LEISURE SUIT LARRY™ 2

CBM AMIGA / PC INSTRUCTION MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE!

(In Several Wrong Places)

This is the way Leisure Suit Larry looked not so very long ago. A "confirmed bachelor.' Larry lived with his mother and really didn't get out much. It wasn't until well after his 38th birthday that Larry realised that life was passing him by.

After work each evening, when his married friends went home to their wives and his divorced friends went home with someone else, Larry had nowhere to go. He was restless and lonely.

He found himself staring at girls again, and reading cartoon ads with titles like "The Insult that Made a Man out of Stan." He dreamed of being a rock star (like Barry Manilow or Christopher Cross) and being mauled by chicks who just couldn't keep their hands off him.

Larry's mother didn't know what to do. She had watched Larry through his birth, his childhood, his adulthood, and his second childhood. Now Larry had reached what could only be called a 'second puberty.' He walked around in a daze, spent hours in his room with the door closed and the stereo blaring. He hid National Geographics under his bed, in his bookcase and everywhere. So Mom did the only just and noble thing... She kicked Larry out of the house and bought herself a singles condo in South Florida.

This is the way Larry looked just one month after his mother threw him out of the house. Notice the crisp white leisure suit, the genuine gold-lacquered chains, the "steppin' out" elevator shoes and the "Saturday Night Fever" bouffant haircut. Let there be no doubt, with all the changes Larry went through, he was still a jerk. But now, he even looked the part. A trip to Lost Wages was the turning point for Larry.

He arrived in the city looking for "action". His assault on the city started at Lefty's Lounge, a combination cocktail lounge/brothel. He delighted the disco dames with a 360-degree move that has to be seen to be believed. And, quite by accident, he found out what it was like to find a perfectly wonderful woman worthy of more than just a one-night stand. It was a jolting experience for Larry, and forever changed his views on what he wanted from a woman.

This is the way Leisure Suit Larry looks today. He's a little older, a little wiser, and a little more eager to settle down. Amazingly enough though, after all that has happened, Larry is *still* a jerk.

However, there's still time for Larry to change. He can't be a jerk forever... (Or can he??)

AN OVERVIEW

A Sierra 3-D Animated Adventure Game, simply stated, is an interactive movie where you become the main character. In this game, the main character is "Leisure Suit" Larry Laffer, a would-be man-about-town with a receding hairline and no redeeming social values.

Each 3-D Animated Adventure Game has a goal, and as Larry, yours is a very special one.

You see, Larry has been single for a long, long time. Life as a swinging single has been unfulfilling (and unsuccessful). It's time to find a long term relationship. Someone with whom to spend his declining (and receding) years.

Leisure Suit Larry is looking for the holy grail of the singles bar scene. Larry is looking for the girl of his dreams, his soul mate, his long term relationship!

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE!
(In Several Wrong Places)

1. HOW TO INTERACT WITH THIS COMPUTER GAME

Identify your character onscreen (He's the balding nerd in the white leisure suit). You can move Larry through use of a joystick, mouse, the numeric keypad or direction keys on your computer. Check your reference card for full details.

If Larry bumps into anything (barstool, girl, etc.) he will stop. You must manoeuvre around the object. When Larry reaches the edge of any screen, a new scene will be loaded from the floppy or hard disk. If Larry reaches the edge of a screen and a new screen is not loaded, you have reached a boundary of the adventure game world. An example of this is to try to go left or down from the opening screen of the game.

2. HOW TO CONVERSE WITH THE *TEXT MESSAGES (from the computer)*

Throughout your adventure, the computer will tell you more about the situation you are in that would normally meet the eye. This text comes up in a message window on your computer screen. To clear a message from the screen, press ENTER or the mouse or joystick button.

TEXT ENTRY *(your input to the game)*

When you want to do something, such as "talk to the cute receptionist," or "get the handcuffs," type simple, complete English sentences. A dialog box will appear when you start to type. Press ENTER when your instructions are complete.

3. ACCESSING SPECIAL OPTIONS (*Pull down menus)*

Sierra 3-D Animated Adventures feature an array of special options designed to enhance your gaming experience. These options are available by accessing the pull down menus at the top of the game screen. On most machines, use the ESCAPE (ESC) key and direction keys or the joystick or mouse.

4. SAVING AND RESTORING A GAME IN PROGRESS

Every Sierra game product offers a special save and restore game feature. Saving a game is much like putting a bookmark in a book. Your position in the game, including your location, your possessions, and your total point score, is saved to disk for future use. You may use this option whenever you want to take a break from playing your game, or whenever you are about to do something you think you might regret later.

A wise adventurer saves his game often. The world of Leisure Suit Larry is filled with potentially lethal situations. Whenever you get killed, locked up in prison for life, or otherwise stopped in your quest, you can restore your game to a past bookmarked point and proceed in your adventure again. For further information please consult your reference card.

SPECIAL TIPS FOR BEGINNING ADVENTURERS

1. LOOK AT EVERYTHING

Every time you reach a new screen in your game, type "Look at the scene." Look at everything you can identify in each screen.

For instance, in a bathroom you would "Look at the room" then "Look in the mirror," "Look at the sink," "Look at the toilet" and even "Look in the toilet." (Yuck!)

The descriptions you get when you look at things can give you valuable clues that will help you in the game and can sometimes be very funny too!

2. KEEP AN EYE ON YOU INVENTORY

Adding items to your inventory (collecting things you find as you play) is a major part of any adventure game. You never know when a rope, a shoe string or even a banana peel can come in handy.

When you find something that you think might be useful, type "GET THE ...." If you can't get the item you are trying to get, the game will tell you.

Sometimes, the game will allow you to pick up things that could be detrimental to your progress. If, for example, all the characters in the game begin running from you with their hand on their noses, you may want to drop that rotting fish you found on the seashore.

3. PLAY WITH A FRIEND

When it comes to playing adventure games, more heads are better than one. You may find it very helpful (and more fun) to play this game with a friend.

4. A FEW CHOICE WORDS

This 3-D Animated Adventure Game understands a wide variety of verbs, such as:

ASK	DRINK	HELP	LOAD	PUSH	SWING	BEAT	EAT	HIT
LOCK	READ	TAKE	BITE	ENTER	HOLD	LOOK	REST	TALK
BRIBE	ESCAPE	HUG	MOVE	RUN	TASTE	BURN	EXIT	JUMP
NAME	SEARCH	TELL	BUY	FACE	KICK	NORMAL	SEE	THANKS
CALL	FIX	KISS	OPEN	SHAKE	THROW	CARRY	FLIRT	KNOCK
ORDER	SHOUT	TOUCH	CHANGE	FRESH	LAUGH	PAY	SHOW	TURN
CLEAN	GET	LEAP	PLAY	SMELL	UNLOCK	CLIMB	GIVE	LEAVE
POCKET	SPEAK	WAIT	CLOSE	GRIP	LET	PRESENT	SPEND	WALK
CRAWL	HEAR	LIFT	PULL	SPILL	WAVE	DANCE	HELLO	LIGHT
PUNCH	SPRAY	WINK	DIVE	LISTEN	STEAL			

5. YOU'VE GOT TO BE OPEN-MINDED

If it's silly, rude, dirty or funny, Al Lowe probably thought of it when he was designing this game. Some of the puzzles in this game require deranged thinking to solve.

When confronted with a problem in the game, try anything and everything. After all, no one ever got a social disease from their keyboard, and you have your RESTORE GAME function if things really backfire on you.

WARNING

The following documentation is for *beginning* adventure game players only. The contents include answers to some game puzzles and hints that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading only if you are having difficulty getting started with your adventure game.

WALK-THRU

The game begins with a picture of a girl from the documentation. When you are prompted to find the girl's phone number, match the picture on screen against your documentation and type in the appropriate phone number. (When entering the phone number, use the top row of the keyboard.)

> PRESS "ENTER"

Watch the opening sequence from beginning to end. It will bring you 'up to date' on what's happening in Leisure Suit Larry's life and give you your first look at the adventure to come. Valuable clues to the game may be hidden in the sequence. Watch it closely. When it repeats,

> PRESS "ENTER"
> LOOK AROUND THE SCENE

Walk into the garage.

> LOOK AT THE GARAGE

Walk until Larry is hidden.

> LOOK AT THE GARAGE
> LOOK IN EVE'S PANTS
> GET THE DOLLAR BILL FROM EVE'S PANTS

Walk out of the garage.

> READ THE STREET SIGN
> SING TO THE BALCONY

Walk to the window.
> OPEN EVE'S BEDROOM WINDOW

At this point, you may want to make some adjustments to the way your game plays. Using pull-down menus, you may want to adjust the speed of your character or the volume of your music. You may even want to turn the sound off completely. As a last adjustment, pull down the ACTION menu and select FILTH LEVEL. Adjust the amount of filth in the game to your liking.

Follow the sidewalk up Ball Road toward the upper right-hand corner of the screen. The screen will change.
> LOOK AT THE SCENE
> LOOK AT THE BUSHES

Follow the sidewalk up the street toward the upper right hand corner of the screen. The screen will change.
> LOOK AT THE AREA
> LOOK AT THE STREET LIGHT

Continue moving up the street. Cross the intersection and walk to the left glass door of the music shop.
> LOOK AT THE DOOR OF THE MUSIC STORE

Move up the street toward the upper right hand corner of the screen. The screen will change.
> LOOK AT THE TELEVISION STUDIO
> READ THE SIGN

Follow the sidewalk to the right. The screen will change.
> LOOK OVER THE WALL AT THE HOLLYWOOD SIGN
> LOOK AT THE HOLLYWOOD HILLS
> LOOK AT THE FREEWAY

Follow the sidewalk and exit the screen to the right.
> LOOK AT THE LIQUOR STORE

Move to garbage bin.
> SEARCH THROUGH THE STORE'S GARBAGE BIN

Move to the fence.
> LOOK THROUGH THE KNOTHOLE IN THE FENCE
> TALK TO THE PEOPLE THROUGH THE KNOTHOLE

Exit the screen to the right.
> LOOK AT THE QUIKIE MART
> LOOK IN THE QUIKIE MART WINDOW

Enter the store. Walk to the counter.
> LOOK AT THE CLERK
> TALK TO THE SOUTHERN WOMAN
> TALK TO HER
> LOOK AROUND THE QUIKIE MART
> BUY A LOTTERY TICKET

(Be sure to pick six lucky numbers)
Now that you have your potentially valuable lottery ticket, it might be wise to save the game.
> SAVE GAME

Save your game under the name "GOTTA LUCK-O-BUCK-O." When the save game is complete, move in front of the soda dispenser.
> LOOK AT THE SODA DISPENSER
> GET A GROTESQUE GULP FROM THE DISPENSER

Walk over to the counter.
> PAY THE CLERK FOR THE GROTESQUE GULP

Leave the store. When this sequence is complete, you may want to select "Keep on muddling," then the restore game feature.

Happy adventuring!

LEISURE SUIT LARRY PART EN QUETE D'AMOUR !

(dans les mauvais endroits)

Voici à quoi Leisure Suit Larry ressemblait il n'y a pas si longtemps : le "célibataire endurci" type. Larry vivait avec sa mère et ne sortait pas beaucoup. Ce n'est que bien après son 38ème anniversaire qu'il réalisa qu'il passait à côté de sa vie.

Chaque soir, après le travail, alors que ses amis mariés rentraient chez eux retrouver leurs femmes et que ses amis divorcés rentraient, eux, accompagnés, Larry ne se rendait nulle part. Il demeurait seul et insatisfait...

Il se retrouva de nouveau en train de mater les filles et de lire, dans les journaux, les bandes dessinées aux titres héroïques comme par exemple "Comment Stan est devenu un homme". Il rêvait d'être une rock star (à l'instar de Barry Manilow ou Christopher Cross) et d'être malmené par des minettes qui ne pourraient pas s'empêcher de poser ses mains sur lui.

La mère de Larry ne savait pas quoi faire. Elle l'avait observé depuis sa naissance, lors de son enfance, l'avait vu devenir adulte et vivre une seconde enfance. Car désormais, Larry avait atteint ce qu'il faut bien appeler "une seconde puberté". Il tournait en rond d'un air hébété, passait des heures dans sa chambre sa porte fermée et sa chaîne à fond. Il cachait ses Géo sous son lit, dans sa bibliothèque et partout ailleurs. C'est pourquoi sa mère fit ce qu'il lui semblait le plus juste : elle mit Larry à la porte de la maison et s'acheta un second studio dans le sud de la Floride.

Voici maintenant Larry un mois tout juste après que sa mère l'ai viré de la maison. Vous remarquerez le costard blanc, cool et pimpant, les chaînes en authentique plaqué-or, les chaussures à talons renforcés et la coupe de cheveux à la mode "Fièvre du Samedi Soir". Bon, soyons honnêtes : malgré tous les changements qu'il a opérés, il demeure un pauvre type. Mais le pire maintenant, c'est qu'il en a l'air ! En partant pour Lost Wages, le cours de sa vie allait changer...

Sitôt arrivé dans la ville, il se mit en quête d"action". Il commença par prendre d'assaut Lefty's Lounge, lieu faisant à la fois office de bar à cocktail et de bordel. Il fit fureur auprès des nanas dans les discos en effectuant un tour à 360° qu'il faut voir pour le croire. Et, presque par accident, il découvrit ce que signifiait trouver une femme merveilleuse qui vaille le coup pour plus d'une nuit. Pour Larry, ce fut une expérience un peu cahoteuse qui changea définitivement ses conceptions sur ce qu'il attendait d'une femme.

Voici à quoi ressemble Leisure Suit Larry aujourd'hui. Il est un peu plus âgé, un peu plus sage et a davantage hâte encore de se caser. Et bien, chose étonnante après tout ce qu'il lui est arrivé, Larry demeure un pauvre type.

Mais Larry a encore le temps de changer. Il ne peut quand même pas toujours rester un pauvre type ... (heu... qu'en pensez-vous ?)

RÉSUMÉ

Il s'agit d'une animation d'aventure Sierra en 3 D d'utilisation facile où vous devenez le personnage principal, "Leisure Suit" Larry Laffer, soi-disant dandy, au front dégarni et qui ne se distingue même pas de par sa classe sociale.

Chaque animation d'aventure en 3 D a un but bien défini et le vôtre, puisque vous êtes à la place de Larry, est particulier...

Vous comprenez, Larry est resté seul pendant longtemps. Très longtemps. A force d'aller d'aventure en aventure, sa vie n'a pas été satisfaisante (ni fructueuse). Il est temps de trouver une relation à long terme. Quelqu'un avec qui passer le reste de sa vie... qui lui file entre les mains.

Leisure Suit Larry recherche le Saint-Graal de la scène des bars pour solitaires. Larry recherche la fille de ses rêves, son âme-sœur, bref, la relation à vie !

LEISURE SUIT LARRY PART EN QUÊTE D'AMOUR !

(dans les mauvais endroits)

1. COMMENT JOUER SUR VOTRE ORDINATEUR

Identifiez votre personnage à l'écran (c'est le ballot en costume décontracté blanc et à la calvitie naissante). Vous pouvez le déplacer à l'aide d'un joystick, d'une souris, du clavier numérique ou des touches directionelles de votre ordinateur. Pour plus de détails, consultez votre carte de référence.

Si Larry se cogne dans quoi que ce soit (comptoir, fille, etc...), il s'arrête. Vous devez donc contourner l'objet. Lorsque Larry atteint le bord de l'écran, une nouvelle scène se charge à partir de la disquette ou du disque dur. Si ce n'est pas le cas, cela signifie que vous êtes parvenu à une des frontières du monde de ce jeu. C'est ce qui arrivera par exemple si, sur l'écran d'ouverture du jeu, vous essayez d'aller à gauche ou de descendre.

2. COMMENT CONVERSER AVEC LES MESSAGES TEXTUELS (ENVOYÉS PAR L'ORDINATEUR)

Tout au long de votre aventure, l'ordinateur vous donne des renseignements sur votre situation, que vous ne pouvez voir à l'écran. Ce texte apparaît sur l'écran de votre ordinateur sous la forme d'une fenêtre contenant un message. Pour le faire disparaître de l'écran, appuyez sur ENTREE, ou sur le bouton de votre souris ou de votre joystick.

Vous voulez entrer du texte dans le jeu...

Lorsque vous souhaitez par exemple "talk to the cute receptionist" (parler à la réceptionniste mignonne), ou "take the handcuffs" (prendre les menottes), tapez des phrases simples et entières. Une boîte de dialogue s'affiche lorsque vous commencez à taper. Appuyez sur ENTREE lorsque vous avez terminé.

3. ACCÉDER À DES OPTIONS SPÉCIALES (MENUS DÉROULANTS)

Avec les aventures animées de Sierra, vous disposez de toute une gamme d'options spéciales destinées à améliorer votre expérience de joueur. Ces options sont disponibles à partir des menus déroulants situés en haut de l'écran de jeu. Sur la plupart des ordinateurs, vous pouvez utiliser la touche ECHAP (ESC) ainsi que les touches directionnelles ou le joystick ou la souris.

4. SAUVEGARDER ET RESTAURER UN JEU EN COURS

Avec chaque produit de jeu Sierra, vous disposez d'une caractéristique pour sauvegarder et restaurer le jeu. Sauvegarder consiste presque à glisser un marque-page dans un livre : l'ordinateur enregistre votre position dans le jeu (y compris votre emplacement), vos possessions, vos points totaux, sur votre disque pour une utilisation ultérieure. Vous pouvez utiliser cette option lorsque vous voulez interrompre le jeu ou lorsque vous vous apprêtez à faire quelquechose que vous pensez regretter par la suite.

Un aventurier prudent sauvegarde souvent son jeu. Leisure Suit Larry est un jeu rempli de situations fatales. A chaque fois que vous êtes mort, enfermé en prison à vie ou entravé dans votre quête d'une manière ou d'une autre, vous avez la possibilité de retourner à une pause précédente et de recommencer votre aventure à partir de là. Pour plus d'informations, consultez votre carte de référence.

CONSEILS PARTICULIERS POUR AVENTURIERS DEBUTANTS

1. REGARDER PARTOUT

A chaque fois que vous atteignez un nouvel écran dans votre jeu, tapez "Look at the scene" (Observer la scène). Observez tout ce que vous pouvez identifier sur chaque écran.

Par exemple, si vous trouvez dans une salle de bain, tapez "Look at the room" (regarder dans la pièce), puis "Look in the mirror" (regarder dans le miroir), "Look at the sink" (observer le lavabo),"Look at the toilet" (observer les toilettes) et même "Look in the toilet" (regarder dans les toilettes) (beurk !).

Les descriptions que vous obtenez en observant les choses peuvent vous fournir de précieux indices qui vous aideront dans le jeu et peuvent également être très amusants !

2. GARDEZ UN ŒIL SUR VOTRE INVENTAIRE

La majeure partie de votre jeu d'aventure consiste à ajouter des éléments dans votre inventaire (à collecter des articles que vous trouvez au cours du jeu). Vous ne pouvez jamais savoir si une corde, un lacet de chaussure ou une peau de banane peuvent vous être utiles.

Lorsque vous tombez sur quelque chose qui peut vous être utile, tapez "get the..." (prendre le/la...). Si vous ne pouvez pas obtenir cet objet, le jeu vous le fait savoir.

Parfois, le jeu vous permet de ramasser des objets qui peuvent nuire à votre progression. Si, par exemple, tous les personnages du jeu se mettent à s'éloigner de vous en courant, la mains sur le nez, il sera peut-être temps de jeter le poisson pourri que vous avez trouvé au bord de la mer...

3. JOUER AVEC UN AMI

Lorsqu'il s'agit de jouer à des jeux d'aventure, plusieurs cerveaux valent mieux qu'un ! Jouer avec un ami vous sera sûrement d'une grande aide (et beaucoup plus amusant).

4. QUELQUES MOTS DE SÉLECTION

Ce jeu d'aventure animée comprend une grande diversité de mots, tels que :

ask (demander)
push (pousser)
hit (cogner)
bite (mordre)
rest (se reposer)
hug (étreindre)
burn (brûler)
search (rechercher)
kick (donner un coup de pied)
call (appeler)
shake (secouer)
knock (frapper)
change (changer)
show (montrer)
leap (lécher)
rouiller)
pocket (poche)
grip (saisir)
walk (marcher)
pull (tirer)
hello (salut)
spray (vaporiser)
steal (voler)

drink (boire)
swing (swinguer)
lock (verrouiller)
enter (entrer dans)
talk (parler)
move (se déplacer)
exit (sortir)
tell (dire)
normal (normal)
fix (fixer)
throw (jeter)
order (ordonner)
fresh (frais)
turn (tourner)
play (jouer)
climb (grimper)
speak (parler)
let (laisser)
crawl (ramper)
spill (répandre)
light (lumière)
wink (faire un clin d'œil)

help (aider)
beat (battre)
read (lire)
hold (tenir)
bribe (corrompre)
run (courir)
jump (sauter)
buy (acheter)
see (voir)
kiss (embrasser)
carry (porter)
shout (crier)
laugh (rire)
clean (nettoyer)
smell (odeur)
give (donner)
wait (attendre)
present (cadeau)
hear (entendre)
wave (dire adieu)
punch (donner un coup de poing)
dive (plonger)

load (charger)
eat (manger)
take (prendre)
look (observer)
escape (s'échapper)
taste (goûter)
name (nommer)
face (faire face à)
thanks (merci)
open (ouvrir)
flirt (flirter)
touch (toucher)
pay (payer)
get (obtenir)
unlock (déver-
leave (laisser)
close (près)
spend (dépenser)
lift (soulever)
dance (dancer)
listen (écouter)

5. AYEZ LES IDÉES LARGES !...

Débile, vulgaire, sale ou marrant, Al Lowe a probablement pensé à tout en le concevant. Certaines des énigmes de ce jeu demandent de posséder un esprit un peu dérangé pour pouvoir les résoudre.

Lorsque, dans le jeu, vous vous trouvez face à un problème, essayez tout ce qui est en votre pouvoir. Après tout, personne n'a jamais contracté de maladie en tapant sur son clavier, et vous disposez toujours de votre fonction RESTORE GAME (RESTAURER LE JEU) si les choses se retournent contre vous.

AVERTISSEMENT

La documentation ci-après est uniquement destinée aux joueurs débutants. Vous y trouverez des réponses à certaines énigmes ainsi que des astuces que les aventuriers expérimentés n'ont pas forcément envie de lire. Continuez à consulter les informations ci-dessous uniquement si vous avez des difficultés pour démarrer votre partie d'aventure.

BALADEZ VOUS

Le jeu commence avec l'image d'une fille issue de la documentation. Lorsque l'invite vous le demande, trouvez le numéro de téléphone de cette fille, comparez l'image à l'écran avec celle de votre documentation et entrez le numéro de téléphone correspondant (à l'aide du rang supérieur du clavier). Puis, appuyez sur ENTREE.

Observez la séquence d'ouverture du début à la fin pour obtenir les informations progressives sur ce qui arrive dans la vie de Leisure Suit Larry et vous donner votre première impression sur l'aventure à venir. Des indices précieux pour le jeu peuvent se cacher dans la séquence. Soyez très attentif. Si elle se répète, appuyez sur ENTREE.

Tapez : Look around the scene (Observer les lieux)

Allez dans le garage.

Tapez : Look at the garage (Observer le garage)

Marchez jusqu'à ce que Larry soit caché.

Tapez : Look at the garage (Observez le garage)

Tapez : Look in Eve's pants (Regarder dans le pantalon d'Eve)

Tapez : Get the dollar bill from Eve's pants (Prendre la dollar qui se trouve dans le pantalon d'Eve)

Sortez du garage.

Tapez : Read the street sign (Lire le panneau dans la rue)

Tapez : Sing to the balcony (Chanter en direction du balcon)

Marchez vers la fenêtre.

Tapez : Open Eve's bedroom window (Ouvrir la fenêtre de la chambre d'Eve)

Arrivé à ce stade, vous voudrez peut-être apporter quelques mises au point à la façon dont votre jeu se déroule. A l'aide des menus déroulants, ajustez la vitesse de votre personnage ou le volume de votre musique. Vous préfèrerez peut-être même couper complètement le son. En dernier lieu, sélectionnez FILTH LEVEL (NIVEAU OBSCENE) dans le menu déroulant ACTION. Ajustez le niveau d'obscénité du jeu à votre guise.

Suivez le trottoir qui remonte Ball Road jusqu'au coin en haut à gauche de l'écran. L'écran change.

Tapez : Look at the scene (Observer les lieux)

Tapez : Look at the bushes (Observer les buissons)

Suivez le trottoir en remontant la rue vers le coin en haut à droite de l'écran. L'écran change.

Tapez : Look at the area (Observer l'endroit)

Tapez : Look at the street light (Observer l'éclairage de la rue)

Continuez à remonter la rue. Traverser l'intersection et marchez jusqu'à la vitre de gauche du magasin de musique.

Tapez : Look at the door of the music store (Observer la porte du magasin de musique)

Marchez dans la rue jusqu'au coin en haut à droite de l'écran. L'écran change.

Tapez : Look at the television studio (Observer le studio de télévision)

Tapez : Read the sign (Lisez le signe)

Suivez le trottoir vers la droite. L'écran change.

Tapez : Look over the wall at the Hollywood sign (Regarder par dessus le mur vers l'inscription Hollywood)

Tapez : Look at the Hollywood hills (Observer les collines d'Hollywood)

Tapez : Look at the freeway (Observer l'autoroute)

Suivez le trottoir et sortez de l'écran vers la droite.

Tapez : Look at the liquor store (Observer le magasin d'alcool)

Allez vers la poubelle.

Tapez : Search through the store's garbage bin (Chercher dans la poubelle du magasin)

Allez vers la palissade.

Tapez : Look through the knothole in the fence (Regardez par le trou de la palissade)

Tapez : Talk to the people through the knothole (Parler aux gens à travers le trou de la palissade)

Sortez de l'écran sur la droite.

Tapez : Look at the Quikie Mart (Observez le magasin Quikie Mart)

Tapez : Look in the Quikie Mart window (Regarder à travers la fenêtre du Quikie Mart)

Entrez dans le magasin. Dirigez-vous vers le comptoir.

Tapez : Look at the clerk (Regarder l'employé)

Tapez : Talk to the southern woman (Parler à la fille originaire du sud des Etats-Unis)

Tapez : Talk to her (Lui parler)

Tapez : Look around the Quikie Mart (Observer le Quikie Mart)

Tapez : Buy a lottery ticket (Acheter un ticket de lotterie)

(Be sure to pick six lucky numbers) (Assurez-vous de tirer six bons numéros)

Maintenant que vous détenez un ticket de lotterie susceptible de vous faire gagner, il vaut mieux sauvegarder le jeu.

Tapez : Save game (Sauvegarder le jeu)

Sauvegardez votre jeu sous le nom "GOTTA LUCK-O-BUCK-O." (j'suis un petit veinard). Lorsque la sauvegarde est terminée, allez devant le distributeur de boissons.

Tapez : Look at the soda dispenser (Regarder le distributeur de boissons)

Tapez : Get a grotesque gulp from the dispenser (Descendez-vous une boisson cul-sec)

Allez jusqu'au comptoir.

Tapez : Pay the clerk for the grotesque gulp (Payer l'employé pour cette descente bien méritée)

Quittez le magasin. Lorsque cette séquence est terminée, vous pouvez sélectionner "Keep on muddling,"(continuer à avancer tant bien que mal !), puis restaurer le jeu.

Nous vous souhaitons de bonnes aventures !

LEISURE SUIT LARRY AUF DER SUCHE NACH LIEBE!

(An diversen falschen Orten)

So sah Leisure Suit Larry vor nicht allzu langer Zeit aus. Ein „eingefleischter Junggeselle". Larry lebte bei seiner Mutter und ging praktisch nie aus. Erst nach seinen 38. Geburtstag wurde ihm klar, daß das Leben an ihm vorüberging.

Jeden Abend nach der Arbeit, wenn seine verheirateten Freunde heim zu ihren Frauen und seine geschiedenen Freunde zu jemand anderem nach Hause gingen, saß Larry alleine da und wußte nicht, wo er hingehen sollte. Er war rastlos und fühlte sich einsam.

Er merkte, daß er wieder Mädchen anstarrte, und daß er Bildergeschichten las, z. B. „Wie aus Stan ein echter Kerl wurde". Er träumte davon, ein Rockstar zu sein (wie Barry Manilow oder Tom Jones), und daß ihm die Mädchen die Kleider vom Leib rissen, die einfach nicht ihre Finger von ihm lassen konnten.

Larrys Mutter war ratlos. Sie kannte Larry seit er ein kleines Baby war, sie hatte seine Kindheit erlebt, sein Leben als Erwachsener und seine „zweite Kindheit". Jetzt aber hatte er ein Stadium erreicht, das man nur als „Zweite Pubertät" bezeichen konnte. Er lief völlig benommen umher und verbrachte Stunden bei geschlossener Tür in seinem Zimmer, mit voll aufgedrehter Stereoanlage. Er versteckte „Geo", unter seinen Bett, in seinem Bücherregal und überall. Also tat Mutter das einzig Richtige und Lobenswerte - sie warf Larry aus dem Haus und kaufte sich eine Single-Eigentumswohnung im Süden von Florida.

Und das war Larry knapp einen Monat nachdem seine Mutter ihn aus den Haus geworfen hatte. Sie sehen den knackigen, weißen Freizeitanzug, die echt vergoldeten Ketten, die Mackerschuhe mit hohen Absätzen und die Haartolle aus „Saturday Night Fever". Damit keine Mißverständnisse entstehen: Natürlich war Larry trotz all der Veränderungen noch immer ein Dämlack. Aber jetzt sah er auch noch so aus. Eine Reise nach Lost Wages war für Larry der Wendepunkt.

Er kam in die Stadt auf der Suche nach „Action". Sein Sturmangriff auf die Stadt begann in Leftys Lounge, einer Mischung aus einer Cocktailbar und einem Bordell. Er entzückte die Discomäuse mit einer 360-Grad-Drehung, die man gesehen haben muß, um sie glauben zu können. Und eher durch Zufall fand er heraus, wie es ist, wenn man eine supertolle Frau trifft, die mehr wert ist als nur ein „One-Night-Stand". Das war eine aufrüttelnde Erfahrung für Larry, und sie veränderte für immer seine Ansichten darüber, was er von einer Frau wollte.

So sieht Leisure Suit Larry heute aus. Er ist ein bißchen älter geworden, ein bißchen klüger, und sein Wunsch, seßhaft zu werden, ist noch etwas stärker geworden. Aber das erstaunlichste ist, daß er trotz all seiner Erfahrungen noch immer ein Dämlack ist.

Aber er hat ja noch Zeit, sich zu ändern. Er kann ja nicht immer ein Dämlack bleiben... (Oder vielleicht doch??)

EIN ÜBERBLICK

Ein animiertes 3D-Abenteuer von Sierra ist, einfach ausgedrückt, ein interaktives Spiel, in dem Sie zum Hauptdarsteller werden. Der Hauptdarsteller in diesem Spiel ist „Leisure Suit "Larry Laffer, ein Möchtegern-Dandy mit zurückgehendem Haaransatz und ohne entsprechendes Vermögen.

Jedes animierte 3D-Abenteuer hat ein Ziel, und genau wie Larry haben Sie ein ganz besonderes Ziel.

Wie sie wissen, ist Larry schon sehr sehr lange ein Single. Sein Leben als Swinging Single war unerfüllt (und erfolglos). Jetzt ist es Zeit, eine feste Beziehung zu finden. Jemanden, mit dem er seine späten (und fliehenden) Jahre verbringen kann.

Leisure Suit Larry sucht den heiligen Gral der Single Bar-Szene. Er sucht das Mädchen seiner Träume, seine Seelenfreundin, seine Lebensgefährtin!

LEISURE SUIT LARRY AUF DER SUCHE NACH LIEBE !

(An diversen falschen Orten)

1. WIE SIE MIT DEM COMPUTERSPIEL INTERAGIEREN

Identifizieren Sie Ihre Figur auf dem Bildschirm (Es ist der kahl werdende Lackaffe im weißen Anzug). Sie können Larry mit dem Joystick, der Maus, der numerischen Tastatur oder den Cursortasten auf dem Computer bewegen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf der Referenzkarte.

Wenn Larry irgendwo anstößt (an einen Barhocker, ein Mädchen, o.ä.), dann bleibt er stehen. Sie müssen ihn um das Objekt herummanövrieren. Wenn Larry den Rand des Bildschirms erreicht, wird eine neue Szene von der Diskette oder der Festplatte geladen. Wenn Larry den Rand eines Bildschirms erreicht und kein neuer Bildschirm geladen wird, dann haben Sie eine Grenze der Abenteuerspielwelt erreicht. Sie können das probieren, indem Sie auf dem Eröffnungsbildschirm nach links oder nach unten gehen.

2. WIE DIE TEXTMELDUNGEN VOM COMPUTER UMGESETZT WERDEN

Während des ganzen Abenteuers gibt Ihnen der Computer zusätzliche Informationen zu den Situationen, in denen Sie sich befinden, die nicht unbedingt ersichtlich sind. Dieser Text erscheint in einem Meldungsfenster auf dem Computerbildschirm. Um eine Meldung vom Bildschirm zu löschen, drücken Sie die Eingabetaste, oder die Maus- bzw. die Joystick-Taste.

Texteingabe (Ihre Spieleingabe)

Wenn Sie etwas tun wollen, wie z.B."talk to the cute receptionist,"(Mit der süßen Empfangsdame sprechen) oder "get the handcuffs" (Handschellen nehmen), dann geben Sie einfache, englische Sätze ein. Wenn Sie mit dem Tippen beginnen, erscheint ein Dialogfeld. Nach der Anweisung drücken Sie die Eingabetaste.

3. ZUGANG ZU SONDEROPTIONEN (PULL-DOWN-MENÜS)

Die animierten 3D-Abenteuer von Sierra bieten eine Palette von Sonderoptionen, die Ihre Spielerfahrung erweitern. Diese Optionen sind über Pull-Down-Menüs am oberen Teil des Spielbildschirms zugänglich. Auf den meisten Computern benutzen Sie dazu die Escape-Taste (ESC) und die Cursortasten, oder den Joystick oder die Maus.

4. SPEICHERN UND AUFRUFEN EINES SPIELS

Jedes Sierra-Spiel verfügt über eine spezielle Funktion zum Speichern und Wiederaufrufen des Spiels. Das Speichern des Spiels ist ähnlich wie das Einlegen eines Lesezeichens in ein Buch. Ihre Position im Spiel, einschließlich des Standortes, Ihr Inventar und Ihre Gesamtpunktzahl werden zu späterem Gebrauch auf Diskette gespeichert. Sie können diese Option immer dann wählen, wenn Sie eine Spielpause einlegen wollen, oder wenn Sie etwas Riskantes wagen, das Sie später bereuen könnten.

Als kluger Abenteurer speichern sie ihr Spiel oft. Die Welt von Leisure Suit Larry ist gespickt mit potentiell tödlichen Situationen. Immer dann, wenn sie getötet werden, lebenslänglich ins Gefängnis gesperrt oder auf andere Weise in Ihren Abenteuern gestoppt werden, dann können Sie das Spiel beim letzten Lesezeichen neu beginnen und Ihr Abenteuer wieder weiterführen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf der Refererenzkarte.

SPEZIALTIPS FÜR EINSTEIGER

1. SEHEN SIE SICH ALLES AN

Immer, wenn Sie einen neuen Bildschirm in Ihrem Spiel erreichen, geben Sie "Look at the scene" (Szene anschauen) ein. Sehen Sie sich alles an, was Sie auf den einzelnen Bildschirmen identifizieren können.

In einem Badezimmer beispielsweise würden Sie "Look at the room" (Das Zimmer anschauen), dann "Look in the mirror", (In den Spiegel schauen), "Look at the sink" (In den Abfluß schauen), "Look at the toilet" (Die Toilette anschauen) und sogar "Look in the toilet" (In die Toilette schauen) (Bäh!).

Die Beschreibungen, die Sie beim Anschauen bestimmter Dinge erhalten, können Ihnen wertvolle Hinweise geben, die im Spiel von Nutzen sein können und die außerdem manchmal sehr lustig sind!

2. BEHALTEN SIE IHR INVENTAR IM AUGE

Das Hinzufügen von Objekten zu Ihrem Inventar (d.h. Einsammeln von Gegenständen, die Sie während des Spielens finden) ist ein wichtiger Teil jedes Abenteuerspiels. Man kann ja nie wissen, wann ein Seil, ein Schnürsenkel oder sogar eine Bananenschale von Nutzen sein kann.

Wenn Sie ein nützliches Objekt finden, dann geben Sie "get the..."(...nehmen) ein. Falls Sie das gewünschte Objekt nicht bekommen können, erscheint eine Anzeige.

Manchmal können Sie ein Objekt aufheben, das Ihren Fortschritt im Spiel behindert. Wenn beispielsweise alle Figuren im Spiel vor Ihnen davonlaufen und sich die Nase zuhalten, dann sollten Sie vielleicht den halbverfaulten Fisch fallenlassen, den Sie am Strand gefunden haben.

3. SPIEL MIT EINEM BEKANNTEN

In einem Abenteuerspiel ist es besser, wenn mehrere Spieler teilnehmen. Es kann sehr nützlich (und lustig) sein, wenn Sie dieses Spiel mit einem Bekannten spielen.

4. EIN PAAR WÖRTER ZUR WAHL

Dieses animierte 3D-Abenteuerspiel versteht eine ganze Reihe von Wörtern wie:

ask (fragen)	drink (trinken)	help (helfen)	load (laden)
push (schieben)	swing (schwingen)	beat (schlagen)	eat (essen)
hit (schlagen)	lock(schließen)	read lesen)	take (nehmen)
bite (beißen)	enter (hineingehen)	hold (halten)	look (schauen)
rest (ruhen)	talk (reden)	bribe (bestechen)	escape (fliehen)
hug (umarmen)	move (bewegen)	run (rennen)	taste (schmecken)
burn (brennen)	exit (verlassen)	jump (hüpfen)	name (nennen)
search (suchen)	tell (sagen)	buy (kaufen)	face (gegenüberstehen)
kick (treten)	normal (normal)	see (sehen)	thanks (danke)
call (rufen)	fix (festmachen)	kiss (küssen)	open (öffnen)
shake (schütteln)	throw (werfen)	carry (tragen)	flirt (flirten)
knock (klopfen)	order (bestellen)	shout (rufen)	touch (berühren)
change (wechseln)	fresh (frisch)	laugh (lachen)	pay (bezahlen)
show (zeigen)	turn (drehen)	clean (reinigen)	get (bekommen)
leap (springen)	play (spielen)	smell (riechen)	unlock (aufschließen)
climb (klettern)	give (geben)	leave (verlassen)	pocket (Tasche)
speak (sprechen)	wait (warten)	close (schließen)	grip (greifen)
let (lassen)	present (überreichen)	spend (ausgeben)	walk (gehen)
crawl (kriechen)	hear (hören)	lift (hochheben)	pull (ziehen)
spill (verschütten)	wave (winken)	dance (tanzen)	hello (hallo)
light (anzünden)	punch (stoßen)	spray sprühen)	wink (zwinkern)
dive (tauchen)	listen (hören)	steal (stehlen)	

5. SEIEN SIE OFFEN FÜR ALLES

Wenn das Spiel albern, unhöflich, schmutzig oder lustig ist, dann hat sich Al Loewe wahrscheinlich etwas dabei gedacht. Einige der Rätsel in diesem Spiel können nur mit einem gestörten Hirn gelöst werden.

Wenn Sie während des Spiels vor einem Problem stehen, dann versuchen Sie alles und jedes. Schließlich hat noch niemand von der Tastatur eine Krankheit aufgelesen, und die Funktion RESTORE GAME (Spiel wiederherstellen) ist immer noch da, falls es für Sie wirklich brenzlig wird.

WARNUNG

Die folgende Dokumentation ist nur für Einsteiger gedacht. Sie enthält die Antworten zu einigen Spielrätseln und Hinweise, die der geübte Abenteurer vielleicht nicht sehen möchte. Lesen Sie also nur weiter, wenn Sie Schwierigkeiten beim Start des Abenteuerspiels haben.

HINDURCHGEHEN

Das Spiel beginnt mit dem Bild eines Mädchens aus der Dokumentation. Wenn Sie aufgefordert werden, die Telefonnummer des Mädchens herauszufinden, dann vergleichen Sie die Abbildung auf dem Bildschirm mit der Dokumentation und tippen die entsprechende Telefonnummer ein (Sie wird mit der obersten Reihe der Tastatur eingegeben). Dann drücken Sie die Eingabetaste.

Beobachten Sie die Eröffnungssequenz von Anfang bis Ende. Sie zeigt Ihnen den neuesten Stand im Leben von Leisure Suit Larry und erlaubt einen ersten Blick auf zukünftige Abenteuer. Wertvolle Hinweise zum Spiel können in der Sequenz versteckt sein. Beobachten Sie sie also genau. Wenn sie sich wiederholt, dann drücken Sie die Eingabetaste.

Tippen Sie: Look around the scene (Die Szene genau anschauen).

Gehen Sie in die Garage.

Tippen Sie: Look at the garage (Die Garage anschauen).

Gehen Sie, bis Larry versteckt ist.

Tippen Sie: Look at the garage (Die Garage anschauen).

Tippen Sie : Look in Eve's pants (In Eves Hose schauen).

Tippen Sie : Get the dollar bill from Eve's pants (Die Dollarnote aus Eves Hose nehmen).

Gehen Sie aus der Garage heraus.

Tippen Sie : Read the street sign (Den Straßennamen lesen).

Tippen Sie : Sing to the balcony (Zum Balkon singen).

Gehen Sie zum Fenster.

Tippen Sie: Open Eve's bedroom window (Eves Schlafzimmerfenster öffnen).

Hier möchten sie vielleicht einige Änderungen im Spielverlauf vornehmen. Mit den Pull-Down-Menüs können Sie die Geschwindigkeit der Figur verändern oder die Lautstärke der Musik verstellen. Vielleicht wollen Sie sogar den Sound ganz abstellen. Zuletzt öffnen Sie das ACTION-Menü und wählen FILTH LEVEL. (Schmutzniveau). Sie können es ganz nach Belieben einrichten.

Gehen Sie auf dem Gehweg der Ball Road hinauf zur oberen rechten Ecke des Bildschirms. Der Bildschirm ändert sich.

Tippen Sie : Look at the scene (Die Szene anschauen).

Tippen Sie : Look at the bushes (Die Büsche anschauen).

Gehen Sie auf dem Gehweg die Straße hinauf zur oberen rechten Ecke des Bildschirms. Der Bildschirm ändert sich.

Tippen Sie : Look at the area (Die Gegend anschauen).

Tippen Sie : Look at the street light (Die Straßenlampe anschauen).

Gehen Sie weiter die Straße hinauf. Überqueren Sie die Kreuzung, und gehen Sie zur linken Glastür des Musikladens.

Tippen Sie : Look at the door of the music store (Die Tür des Musikladens anschauen).

Gehen Sie die Straße hinauf zur oberen rechten Ecke des Bildschirms. Der Bildschirm ändert sich .

Tippen Sie : Look at the television studio (Das Fernsehstudio anschauen).

Tippen Sie: Read the sign (Das Zeichen lesen).

Gehen Sie den Gehweg entlang nach rechts. Der Bildschirm wechselt.

Tippen Sie: Look over the wall at the Hollywood sign (Über die Mauer weg das Hollywood-Symbol anschauen).

Tippen Sie: Look at the Hollywood hills (Die Hügel von Hollywood anschauen).

Tippen Sie: Look at the freeway (Die Autobahn anschauen).

Folgen Sie dem Gehweg und verlassen Sie den Bildschirm nach rechts.

Tippen Sie: Look at the liquor store (Das Spirituosengeschäft anschauen).

Gehen Sie zum Mülleimer.

Tippen Sie: Search through the store's garbage bin (Den Mülleimer des Ladens durchstöbern).

Gehen Sie zum Zaun.

Tippen Sie: Look through the knothole in the fence (Durch das Astloch im Zaun schauen).

Tippen Sie: Talk to the people through the knothole (Durch das Astloch mit den Leuten reden).

Verlassen Sie den Bildschirm nach rechts.

Tippen Sie: Look at the Quikie Mart (Den Quikie Mart anschauen).

Tippen Sie: Look in the Quikie Mart window (Das Fenster vom Quikie Mart anschauen).

Betreten Sie das Geschäft. Gehen Sie zur Theke.

Tippen Sie: Look at the clerk (Den Verkäufer anschauen).

Tippen Sie: Talk to the southern woman (Mit der Frau aus dem Süden reden).

Tippen Sie: Talk to her (Mit ihr reden).

Tippen Sie: Look around the Quikie Mart (Im Quikie Mart umherschauen).

Tippen Sie: Buy a lottery ticket (Ein Lotterielos kaufen).

(Tippen Sie jetzt sechs Richtige).

Nachdem Sie jetzt ein möglicherweise wertvolles Lotterielos haben, sollten Sie das Spiel besser speichern.

Tippen Sie: Save game (Spiel speichern).

Speichern Sie das Spiel unter dem Namen"GOTTA LUCK-O-BUCK-O."(Ich hab den Lottosechser). Wenn das Sichern abgeschlossen ist, bewegen Sie sich zum Getränkeautomaten.

Tippen Sie: Look at the soda dispenser (Den Getränkeautomaten anschauen).

Tippen Sie: Get a grotesque gulp from the dispenser (Einen riesigen Schluck am Getränkeautomaten nehmen).

Gehen Sie zur Theke.

Tippen Sie: Pay the clerk for the grotesque gulp (Den Verkäufer für den riesigen Schluck bezahlen).

Verlassen Sie den Laden. Wenn diese Sequenz beendet ist, können Sie "Keep on muddling"(Weiterwursteln) und dann "restore game" (Spiel wiederherstellen) wählen.

Auf frohe Abenteuer!

LEISURE SUIT LARRY ALLA RICERCA DELL'AMORE!

(In vari posti sbagliati)

Questo è il modo in cui si presentava Leisure Suit Larry non molto tempo fa. Uno "scapolo incallito", Larry viveva con sua madre e non usciva molto. Non fu che parecchio dopo il suo 38º compleanno che Larry si rese conto che la vita gli passava accanto.

Ogni sera, dopo il lavoro, quando i suoi amici sposati tornavano a casa dalle loro mogli e i suoi amici divorziati tornavano a casa con qualcun altro, Larry non aveva nessun posto dove andare. Era irrequieto e solo.

Si trovò a fissare le ragazze di nuovo e a leggere pubblicità in fumetti con titoli come "Come diventare uomini veri". Sognava di diventare una rock star (come Barry Manilow o Christopher Cross) e farsi strapazzare da ragazze che non riescono a togliergli le mani di dosso.

La madre di Larry non sapeva cosa fare. Si era presa cura di lui sin dalla nascita, infanzia, età adulta, fino alla sua seconda infanzia. Ora Larry aveva raggiunto quella che si poteva solo chiamare una "seconda pubertà". Camminava stordito, passava ore in camera con la porta chiusa e lo stereo al massimo. Nascondeva i suoi National Geographic sotto il letto, nella libreria e ovunque. Quindi la mamma fece la sola cosa giusta e nobile... Cacciò Larry fuori di casa e si comprò un appartamentino per single nel Sud della Florida.

Questo è il modo in cui Larry si presentava solo un mese dopo che sua madre lo cacciò via di casa. Notate il fresco abito sportivo, le catene smaltate d'oro, gli stivali da cowboy e la pettinatura vaporosa alla "Febbre del sabato sera". Non ci sono dubbi, con tutti i cambiamenti che Larry affrontava, era sempre stato un tonto. Ma ora, ne aveva proprio le sembianze. Una gita a Lost Wages era il punto di svolta per Larry.

Arrivò nella città alla ricerca di "azione". Il suo assalto alla città iniziò a Lefty's Lounge, una combinazione di sala da cocktail e bordello. Divertì le donne della discoteca con una mossa da 360 gradi che bisogna vedere per crederci. E, sicuramente per caso, scoprì cosa voleva dire trovare una donna meravigliosa che vale più di una semplice notte. Fu un'esperienza sconvolgente per Larry e cambiò per sempre la sua visione su quello che voleva da una donna.

Ecco il modo in cui Leisure Suit Larry si presenta oggi. È un po' più vecchio, un po' più saggio e un po' più desideroso di sistemarsi. Sorprendentemente, però, dopo tutto quello che è successo, Larry è ancora un tonto.

Tuttavia, Larry è sempre in tempo per cambiare. Non può essere un tonto per sempre... (o sì??)

UNA PANORAMICA

Un gioco di avventura animato tridimensionale Sierra, in parole semplici, è un film interattivo in cui diventate il personaggio principale. In questo gioco il personaggio principale è "Leisure Suit" Larry Laffer, un potenziale dandy stempiato e con nessun valore sociale che lo riscatti.

Ogni gioco di avventura animato tridimensionale ha uno scopo e nei panni di Larry il vostro è speciale.

Sapete, Larry è un single ormai da tanto, tanto tempo. La vita da single moderno è stata insoddisfacente (e non riuscita). È giunto il momento di trovare una relazione stabile. Qualcuno con cui trascorrere gli anni in declino (e in diminuzione).

Leisure Suit Larry sta cercando il sacro Gral della scena dei bar dei single. Larry cerca la ragazza dei suoi sogni, la sua anima gemella, il suo rapporto serio.

LEISURE SUIT LARRY ALLA RICERCA DELL'AMORE!

(In vari posti sbagliati)

1. COME INTERAGIRE CON QUESTO GIOCO AL COMPUTER

Identificate il vostro personaggio sullo schermo (è quell'idiota stempiato in abito sportivo bianco). Potete spostare Larry mediante il joystick, il mouse, il tastierino numerico o i tasti di direzione sul computer. Consultare la scheda di riferimento per maggiori dettagli.

Se Larry urta qualcosa (sgabello del bar, ragazza, ecc.), si ferma. Dovete manovrare intorno all'oggetto. Quando Larry raggiunge il bordo di qualsiasi schermo, verrà caricata una nuova scena dal floppy o dal disco rigido. Se Larry raggiunge il bordo di uno schermo e non viene caricato un nuovo schermo, avete raggiunto il confine del mondo dei giochi di avventura. Un esempio di questo è cercare di andare a sinistra o giù dallo schermo di apertura del gioco.

2. COME CONVERSARE CON I MESSAGGI DI TESTO (DAL COMPUTER)

In tutta la vostra avventura, il computer vi comunica più informazioni sulla situazione in cui vi trovate di quanto appaia. Questo testo appare in una finestra di messaggio sullo schermo del computer. Per rimuovere un messaggio dallo schermo, premere INVIO o il pulsante del mouse o del joystick.

Digitazione di testo (il vostro input nel gioco)

Quando volete fare qualcosa, come "talk to the cute receptionist" (parlare alla telefonista carina) o "get the handcuffs" (prendere le manette) digitare frasi semplici e complete. Quando iniziate a digitare, appare una finestra di dialogo. Premere INVIO quando le istruzioni sono complete.

3. ACCESSO AD OPZIONI SPECIALI (MENU A TENDINA)

Le avventure animate tridimensionali Sierra presentano una serie di opzioni speciali ideate per migliorare la vostra esperienza di gioco. Queste opzioni sono disponibili accedendo ai menu a tendina nella parte superiore dello schermo del gioco. Nella maggior parte dei computer, usare il tasto ESCAPE (ESC) e i tasti di direzione o il joystick o il mouse.

4. SALVATAGGIO E RIPRISTINO DI UN GIOCO IN PROGRESSO

Ogni gioco Sierra offre una speciale caratteristica di salvataggio e ripristino. Salvare un gioco è quasi come mettere un segnalibro in un libro. La vostra posizione nel gioco, incluso il luogo, le proprietà e il vostro punteggio totale, vengono salvati su disco per un uso futuro. Potete utilizzare questa opzione quando volete fare una pausa o quando state per fare qualcosa di cui vi potreste pentire più tardi.

Un avventuriero saggio salva spesso il gioco. Il mondo di Leisure Suit Larry è pieno di situazioni potenzialmente letali. Ogni volta che venite uccisi, rinchiusi in prigione o fermati nella vostra ricerca, potete ripristinare il vostro gioco ad un punto di segnalibro e procedere nella vostra avventura. Per maggiori informazioni, consultare la scheda di riferimento.

SUGGERIMENTI SPECIALI PER GLI AVVENTURIERI ALLE PRIME ARMI

1. GUARDATE DAPPERTUTTO

Ogni volta che raggiungete un nuovo schermo nel gioco, digitare "Look at the scene" (Guardare la scena). Guardate tutto quello che potete identificare in ogni schermo.

Per esempio, nella stanza da bagno "Look at the room" (Guardare la stanza) poi "Look in the mirror" (Guardare allo specchio) "Look at the sink" (Guardare il lavabo) "Look at the toilet" (Guardare il water) e anche "Look in the toilet" (Guardare nel water) (Bleah!)

Le descrizioni che ottenete quando guardate gli oggetti vi possono dare dei suggerimenti validi che vi aiuteranno nel gioco e possono essere anche molto buffi!

2. TENETE D'OCCHIO IL VOSTRO INVENTARIO

L'aggiunta di elementi al vostro inventario (la raccolta di oggetti che trovate durante il gioco) è una parte importante di qualsiasi gioco di avventura. Non si sa mai quando una corda, una stringa o anche una buccia di banana possono tornare utili.

Quando trovate qualcosa che pensate possa essere utile, digitare "get the ...." (prendere...). Se non riuscite a prendere l'oggetto che cercate di prendere, il gioco ve lo comunica.

A volte, il gioco vi permette di raccogliere oggetti che potrebbero essere dannosi al vostro progresso. Se, per esempio, tutti i personaggi del gioco cominciano ad allontanarsi da voi di corsa con le mani al naso, forse è meglio lasciare cadere il pesce marcio che avete trovato sulla riva del mare.

3. GIOCATE CON UN AMICO

Quando si tratta di eseguire giochi di avventura, più cervelli sono meglio di uno. Sarà utile (e più divertente) giocare con un amico.

4. ALCUNE PAROLE DI SCELTA

Questo gioco di avventura animato tridimensionale capisce una vasta gamma di parole quali:

ask (chiedere)	drink (bere)	help (aiutare)	load (caricare)
push (spingere)	swing (oscillare)	beat (colpire)	eat (mangiare)
hit (picchiare)	lock (chiudere)	read (leggere)	take (prendere)
bite (mordere)	enter (entrare)	hold (tenere)	look (guardare)
rest (riposare)	talk (parlare)	bribe (corrompere)	escape (fuggire)
hug (abbracciare)	move (spostare)	run (correre)	taste (assaggiare)
burn (bruciare)	exit (uscire)	jump (saltare)	name (nominare)
search (esaminare)	tell (dire)	buy (comprare)	face (affrontare)
kick (calciare)	normal (normale)	see (vedere)	thanks (grazie)
call (chiamare)	fix (fissare)	kiss (baciare)	open (aprire)
shake (scuotere)	throw (lanciare)	carry (portare)	flirt (flirtare) knock
(bussare)	order (ordinare)	shout (gridare)	touch (toccare)
change (cambiare)	fresh (fresco)	laugh (ridere)	pay (pagare)
show (mostrare)	turn (voltare)	clean (pulire)	get (prendere)
leap (saltare)	play (giocare)	smell (odorare)	unlock (aprire)
climb (salire)	give (dare)	leave (lasciare)	pocket (intascare)
speak (parlare)	wait (aspettare)	close (chiudere)	grip (afferrare)
let (permettere)	present (presentare)	spend (spendere)	walk (camminare)
crawl (andare carponi)	hear (udire)	lift (alzare)	pull (tirare) spill
(versare)	wave (agitare)	dance (ballare)	hello (ciao) light
(luce)	punch (dare pugni)	spray (spruzzare)	wink (fare l'occhioli-
no)	dive (tuffarsi)	listen (ascoltare)	steal (rubare)

5. DOVETE ESSERE LARGHI DI VEDUTE

Se è stupido, volgare, sporco o buffo, Al Lowe probabilmente lo pensava mentre creava questo gioco. Alcuni degli indovinelli di questo gioco richiedono il ragionamento di un mattoide per essere risolti.

Quando affrontate un problema nel gioco, provate tutto. Dopo tutto, nessuno si è mai preso una malattia sociale dalla tastiera e avete la funzione RESTORE GAME (RIPRISTINA GIOCO) se le cose dovessero andare veramente male.

AVVERTENZA

La seguente documentazione è solo per i principianti di giochi di avventura. Il contenuto include risposte ad alcuni enigmi del gioco e suggerimenti che avventurieri esperti possono non volere vedere. Continuate a leggere solo se avete difficoltà a cominciare il vostro gioco di avventura.

PANORAMICA

Il gioco inizia con l'immagine di una ragazza dalla documentazione. Quando venite sollecitati a cercare il numero di telefono della ragazza, fate corrispondere l'immagine sullo schermo e digitate il numero di telefono giusto. (Quando digitate il numero di telefono, usate la fila superiore della tastiera.) Premere INVIO.

Guardate la sequenza di apertura dall'inizio alla fine. Vi aggiornerà su quello che succede nella vita di Leisure Suit Larry e vi darà il primo sguardo all'avventura. Suggerimenti validi per il gioco possono essere nascosti nella sequenza. Guardate bene e quando si ripete premete INVIO.

Digitare: Look around the scene (Guardare intorno alla scena)

Entrate nel garage.

Digitare: Look at the garage (Guardare il garage)

Camminate fino a quando Larry non è nascosto.

Digitare: Look at the garage (Guardare il garage)

Digitare: Look in Eve's pants (Guardare nei pantaloni di Eve)

Digitare: Get the dollar bill from Eve's pants (Tirare fuori il dollaro dai pantaloni di Eve)

Uscite dal garage.

Digitare: Read the street sign (Leggere il segnale stradale)

Digitare: Sing to the balcony (Cantare verso il terrazzo)

Camminate verso la finestra.

Digitare: Open Eve's bedroom window (Aprire la finestra della camera di Eve)

A questo punto, forse vorrete apportare dei cambiamenti al modo in cui il gioco funziona. Usando i menu a tendina, potete regolare la velocità del vostro personaggio o il volume della musica. Potete anche decidere di disattivare completamente il suono. Come ultima regolazione, fate apparire il menu ACTION (AZIONE) e selezionate FILTH LEVEL (LIVELLO DI INDECENZA). Regolate il livello di indecenza del gioco a vostro piacimento.

Seguite il marciapiede di Ball Road verso l'angolo superiore destro dello schermo. Lo schermo cambierà.

Digitare: Look at the scene (Guardare la scena)

Digitare: Look at the bushes (Guardare i cespugli)

Seguite il marciapiede lungo la strada verso l'angolo superiore destro dello schermo. Lo schermo cambierà.

Digitare: Look at the area (Guardare la zona)

Digitare: Look at the street light (Guardare il lampione)

Continuate a spostarvi lungo la strada. Attraversate l'incrocio e camminate fino alla porta a vetri di sinistra del negozio di musica.

Digitare: Look at the door of the music store (Guardare la porta del negozio di musica)

Spostatevi verso l'angolo superiore destro dello schermo. Lo schermo cambierà.

Digitare: Look at the television studio (Guardare lo studio televisivo)

Digitare: Read the sign (Leggere il segnale)

Seguite il marciapiede verso destra. Lo schermo cambierà.

Digitare: Look over the wall at the Hollywood sign (Guardare oltre il muro il segnale di Hollywood)

Digitare: Look at the Hollywood hills (Guardare le colline di Hollywood)

Digitare: Look at the freeway (Guardare l'autostrada)

Seguite il marciapiede e uscite dallo schermo a destra.

Digitare: Look at the liquor store (Guardare il negozio di liquori)

Spostatevi verso il bidone delle immondizie.

Digitare: Search through the store's garbage bin (Frugare nel bidone della spazzatura del negozio)

Spostatevi verso il recinto.

Digitare: Look through the knothole in the fence (Guardare attraverso il buco del nocchio del recinto)

Digitare: Talk to the people through the knothole (Parlare alle persone attraverso il buco del nocchio)

Uscire dallo schermo andando a destra.

Digitare: Look at the Quikie Mart (Guardare Quikie Mart)

Digitare: Look in the Quikie Mart window (Guardare la finestra di Quikie Mart)

Entrate nel negozio. Camminate fino al bancone.

Digitare: Look at the clerk (Guardare l'impiegato)

Digitare: Talk to the southern woman (Parlare alla donna del sud)

Digitare: Talk to her (Parlare con lei)

Digitare: Look around the Quikie Mart (Guardare in giro per Quikie Mart)

Digitare: Buy a lottery ticket (Comprare un biglietto della lotteria)

(Accertatevi di scegliere sei numeri fortunati)

Ora che avete il biglietto della lotteria potenzialmente prezioso, è consigliabile salvare il gioco.

Digitare: Save game (Salvare il gioco)

Salvare il gioco con il nome "GOTTA LUCK-O-BUCK-O". Quando il salvataggio del gioco è completo, spostatevi davanti al distributore delle bibite.

Digitare: Look at the soda dispenser (Guardare il distributore delle bibite)

Digitare: Get a grotesque gulp from the dispenser (Prendere un fantastico sorso dal distributore)

Camminate fino al bancone.

Digitare: Pay the clerk for the grotesque gulp (Pagare il fantastico sorso al commesso)

Lasciate il negozio. Quando questa sequenza è completa, forse volete selezionare "Keep on muddling" (Continuare a confondere) quindi ripristinate la caratteristica del gioco.

Buona avventura!

Having Technical Problems?

Why not call our helpline on:

021 326 6418

The line is open Monday to Friday between 9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

ALTERNATIVELY

If you want to access our automated HINTS and TIPS line, call:

0839 993302*

Available 24 hours a day, seven days a week.

KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 021 625 3311.

*Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).