenpforte mit dem Kartenschloß zu. Er zückt Cavs ID-Card und zieht diese gekonnt durch den Abtaster. Es

clickt, der Weg ist frei. Larry geht durch die Pforte und findet die Zeltkantine der Angestellten. Zwei der Mitarbeiter scheinen sich gerade in einem Bier-Wetttrinken zu messen. Larry entert das Zelt, greift in den Bottich und zieht tatsächlich einen gekühlten Sixpack hervor.



Wie gut, daß die Angestellten von La Costa Lotta wenigstens in ihrer Pause was Ordentliches trinken dürfen

Mit dem Bier eilt er zurück zur Hotelbar. Burgundy wimmert bereits wieder ihre Songs ins Mikrofon. Das Spielchen kennen wir ja schon: Stecker raus, Mädelschreit und setzt sich. Larry gibt ihr das gewünschte Malzgetränk. Dankbar greift Burgundy zu und leert die Flaschen mit einer unerwarteten Schnelligkeit. Larry sieht seine Chancen steigen und spricht die Sängerin darauf an. Die gibt sich aber immer noch cool und verspricht, nach dem nächsten Sechserpack zutraulicher zu werden. Der Kummer gewohnte Larry nimmt es gelassen und trabt wieder los. Ab durch die Pforte und wieder rein ins Zelt. Er fischt den nächsten Träger aus dem Faß und marschiert erneut zurück zur Bar.

Anscheinend kann Burgundy das Singen einfach nicht lassen, sie steht schon wieder auf der Bühne. Larry wiederholt die Kabel-Prozedur und macht der Singerei ein Ende. Wie erwartet setzt sich Burgundy



Und wieder einmal sitzt Burgundy entmutigt auf der Bühne

zum dritten Mal hin und läßt sich von dem kleinen Mann beeindrucken. Der gibt ihr die nächsten Flaschen, um das Dutzend vollzumachen. Diesmal scheint die Sache tatsächlich zu klappen. Burgundy steht zu ihrem Versprechen, sie möchte sich nun umziehen und Larry zu einem Date in der Schwedensaua treffen. Ganz vorsichtig fängt Larry an, innerlich zu jubeln, und malt sich in Gedanken den schweißtreibenden Saunagang aus.



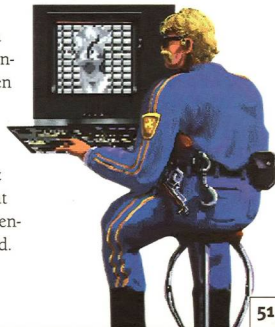
Was tut Larry nicht alles für die Frauen – sogar kriminell wird er...

Doch zunächst schlüpfert hinter die Kulissen der Bühne. Dort hängt nämlich der aufregende Dress des singenden Countrygirls. Larry denkt an die schöne Shablee aus dem Cosmetic-Room und fischt das Teil vom Haken – Vertrauen ist gut, nicht wahr, Vorsorge ist besser.

Nun wird es aber Zeit für die Sauna – außerdem wollte Cav ja auch noch dazukommen. Beseligt düst Larry zum wahrhaft heißen Rendezvous.

In der Sauna geht es heiß her

Ruckzuck hat er den Umkleideraum erreicht und sich seiner Sachen entledigt. Gespannt betritt er die Sauna vom Schlammbadraum aus. Larry kann sein Glück kaum fassen – da wartet tatsächlich Burgundy auf ihn. Sie ist bereit für einen netten Saunagang, läßt sie verlauten. Jetzt winkt Larry ab und erklärt, daß noch Cav mit einem Freund hinzukommen wolle. Zu viert wär es doch auch ganz nett, meint Larry augenzwinkern.





Und schon sieht Larry sich am Ziel seiner Träume...

Burgundy scheint davon nicht ganz so überzeugt zu sein, will sich aber überraschen lassen. Da taucht Mrs. Aerobic auch schon auf, allerdings alleine. Ein flotter Dreier sei viel interessanter, erklärt sie lakonisch. Dem kann Larry kaum widersprechen. Er stellt die beiden Damen einander vor und wartet gespannt wie ein Regenschirm auf die weitere Entwicklung.



Erstens kommt alles anders, und zweitens als man denkt...

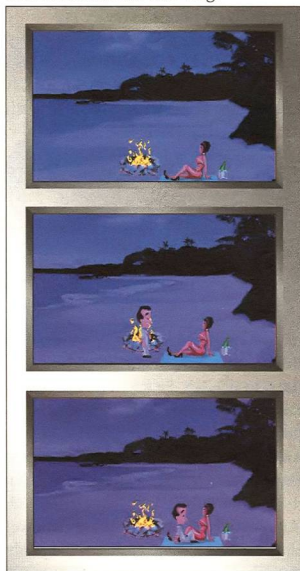
Es entwickelt sich auch was, allerdings leider nicht in Larrys Richtung. Seine Annäherungs- und Auflockerungsversuche sind komplett zum Scheitern verurteilt. Die beiden Frauen unterhalten sich blendend miteinander, Larry stört da eigentlich nur. Dieses Spielchen dauert Larry zu lange; er spricht auf die Frauen ein und erwartet Resonanz. Fehlanzeige. Nach längerem Grübeln kommt Larry auf die grandiose Idee, etwas Wasser auf die glühenden Kohlen zu schütten. Mit seiner typischen Geschicklichkeit vergießt er allerdings den gesamten Inhalt des Eimers auf die Heizstelle und füllt so den Raum mit einer übergroßen Dampfwolke aus. Verzweifelt tapst Larry wie beim Blindkuh-Spiel umher und versucht, zumindest eine der beiden Frauen zu erhaschen. Als sich der Nebel schließlich lichtet, fällt das Ergebnis schlicht und ergreifend niederschmetternd aus: Larry



steht alleine in der Sauna, von beiden Frauen keine Spur. Nun sollte er eigentlich seinen großen Kopf stundenlang gegen die Holzwand wummern. Allein der Gedanke an die aufregende Shablee hält ihn gerade noch davon ab. Auf der Bank liegt einsam und verlassen ein silbernes Armband; das nimmt Larry als Andenken an sich und geht schmolldend duschen.

Das Strand-Abenteuer

Mit neuem Mut wirft er sich nach der spannenden Dusche in seinen Polyester-Anzug und macht sich auf den Weg zum Cosmetic-Room. Shablee ist außer sich vor Freude über den schönen Abend-Dress und verabredet sich mit Larry für Mitternacht am Strand. Und diesmal wird die Sache was, schwört sich Larry und macht sich auf den Weg.



Das scheint ein wahrlich schöner Abend zu werden...

Der Strand scheint im Mondschein noch romantischer auszusehen; freudig setzt sich Larry zu Shablee aufs Badetuch. Diesmal kommt er ohne große Umschweife gleich auf den Punkt: Er berührt Shablee sanft und flüstert ihr zärtliche Worte ins Ohr. Die ist mehr als angetan und läßt sich widerstandslos küssen. Larry läuft zur Hochform auf und knutscht, was das Zeug

hält. Dann hält er das Vorspiel für erledigt und deutet dies mit Hilfe seines Reißverschlusses an. Auch hier ist Shablee nicht abgeneigt und fragt Larry zärtlich nach einem Kondom. Kein Problem für einen Profi-Aufreißer wie Mr. Laffer! Fix hat er das Gewünschte parat und zeigt es Shablee. Die nimmt ihm das Kondom ab, steht wortlos auf und zieht es sich über...



Uäh – vor solchen Mißverständnissen sollte man gewarnt werden!!! Armer Larry!

Larry kann überhaupt nicht mehr aufhören, seinen Mund freizugurgeln und zu spucken. Das passiert ihm, gerade ihm, dem Frauenkenner schlechthin! Dieses Date hatte er sich schon etwas





anders vorgestellt. Frustriert macht er sich am nächsten Morgen nochmal auf zum Strand und stolpert fast über den Kübel mit dem Champagner. Also doch besaufen, denkt der Glücklose, und steckt ihn ein.

Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

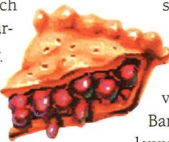
Eine Hoffnung hat er noch – das Penthouse mit dieser überaus hübschen Selbstfinderin. In der Hotelbar macht er erstmal halt, ergattert ein Streichholz vom Tresen und eilt dann in die Küche. Da flattert doch noch dieser Plastikbiber luftlos in seiner Tasche herum. Larry hält das Schwimmkissen an den vorderen rechten Reifen des Taco-Trucks. Das haut hin, der Biber wächst zu seiner vollen Größe. Munter geht Larry weiter und bedient wieder die Konsole des kleinen Küchenfahrstuhles. Wie eine Olsardine saust er daraufhin schnurstracks wieder nach oben.



Wenn es hier schon nichts zu essen gibt, kann Larry wenigstens etwas Luft klauen...

Im Penthouse zündet er clevererweise das Streichholz im Kamin an. Nun kann er wenigstens die antike Lampe zum Glühen bringen.

Shamara sitzt immer noch auf ihrem Balkon und wartet auf Weisheit. Larry begrüßt die Schöne und versucht es mit kleinen Präsenten. Er schenkt ihr das silberne Armband, die antike Lampe, den Diamanten, die Perle und sein neu geformtes Goldmedaillon. Shamara bedankt sich überschwänglich für jedes einzelne Geschenk und sieht in jedem Stück die Weisheit des Gebenden. Larry kapiert das zwar nicht ganz, aber in ihm keimt sowas wie Vorfreude auf. Auf irgendetwas scheint Shamara jedoch noch zu warten – ein Stück fehlt noch in der Sammlung. Larry macht auf dem Absatz kehrt und bedient sich des großen Fahrstuhls.



Die Badehose

In dem Flur vor seinem Zimmer angekommen, fällt Larry wieder der Wagen des Zimmermädchens auf. Diesmal geht er von der hinteren Seite an den Wagen und sieht sich den Inhalt an. Er nimmt sich die Zahnseide und den Papier-Toilettensitz. Dann zückt er seinen Schlüssel und geht ins Zimmer.

Dort greift er zum Telefon und wählt die „71“ für den Zimmer-Service. Er bestellt sich ein Essen, kämpft sich durch das Angebot der Speisekarte und bestätigt die Bestellung. Am anderen Ende der Leitung wird es einen Moment ruhig, dann kommt die lapidare Meldung, daß er weder Kredit habe, noch Essen bekomme. Larrys Begeisterung hält sich in Grenzen.



Wenigstens etwas Ruhe sollte man Larry gönnen

Er geht ins Badezimmer, legt den Papierschutz auf den Sitz und läßt sich hässlich nieder. Das Klopapier beendet schließlich die Sitzung. Als braver Junge tippt Larry kurz auf die Brille und veranlaßt so schließlich die gewünschte Spülung. Am Waschbecken dreht er das Wasser auf und benutzt die Seife. Dann stellt er das Wasser wieder ab und überlegt sich, was sich wohl mit der Zahnseide anstellen ließe. Schließlich läßt er seiner Kreativität vollen Lauf und verbindet dieses widerstandsfähige

Band mit dem Brillenputztuch. Interessiert bestaunt er das Ergebnis: eine Top-Sexy-Badehose. Das ist seine Eintrittskarte für den Pool mit den hübschen Wassernixen. Auf dem Weg zum Schwimmbassin nimmt sich Larry vom Wagen des

Zimmermädchens wieder ein Stück Seife mit. Jedenfalls dann, wenn der Karren da rumsteht. Falls nicht, betreibt Larry so lange Fitnessstraining in Form von Treppensteigen, bis das Gefährt wieder auftaucht.

Das nasse Element



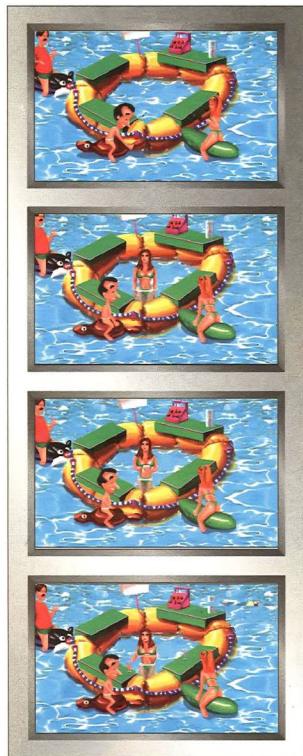
Da fühlt man sich doch um Jahre jünger – endlich darf Larry wieder mit einem Schwimmtier spielen

Am Pool angekommen, probiert Larry natürlich seine neue Badehose sofort an. Die Büsche dienen hier als Umkleidekabine, doch das kann einen Mann wie Larry nicht schrecken.

Freudig springt er in das chlorierte Wasser, zieht seinen Biber hervor und rudert darauf zur schwimmenden Bar. Die Frau rechts auf der Banane ist reizend, allerdings cool und abweisend. Candy ist dandy,



liquor is quicker, sinniert Larry und beschließt, sie zu einem Drink einzuladen. Der Service läßt mal wieder zu wünschen übrig - die Bedienung befindet sich offenbar gerade auf Tauchstation. Larry nimmt den



Auch wenn die Getränke etwas nach Chlorwasser schmecken, Merrily schenkt Larry Beachtung

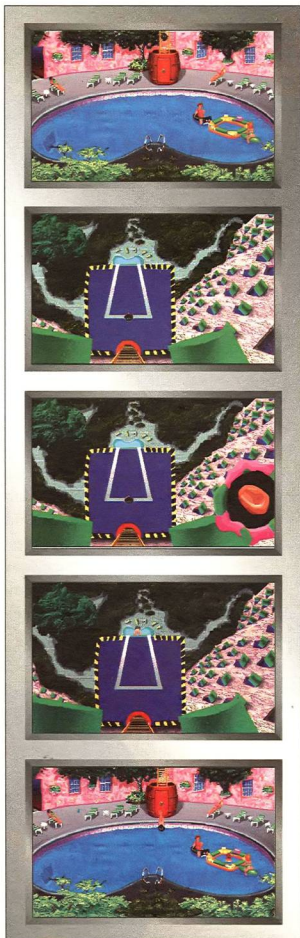
Biberschwanz zu Hilfe, um auf sich aufmerksam zu machen, und die Kellnerin taucht auf. Ohne Identifikation kein Drink, lautet die eiserne Regel dieses Etablissements, also weist Larry lässig den aus dem Rezeptionskasten gefischten Schlüssel vor. Schon serviert die Barnixe zwei Drinks, und Larry gewinnt tatsächlich die Beachtung der coolen Bikinilady...

Larry fesselt Merrily mit seinem üblichen Anmachgeblubber. So langsam taut die Bikinibraut auf. Sie hätte nun viel Lust, mit Larry ein nächtliches Abenteuer zu bestehen - auf dem Bungee-Tower, der

normalerweise abgeschlossen ist. Larry weiß Bescheid und rudert zurück an den Beckenrand.

Abwärts

Er klettert aus dem Wasser, eilt schnurstracks zum Bademeister und läßt sich den Schlüssel zum Sprungturm geben. Zwar muß der hinterher sofort wieder abgeliefert werden, aber Larry kann mittlerweile gut improvisieren. Also stapft er mutig zum Sprungturm und schließt auf. Noch mutiger erklimmt er Sprosse für Sprosse bis nach oben, wo er außer Sicht-



So bekommt der Bademeister nichts von Larrys kriminellen Aktivitäten mit

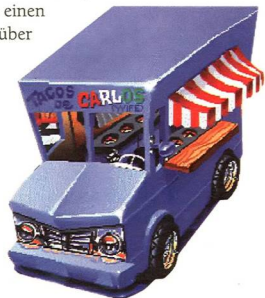
weite des Bademeisters ist. Schnell zückt er die Seife und drückt den Schlüssel hinein - fertig. Leider muß Larry nun mit Schrecken feststellen, daß der Turm ziemliche Ähnlichkeit mit einer Einbahnstraße hat, da er nur von außen geöffnet werden kann, aber wieder nach unten, denn oben könnten die Lebensmittel knapp werden... Was tut ein Mann von Welt in dieser Situation? Genau: Platsch.

Zum Glück erstickt das Wasser schnell und wirkungsvoll Larrys Geschrei. Es gelingt ihm sogar, wieder aufzutauchen. Erleichtert rudert er mit zitternden Knochen zum Beckenausstieg. Auf trockenem Boden zückt er den gefundenen Schlüssel des abgereisten Gastes und vergleicht ihn mit dem Seifenabdruck. Mit der Feile bringt er nun das gute Stück in die richtige Form und hat damit sein eigenes Exemplar des Sprungturm-Keys, den er nun unbesorgt abgeben kann. Nun geht es auf dem Rücken des Bibers wieder an die Bar, wo Merrily sich beeindruckt zeigt und ein Date für diese Nacht auf dem Bungee-Tower ausmacht.

Bungee-Jumping

Es ist Nacht, es ist wahnsinnig hoch, aber Merrily ist da und offen für alle Annäherungsversuche. Larry kann nicht an sich halten und fängt an, den schlanken Bikinikörper zu befühlen. Die Nixe hat auch nichts dagegen, ganz im Gegenteil, sie fordert Larry auf, weiterzumachen. Das muß man einem Laffer ja nun wirklich nicht zweimal sagen. Merrily geht noch einen Schritt weiter und bittet den Seligen, sich auszuziehen. Auch das bedarf keiner weiteren Erklärung; Larry zückt den Reißverschluß und erledigt sich seiner Sachen. Nun flüstert die Nixe Larry

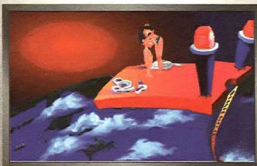
etwas ins Ohr - einen weisen Spruch über Liebe und Sex, den sie mal irgendwo aufgeschnappt hat. Larry ist überwältigt, stolpert erregt zurück, verfaßt sich im





Bungee-Seil und verliert das Gleichgewicht. Das Geschrei eines nackten Mannes am Gummiband läßt natürlich alle Gäste des Hotels als Zuschauer am Geschehen teilhaben. Besonders im Scheinwerferlicht macht Larry eine tolle Figur.

junge Dame noch nie Sex mit einem Mann hatte. Nun wird aus Larry ein echter Guru, denn wenn er etwas kann, dann ist es das! Er verspricht Shamara bewegt, ihr alles beizubringen, was sie wissen möchte. Und Shamara sagt „Ja“...



Auch dieses Date verläuft anders als geplant – zumindest ist Larry aber um einige weise Worte reicher



Endlich ist in dieser öden Fitneßanlage mal was los!

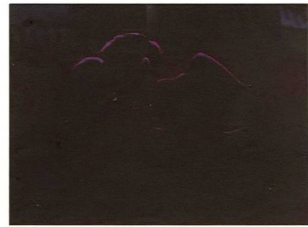
Erfüllte Träume

Am nächsten Morgen traut sich Larry kaum aufzustehen. Das war 'ne Nacht... Doch nun ist Larry am Ende seiner Weisheit und setzt alles auf eine Karte. Er verläßt sein Zimmer und macht beim Eisautomaten im Flur eine kleine Pause, um dem mittlerweile gut warmen Champagner eine kleine Kühlung zu verschaffen.



Erinnert irgendwie an Basketball...

Noch einmal führt ihn sein Weg in die Küche. Er zwingt sich wieder in den kleinen Fahrstuhl und fährt nach oben. Dort schreitet er zum Balkon und sieht sich Shamara nochmals eingehend an. So eine schöne Frau hat er bis dahin noch nie gesehen. Überwältigt von ihrem Liebreiz flüstert er ihr den weisen Spruch von Merrill ins Ohr. Shamara ist schwer beeindruckt und hält Larry für einen weisen Lehrer. Der spielt sein Blatt nun voll aus und schenkt der jungen Dame den Champagner. Das gibt den Ausschlag: Shamara willigt ein - und zeigt sich erstaunlicherweise recht hilflos. Im anschließenden, folgen-schweren Gespräch erfährt Larry, daß die



Und da hat es dann doch geklappt... Und sie lebten glücklich und zufrieden bis...





In der Reihe SierraOriginals erscheinen die besten Sierra Klassiker und werden den Fans zu einem absoluten Top-Preis von je **DM 29,95** angeboten.

Sierra verfügt über 16 Jahre lange Erfahrung und bietet einen der erfolgreichsten und umfangreichsten CD-ROM-Kataloge im Markt. Innovationsstärke, Kreativität und Qualität zeichnen unsere Produkte aus und sorgen für feinste Unterhaltung und absoluten Spielspaß.

Im Angebot finden sich sowohl top-aktuelle Spiele für die neuesten Computersysteme als auch Klassiker, mit legendärem Ruf zum kleinsten Preis: die

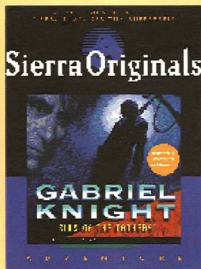
SierraOriginals

Für den Einsteiger in die Welt der Computerspiele genauso wie für den begeisterten Sammler und Fan. Alle SierraOriginals Spiele sind unter Standardsystemvoraussetzungen spielbar.

Hochqualitative Titel aller Genres, z.B. der Adventures Bestseller **Kings Quest 7**, die erfolgreiche Rennsportsimulation NascarRacing und das Strategiespiel Caesar 1, um nur einige zu nennen, konnten bereits Millionen Fans begeistern.

Apropos: Künftige SierraOriginals Titel präsentieren sich in einem neuen Gewand. Eine attraktive, hochwertige Box (siehe Bild) unterstreicht die Qualitäten und positioniert die neuen Sierra-Originals Titel als das, was sie sind:

Die größten Hits zum kleinsten Preis



Wenn Sie wünschen, daß wir Ihnen unseren SierraOriginals Katalog zusenden, kreuzen Sie bitte den entsprechenden Kasten auf der Lizenzurkunde am Ende dieses Heftes an.

Bitte schicken Sie mir Ihren SierraOriginals Katalog

Name Vorname

Straße

PLZ Ort Land

Bitte zurück an: Sierra Coktel Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

SierraOriginals Softografie

Simulation:

Earthsiege
Der Meister
Acce over Europe
Nascar-Racing-Trickpack
Outpost

Adventure:

King's Quest 6
Space Quest 4
Goblins 1&2
Lost in Time
Goblins 3
Gabriel Knight 1
Police Quest 4
Freddy Pharkas
Woodruff
Space Quest 6
Larry 6

Action:

Inca 1
Inca 2

Strategie:

Caesar 1
Rüsselsheim
Air Bucks

Denk- und Knobelspiele:

The even more incredible
Machine

Fantasy-Rollenspiel:

Betrayal at Krondor

In Kürze auch erhältlich:

King's Quest 7 Shivers
Lode Runner, Last Dyna-
sty, Red Baron!...



SWING
LARRY'S THEME by Al Lowe

Handwritten musical score for guitar. The score is written on ten staves. The first staff shows the key signature (one flat) and the time signature (4/4). The music is in a swing style. The notes are written in a stylized, handwritten font. The chords are indicated by letters and numbers above the staff. The score includes a section labeled "DS - SIX STRING HEAD" with the instruction "(Coda on CUS only)".

Handwritten musical score for piano. The score is written on two staves. The first staff shows the key signature (one flat) and the time signature (4/4). The music is in a swing style. The notes are written in a stylized, handwritten font. The chords are indicated by letters and numbers above the staff. The score includes a section labeled "ON CUS" with the instruction "(Coda on CUS only)".

-112-
© 1987 Al Lowe
Published by Al Lowe Music

COPYRIGHT 1987, Al Lowe

Aus der Sammlung von Al Lowe:
Original Titelmusik-Komposition für
das erste Larry-Adventure 1987

Love for Sail

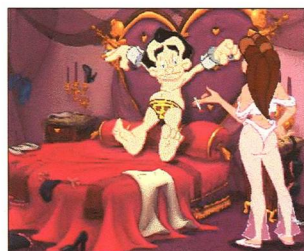


Al Lowe und die eindeutigen Zweideutigkeiten sind wieder da. Der wahrscheinlich bekannteste Charakter der Softwarewelt nimmt es diesmal mit einem

Kreuzfahrtschiff voller knackiger Schönheiten auf. Die siebte Folge des liebeshungrigen Losers Larry wartet außer mit einem neuen Schauplatz noch mit einer ganzen Reihe von neuen Features auf, die es so noch in keinem Adventure gab. Unsere Vorschau soll Geschmack auf das neue Spiel machen und die neuen Features vorstellen.

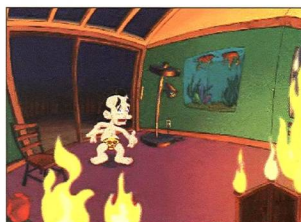


Larry ist noch voller Vorfreude auf seine Kreuzfahrt.



Shamara verabschiedet sich von Larry.

Wie üblich, schließt die neueste Larry-Folge direkt an die bisherige Handlung an. Larry findet sich also zu Anfang in den Armen der lieblichen Shamara wieder, die er in Teil 6 so gekonnt eroberte. Doch natürlich kann unser Held durch langjährige Übung aus jeder romantischen Stunde ein Desaster entstehen lassen – und so geschieht es auch hier.



Das wird Larry eine Lehre sein, nicht mehr im Bett zu rauchen.

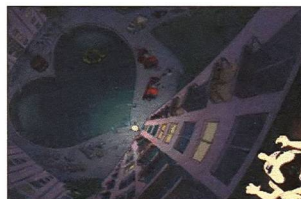


Larry verläßt notgedrungen Shamaras Penthouse aus Teil 6...

Zum Glück konnte sich Larry bisher noch aus jeder brenzligen Situation retten. Kurz vor dem Verlassen des La Costa Lotta findet sich noch ein Hinweis, wohin seine zukünftige Reise gehen soll – und Larry kann den geliebten Fitness-Club endlich verlassen.



...doch bis er auf der MS Bouncy ankommt, muß er noch einiges ertragen.



Larry bei seinem Abgang aus La Costa Lotta.



Die großbusige Dame hatte Larry wohl übersehen.

Larrys neuestes Abenteuer spielt sich auf dem Kreuzfahrtschiff MS Bouncy ab, vollbeladen mit den kreativsten, bestaussehendsten und intelligentesten Frauen jenseits einer Fernsehwerbung. Zur neuen Sammlung knackiger Schönheiten aus dem Fundus von Al Lowe zählen beispielsweise Drew Baringmore, Dewmi Moore, Victorian Principles und zahlreiche andere Berühmtheiten. Larrys Mission besteht darin, die Zuneigung des weiblichen Kapitäns zu gewinnen. An Bord findet eine Schatzsuche statt, dessen Hauptgewinner eine Woche mit eben dieser „Kapitänin“ in ihrer Kajüte verbringen darf. Wer hätte es nicht schon geahnt – die Schatzsuche besteht daraus, möglichst viele weibliche Passagiere an Bord des Kahns zu verführen! Klar, daß unser Larry da mitmischen muß.

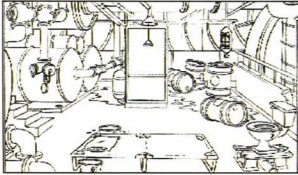


Bibliothekarin vor...



... und nach Larrys geglückten Anmachversuch.

Die kleinen Sprites und manchmal ruckeligen Szenen vorheriger Larry-Adventures haben großen Figuren und langen animierten Sequenzen Platz gemacht.



So sehen die Entwürfe für die Grafiken in Larry 7 aus.

Eine Region-to-Region Interface erleichtert das oftmals lästige Hin-und-Herlaufen zwischen verschiedenen Schauplätzen. Insgesamt ist der Spaß am Spiel größer geworden.



Eine typische Kajüte mitsamt Bewohnerin auf der MS Bouncy.

Auch die wesentlich größere Anzahl der Räume und Schauplätze sorgt für eine bessere Langzeitmotivation. Larry 7 ist außerdem das erste Adventure der Reihe, welches komplett eingedeutscht ist. Also sind auch die Digi-Sounds übersetzt worden. Dies mag schade für echte Fans und für Spieler mit guten Englischkenntnissen sein, den meisten Spielern wird damit jedoch ein Gefallen getan. Zu hoffen ist, daß die deutsche Übersetzung dem englischen Original in nichts nachsteht und nicht übersetzbare Wortspiele durch ebenso gute eigene Wortkreationen ersetzen kann.

Larry 7 ist insgesamt rundum gelungen und mit Sicherheit das beste Larry-Abenteuer, das es je gab. Die neuen Features machen unseren Helden vielleicht sogar für einen noch größeren Käuferkreis interessanter.



Larry umringt von schönen Frauen - ob das wohl Glück bringt?

Larry 7 – Hauptfeatures

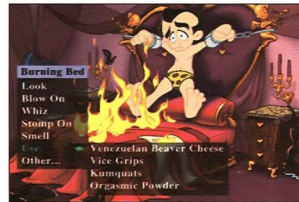
Al Lowe hat sich für Larrys Kreuzfahrt einige Neuerungen einfallen lassen. Unsere Übersetzung soll eine kleine Vorschau auf die Überraschungen geben, die den mütiigen Spieler erwarten.

CyberSniff 2000

Ein besonderer Gag von Larry 7 ist die „Scratch-n-Sniff“ Rubbelkarte. Sierra legt jedem Spiel eine Geruchskarte bei, damit auch dem Geruchssinn die wundersame Welt der Interaktivität nicht vorenthalten wird. Fraglich ist nur, ob die Gerüche, welche Larry auf seinem Lebensweg ertragen muß, unbedingt erschnüffelnswert sind. Laut Sierra soll die Karte eine durchaus lange Lebensdauer haben und auch häufigerem Rubbeln standhalten.

CyberGrobe 2000

Situationsabhängige Pop-Up-Menüs ersetzen die gewohnte Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand. Je nachdem, welchen Gegenstand oder welche Person der Mauszeiger kitzelt, springt ein Fenster mit passenden Befehlen und dem Inhalt von Larrys Taschen auf.



Was tun? Die Auswahl ist groß

Aber keine Angst: Larrys neuestes Abenteuer besteht nicht nur aus Neuerungen – die Schöpfer des hormongesteuerten Freizeitanzug-Trägers ließen auch gute, alte Adventure-Traditionen wiederaufleben. So gibt es bei Larry 7 wieder eine Möglichkeit, Textkommandos einzugeben.

CyberType 2000

Die Texteingabe soll Adventure-Spielern das Gefühl geben, nicht vollständig von den Vorschlägen des Computers abhängig zu sein. Als die Iconsteuerung die guten, alten Textparser ablöste, galt dies



als Fortschritt, da die damaligen Programme nur wenige Wörter lesen konnten und der Großteil der Eingaben ohnehin nur aus Standardbefehlen wie „Gehe rechts“ bestand. Mit der neuen Kombination aus Icon- und Textsteuerung hofft Sierra, die Kreativität fördern zu können und dem Spieler ein stärkeres Gefühl von echter Interaktivität zu geben. Diese Neuerung ist wohl die interessanteste bei Larry 7. Wenn die Steuerung Anklang beim Anwender findet, ist damit der alte Gegensatz zwischen text- und grafikgesteuerten Adventures aufgehoben.

CyberStar 2000

Mit diesem Gag treibt Sierra die Interaktivität auf die Spitze. Mittels eines Fotos und eines Scanners kann jeder Anwender das eigene Antlitz in das Spiel einbauen.

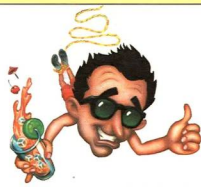
Fürchtet der Spieler jedoch, daß sein Konterfei an gar zu peinlicher Stelle auftaucht und macht sich die Mühe nicht, so ver-



Larry hat es geschafft: Die Aufmerksamkeit der „Kapitänin“ gehört ihm.

schönt statt dessen Al Lowes Image das Spiel. Auch die eigene Stimme, per Soundkarte und Mikro eingespielt, verschönert Larry 7 ungemain.





Al Lowe - der Vater von Leisure Suit Larry

Al Lowe schaffte es mit einem Schlag, die Moral einer ganzen Generation von Computerbesitzern zu ruinieren, während er gleichzeitig Leisure Suit Larry entwickelte. Wer ist dieser Mann, und warum erfand er Larry? Die Redaktion von Bestseller Games hatte das Vergnügen, mit dem angeblich ältesten und bätigsten Spieleprogrammierer der Welt ein Interview zu führen, um die Antworten auf viele Fragen ans Licht zu bringen.



Al Lowe und sein Team

BG: Stimmt es, daß Sie der älteste lebende Computerspiel-Designer sind?

Al: Natürlich! Wenigstens behaupte ich das seit Jahren. Bis heute hat noch niemand anders diesen Titel beansprucht. Andererseits ist das wohl kaum eine Bezeichnung, wegen der es Streit geben könnte.

BG: Wie hat sich die Entwicklung von Computerspielen über die Jahre hinweg verändert?

Al: Dadurch, daß wir nun Spezialisten in unser Entwicklungsteam aufgenommen haben, wurde das Ganze etwas formeller. 1987, als Leisure Suit Larry 1 entworfen wurde, arbeiteten nur zwei Mitarbeiter an dem Projekt: Mark Crowe und ich. Mark hat sich um die

Hintergrundgrafiken und die Animationen des gesamten Spiels gekümmert. Ich programmierte, komponierte die Hintergrundmusik, kümmerte mich um die Soundeffekte und schrieb den Text. Um das Design haben wir uns damals nicht gekümmert. Heute arbeiten 15 Leute an einem Spiel. Dadurch ist die Arbeit viel strukturierter. Der Entwurf für Larry 7 umfaßte über einhundert Seiten, Dialoge ausgeschlossen. Später kamen von Don Musil und mir weitere 500 Seiten Text dazu.

BG: Was sehen Sie für die Zukunft von

Computerspielen voraus?

Al: Ich glaube, daß sich in nächster Zeit viele Dinge sehr zum Positiven verändern werden. Die Spiele werden immer interaktiver. Mein persönliches Interesse liegt auf dem Gebiet der interaktiven Filme, mit verschiedensten Handlungssträngen und -abläufen, mit ultra-realistischer Grafik, intelligenten Reaktionen auf die Aktionen des Spielers und Hintergrundmusik, die sich wie in einem Film stets der Situation anpaßt.

BG: Über die fehlende Larry 4-Folge gibt es zwei Gerüchte. Das erste Gerücht

Al Lowe — Zur Person



Al Lowe ist schon seit langem ganz in „Love for Sail“-Stimmung

Al Lowe, der vor seiner Karriere als Programmierer fünfzehn Jahre lang Musiklehrer an einer High-School war, begann bereits 1978, sein Hobby zum Beruf zu machen. Seit 1982, als Al Lowe seine Tätigkeit bei Sierra aufnahm, hat er an mehr als zwanzig verschiedenen Computerspielen mitgearbeitet. Erste Grafikadventures waren Spiele mit verschie-

denen Disney-Charakteren, deren Rechte Sierra damals eingekauft hatte. Dank seinem früheren Beruf konnte Al Lowe seine ersten Spiele nicht nur entwerfen, designen und programmieren, sondern sich auch noch um Musikuntermalung und Soundeffekte kümmern.

1986 war er Chefprogrammierer für Roberta Williams' *Kings Quest III* und programmierte auch das erste *Police Quest Adventure*. Bekannt wurde Lowe als Entwickler der ersten Computerspiele für Erwachsene. Leisure Suit Larry war trotz seines in Deutschland als harmlos eingestuftes Inhaltes in den USA anfangs durchaus umstritten. Bereits das erste Larry-Abenteuer wurde aber trotzdem mit dem Software Publishers Award für das beste Adventure des Jahres 1987 ausgezeichnet. Wegen des hohen Verkaufserfolges entstanden dann in rascher Folge weitere Episoden. 1992 entwarf Al Lowe das Spiel *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist*, welches den Spieler in das Kalifornien der Goldrausch-Zeit versetzt. *Torin's Passage* ist Al Lows neuestes Spiel, das als Ausgleich zur Larry-Reihe Unterhaltung für die ganze Familie bietet.



besagt, daß es kein Larry 4 gab, weil Sie in einem Interview einmal gesagt haben sollen, nach Larry 3 werde es keine weitere Folge mehr geben. Laut einer zweiten, wahrscheinlicheren Version soll Ihr Hund die Diskette mit Larry 4 gefressen haben. Was davon stimmt?

AL: Wir konnten Larry nicht mehr sehen, nachdem wir drei Folgen hintereinander produziert hatten. Auf eine Folge 4 hatte ich damals wirklich keine Lust. Aber der Absatz war dann so gut, daß mir dringend ans Herz gelegt wurde, eine weitere Folge zu schreiben. Wer legt denn überhaupt fest, daß man Computerspiele in Serie produzieren muß?

BG: Wann kamen Sie auf Larry und was hat Sie dazu inspiriert?

AL: Ende 1986 entschied ich, daß es einfach Zeit für etwas ganz Neues war. Irgendein Spiel, das auch Erwachsene anspricht und mit Humor bestückt ist. Damals waren alle Computerspiele furchtbar ernsthaft: Rette die Prinzessin, rette die Galaxis! Ich dachte, die Welt bräuchte jetzt ein modernes Spiel mit modernen Menschen. Das Versager-Image von Larry entwickelte sich dann einfach mit dieser Idee.



Al Lowe oder nicht Al Lowe?

BG: In Larry 6 sind Sie Art, der Tram-Fahrer. Wird Al Lowe in Larry 7 wieder mitmachen?

AL: Eigentlich bin ich gar nicht der Fahrer. Art ist ein Freund von mir, der nur zufällig so aussieht wie ich. In Larry 7 kann aber jeder, der es möchte, selbst im Spiel mitmachen. Er muß nur nach unseren Anweisungen ein eigenes Foto einscannen, um sich an einer bestimmten Stelle des Spiels plötzlich wiederzufinden. Mein Konterfei ist als Voreinstellung enthalten.

BG: Die kleine Badeschönheit am Pool in Larry 6 heißt Merrily Lowe. Ist das eine Verwandte?

AL: Nein, das ist nur ein Spielchen. Alle Frauen in Larry 6 tragen Namen von bekannten Weinsorten: Der Merlot wurde einfach zu Merrily Lowe.

BG: Tragen Sie selber einen dieser scheußlich-schönen Freizeitanzüge?

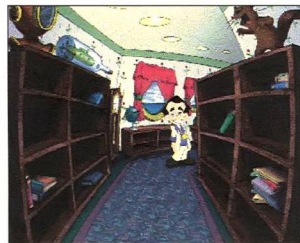
AL: Nicht mehr, aber ich hatte früher einen - natürlich in beige. Aber er wurde leider sofort nach dem Kauf wieder unmodisch. Vielleicht fahre ich eines Tages auch mal zum jährlichen Leisure Suit-Treffen nach Des Moines, Iowa, und lasse mich dort zum Vorsitzenden wählen.

BG: Findet Larry in der siebten Folge seiner Abenteuer seine endgültige Traumfrau und damit die absolute Befriedigung?



Genug Frauen hat Larry ja zur Auswahl ...

AL: (lacht) Jede Frau ist Larrys Traumfrau. In Larry 7 ist unser kleiner Held übrigens nicht immer der Loser. Seine Sexabenteuer werden außerdem noch etwas intimer und expliziter.



Larry hatte hier wohl keinen echten Biber erwartet

BG: Haben Sie keine Angst, daß Ihnen die Gags einmal ausgehen könnten?

AL: Darüber bin ich in keinster Weise besorgt. Larry 7 ist die komischste Folge überhaupt. Sie enthält mehr Gags als alle Folgen zuvor.



Das ist alles, was von der wilden Party nach Fertigstellung von Larry 7 noch blieb ...

Dabei bringt sie beispielsweise durch die beigefügte Scratch-n-Sniff-Karte noch mehr Spaß: Die Spieler werden zum erstenmal im Spiel ausgesandten Gerüche mitriechen können.

BG: Haben Sie für die Spieler von Larry 6 ein paar Tips auf Lager?

AL: Man sollte mit Char Donay wirklich bis zum Ende reden und dann mit der Tram bis zum Wendepunkt mitfahren.

BG: Könnten Sie sich vorstellen, auch einmal ein Larry-Abenteuer zu kreieren, das in Deutschland spielt?

AL: Ehrlich gesagt nein. Deutschland ist ein sehr fortgeschrittenes Land und die Frauen haben höhere Erwartungen an den Mann. In den USA ist alles etwas rückständiger. Larry hat deshalb in seinem Heimatland größere Chancen, Frauen zu finden, die auf seine Sprüche voll abfahren.

BG: Was sind die Käufer von Larry-Spielen für Menschen?

AL: Gefängnisinsassen und verschrobene, einsame Versager kaufen meine Spiele ... NICHT! Wir führten eine Studie durch, die ergab, daß die Käufergruppe der Larry-Abenteuer nicht von der Gruppe der üblichen Computerspielkäufer abweicht. Es gibt da nur eine Besonderheit: Der Anteil von Frauen, die Larry spielen, ist höher als gewöhnlich. Wahrscheinlich, weil jede Frau schon irgendwann einmal mit einem Loser wie Larry ausgegangen ist. □





FAQ's - Frequently Asked Questions

In dieser Rubrik wollen wir noch einmal alle markanten Stellen im Spiel hervorheben, an denen es Probleme geben kann, falls Sie versuchen, „Leisure Suit Larry 6“ ohne die Zuhilfenahme der Komplettlösung durchzuspielen. Also: Wenn's irgendwo hakt, und Sie sich nicht den ganzen Spaß verderben wollen, indem Sie sich die Lösung durchlesen, schlagen Sie einfach hier nach! Der folgende Abschnitt ist so aufgebaut, daß wir in einer Frage das Problem schildern und es in der Antwort lösen.

Frage:

Ich habe den Klempner für mein Bad wegen der braunen Brühe aus dem Wasserhahn bestellt, aber er kommt einfach nicht. Was muß ich tun?



Das sieht wahrlich nicht nach Trinkwasser aus...

Antwort:

Ganz einfach: Larrys Hotelzimmer verlassen. Das Personal des La Costa Lotta wurde so gedrillt, daß es die Räume der Gäste nur in deren Abwesenheit betritt, damit diese sich nicht gestört fühlen. Auch beim nicht-zahlenden Gast Larry Laffer benimmt sich der Kundenservice kulanterweise so.

Frage:

Der Klempner hat mein Badezimmer wieder hergerichtet. Leider habe ich, als ich ihn im Bad besucht habe, vergessen, ihm seine Werkzeuge zu klauen. Der hat auch mein Hotelzimmer schon wieder verlassen - wie komme ich jetzt an die Teile?



Wer hier vergißt, sich die Werkzeuge unter den Nagel zu reißen, wird schwer bestraft...

Antwort:

Das ist ein sehr schwieriges Problem: Da Larrys Wasserhahn wieder in Ordnung ist, gibt es für den Klempner keinen Grund, noch einmal wieder zu kommen. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einen Spielstand zu laden, bei dem noch die braune Brühe durch den Wasserhahn fließt, damit Sie den Klempner noch einmal rufen können. Denn ohne die Werkzeuge können Sie das Spiel nicht lösen...

Frage:

Ich bin mit Art und der Tram ganz zum Ende der Strecke gefahren, doch Art scheint keine Pause machen zu wollen. Er bittet mich zur Seite zu gehen, doch wenn ich ihm Platz gemacht habe, fährt er einfach wieder weg. Was habe ich falsch gemacht?

Antwort:

Nun, für dieses Problem gibt es zwei mögliche Lösungen:

1. Sie sind mit Art an das linke Ende der Tram-Linie gefahren. Die richtige Stelle ist aber am Ostende, draußen beim Gitter. Nur hier ist Art bereit, eine Pause einzulegen, denn hinter dem Gitter befindet sich das Personal-Aufenthalts-Areal.
2. Im Gespräch mit Char muß sie Ihnen deutlich mitgeteilt haben, daß sie sechs Hochleistungsbatterien haben möchte. Das Problem, das sich hier stellt, ist, daß sie das zweimal im Gespräch mitteilt. Larry hat dies aber erst beim zweiten Mal begriffen. Das ist dann, wenn es Punkte für das Gespräch mit Charlotte gibt. Ab jetzt ist Art auch bereit, die Pause einzulegen.

Frage:

Ich habe in der Blues-Bar die Tür neben der Theke geöffnet. Plötzlich strömte das ganze Wasser aus dem Pool in die Bar und Larry ist ertrunken. Ich habe eine Meldung auf den Bildschirm bekommen, daß ich entweder einen Spielstand laden kann oder ganz von vorne anfangen muß - meinen die das ernst, oder ist das nur ein Gag?



Auch hier lauert ein fieses „Dead End“ - bloß nicht in's Wasser laufen!

Antwort:

Nein, leider ist das toternt gemeint. Solche „Dead Ends“ sind die Gemeinheiten der Programmierer, und keiner ist davor gefeit. Leider haben sich die Programmierer auch keine große Mühe gegeben, die gefährlichen Stellen im Spiel zu kennzeichnen, so daß Sie immer wieder auf eine solche Stelle treffen können.

Frage:

Wo treffe ich noch auf solche „Dead Ends“?

Antwort:

- Wir haben bisher vier davon entdeckt:
1. die oben erwähnte Stelle in der Blues-Bar
 2. das Gitter zum Personal-Aufenthalts-Areal: durch den Draht wird Hochspannungsstrom geschickt - Larry sollte das Gitter also nicht anfassen
 3. das Meer: geht Larry zu weit in's Wasser, ertrinkt er
 4. die Sauna: betritt Larry den Saunaraum in seinem Freizeitanzug, nachdem er den Sauna-Gang mit Cavariocchi und Burgundy hinter sich hat, vertrocknet er in der Hitze nach kurzer Zeit.



LEISURE SUIT LARRY 7 ➤ LOVE FOR SAIL! ➤



JETZT FÜR PC CD-ROM / JETZT KAUFEN!



Das Kleingedruckte

Wenn Sie sich bei dieser Spezialausgabe von LARRY 6 köstlich amüsiert haben, dann versäumen Sie auf keinen Fall den „besten Larry“*, den es je gab! LOVE FOR SAIL! ist der neueste Teil einer der erfolgreichsten Spieleserien, die weltweit schon Millionen begeistert hat!

*Al Lowe, Designer

Das große Larry-Preis-ausschreiben



Einsendeschluß ist der 31.3.1997.
Teilnahmeberechtigt sind alle über 18 Jahren, ausgenommen die Mitarbeiter der Firma Sierra Coktel/Dat. Rechtsweg ist ausgeschlossen. Als Einsenddatum gilt das Datum des Poststempels.

Gesucht wird der heißeste Larry-Spruch. Wer ganz genau weiß, mit welchem Abschlepptrick sogar Larry Erfolg hätte, ist herzlich dazu eingeladen, sich am großen Sierra-Preiswettbewerb zu beteiligen. Als Belohnung winkt ein Wochenende in Paris, der Stadt der Liebe, mit einem Besuch im Moulin Rouge. Keine Angst, auf Typen wie unseren Adventure-Helden trifft man dort nicht...

- ①. Preis
Ein Wochenende in Paris für zwei Personen mit einem Besuch im Moulin Rouge
- ②. Preis
Fünf Sierra-Titel Ihrer Wahl
- ③. bis ⑤. Preis
Je drei Sierra-Titel Ihrer Wahl
- ⑥. bis ⑩. Preis
Je ein Spiel Larry 7 - Love for Sail

Mein Larry-Spruch lautet:

Sierra Coktel Vision Deutschland

Kennwort: Larry 6

Robert-Bosch-Straße 32

D - 63303 Dreieich



Bitte schicken Sie mir Ihren SierraOriginals Katalog. (Bitte ankreuzen)



Achtung:
Absender auf Rückseite nicht vergessen.

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

LEISURE SUIT LARRY 6

Shape up or Slip out!

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Leisure Suit Larry 6 ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Sierra*, lizenziert an *Pearl Agency* zur Verwendung im Rahmen dieses Magazines. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Sierra** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Sierra** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: Trend Verlag, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Leisure Suit Larry 6** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am: . .

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Bitte ausfüllen

Computer: 386 486 Pentium
Speicher: 4 MB 8 MB 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: DOS Win 3.1 Win 95 OS/2
Peripherie: Soundkarte Modem Joystick/Gamepad

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Leisure Suit Larry 6** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ja nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

Sierra

(Passend für Fensterbriefumschlag)

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bestseller Games 12

Endlich !!! Top-Angebote zu coolen Preisen !!!



Über 700 Shareware-Spiele für DOS mit ausführlichen Beschreibungen und komfortablem deutschen Menü. Fast alle Spiele direkt von der CD spielbar ! Sortiert nach Bereichen, so finden Sie in Sekunden Ihr Lieblingsspiel ! Hier einige Auszüge aus dem Inhalt: **ACTIONSPIELE:** Bloodsport, Corridor 7, One Must Fall, Major Stryker, Zone 66. **ADVENTURES:** Biff 1&2, Victor Loomes, Skyworker, Das Telekommando 1&2. **DENKSPIELE:** 3D-Chess, Bloxit, Chexo, Go, Magic Cube. **FLIPPERSPIELE:** Silverball, Rain, Spider Pinball. **GESCHICKLICHKEITSSPIELE:** Aquanoid, Bananoid, Floatris. **GLÜCKSSPIELE:** Gold Star, Monster Carlo, Scoot Along. **HANDELSPIELE:** Druglord, Kaiser, Wall Street Raider. **JUMP & RUN SPIELE:** Colgate, Hocus Pokus, Tony + Friends, Bio Menace, Ninja Rabbit. **KARTENSPIELE:** Memory, Blackjack, MauMau, Gin Rummy. **KRIEGSSPIELE:** Armies of Steel, Battle of Atlantis, Tankwars. **QUIZSPIELE:** Conjecture, Europa, Serommle. **ROLLENSPIELE:** Gor, Nethack, Escape from Hagar, The Land. **SIMULATIONEN:** Chopper Commando, Sim City, Sim Space. **STARTREK SPIELE:** Trek Trivia, Simtrek, Typetrek. **TEXT-ADVENTURES:** Hotel, Skyland's Star. Zusätzlich viele Demos zu kommerziellen Spielen, Spiele Utilities, Lösungen, Magazine und 3 Bonus Audio Tracks !

Superpreis: 19,-- DM

Help Wanted ?



Wissen Sie bei einem Adventure nicht weiter? Oder wollen Sie ein Adventure komplett mit Lösung spielen? Was auch immer - auf jeden Fall kann Ihnen Adventure Lösungen weiterhelfen! Adventure-Lösungen hat eine komfortable Oberfläche, mit der man sich die Lösungen auf dem Bildschirm anzeigen oder auf dem Drucker ausdrucken lassen kann. Außerdem gibt es noch ein Handbuch, in dem alle wichtigen Karten zu den Adventures abgedruckt sind. Jede der Lösungen wurde von mehreren Personen auf Fehler überprüft ! Deshalb mit Erfolgsgarantie !

Adventure-Lösungen 1 beinhaltet Lösungen zu:
Captain Zins, Day of the Tentacle, Dunkle Schatten, Eco Quest, Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Heart of China, Indiana Jones 3, King's Quest 1, 5, 6 und 7, Larry 1, 3, 5 und 6, Legend of Kyrandia 2, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 2, Telekommando 2.

Adventure-Lösungen 2 beinhaltet Lösungen zu:
The Dig, Simon the Sorcerer 1 und 2, Chewy Escape from F5, Kyrandia 3, Space Quest 1, 5 und 6, Larry 2, King's Quest 4, Monkey Island 1, Woodruff and the Schnibbele of Azimuth, Legend of Kyrandia 1, Vollgas, Phantasmagoria, Torin's Passage, Monkey Island 2, Police Quest 1, Höhlenwelt-Saga.

Adventure-Lösungen 3 beinhaltet Lösungen zu:
Touché - Die Abenteuer des 5. Muskefiers, Gabriel Knight 2, Urban Runner, Orion Burger, Sherlock Holmes 2, Baphomet's Fluch, Bad Mojo, Zork Nemesis, Golden Gate Killer, Buried in Time, Das Rätsel des Master Lu, Ringworld.

Adventure-Lösungen 1, 2 oder 3 jeweils nur 19,95 DM, alle zusammen nur 55,90 DM !

Weitere Top-Angebote:

Jewel Cases (CD-Leerhüllen) 10er Pack, schwarz
nur 6,69 DM

Jewel-Cases 10er Pack, rot
nur 7,99 DM

Überraschungs CD-ROM
nur 2,99 DM

Überraschungsspiele CD-ROM
(mit einer Vollversion)
nur 4,90 DM

Winware 8
nur 4,90 DM

Achtung: Jetzt auch CD-ROM Brennservice - Wir brennen Ihre Daten auf CD ! :Achtung
Bei Anlieferung der Daten auf Festplatte oder CD nur 39,00 DM ! Formate: CD-ROM, CD-Audio, Mixed-Mode.

Bestellen Sie noch heute ! Versandkosten bei Vorkasse/ Bankeinzug nur 5 DM, bei Nachnahme 7 DM (+3 DM Zahlkartengebühr) ! Bei Bestellungen ab 250,-- DM versandkostenfrei !
Gesamtkatalog auf Diskette kostenlos ! Bei jeder Bestellung gelten unsere AGB, die auf Verlangen kostenlos zugesandt werden.

WALLOSOFT CD-ROM Versand

Martin Wallbruch
Auf der Gewann 1
61276 Weilrod

Ihr Partner in Sachen CD-ROM !

Tel. & Fax: 06083-940453

Leisure Suit LARRY

Shape Up or Slip Out!

„Reiß auf oder schieb ab!“



Kompatibel zu

- DOS,
- Windows 3.1x
- und Windows 95!

Und wieder geht Larry Laffer – der kleine, tolpatschige Erotomane – unverdrossen auf Frauenjagd: Kein Opfer ist ihm zu groß, kein Hindernis zu hoch, um endlich an sein Ziel zu kommen – die Frau fürs Leben oder zumindest für eine Nacht! Diesmal führen Larry's Kleinkatastrophen zu der Schönheitsfarm „La Costa Lotta“. Dort angelangt, erlebt er nach zahlreichen tiefspsychologischen Erkenntnissen eine Überraschung nach der anderen. Machen Sie sich auf ein totales Spielvergnügen gefaßt: Es geht wieder absolut rund in „Leisure Suit Larry 6“!

Ob im Pool, in der Bar oder im Schlammbad – Larry hat nur Augen für das Eine: Frauen, Frauen und nochmals Frauen. Stürzen Sie sich in die Welt von Larry und handeln Sie nach dem Motto: „Reiß auf oder schieb ab!“

Auf dieser heißen Programm-CD befinden sich gleich drei (ja – DREI!!!) uneingeschränkte Programmversionen von Larry 6:

- Für Puristen: Die DOS-Version in Standard-VGA
- Für alle, die's schärfer mögen: Die DOS-Version in hochauflösender VGA-Grafik
- Und für alle, denen es nicht scharf genug sein kann: Die Windows-Version mit 640x480 Punkten bei 256 Farben! Natürlich auch voll lauffähig unter Windows 95!

- ▶ Lizenzierte deutsche Vollversion auf CD-ROM von Sierra On-Line
- ▶ Multimedia-Version für Windows mit Digit-Sound und Sprachausgabe (engl. mit deutschen Untertiteln).
- ▶ Von CD-ROM spielbar, belegt nur wenige MB auf der Festplatte
- ▶ Ausführliche illustrierte Spielanleitung im Heft
- ▶ Inkl. Komplettlösung von CPS im Heft
- ▶ Altersempfehlung: ab 16 Jahre



Außerdem als Bonus auf dieser Heft-CD:

- ▶ Spielbare Demo-Version von LARRY 7
- ▶ Demoversion von ArCon (Design-Software)
- ▶ Demoversion von MediaFone (Kommunikations-Software)
- ▶ THUNDERBYTE-Virens Scanner (Shareware)
- ▶ T-Online-Decoder, WinCIM und Spry Mosaic



DAS MEINT DIE PRESSE:

- „Auf die erotischen Abenteuer dieses Serientäters ist nach wie vor Verlaß...“ (PC Joker 1/94: 82%)
- „Ein langer und gaggeladener Weg zum Ziel um Larry letztendlich in die Arme der Traumfrau zu führen!“ (ASM 2/94: GUT)
- „Mehr lustige Szenen, eine längere Geschichte, schwierigere Rätsel, witzigere Sprüche, besserer Sound, farbenfrohere Bilder, schönere Frauen sind nur einige Attribute, die Larry 6 zum Renner machen.“ (Playtime 2/94: 87%)

Systemanforderungen:

PC ab 386DX, 4 MB RAM, DOS ab 5.0 oder MS-Windows 3.1 / 3.11 oder Windows 95, VGA oder SVGA, Maus, CD-ROM-Laufwerk. Unterstützt AdLib, SoundBlaster u. MIDI.

