

# Komplettlösung – Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice

von Kerstin Häntsch

Das Spiel knüpft direkt an das Vorgänger Spiel an. Larry soll heiraten, aber er kann Faith nicht vergessen. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es auch wieder Errungenschaften für bestimmte Dinge die man tun muss oder kann. Wie in den meisten Adventurespielen gilt: alles mitnehmen und mit allen Personen über alle Themen sprechen.

## Hochzeitsvorbereitungen und Flucht

- über alle Themen sprechen
- Larry soll für die Prophezeiung die Tochter von El Rey heiraten
- zur Villa Ruine gehen
- nach rechts gehen
- über die Leiter in das Zimmer von Larry gehen
- **die Kerze nehmen und die Streichhölzer**
- **im Inventar die Streichhölzer mit der Kerze benutzen**
- **die brennende Kerze mit der Gedenkstätte benutzen**
- dann spricht Pi mit Larry
- sie stellt Fragen (die Antworten sind egal)
- Pi sagt Larry das er fotografieren kann, dann muss er nicht alle Gegenstände mitnehmen
- **Larry macht ein Foto von der Unterwäsche und im Inventar erscheint das Foto**
- Pi wird auf einer To-Do-Liste anzeigen was Larry alles erledigen soll
- er soll die Gitarre reparieren, einen Hochzeitsanzug tragen und das Catering organisieren
- Larry sieht sich im Zimmer um
- **er nimmt die Tube mit dem Gleitgel vom Stuhl**
- **Larry drückt den roten Knopf**
- **den Draht nehmen**
- den Hochzeitsanzug ansehen
- der hängt im Käfig und der Käfig ist verschlossen
- das Zimmer verlassen
- **mit El Rey sprechen und nach dem Vorhängeschloss fragen**
- **Larry bekommt einen Ersatzschlüssel**
- **den Draht El Rey geben für die Gitarre**
- wieder ins Zimmer gehen
- **den Schlüssel mit dem Vorhängeschloss benutzen und den Hochzeitsanzug anziehen**
- Larry findet im Anzug den Schlüssel (im Inventar gibt es jetzt zwei Schlüssel)
- das Zimmer verlassen und den Weg nach unten gehen
- dort steht ein Esel
- **die Dosen nehmen**
- **den Stock nehmen, der an der Wand steht und den kaputten Volleyball nehmen**
- dann nach rechts gehen zu Lefty

- **den Pizzaschieber nehmen**
- **mit Lefty sprechen**
- den Fleischwolf ansehen und die Kurbel
- **das Gleitgel mit der Kurbel benutzen**
- **wieder mit Lefty sprechen**
- er kann das Catering übernehmen
- alle Hochzeitsvorbereitungen sind abgeschlossen
- Larry geht nochmal in sein Zimmer
- Larry erhält ein Foto von Faith und er will sie unbedingt suchen
- deshalb braucht er einen Fluchtplan
- auf der To-Do-Liste steht jetzt Floss bauen und Zeitvertreib finden
- Larrys Zimmer verlassen (beim zweiten Mal das Spiel spielen, den Freizeitanzug anziehen für eine Errungenschaft)
- **rechts neben dem Eingang zum Zimmer findet Larry einen Lippenstift**
- **im Inventar den Lippenstift mit dem Volleyball benutzen**
- **mit El Rey sprechen und ihn reizen bis er Larry umbringt** (für eine Errungenschaft)
- **dann zum Strand gehen**
- **dort den Seetang nehmen und im Inventar mit dem Volleyball benutzen**
- **das Poster an der Mauer ansehen**
- Larry bekommt jetzt eine Bauplan App
- in dieser App sieht Larry was er alles für ein Floss braucht
- **alle Flaschen am Strand und im Wasser einsammeln**
- **die Plastikflaschen aus dem Maul des Narwales nehmen**
- den Narwal ansehen
- **das Narwalhorn nehmen**
- **zu Lefty gehen**
- **dort die Pfandflaschen nehmen**
- im Inventar sollte dann stehen „jede Menge Plastikflaschen“ (wenn das nicht steht, dann fehlen noch Flaschen)
- **zur Villa Ruine gehen**
- **den Tisch ansehen**
- **die Tischdecke anheben**
- **die Bremse vom Tisch lösen und dann den Tisch schieben**
- der Tisch fällt den Abgrund runter
- zum Strand gehen
- **dort ein Foto von der Tischplatte machen**
- **im Inventar den Pizzaschieber mit dem Stock benutzen**
- **dann die Bauplan App aufrufen**
- dort die Gegenstände aus dem Inventar richtig zuordnen und am Ende den grünen Knopf drücken
- **von oben nach unten die folgenden Gegenstände einsetzen:**
- **Foto von der Tischplatte, Narwalhorn, Foto von der Unterwäsche, Plastikflaschen, Dosen an der Schnur und Paddel mit Halterung – Go**
- fertig ist das Floss
- **als Zeitvertreib hat Larry den Volleyball namens Wilma (Errungenschaft: Wilma)**
- Larry verschwindet mit dem Floss und er findet das Pi Phone von Faith in den Trümmerteilen im Wasser

- **Errungenschaft: Flucht von Cancun Island**
- dann kommt ein Sturm und Larry landet auf einer Insel

## Kalau`a Insel

- Larry wacht am Strand der Insel Kalau`a auf
- nach links gehen
- **das Höschen nehmen** (eine Unterhose von Faith ?)
- **dann mit der Ranke über den Abgrund schwingen**
- **die Stehle ansehen**
- darauf steht ein G
- in den Dschungel gehen
- Larry kommt zu einem Hotel
- **die Mülltonne beim Hotel ansehen und benutzen**
- **Larry findet einen Aluhut**
- **den Brunnen ansehen**
- da glitzert etwas, aber Larry kommt nicht ran
- **in das Hotel gehen**
- **mit Kip an der Rezeption sprechen**
- er sagt das die Besitzerin Bobbi heißt und vielleicht etwas über Faith weiß
- nach links gehen
- **eine Infobroschüre nehmen und lesen**
- **den Aufzug benutzen und zum Büro von Bobbi fahren**
- **mit Bobbi reden**
- er soll ein Bußgeld bezahlen, weil er den Strand verunreinigt hat
- es folgt eine Zwischensequenz
- auf der To-Do-Liste steht jetzt das Larry das kaputte Floss zurückholen muss, das Geld beschaffen muss und herausfinden muss wo Faith ist
- **mit Lewis am Klavier sprechen**
- **zum Poolbereich gehen**
- **die Quitscheente aus dem Pool nehmen**
- **dort mit Becky sprechen** (sie ist unzufrieden mit dem Hotel und wird es schlecht bewerten)
- **dann mit Dip sprechen** (er hat einen besonderen Drink, der steht dann in der Bauplan App)
- **rechts ist noch Shauni**
- **auch mit ihr sprechen und nach einem Knicklicht fragen**
- Larry bekommt ein Knicklicht
- den Poolbereich verlassen und **nach rechts zum Buffet gehen**
- **den Schaltschrank ansehen**
- darin gibt es ein kaputtes Kabel
- **den Eimer mit der blauen Farbe nehmen**
- den Grill ansehen und das Essen
- **die Fleischgabel nehmen**
- **einen Becher nehmen**
- die Kaffeekanne, den Entsafter und die Bildwand ansehen
- das Hotel verlassen

- **nach links gehen zum Meer**
- **mit Emma sprechen**
- die Reste vom Floss ansehen
- **die Sixpackringe nehmen**
- den Spind und den Laptop ansehen
- **wieder zum Hotel gehen und nach rechts**
- **dort gibt es Toiletten**
- in der ersten Toilette ist Clyde
- **mit Clyde sprechen**
- die zweite Toilette ist offen und die dritte Toilette ist verschlossen
- auf den Toiletten sitzt ein Hahn
- die heiße Quelle ansehen
- die Wasseraufbereitungsanlage ansehen
- **die blaue Farbe mit der Öffnung bei der Wasseraufbereitungsanlage benutzen**
- ins Hotel gehen
- zum Poolbereich gehen
- dort ist das Wasser jetzt blau
- **zum Buffet gehen**
- **den Schaltschrank ansehen**
- **den Aluhut mit dem kaputten Kabel oben rechts benutzen**
- **an einer Stelle fehlt ein Hebel**
- **dort die Fleischgabel benutzen und Larry hat einen Hebel**
- nun kann man die Umschalter und die Hebel immer so einstellen wie man sie braucht
- ganz rechts wird angezeigt was man umstellen kann (also Grill, Klimaanlage usw.)
- dann muss man auch drauf achten das die Hebel so eingestellt sind auf Plus oder Minus wie man es rechts vor den Bildern sieht
- wenn man den Knopf drückt, dann sieht man wohin der Strom fließt und wenn alles richtig eingestellt war, dann tut sich etwas (sonst kommt nur eine Fehlermeldung)
- ganz oben rechts ist das Strandbild zu sehen
- **man stellt alle Umschalter und Hebel richtig ein und drückt dann beim Up/Down Schalter den Pfeil nach oben und dann den Knopf Start drücken**
- **jetzt erscheint ein anderes Wandbild**
- auf dem Wandbild stehen Ölfässer
- **die Ölfässer benutzen und es gibt einen Ölfleck**
- **wieder den Schaltschrank benutzen**
- auf dem zweiten Bild von oben ist die Klimaanlage zu sehen
- die kann man auf Blau = kalt oder rot = heiß stellen
- wenn man mit Lewis gesprochen hat (er schwitzt gar nicht so sehr und er beschwert sich über die Klimaanlage) **dann sollte man die Klimaanlage auf heiß stellen und alle Kabel richtig verbinden**
- Lewis hat jetzt einen großen Ventilator am Klavier stehen
- **dann die Klimaanlage auf kalt stellen**
- **Larry kann sich jetzt den großen Ventilator am Klavier nehmen**
- wieder zurück zum Schaltschrank gehen
- auf dem nächsten Bild sieht man den Grill
- alle Kabel verbinden und die Start Taste drücken
- da tut sich nichts

- **dann ganz unten auf dem Bild ist der Deckenventilator zu sehen**
- **wieder alle Kabel verbinden und den Schalter auf Turbo stellen**
- **dann die Start Taste drücken**
- der Ventilator läuft jetzt auf Hochtouren
- **das Bild mit dem Grill im Schaltschrank lässt sich entfernen und wird dann unten beim Ventilator angezeigt**
- **damit kann man nun den Grill drehen**
- der Grill dreht sich so schnell das das Schwein vom Grill fliegt
- damit haben wir alles am Schaltschrank eingestellt
- **mit dem Fahrstuhl zu Bobbi fahren**
- **das Kondom nehmen**
- **die Schlange und das Katerfrühstück nehmen**
- **mit Bobbi reden und nach Faiths Hotelzimmer fragen**
- **Larry fragt auch wegen der Geldstrafe** (wenn Becky 5 Punkte für das Hotel gibt, dann erlässt Bobbi die Geldstrafe)
- zurück in die Lobby
- **mit Kip sprechen**
- **nach dem Toilettenschlüssel fragen**
- den hat er am Strand verloren
- die Klingel an der Rezeption so oft benutzen bis man die **Errungenschaft: Bing** erhält
- zu Emma an den Strand gehen
- **Emma nach dem Schlüssel fragen**
- **Larry bekommt den Schlüssel**
- zu den Toiletten im Dschungel gehen
- **den Schlüssel mit der Toilettentür benutzen**
- **die Duftbäume nehmen**
- **dann die Duftbäume mit der Öffnung bei der Wasseraufbereitungsanlage benutzen**
- ins Hotel gehen
- **zum Poolbereich gehen**
- **dort ist das Wasser jetzt blau und duftet**
- mit Becky sprechen
- sie gibt dem Hotel einen Punkt mehr
- **zur Lobby gehen und mit Kip sprechen und nach Faiths Zimmer fragen**
- Larry soll Faith beschreiben (**Groß, schlank, blaue Augen, kurze blonde Haare und ein lila Kleid** /falls man die Angaben nicht mehr weiß, kann man mit Pi sprechen uns sie sagt wie Faith aussieht)
- Larry kennt jetzt die Nummer von Faiths Zimmer (wird beim Fahrstuhl angezeigt)
- **zum Buffet gehen**
- **den Becher mit dem Auslauf vom Entsafter benutzen**
- **dann die Schlange mit dem Entsafter benutzen**
- **den Becher mit dem grünen Saft nehmen**
- **einen neuen Becher nehmen**
- zum Fahrstuhl gehen
- **zu Faiths Zimmer fahren**
- **die Vierteldollarmünze nehmen und die Gold Mitglied Karte nehmen**
- die Minibar ansehen und den Koffer
- **den Flyer vom Bett nehmen und ansehen**

- es ist der Flyer vom Festival
- das Zimmer verlassen und mit dem Fahrstuhl zur Aussichtsplattform fahren
- mit Pip sprechen
- **auf die Aussichtsplattform gehen** (geht nur wenn man die Gold Karte hat)
- den Getränkeautomat ansehen
- **die Vierteldollar Münze mit dem Getränkeautomat benutzen**
- **dann den Geldrückgabehebel benutzen**
- **jetzt hat Larry 2 Vierteldollar Münzen**
- **den Samen nehmen**
- das Teleskop ansehen
- dafür braucht Larry einen Dollar
- zurück zur Lobby
- das Hotel verlassen und zu Emma gehen
- ihr von dem Ölfleck erzählen
- dafür hat sie keine Zeit
- sie kommt nur wenn ein Tier in Gefahr ist
- **zu den Toiletten im Dschungel gehen**
- **hier die Sixpack Ringe mit der Rinne benutzen**
- **dann die Quitscheente mit den Sixpackringen benutzen**
- **versuchen den Hahn zu nehmen**
- kurz die Toiletten verlassen und wieder zurück kommen
- **der Hahn fällt runter und Larry kann ihn nehmen**
- **ins Hotel gehen und zum Buffet**
- **dort den Hahn mit dem Ölfleck benutzen**
- **dann die Schlaftabletten mit der Kaffeekanne benutzen**
- das Hotel verlassen
- **zu Emma gehen**
- **ihr erzählen das ein Tier in Gefahr ist und Emma verschwindet**
- **den Schalter betätigen und Larry hat sein Floss wieder**
- jetzt fehlt noch ein Antrieb
- **den Magnet beim Spind nehmen**
- zum Hotel gehen
- **den Magnet mit dem Brunnen benutzen und Larry hat eine Vierteldollar Münze**
- **ins Hotel gehen und zum Pool**
- Dip schläft, weil er Kaffee getrunken hat
- **aus dem Trinkgeldglas die Vierteldollar Münze nehmen**
- nun hat Larry einen Dollar
- **zur Aussichtsplattform fahren**
- **das Teleskop benutzen** (Münze mit Teleskop benutzen)
- das Festival ansehen und dort die Knicklichter
- das blaue Hotelhandtuch rechts im Dschungel ansehen
- die blauen Müllsäcke bei der Mondsichelbucht ansehen und die Hütte am Strand und dort die Fußspuren
- die Sonne anklicken (für eine Errungenschaft bei der man jeden in dem Spiel vorgesehenen Tod mindestens 1mal stirbt)
- das Teleskop verlassen
- **Pi fragt Larry ob er weiß was mit Faith passiert ist**

- **Larry sagt er kann es sich zusammenreimen**
- daraufhin stellt Pi fragen die Larry zum Teil beantworten kann
- Larry braucht noch mehr Hinweise zu Faith
- **zu Bobbi gehen und nach dem Handtuch im Dschungel fragen**
- dazu will Bobbi nichts sagen
- **zu Shauni gehen und mit ihr sprechen**
- **sie nach den Knicklichtern und Faith fragen**
- **zu Emma gehen und nach der Mondsichelbucht fragen**
- **fragen ob sie dort etwas gefunden hat**
- **Emma hat einen Puk gefunden**
- dann zum Buffet gehen
- **dort den Samen mit dem Essen benutzen**
- jetzt ist es eine Salatbar (optisch sieht es jetzt alles nach vegan aus, was Becky freuen wird)
- das Hotel verlassen
- **zu den Toiletten im Dschungel gehen**
- **einen Becher mit der letzten Toilette benutzen**
- dann wieder ins Hotel gehen
- **beim Buffet einen neuen Becher holen**
- **das Hotel verlassen und den Becher mit dem Brunnen benutzen**
- dann wieder ins Hotel gehen
- mit dem Fahrstuhl zu Faiths Zimmer fahren
- **dort den Becher mit Wasser mit der Minibar benutzen und die Minibar schließen**
- **dann die Minibar wieder öffnen und den Becher mit Eis nehmen**
- jetzt die Bauplan App benutzen und von oben nach unten die folgenden Gegenstände zuordnen:
- **Kondom, gefrorenes Wasser, Becher mit gelber Flüssigkeit, Becher mit grüner Flüssigkeit, Knicklicht und Wodka – dann Go drücken**
- Larry hat jetzt einen Drink
- **zum Poolbereich gehen**
- **mit Becky sprechen**
- **ihr dann den selfitauglichen Cocktail geben**
- **Becky gibt dem Hotel jetzt 5 Punkte**
- weiter geht es zur Aussichtsplattform
- **das Teleskop benutzen und dann wieder verlassen**
- **Pi stellt wieder Fragen**
- es steht fest das Faith im Hotel war (Kip hat sie gesehen) und auf dem Festival (Shauni hat sie gesehen)
- sie war auch in der Mondsichelbucht (Beweis ist der Puck den Emma gefunden hat)
- sie ist in den Dschungel gegangen (Spuren bei dem Haus am Strand)
- mehr weiß Larry noch nicht und Pi schlägt vor Bobbi zu befragen
- **Larry geht zu Bobbi und spricht mit ihr**
- **sie sagt das Faith mit einem blauen Boot weg ist**
- **Larry sagt Bobbi das Becky dem Hotel 5 Punkte gegeben hat**
- damit ist das Bußgeld bezahlt und Larry darf die Insel verlassen
- **wieder zur Aussichtsplattform und das Teleskop benutzen**
- **das blaue Boot ansehen und die Insel**
- dann das Teleskop verlassen

- **Pi fasst alles zusammen und ergänzt das Faith mit dem Boot weg ist**
- **Larry sagt sie ist nach Muffington Island**
- das Hotel verlassen und zum Floss gehen
- **den Ventilator mit dem Floss benutzen**
- Larry sagt es kann losgehen, aber Pi sagt sie braucht noch eine Karte
- **also wieder ins Hotel und mit Kip sprechen**
- **Larry bekommt eine App für die Navigation**
- Zwischensequenz
- Larry landet auf der Insel
- **Errungenschaft: Faith**

## **Muffington Insel**

- Faith ist jetzt Königin auf dieser Insel
- sie hat ihr Gedächtnis verloren
- Larry landet hinter Gitter
- **mit Swingle sprechen**
- **das Kabel ansehen und die Lücken links und rechts ansehen**
- **das Handgepäckfach öffnen und das Stethoskop nehmen**
- **das Stethoskop mit der Flugzeugtür benutzen**
- Larry hört so das Gespräch der Wache
- **an dem Anschnallgurt ziehen**
- ein Skelett kommt runter
- **den Schlüssel aus der Hand des Skeletts nehmen**
- **dann noch den Skelettarm nehmen**
- **den Schlüssel mit dem Sicherungskasten benutzen**
- **da ist ein roter Knopf**
- **den Skelettarm mit dem Hebel vor dem Gitter benutzen**
- der Käfig von Swingle geht nach oben
- **mit Swingle sprechen und sagen das er die Kabel festhalten soll**
- **dann mit der Tür links sprechen**
- da kommt die Wache
- mit der Wache über alle Themen sprechen
- **Larry bekommt ein Würstchen**
- **das Würstchen mit der Lücke links im Kabel benutzen**
- **dann den roten Knopf drücken**
- Larry hat von Swingle den Hinweis zu einer Höhle bekommen und seine Zimmernummer im Hotel
- Pi sagt das Larry die Höhle finden muss, damit Faith ihr Gedächtnis wieder bekommt
- Larry fährt zum Hotel und ist im Zimmer von Swingle

## **Hotel**

- im Zimmer umsehen

- **das Kissen auf dem Bett zur Seite schieben und den Tentakel nehmen**
- **den Massagestab unter dem Bett nehmen**
- den Safe ansehen
- er ist abgeschlossen und man kann keinen Code eingeben
- **das Telefon benutzen**
- wenn man lange genug versucht alle Telefonnummer anzurufen, dann erhält man die **Errungenschaft: Ruf mich an**
- **den Hebel beim Fenster benutzen**
- von der Decke kommt Swingles Sklave
- **den Umschnalldildo nehmen**
- dann wieder den Hebel benutzen
- den Kleiderschrank öffnen
- **den Fetischanzug und den Gag-Ball nehmen**
- die Kleiderschranktür wieder schließen
- bei den Wanky-Hankies Kisten liegt ein Bieber Stöpsel
- **den Bieber Stöpsel nehmen**
- **die Markierung an der Schranktür ansehen**
- darunter sind verschiedene bunte Punkte zu sehen
- **von links nach rechts die folgenden Gegenstände mit der Markierung benutzen**
- **Bieber Stöpsel, Tentakel, Massagestab, Umschnalldildo und Gag-Ball**
- von links nach rechts erhält man dann die Zahlen 2, 3, 4, 5 und 1
- **das Telefon benutzen und die Nummer 23451 wählen**
- der Safe ist offen
- **Swingles Buch nehmen**
- Pi scannt alles ein und sie erzählt Larry das er die kosmische Höhle des Wissens finden muss und das er vier Schlüsselsteine finden muss und er muss Faith in die Höhle bringen
- in der To Do App ist alles aufgelistet
- Larry kann Pi auch jederzeit Fragen stellen um zu erfahren wo er die Schlüsselsteine suchen muss usw.
- **den Aufblastyp aus dem Safe nehmen**
- in welcher Reihenfolge die Aufgaben erledigt werden ist egal
- das Zimmer verlassen
- zu Bobbi fahren
- **mit Bobbi sprechen**
- der Stein im Foyer ist ein Schlüsselstein und Bobbi würde ihn gegen einen anderen Gegenstand (dem Siegelring) tauschen
- wenn Larry alle Themen besprochen hat, fährt er in die Lobby
- über die Navigationsapp geht es zur Gofuku Insel (Koordinaten -4, -2)

## **Gofuku Insel**

- **den Leuchtpilz und die Steinscheibe nehmen**
- **die blaue Orchidee nehmen** (für die Errungenschaft: Stirb langsam)
- hinter den Wasserfall gehen
- hier sind mehrere Personen

- **mit Kyle und Finley sprechen**
- sie wollen ein Rollenspiel spielen und brauchen einen Spielleiter
- Larry sagt das er der Spielleiter sein könnte
- dafür braucht er aber den richtigen Ort für das Rollenspiel und Larry sagt er wird den perfekten Ort finden
- **mit William sprechen**
- er will auch ein Rollenspiel spielen
- **mit Smokey sprechen**
- auch für ihn braucht er den perfekten Ort für das Spiel
- die Symbole an der Wand ansehen
- **die Vorrichtung ansehen**
- den Sockel an der Vorrichtung ansehen und den Lichtstrahl
- **die Steinscheibe, die Kerzen, die Fruchtkringel und den Permanentmarker nehmen**
- vor den Wasserfall gehen und nach links
- den Busch ansehen
- **den Ruineneingang und das Loch ansehen**
- **durch das Loch gucken**
- da sind drei Symbole zu sehen (notieren)
- daneben gibt es drei Symbolringe und einen Hebel
- **die kleine Steinscheibe nehmen**
- **wieder hinter den Wasserfall gehen**
- **alle drei Steinscheiben mit der Vorrichtung benutzen**
- es fehlt noch etwas
- über die Navigationsapp zu den Koordinaten -13, -11
- dort schwimmt eine Planke im Wasser
- **die Planke nehmen**
- dann zu den Koordinaten -6, -14 und Larry erlebt den Tod durch einen Hai (ist für die Errungenschaft)
- dann zu den Koordinaten 0, 3

### **Muffington Insel**

- mit Otis sprechen
- **dann den Handspiegel nehmen der an einem Pfahl hängt**

### **Kalau `a Insel**

- **mit Emma sprechen**
- zum Hotel gehen und dann in den Dschungel
- **die Planke mit dem Abgrund benutzen und über die Planke gehen**
- am Strand liegt eine Schlinge
- **die Schlinge nehmen**
- vor der Planke ist Schlamm
- den Schlamm ansehen

- zum Hotel gehen
- Lewis sitzt nicht mehr am Klavier
- zum Buffet gehen
- Lewis versucht sich hier an Witzen
- **mit Lewis sprechen**
- er hat sein Witzebuch verloren und zwar auf dem Festival
- das Buch das er jetzt benutzt ist eigentlich für Rollenspiele
- Larry fragt ob er das Buch bekommen kann
- dazu muss Larry erst das Witzebuch finden
- **den Brotkorb ansehen und ein Brötchen nehmen**
- **zum Poolbereich gehen**
- **das Aufblaskrokodil nehmen und einen Energy Drink**
- **mit Shauni sprechen**
- sie erzählt von der Insel mit den vielen untergegangenen Schiffen
- die Koordinaten sind -20, 3
- aber dafür muss Larry Stoßsicherungen an seinem Floss anbringen, sonst kommt er nicht zu der Insel
- für eine Errungenschaft sollte Larry aber einmal ohne den Schutz am Floss zu den Koordinaten fahren
- mit Rosalie im Pool sprechen
- zum Floss gehen
- **das Aufblaskrokodil mit dem Floss benutzen**
- jetzt fehlt noch eine Stoßsicherung für die andere Seite
- **zu den Toiletten im Dschungel gehen**
- die erste Toilette ist jetzt offen und leer
- **die Spülung betätigen**
- **da verschwindet die heiße Quelle und der Weg zur Treppe ist frei**
- die Toilette ganz hinten ist abgeschlossen
- es ist jemand drin
- **in der mittleren Toilette das Loch ansehen**
- es kommt ein Luftzug aus der verschlossenen Toilette
- **den Aufblastyp mit dem Loch benutzen**
- nun ist er aufgeblasen
- **zum Floss und den Aufblastyp mit dem Floss benutzen**
- über die Navigationsapp zur Gofuku Insel

## **Gofuku Insel**

- zum Ruineneingang gehen
- durch das Loch sehen
- die drei Symbole notieren
- hinter den Wasserfall gehen
- **den Handspiegel mit dem Sockel benutzen**
- **die Vorrichtung benutzen**
- **über die 3 Scheiben die zuvor notierten Symbole einstellen und die Vorrichtung**

### **verlassen**

- **an der Wand werden jetzt 3 Symbole angeleuchtet**
- diese 3 Symbole notieren
- **dann zum Ruineneingang gehen**
- **die drei Symbole von der Wand auf den Symbolscheiben einstellen** (die Reihenfolge ist hier egal)
- **dann den Hebel benutzen**
- **dann sollte der erste gelbe Stein oberhalb des Eingangs rot leuchten**
- **durch das Loch am Eingang sehen und die drei Symbole notieren**
- **dann die Vorrichtung hinter dem Wasserfall benutzen und die Symbole dort einstellen**
- **jetzt die 3 Symbole notieren die an der Wand angestrahlt werden**
- **wieder zum Ruineneingang gehen**
- **dort die Symbole an den Scheiben einstellen und den Hebel betätigen**
- **es leuchtet die zweite Lampe rot**
- **das Ganze noch einmal Mal wiederholen und der Ruineneingang öffnet sich**
- hinter den Wasserfall gehen und **mit Finley sprechen**
- **nach dem Witzebuch fragen**
- das habe sie vor der Höhle weggeworfen
- vor die Höhle gehen
- **den Busch ansehen und das Witzebuch nehmen**
- mit der Navigationsapp zur Kalau`a Insel

## **Kalau`a Insel**

- ins Hotel gehen
- zum Buffet gehen
- **Lewis das Witzebuch geben**
- **dafür bekommt Larry das Rollenspielbuch**
- Lewis startet seine Show
- wenn Larry bis zum Schluss alles anhört gibt es die **Errungenschaft: Ist das noch witzig**
- zurück zur Gofuku Insel

## **Gofuku Insel**

- **in die Ruine gehen**
- da steht eine Echsenstatue
- die Ruine verlassen und hinter den Wasserfall gehen
- **mit Smokey sprechen** (kann Spielleiter machen, Ort gefunden)
- dann befindet sich Larry wieder in der Ruine
- jetzt muss er die Geschichte erzählen (immer die unterste Auswahl beim Dialog benutzen)
- **Larry sagt: Körperlose Intelligenz.., eine Echsenstatue.., moduliert die Pulsfrequenzen.. und klärst du das weitere Vorgehen...**
- Red Shirt verschwindet
- **Larry kann tiefer in die Ruine gehen**

- es ist dunkel
- den Bildschirm mit dem Mauszeiger abfahren
- es gibt ein Sonnen- und ein Mondsymbold (linke obere Ecke)
- **das Sonnensymbol drücken**
- es wird hell
- hier sieht es gefährlich aus
- zurück hinter den Wasserfall
- **mit Kyle sprechen und ihm sagen das er den perfekten Ort gefunden hat**
- **wieder in der Ruine**
- **Larry erzählt die Geschichte weiter (immer die unterste Auswahl beim Dialog)**
- Larry sagt: Leela.,Sexmania., Goldbikini..
- **dann das Mondsymbold drücken**
- jetzt muss Larry folgendes sagen:

### **Hechtsprung**

**duckt euch so tief wie möglich**

**rollt euch nach vorne ab**

**rennt geradeaus**

- **Larry kann jetzt tiefer in die Ruine gehen**
- hier ist jede Menge Dreck
- hinter den Wasserfall gehen und **mit William sprechen**
- ihm sagen das er den perfekten Ort gefunden hat
- **Larry ist mit William in der Ruine**
- **weiter geht die Geschichte**
- **Larry nimmt wieder die unterste Auswahl bei den Dialogen**
- William soll putzen
- das tut er und auf dem Boden werden Symbole sichtbar
- **Errungenschaft: Space Quest**
- die Symbole auf dem Boden ansehen
- **den Hebel benutzen**
- drei Symbole auf dem Boden werden angeleuchtet
- **diese drei Symbole in beliebiger Reihenfolge bei den Scheiben einstellen und dann den Hebel benutzen**
- die Tür öffnet sich
- **durch die Tür gehen**
- Larry hat die kosmische Höhle gefunden
- **Errungenschaft: Die Höhle des kosmischen Wissens**
- jetzt fehlen noch die Schlüsselsteine
- bei der Navigationsapp -20, 3 eingeben und Larry landet auf der Insel Phallus Rock (wenn Larry von Shauni die Informationen bekommen hat)

## **Phallus Rock**

- auf den Felsen gehen
- dort ist ein Papagei vor der Höhle

- **die Fruchtkringel mit dem Napf benutzen**
- **dann in die Höhle gehen**
- hier gibt es ein Startup Unternehmen
- **über alle Themen sprechen**
- **mit Dox und Sadi sprechen**
- die Höhle verlassen
- zurück zur Kalau`a Insel fahren

### Kalau`a Insel

- **ins Hotel gehen und einen Becher mitnehmen vom Buffet** (falls man keinen mehr einstecken hat)
- zu den Toiletten gehen und die Treppe zum Vulkan hoch
- **die Beeren nehmen**
- **die Zange und die Schaufel nehmen**
- den Generator ansehen
- **mit Nora sprechen**
- ihre Schwester Dora hat die Kletterausrüstung mitgenommen
- Dora sucht eine bestimmte Pflanze
- Pi weiß wo die Stelle ist

### Gofuku Insel

- in den dichten Dschungel gehen
- Larry findet eine Lichtung
- **mit Dora sprechen**
- **Larry soll Dora eine ungiftige Orchidee bringen**
- dazu fährt Larry schnell zur Kalau`a Insel und geht zu den Toiletten
- dort gibt es zwei blaue Orchideen
- eine mit gelben Punkten und eine ganz blaue
- **die ganz blaue Orchidee nehmen und wieder zurück zur Goguku Insel fahren und zu Dora gehen**
- **Larry gibt Dora die blaue Orchidee**
- damit die besondere Pflanze sich öffnet braucht man: giftiges Moorwasser, die richtigen Worte und klassische Musik

### Muffington Island

- zur Dorfmitte gehen und **ins Gefängnis**
- **dann mit der Tür links sprechen**
- **Wendi kommt**
- **nach einer Audienz bei der Königin fragen und mit ihr über Otis sprechen**
- nach dem Gespräch das Gefängnis verlassen und zu Otis gehen

- **mit Otis über Wendi sprechen und auch nach der Oberin fragen** (falls man das nicht schon getan hat)
- Otis würde gern mal Wendi treffen, aber er denkt er ist nicht gut genug
- **Larry sagt ihm dann: seine Behaarung, seine sonore Stimme und sein männlicher Blick sind gut**
- **dann kann Larry ein Foto machen von Otis Schritt**
- **wieder ins Gefängnis gehen und mit Wendi sprechen**
- **Larry zeigt ihr das Foto von Otis**
- dann sagt er Wendi sie soll mit Otis sprechen und er sagt niemanden das sie zu ihm geht
- das Gefängnis verlassen
- zur Hütte von Otis gehen
- **dann links oben Hinter die Hütte gehen und Wendi und Otis beobachten**
- **Errungenschaft: Wendi liebt Otis**
- zur Dorfmitte gehen
- **Pfeffer und Salz nehmen**
- **eine Broschüre nehmen und lesen**
- **den Spielzeugrekorder nehmen**
- in den Vorraum vom Gefängnis gehen
- **ein Foto von der Kühltruhe machen**
- **den Keuschheitsgürtel nehmen**
- mit Swingle sprechen
- zum Dorfplatz gehen und dann rechts weiter gehen zum hinteren Teil der Insel
- hier ist der **Friedhof**
- **die Voodoo Tasche nehmen und die Plakette lesen**
- **den Becher mit der Schlammfüße benutzen**
- die Gräber ansehen
- ein Grab ist von der Oberin (das prominente Grab)
- **die lockere Erde benutzen**
- eine Skelett kommt zum Vorschein
- **einen Finger von der Hand nehmen**
- ein Grab ist von Cockburn
- **die Schaufel mit dem Grab benutzen**
- **den Handschuh öffnen**
- **die Notiz nehmen und lesen**
- **die Brusttasche öffnen und den Siegelring nehmen**
- zu Otis gehen (eventuell einmal kurz die Insel verlassen, damit Otis wieder da ist)
- **die Zange mit Otis benutzen und Larry hat ein Haar von Otis**
- zurück zum Friedhof gehen
- **im Inventar die folgenden Gegenstände in die Voodoo Tasche stecken: Keuschheitsgürtel, das Haar von Otis, den Skelettfinger, Pfeffer und Salz und die Kerzen**
- **dann die Voodoo Tasche mit dem Grab der Oberin benutzen**
- ihr Geist erscheint
- Larry spricht mit ihr und sagt das er auch ein Geist werden kann
- **zu Swingle gehen und mit ihm sprechen** (nach Außerkörpererfahrung fragen)
- Larry hat nun einen neuen Bauplan

## Kalau`a Insel

- zu Bobbi gehen
- **Larry gibt ihr den Siegelring**
- Zwischensequenz
- zur Lobby gehen
- der Schlüsselstein ist weg
- dafür liegt eine Nachricht dort
- **die Nachricht nehmen und lesen**
- **in Faiths Zimmer gehen**
- **dort steht die Zahl 10 am Spiegel**
- **Hotel verlassen und zu den Toiletten gehen**
- **bei der ersten Toilette steht eine 10**
- **in den Dschungel gehen zur Stele**
- die Stele ansehen
- das ist der Punkt wo der Weg entlang geht zum Grab von Lady Gobbledick
- **am Ende vom Weg ist das Grab**
- **die Schaufel mit dem Grab benutzen**
- der Sarg fällt ins Wasser und schwimmt weg
- **über die Navigationsapp die Koordinaten 10-10 anfahren**
- dort ist das U-Boot von Yanmei
- **die Boje ansehen** (gehört Emma)
- Larry braucht die richtige Antwort um ins U-Boot zu kommen
- zurück zur Insel
- ins Hotel gehen
- **den Spielzeugrekorder mit dem Klavier benutzen und dann das Klavier benutzen**
- jetzt ist klassische Musik auf dem Rekorder
- den Rekorder nehmen

## Gofuku Insel

- zu Dora gehen
- **das Moorwasser mit den Wurzeln der Pflanze benutzen**
- **den Rekorder mit der Pflanze benutzen**
- **dann mit der Pflanze sprechen und Komplimente machen**
- die Pflanze öffnet sich, aber nicht ganz
- Zwischensequenz
- dann ist die Pflanze offen und Larry kann **die Schriftrolle nehmen und lesen**
- **die Kletterausrüstung nehmen und den Rekorder**

## Kalau`a Insel

- zu den Toilette gehen und dann zum Vulkan

- **Larry gibt Nora die Kletterausrüstung**
- dann auf den Vulkan klettern
- **mit Nono sprechen**
- er scheint Angst vor einem Klavier zu haben
- nach unten klettern
- **den Rekorder mit dem Generator benutzen**
- über das Sprachrohr ist die Musik oben am Vulkan zu hören
- Nono verschwindet
- nach oben klettern
- **nach links gehen und in die Felsspalte greifen**
- **Larry hat den Schlüsselstein**
- **Errungenschaft: Marquise Schlüsselstein**
- zum Hotel gehen
- **zur Aussichtsplattform**
- **dort das Teleskop benutzen**
- den Sarg links beim Skelett finden
- das Teleskop verlassen
- über die Navigationsapp zu den Koordinaten -3, 1 fahren

## Sarg

- **die Notiz nehmen, die unter dem Fächer liegt und lesen**
- **den Unterkiefer benutzen**
- **dann den Rachen benutzen**
- Larry findet den Schlüsselstein
- **Errungenschaft: Lady Gobbeldicks Schlüsselstein**

## Kalau`a Insel

- **mit Emma sprechen und nach den Aufzeichnungen fragen**
- Larry kennt jetzt die Antwort um ins U-Boot zu gelangen
- zum Hotel gehen und dann **in den Dschungel**
- **im Inventar das Brötchen mit dem Wodka benutzen**
- **dann das Brötchen auf den Stein legen**
- zum Hotel gehen
- **am Buffet einen Becher nehmen und mit dem Entsafter benutzen**
- **dann die Beeren mit dem Entsafter benutzen und den Becher mit roter Farbe nehmen**
- zurück in den Dschungel
- hier sitzt das Schwein im Schlamm
- **das Schwein nehmen**
- **im Inventar die rote Farbe mit dem Fetischanzug benutzen**
- **dann den Permanentmarker mit dem Schwein benutzen und den Fetischanzug mit dem Schwein benutzen**
- jetzt sieht das Schwein aus wie Swingle

## Muffington Insel

- zum Vorraum vom Gefängnis gehen
- den Hebel benutzen
- **das Schwein mit Swingle benutzen**
- damit ist Swingle aus dem Käfig befreit
- **dann die Bauplan App benutzen**
- **von oben nach unten die folgenden Gegenstände einsetzen: Foto von der Kühltruhe, leuchtende Pilze, Schlinge und Swingle**
- **dann auf GO drücken**
- Larry wird ein Geist
- es folgt eine Zwischensequenz
- am Ende ist die Oberin weg

## U-Boot

- **Larry benutzt das Eingabegerät und sagt den richtigen Satz**
- dann ist Larry im U-Boot
- hier gibt es drei Möglichkeiten sich zu verstecken
- man kann sich hinter dem roten Vorhang verstecken oder in der Eisernen Jungfrau oder beim Pappaufsteller von Larry
- jedesmal wenn man sich im U-Boot etwas ansieht oder benutzt geht ein Alarm los
- dann muss man sich schnell verstecken
- Yanmei erscheint und sucht Larry
- dann geht sie wieder
- das nächste Mal muss man sich ein anderes Versteck suchen, weil Yanmei immer dort sucht wo man sich das letzte Mal versteckt hat
- für eine Errungenschaft muss man sich aber einmal finden lassen (man stirbt)
- ist am alle Tode einmal gestorben gibt es eine Errungenschaft
- **Errungenschaft: Stirb langsam**
- **zuerst benutzt Larry die Hinweise und versteckt sich dann beim Pappaufsteller**
- Yanmei wird die Zettel wieder sortieren und vor allem den Safe verschließen
- **dann benutzt Larry das Computer Terminal und versteckt sich dann hinter dem roten Vorhang**
- **dann benutzt Larry den Safe und versteckt sich in der Eisernen Jungfrau**
- **Yanmei wird jetzt den Schlüsselstein in den Safe tun und den Safe verschließen**
- **jetzt benutzt Larry die Hinweise auf dem Tisch und versteckt sich bei dem Pappaufsteller**
- **Yanmei wird die Hinweise sortieren**
- **Larry nimmt sich automatisch die Schlüsselkarte, die Yanmei bei sich trägt**
- **dann kann Larry mit der Schlüsselkarte den Safe öffnen und den Schlüsselstein nehmen**
- **Errungenschaft: Cockburns Schlüsselstein**

- Larry verlässt das U-Boot, aber Yanmei erscheint
- sie sagt Larry soll noch warten
- für eine Errungenschaft kann man noch warten und beim zweiten Mal spielen kann man für eine andere Errungenschaft gleich gehen
- **Errungenschaft: Warten lohnt sich** oder **Errungenschaft: Nix wie weg**

## Phallus Rock

- **Larry geht zu Sadie und gibt ihr die Rekrutierungsbroschüre von der Muffington Insel**
- Sadie kündigt
- **Larry spricht mit Le Chuck und fragt ob er Praktikant werden kann**
- **mit Dox sprechen**
- der braucht einen Energy Drink
- **den Energy Drink vom Poolbereich im Hotel Dox geben**
- der sagt dann das Larry zum versenkten Server bei den Koordinaten -11 und -13 fahren soll und dort tauchen
- eine Taucherausrüstung gibt es aber nicht
- **zu den Koordinaten -11 und -13 fahren und die Tauchstelle ansehen**
- dann zur Insel Kalau `a fahren und ins Hotel gehen
- **zum Poolbereich gehen**
- Shauni ist weg, aber da liegt ein Heftchen
- **das Heftchen nehmen und ansehen**
- **es ist eine Tauchanleitung**
- zurück zur Tauchstelle

## Tauchstelle

- **die Tauchanleitung mit der Tauchstelle benutzen**
- Larry taucht ab
- **die Schwimmflügelkiste und das Fischernetz nehmen**
- die Serverfarm ansehen
- **das Eingabefeld 2x benutzen**
- die Fliegerbombe ansehen und die Tür und die Fenster vom Schiff
- **das Fischernetz mit der Fliegerbombe benutzen und dann die Schwimmflügelkiste mit der Fliegerbombe benutzen**
- **Larry kann nun den Schlüsselstein nehmen**
- **Errungenschaft: Muffington Schlüsselstein**

## Gofuku Insel

- Larry geht in die Ruine und dann zur Höhle
- **die Aussparungen ansehen**
- **die vier Schlüsselsteine mit den Aussparungen benutzen und die Höhle des kosmischen**

Wissens ist offen

## Muffington Insel

- **Larry geht ins Zelt der Königin**
- er erzählt das die Oberin weg ist
- dann muss er Faith solange nerven bis sie mit zur Höhle kommt
- **Larry und Faith landen automatisch in der Höhle**
- **das Steuerungselement benutzen**
- mit Faith sprechen
- **Errungenschaft: Totale Erinnerung**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Larry landet im Vulkan

## Vulkan

- **die Batterie, das Rohr, das Panzertape und den Schraubenschlüssel nehmen**
- **die Schublade öffnen**
- **die Kabel nehmen**
- **mit dem Schraubenschlüssel den Satelliten öffnen**
- **die Kupferdrähte nehmen**
- **das Reagenzglas nehmen**
- den Helikopter ansehen
- den Antrieb ansehen
- der Antrieb ist defekt und Larry muss einen neuen bauen
- dafür hat er einen Bauplan in der App
- **das Sprachrohr benutzen**
- **den Lastenaufzug ansehen**
- **den alten Computer benutzen**
- alle Eingaben auf dem Computer durchgehen
- Larry kann so den Lastenaufzug mit Strom versorgen und er findet im Tagebuch wichtige Informationen
- **den Knopf am Lastenaufzug benutzen**
- **den Eimer nehmen**
- **den Eimer mit dem Tank benutzen**
- **dann den Computer benutzen und unter Geräteeinstellungen Abwasser anklicken**
- **den vollen Eimer nehmen und mit der merkwürdigen Maschine benutzen**
- **dann wieder den Computer benutzen und unter Waffen auf Radioaktiv klicken**
- **den Eimer mit der radioaktiven Masse nehmen**
- **den Wasserfall ansehen und Larry klatscht in die Hände** (Hinweis im Tagebuch auf dem Computer)
- der Wasserfall verschwindet
- **im Inventar das Reagenzglas mit dem Rohr benutzen und dann das Panzertape mit dem Rohr benutzen**

- **das Reagenzglas mit dem Lavastrom benutzen und Larry hat eine Glaskugel**
- **die Bauplan App benutzen** und von oben nach unten die folgenden Gegenstände zuordnen:
- **Glas, Kupferdraht, Kabel, Batterie, Panzertape und Eimer**
- dann auf GO
- **Larry benutzt den Antrieb mit dem Helikopter**, aber er funktioniert nicht
- **das Sprachrohr benutzen**
- **Larry sagt er ist Vladimir und er braucht einen Nuklearantrieb**
- **den Antrieb wieder nehmen und mit dem Lastenaufzug benutzen und nach oben schicken**
- **Larry bekommt einen funktionierenden Antrieb und baut ihn ein** (den Knopf vom Aufzug benutzen)
- **dann den Helikopter benutzen**
- es folgt noch ein Minispiel, das man abrechnen kann
- **Errungenschaft: Zurück in NLW**
- Zwischensequenz

## Labyrinth

- Faith und Larry sitzen jeweils in einem Käfig
- **mit dem Schlüssel aus dem Inventar das Schloss öffnen und Larry ist frei**
- **dann mit dem anderen Schlüssel Faith aus dem Käfig befreien**
- **den zerknüllten Zettel nehmen und ansehen**
- **dann den Zettel mit Faith benutzen**
- Faith verschwindet und Larry muss allein einen Weg finden
- Larry geht durch die Tür
- jetzt muss man in jedem Raum auf die Hinweise in optischer und / oder akustischer Form achten
- auf dem Zettel steht in welche Richtung man nicht gehen darf wenn ein bestimmtes Geräusch zu hören ist oder ein bestimmter Gegenstand zu sehen ist
- **Larry darf nicht nach Süden gehen bei:**
- einem fahrenden Auto (akustisch), stöhnenden Menschen (akustisch), einer Mausefalle (optisch), einem blauen Fass (optisch), drei nach rechts zeigenden Pfeilspitzen (optisch),
- **Larry darf nicht nach Norden gehen bei:**
- einem fahrenden Zug (akustisch), einem lose, unter Strom stehenden Kabel (optisch und akustisch), einem Mauseloch (optisch), einem roten Fass (optisch), einem Schild mit chinesischem Schriftzeichen (optisch)
- **Larry darf nicht nach Westen gehen bei:**
- Musik (akustisch), Hundegebell (akustisch), drei nach links zeigenden Pfeilspitzen (optisch), einer roten Lampe (optisch), einer Glühbirne (optisch)
- **Larry darf nicht nach Osten gehen bei:**
- einer Toilettenspülung (akustisch), einer Polizeisirene (akustisch), einer grünen Lampe (optisch), einem leckenden Rohr (optisch), einem Dinosaurier-Warnschild (optisch)
- **am Ende kommt ein Raum ohne Hinweise**
- **an die Klappe im Norden klopfen**
- Larry soll das Passwort sagen
- einfach solange reden bis Larry ins Hauptquartier darf (sagen er hat eine Nachricht von

- Kalau`a)
- Larry ist im alten Labor unter Leftys

## **Hauptquartier**

- **Larry spricht mit Faith, Nari, Lefty und dem Polizisten**
- **mit Nari über Darknet sprechen und Kryptogeld**
- **Larry bekommt ein Wallet**
- nach der Schmugglerin fragen und Nari sagt das sie auf der Toilette ist
- **mit Lefty über das Darknet sprechen und nach dem Weg fragen**
- **Larry gibt Lefty die Karte von Nari und Lefty zeichnet neue Symbole ein**
- dann weiß Larry was er alles besorgen und finden muss
- Larry sieht sich noch im Raum um
- **das Schild nehmen und ansehen (ist ein Schild für die Toilette)**
- **die Prune Zugangskarte nehmen**
- in den Tunnel gehen
- Larry ist bei den Käfigen
- **die Zugangskarte mit der Tür rechts benutzen**
- dann durch die Tür gehen
- **die Kabel nehmen und durch die Tür rechts gehen**
- **hier die Batterie nehmen**
- durch die nächste Tür rechts gehen
- **den Kryptogeldautomat ansehen und die Aussparung**
- dann wieder zurück gehen zu den Käfigen
- von hier ins Labyrinth gehen
- jetzt dem Plan von Lefty folgen
- **Larry darf nicht nach Süden gehen bei:**
- einer roten Lampe und drei Pfeilen nach links oder bei einem blauen Fass und dem Geräusch von einem Auto
- **Larry darf nicht nach Norden gehen bei:**
- dem Geräusch von einem fahrenden Zug und Musik oder bei einem roten Fass und einem leckenden Rohr oder bei dem Geräusch der Toilettenspülung und einer Glühbirne
- **Larry darf nicht nach Westen gehen bei:**
- dem Geräusch einer Polizeisirene und einem Warnschild mit Dinosaurier oder bei einer Grünen Lampe und drei Pfeilen nach rechts
- **Larry darf nicht nach Osten gehen bei:**
- bei einem Mausloch und einer Mausefalle oder bei einem Schild mit chinesischen Zeichen und Stöhngeräuschen oder bei dem Geräusch von Hundegebell und einem unter Strom stehenden Kabel
- Hinweis: wenn man öfter falsch gelaufen ist im Labyrinth, dann erhält man eine Auswahl und kann sich aussuchen ob man weiter versucht den Weg zu finden oder ob man direkt zum Ziel will
- **wenn Larry an eine Tür mit einer Befestigung kommt, dann benutzt er das Schild mit der Befestigung**
- jetzt ist es die Tür zur Toilette und Larry öffnet sie
- **Tuck erscheint und Larry bekommt einen Blockchain**

- weiter geht es durch das Labyrinth nach dem Plan von Lefty bis zum Darknet
- Larry braucht erst ein Zahlungsmittel und deshalb geht es zurück zu den Käfigen und von dort dann nach rechts bis **zum Kryptogeldautomaten**
- **den Blockchain mit der Aussparung benutzen und dann das Wallet mit dem Automaten**
- **anschließend geht es ins Darknet**
- **das Bestellterminal benutzen und einen Adapter weiblich auf weiblich bestellen und mit dem Wallet bezahlen**
- **dann den Adapter aus dem Darknet nehmen**
- jetzt fehlt noch das Masterpasswort und dazu muss Larry BJ finden
- falls Larry noch nicht mit Nari darüber gesprochen hat, dann sollte er das tun um zu erfahren wie er zu BJ kommt
- **ins Labyrinth gehen**
- dann nach der Aussage von Nari durch die folgenden Türen gehen:
- **Norden, Osten, Süden, Westen, Westen, Norden, Osten, Süden**
- dann findet Larry BJ in einem Käfig
- **mit BJ reden und ihm nur gute Dinge sagen, damit er das Masterpasswort sagt**
- **BJ will wissen wann er Geburtstag hat**
- **Larry sagt am 13. und BJ kommt aus dem Käfig**
- dann sind sie im Hauptquartier
- es folgt eine Zwischensequenz
- Wang ist am Ende tot und Nari ist außer Gefecht gesetzt
- **die Hand von Wang nehmen und die goldene Karte**
- weiter vorn ist eine Kupferspule
- **die Kupferspule nehmen**
- **dann zum Handscanner gehen und die Hand von Wang dort benutzen**
- leider ist die Hand zu sehr vertrocknet
- zum Fahrstuhl gehen
- **die goldene Karte mit dem Fahrstuhl benutzen**
- Larry kommt ins Büro von Wang
- **den Champagner, den Superkleber und die Flasche aus dem Kühlschrank nehmen**
- **den roten Knopf betätigen**
- es erscheint ein großer Monitor
- **den Monitor ansehen**
- die Beine am Helikopter ansehen
- **die Flasche beim Helikopter nehmen**
- dann den Fahrstuhl benutzen
- zur Tür mit dem verrosteten Schloss gehen
- **die Flasche aus dem Kühlschrank mit dem Schloss benutzen**
- Larry kann die Tür jetzt öffnen
- er kommt in den Saal
- **das Zungenset nehmen**
- **die Hand von Wang mit dem Wasserspender benutzen**
- **den Clownsballon ansehen**
- **zum Handscanner gehen und die Hand von Wang benutzen**
- die Tür ist offen
- in den Raum gehen

- **die Urinprobe und die Skelettwaden nehmen**
- das Med-O-Tron ansehen
- **den Stecker in die Steckdose stecken**
- **das Bedienfeld vom Med-O-Tron benutzen**
- **die Armstütze ausfahren**
- **dann die Flasche Champagner mit der Armstütze benutzen**
- **nun die Gripeschutzimpfung auf dem Bedienfeld auswählen**
- die Spitze der Spritze bleibt im Korken stecken
- **die Flasche Champagner nehmen**
- **dann die Armstütze wieder einfahren**
- **dann die Urinprobe mit dem Med-O-Tron benutzen und die Bestrahlung starten**
- **das gibt eine verstrahlte Urinprobe die Larry einsteckt**
- **zum Schluss wird noch der Kaiserschnitt gestartet**
- es erscheint eine Kettensäge
- **den Stecker aus der Steckdose ziehen und die Kettensäge nehmen**
- den Raum verlassen und in den Saal gehen
- **dort die Flasche Champagner mit dem Clownsballon benutzen**
- **den Clownsballon nehmen**
- zum Virus-Bot gehen
- **den Clownsballon und die Skelettwaden mit dem Virus-Bot benutzen**
- **dann die Kettensäge mit dem Zungenset benutzen und am Virus-Bot anbauen**
- jetzt fehlt noch der verbesserte Antrieb
- **in der Bauplan App wird nun folgendes von oben nach unten eingesetzt:**
- **Fläschchen, Kupferspule, Kabel, Batterie, Superkleber und radioaktive Flüssigkeit**
- **dann auf Go und den Antrieb dann mit dem Virus-Bot benutzen**
- **Errungenschaft: Pi Bot Connection**
- Zwischensequenz
- Larry landet in einer verpixelten Welt wo immer wieder sein perfekter Tag abläuft

## Simulation

- hier müssen jetzt bestimmte Dinge in einer bestimmten Reihenfolge und zu einer bestimmten Zeit getan werden
- wenn Larry in einen anderen Raum geht, dann verändert sich die Uhrzeit
- Pi, die sich jetzt Pia nennt, wird Larry den perfekten Tag präsentieren
- wenn man will das Zeit vergeht, dann geht man einfach in verschiedene Räume oder den Garten, dann geht es weiter im Tagesablauf
- im Schlafzimmer gibt es eine Liebesschaukel und im Schrank einen Sklavenanzug
- **das Sparschwein nehmen und das Schlafzimmer verlassen**
- im Wohnzimmer den Kühlschrank öffnen
- da ist Hundefutter drin
- neben dem Ofen hängt ein Flyer
- den Flyer nehmen und mit dem Telefon benutzen
- in den Garten gehen
- **den Hammer nehmen**

- **den Hammer mit dem Sparschwein benutzen**
- Larry hat einen Gutschein für eine Pizza
- wieder ins Wohnzimmer gehen
- die Fernsehzeitung ansehen
- **in den Keller gehen und umsehen**
- wieder zurück gehen
- Faith wird Larry sagen wie er aus dieser Simulation verschwinden kann
- Pia startet die Simulation neu
- **das Sparschein nehmen und ins Wohnzimmer gehen**
- jetzt hängt an der Kellertür ein Schloss
- in den Garten gehen
- **den Hammer nehmen**
- **den Hammer mit dem Sparschwein benutzen**
- ins Wohnzimmer gehen
- wenn es Zeit für das Essen ist, **dann sagt Larry er hätte gern eine Pizza**
- er gibt Pia den Gutschein
- **wenn Pia an die Tür geht um die Pizza zu holen, dann schnell den Schlüssel nehmen, der beim Ofen liegt**
- **dann den Schlüssel mit dem Schloss vom Keller benutzen und in den Keller gehen**
- **die Paneele unten verschieben und den Magic Marker nehmen**
- Larry kann auch das Feuerzeug nehmen
- Pia erwischt Larry aber mit dem Magic Marker und startet die Simulation wieder neu
- **das Sparschwein nehmen und ins Wohnzimmer gehen**
- statt der Kellertür gibt es jetzt eine 3D Wand
- **Larry schaltet den Fernseher ein auf K-Anal 69 und lässt den Fernseher an**
- **dann nimmt er den Flyer von der Wand und benutzt ihn mit dem Telefon**
- **den Kühlschrank öffnen und das Hundefutter nehmen**
- **in den Garten gehen und dort den Hundeknochen und das Stöckchen nehmen**
- nach dem Essen wacht Larry wegen dem Fernseher auf und Pia ist noch mit dem Hund unterwegs
- **in den Garten gehen**
- da steht die Pumpe
- **die Pumpe benutzen**
- **ins Wohnzimmer gehen und wieder in den Garten**
- der Pool ist leer
- **in den Pool steigen**
- hier ist ein Witchcraft 3D Beschleuniger
- **das Stöckchen mit dem Lüfter benutzen**
- dann den Pool verlassen und **ins Wohnzimmer gehen**
- **das Hundefutter und den Hundeknochen mit dem Napf benutzen**
- die 3D Wand ist verschwunden
- **in den Keller gehen**
- **das Feuerzeug und die Schere nehmen**
- **den Magic Marker hinter der Paneele nehmen**
- **dann den Magic Marker mit dem Kellerfenster benutzen**
- in den Garten gehen
- hier liegt der **Magic Marker und Larry befördert ihn auf den Balkon**

- ins Schlafzimmer gehen
- die Schere mit der Liebesschaukel benutzen und das Feuerzeug mit dem Sklavenanzug benutzen
- wenn Pia schläft kann Larry auf den Balkon gehen und den Magic Marker holen
- dann ins Wohnzimmer gehen
- Faith ist hinter der Tür
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Zurück in die Realität**
- weitere Zwischensequenz
- es findet eine Hochzeit statt
- **Errungenschaft: Hochzeit**
- **Errungenschaft: Wedding Suite** (wenn Larry im Spiel den Freizeitanzug trägt gibt es die **Errungenschaft: Freizeitanzug**)
- **Errungenschaft: Stirb langsam** (wenn man alle Tode einmal gestorben ist / es gibt insgesamt 6 Tode: El Rey tötet dich – wenn Larry sagt das er andere Frauen flachlegt, in die Sonne starren – mit dem Teleskop auf der Aussichtsplattform, auf Felsen krachen – ohne Seitenschutz am Floss, von Haien gefressen – eine beliebige Stelle im Meer anfahren, eine giftige Orchidee essen – eine Orchidee essen, von Yanmeis Beinen zerquetscht – eine Aktion im U-Boot machen und dann nicht verstecken sondern warten oder zweimal dasselbe Versteck wählen)

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**  
geschrieben am 08.06.2022

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>