

LULA 3D

Eine Komplettlösung

Vers. 1.7

von Sickboxx

www.sickboxx.net



dankt Stefan/Sickboxx für die Genehmigung, diese Lösung auf

<http://www.gamepad.de>

veröffentlichen zu dürfen.

Vorwort:

=====

Tatsächlich hat uns CDV mit Lula 3d ein Adventure beschert. Zwar kein komplexes, aber immerhin eines mit unserem Lieblingsbabe Lula...in 3d.

Es gilt auch hier die alte Adventure Weisheit: Alles was zu nehmen ist, wird mitgenommen, jeder der befragt werden kann, wird befragt....wenn sich etwas in der Umgebung oder an der Situation geändert hat, werden die Leute noch einmal befragt.

Handlung:

=====

Wir finden Lula wie üblich in ihrem Element vor, sie sitzt auf ihrem Kamerakran und dreht einen heißen Streifen auf dem Grundstück ihres Anwesens.

Doch kaum soll die erste heiße Nummer im Kasten sein, da fällt ihr auf, wo sind den ihre drei Darstellerinnen, die Drillingsschwestern, die Triplets? Um dem Unglück die Krone aufzusetzen, auch der Kameramann ist verschwunden.

Eine Suche beginnt, die weit mehr an Aktion, neuen Freunden, noch neueren Feinden und Rätseln zu bieten hat als Lulas gewöhnlicher Arbeitstag.

Steuerung:

=====

Lula, die Spielfigur in diesem Adventure, lässt sich mit den Tasten, für Bewegungen und Aktionen, und mit der Maus, für das Umsehen, steuern.

Diese Tastenbelegung lässt sich jedoch in den Optionen an die Wünsche des Spielers anpassen.

Spielarten im Game:

=====

Obwohl LULA 3D ein Adventure ist, bietet das Spiel auch leichte bis mittlere Ego-Shooter Einlagen. Ein kleiner Guide für diese Einlagen findet sich auch in dieser Komplettlösung.

Technik Tip:

=====

Lula 3d ist leider kein perfektes Spiel. Es kommt vor, daß das Spiel abstürzt oder an einer Stelle die Figuren nicht mehr bewegt werden können (sehr selten)....oder auch beides gleichzeitig!

Darum ist dringend zu raten in regelmäßigen Abständen, ganz besonders nach Bewältigung von Schieß-Spielen, den Spielstand unter neuem Namen abzuspeichern.

Die Komplettlösung:

=====

Diese Lösung unterteilt sich wie folgt:

LULAS ANWESEN
SAN FRAN(CISCO)
WILD CHICKEN CLUB
HIGHWAY
LAS VEGAS
MOUNT RUSHMORE
COLORADO CREEK
DIE BEAUTYFARM

Lula und die verschwundenen Triplets

=====

LULAS ANWESEN

=====

Offizielle Aufgabe

- Triplet Zimmer
- Video Kassetten

- Spandau anrufen
- Brian erzählen was passiert ist

HANDLUNGEN-Reihenfolge

- mit Brian über die Triplets , Spandau und die Filmproduktion reden

Brian ist über das Verschwinden der Triplets sowie ihres Kameramannes Spandau sehr beunruhigt, er bedrängt Lula alles zu unternehmen, damit die Dreharbeiten weiter gehen können.

- Das Zimmer der Triplets aufsuchen

Das Zimmer sieht schrecklich aus...Lula durchsucht alles, findet aber keines der Mädchen... die Überwachungskamera des Zimmers ist zerstört aber das heißt ja noch nicht das es keine Videoaufzeichnungen gibt.

Der Schlüssel für das Pförtnerhäuschen findet sie auch hier.

Das Streichholzbriefchen das man finden kann wird ebenfalls eingesackt.

- Das Bei-Schlafzimmer

Der Beischlaf...nun jetzt hat er sogar eigene vier Wände. In diesem Zimmer ist auch ein Gummidildo bzw. Massagestab "Rüttel mich jetzt!" zu finden...und wenn man diesen mit dem Bett kombiniert....nun, Lula hat auch ein Recht auf Entspannung!

- mit Brian über die Entführung reden

Brian wird vom zerstörten Zimmer berichtet.

Auch das Streichholzbriefchen vom "Wild Chicken Club" kann ihm gezeigt werden.

Lula hat die Wahl das ganze selbst in die Hand zu nehmen, oder die Polizei zu rufen...natürlich ist sie die Chefin ...und so packt sie so beherzt zu wie bei allen anderen Dingen auch.

- Im Pförtnerhäuschen sich umsehen, die Videos ansehen! (2 Stück)

Das kleine Pförtnerhäuschen beherbergt nicht nur die Videosicherheitsanlage von Lulas Grundstück, nein, hier findet Lula auch einen niedergeschlagenen, aber nur bewusstlosen, Wachmann. Auf dem Boden liegt ein Videokabel und zwei Videokassetten finden sich auch noch. Man verbindet Videokabel und Videorecorder und kann sich nun die Videos ansehen.

Kein Zweifel, es handelt sich um eine waschechte Entführung.

- Brian davon berichten

Lula berichtet Brian von dem was auf den Bändern ist, der Wagen kommt aus San Francisco... Brian erinnert sich, dass auch Spandau aus San Fran kommt. Lula soll ihn anrufen, aber weder Brian noch Lula kennen die Nummer.

Eine weitere Suche beginnt...

- Spandau anrufen -->

Nach dreimaligem fragen gibt Brian entnervt den Rat, Lula solle doch mal eine der Schauspielerinnen fragen, die sollten doch die Nummer auch haben. Lula probiert anfangs auch die Nummer aus, die sie im Kopf hat, doch diese stellt sich als falsch heraus...

Lisa Luju, sie liegt am Pool und sonnt sich, kennt die Nummer von Spandau 0690 69 69 69 69. Zudem kann man Lisa Luju mit dem Massagestab ein wenig....ablenken! (eine nicht unbedingt jugendfreie Szene)

Wenn man schon am Pool ist, kann man sich auch noch Lulas Handy schnappen, es besitzt zwar keinen Akku, aber der wird sich auch noch einfinden.

Ein Sprung in den Pool bringt nicht nur Abkühlung, sondern auch ein nettes, kleines Movie.

Dazu einfach zu den Treppen gehen, die in den Pool führen, es erscheint ein Text "Luxus-Pool" dieses dann anklicken wie einen Gegenstand...und schon planscht die kleine Nixe munter im Nass!

- Spandau wird angerufen 2 x aber nur sein Anrufbeantworter geht ran.

Lula ist so sauer, sie beschließt selbst nach den Triplets zu suchen...und nach Spandau!

- Brian vom Anruf erzählen

Er ist nicht begeistert, doch er kennt Lula, sie ist nicht aufzuhalten...sonst säße sie heute nicht hier in dieser Villa!

- Die Schlüssel zum Auto finden

Den laufen will Lula ja nicht... also...wenn man wissen will was läuft, fragt man am besten das Poppende Pärchen... die verweisen auf die duschenden Lesben, die im Bad der Villa zu finden sind.

- Die Lesben unter der Dusche befragen

Diese wollen gesehen haben, das Brian selbst den Schlüssel mit sich herumträgt.

- Brian nach den Schlüsseln fragen

Übers Knie legen sollte Lula ihn!

Lula hat nun endlich ihren Wagenschlüssel...und der Roadtrip mit Dusty ihrem Hund kann beginnen.

SAN FRAN(CISCO)

=====

Spandaus's Loft finden

Spandaus's Loft Schlüssel finden

Hamett mit dem richtigen Aholol versorgen
Spandau's Wohnung durchsuchen

Wohnhaus von Spandau

Man findet das Haus in der zweiten Straße, rechts vom Wild Chicken Club.
Die Tür ist verschlossen, das Klingeln hilft nichts.

Das Gespräch mit den zwei Schlägern trägt auch nichts zum Öffnen der Tür bei

Vor dem Wild Chicken Club

Zuerst spricht man mit den Damen vor dem Wild Chicken Club (Marilyn und Sarah) und bittet sie, beim Betreten des Clubs zu helfen. Aber Sarah braucht erst Beweise für ein Verbrechen.

Man geht in die Gasse mit dem schwarzen Lieferwagen, öffnet die Tür und findet einen Ohrring, der einer von Lulas Freundinnen gehört.

Diesen Ohrring zeigt man Sarah (Girl im roten Dress) und überzeugt sie so, daß etwas faul ist! Man beschließt einen Kaffee zu trinken!

Phillip's Coffeeshop

Liegt in der Straße, die gleich links neben dem Spirituosengeschäft beginnt.
Man fragt erst einmal die beiden ob sie ihren Clubausweis Lula leihen könnten.
Marilyn verneint, Sarah will erst einmal was trinken.
Dann bestellt man bei Phil, dem Barkeeper, die Getränke.
Phil weiß außerdem zu berichten, dass der schwarze Lieferwagen Spandau gehört!

Sarah gibt Lula ihren Clubausweis!
Lula verabschiedet sich von den Mädchen!

Man kann noch die Chili Sauce mitnehmen (steht beim Pärchen) man braucht sie gleich im Club.

Pornoshop

Der Handy Akku passt in Lulas Handy
DVD 1000 und eine wilde Nacht in SanFran! kann mitgenommen werden.

Hintereingang Wild Chicken

Der Türsteher wird gründlich ausgefragt.
Man kann ihm den Ausweis zeigen, doch man erhält nicht die Erlaubnis zum Eintreten. So dumm ist er auch nicht.

Man spricht mit dem Penner über alle gegebenen Themen.
Dann verlässt man ihn kurz.
Kehrt zu ihm zurück, spricht mit ihm über seine Lakritze und über Lorna, seine Exfrau!

Wohnhaus von Spandau Teil 2

Wenn der Penner begonnen hat über Lorna zu sprechen ist die Tür zum Wohnhaus offen.

Man betritt es, findet Spandaus Wohnung, doch auch sie ist verschlossen!
Man hört Katzen miauen.

Wohnung von Hamett

Ein Stockwerk höher findet man die Wohnung von Hamett, einem Fotographen.
Dieser hat schwer dem Alkohol zugesagt...und wenn er nicht noch etwas von seinem Fusel bekommt, ist er nicht ansprechbar.

Man nimmt die leere Flasche und das Foto der Frau vom Tisch.

Auch die schwarze Perücke, die im linken, hinteren Bereich der Foto-Session-Ecke zu finden ist wird mitgenommen bzw. aufgesetzt.

Das Schmuddelheft das neben dem Bett liegt kann man mitnehmen.

Nun begibt man sich wieder auf die Straße.

Hintereingang Wild Chicken Teil 2

Man spricht noch einmal mit dem Penner, gibt ihm das Foto von Lorna!
Nun kann man sich die Lakritztüte nehmen!

Willy's Schnapsladen

Man bespricht mit ihm sämtliche Themen.
Man zeigt ihm die leere Flasche.
Man gibt ihm die Lakritze! (für den Salmiak Geschmack der Spezialmischung)
Man erhält die gefälschte Spezialmischung.

Wohnung von Hamett Teil 2

Nun kann man dem unverständenen Künstler sein leeres Glas wieder auffüllen!
Es wird sehr viel über Kunst geredet, bis Lula die Idee für eine Fotosession hat.

Danach hat Hamett so viel Vertrauen in Lula, dass er ihr die Schlüssel zu Spandaus Wohnung überlässt.

Spandaus Wohnung

Man streichelt die Katze, man sieht den Schlüssel...und bekommt ihn doch nicht.
Man geht zum Computer, man hört den Anrufbeantworter ab.
Im Badezimmer findet man eine Nachricht auf dem Spiegel.
Das Bett ist groß und einladend...also den Massage Stab herausgeholt und ein wenig entspannt!!!
Man geht zum Küchenschrank, findet dort Katzenfutter.
Das Katzenfutter gibt man in den Fressnapf.
Man nimmt der Katze den Schlüssel ab.
Der Schlüssel passt zur rechten Seite des Metallschranks bei der Eingangstür.
In der Linken befindet sich ein Kamera-Akku den man an sich nimmt, genauso wie den alten Brief.
In der rechten Schrankhälfte findet man eine Kamera und ein Video.
Man legt den Akku in die Kamera, das Video in die Kamera und sieht sich den Film an!

Man ist empört über Spandaus Verrat!

Nun telefoniert Lula mit Brian, vorausgesetzt, sie hat ihr Handy dabei und hat den Akku im Pornoladen gefunden. Ansonsten sucht sie nun ein Telefon!

Telefonbox auf der Straße

Neben dem Mann mit dem Trenchcoat findet sich ein klingelndes Telefon. Man nimmt den Anruf entgegen, ruft aber danach auch Brian an.

WILD CHICKEN CLUB

Aufgaben:

Sarah vertreten

Die Treppe hochgehen...und den Aufpasser überwinden.

Lula ist nun endlich im Club, doch sie bringt aus den Gästen nichts raus. Richtig interessant könnten nur die oberen Räume sein. Leider versperrt eine Wache den Weg dorthin...diese fordert Lula auf, doch endlich an die Arbeit zu gehen.

Sarah vertreten

Einfach das Glas von dem Zopf/Russin-Paar nehmen und dem Barkeeper übergeben...zum waschen mit heißem Wasser...

Der Barkeeper ist sehr unfreundlich zu Lula...und das kann sie überhaupt nicht leiden.

Mit der Heidi von der Stange (Alm?) sprechen...

Noch mal mit dem Treppenaufpasser DAVIS sprechen

- der fordert von Lula zu tanzen

- Lula sagt...er solle sich doch die Show ansehen...doch Davis will das sie erst einmal nur so tanzt.

Wer nicht will der hat schon...und wer Lula nicht tanzen sehen will, der verpasst eben was!

Lula geht zur Tanzstange und tanzt.

Wieder sieht man ein nettes Movie von Lula.

Bei dieser Leibesertüchtigung fällt Lula auch ein wie sie dem Barkeeper einen Streich spielen kann.

- Lula gibt Chili Sauce in den Grog des Barmanns (Tasse steht auf der Bar)

Der Barkeeper sucht schnell den nächsten Waschraum auf.

- Lula eilt hinter die Bar, gibt das Tauchsieder in das Abwaschwasser, welches sehr heiß wird.

Der Barkeeper kommt zurück, immer noch blass um die Nase.

- Lula räumt ein weiteres leeres Glas vom Tisch, gibt es dem Barkeeper zum waschen im "heißen" Wasser.

Ein gellender Schrei hallt durch den Club, sogar die Wache am Treppenabsatz kommt herunter gerannt und erkundigt sich was passiert ist.

Jetzt wo er schon mal an der Bar sitzt, kann er sich auch die Show ansehen!

Hank lässt einen nicht hinaus

Die oberen Räume im Wild Chicken Club

Büro vom fetten Boss Stanley

Die Treppe ist nun frei und Lula geht erst einmal nach recht, in den Raum, wo wildes Gestöhne zu hören ist... aber es ist keines der Triplets...nur ein weiteres Poppendes Pärchen.

Man geht links an der Statue vorbei, nach rechts in den längeren Gang, zwei Türen sind auf der rechten Gangseite.

Die erste Tür ist die vom Boss, die Tür dahinter führt zu einem alten Waschraum. Ein Handy kann man dort finden, für den Fall das Lula noch keines hat.

Betätigt man den Schalter am Sicherungskasten, so sieht man das Kleid von Marilyn, das durch einen zu starken Luftstoß davon gerissen wird.

Nun geht man zum Chefzimmer und wird Zeuge einer wichtigen Unterhaltung. Kaum ist diese beendet, schnell wieder im Badezimmer verstecken.

Danach noch einmal zum Chefzimmer gehen, ein wichtiges Telefonat belauschen... und wieder im Bad nebenan verstecken.

Der fette Boss Stanley verlässt sein Büro, geht hinunter in den Club, aber erst versteckt er noch einen Schlüssel bei der großen Statue.

Lula schlüpft in das Büro, durchsucht es, man nimmt die Karteikarte mit!

Man geht wieder zur Treppe, besieht die große Statue und nimmt den Schlüssel für den Stöhn-Raum mit.

Man beobachtet nun das Gespräch zwischen Davis, SPANDAU und dem Boss Stanley

Der Stöhn-Raum übt eine magische Anziehungskraft auf Lula aus, mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnet sie die Tür und findet sich mitten in einer SM-Session wieder.

Wie zu erwarten ist die Domina so in Fahrt, daß sie niemanden neben sich duldet.

Lula verlässt den Raum, und versucht dieses Stockwerk wieder zu verlassen, doch am Treppende steht Hank, der Türsteher, und er lässt sie nun nicht einmal mehr die Treppe hinunter, ganz zu schweigen aus Club hinaus.

Lula bekommt das Bedürfnis nach Ketten, um diesen Typen an Ort und Stelle dingfest zu machen. Das heißt wieder zurück in den SM-Raum. Auf dem Weg dorthin schweift ihr Blick über den Tisch, der neben der Treppe steht, darauf findet sich eine Stempelkarte, welche der Domina gehört. Lula erkennt, dass die Arbeitszeit der Dame schon vorbei ist... nun, mit dieser Information kann man sicherlich etwas anfangen.

Nun ist es an der Zeit das Lula hart wird. Die Domina ist so eingeschüchtert, das sie in den wohlverdienten Feierabend geht.

Nun kann Lula endlich mal ihren Boss-Tick ganz ausleben. Lula ist sogar noch härter als wir alle gedacht hatten, sie schnappt sich die Bratpfanne, die bei den Peitschen hängt und bearbeitet den Senator damit, natürlich erst nach einer gründlichen Befragung.

Nachdem der Senator "Schach-Matt" gesetzt wurde, kann man sich das linke Handschellenpaar schnappen.

Nun kann man endlich Hank an die Treppe ketten, Lula kann aus dem Club entkommen und ihren Roadtrip vorsetzen.

HIGHWAY

=====

- Entspannen
- einen Kaffee trinken ...immer gut
- schnell abhauen nach Vegas

Das Diner ist zu, ungewöhnlich aber wahr.

Man spricht mit dem Mädchen vor Joey's Motel

Man spricht mit Anton in der Motel-Anmeldung und erfährt, der Fahrer des schwarzen Vans ist hier tatsächlich abgestiegen

Lula findet den schwarzen Van auch zwischen den Motelblöcken parkend vor. Sie soll nun das Fahrzeug daran hindern weiter zu fahren.

Das Hotel selbst ist gut besucht, wie man an den drei Poppenden Pärchen sehen kann, wenn man in diverse Fenster hineinsieht

Lula ist immer noch auf der Suche nach etwas Heißem...einem Kaffee

Gottseidank hat die TANKSTELLE noch auf.

- Lula spricht mit BEN dem Tankwart --> witzige Szene
- Lula will freundlich sein und ihm was schönes zeigen
- Ben rennt weg...verliert sein Messer
- Mit dem Messer die Reifen des schwarzen Vans aufschneiden

+++jetzt kommt das erste Action-Spiel++++

Messer werfen -> linke Maustaste

In Deckung gehen - > schritt nach links (a Standard)

Es ist eine Art Shooter...mit IN-DECKUNG gehen und Messer "werfen"

Nachdem man Mike besiegt hat versucht man das Weite zu suchen, aber der Schlüssel vom Auto ist schon wieder weg...man versucht sein Glück im Diner, welches komischer Weise jetzt geöffnet hat.

Man findet eine Freundin fürs Leben...und fürs Bett, Gina welche gerade das Diner ausgeraubt hat.

Man braust los...doch der Diner Überfall ist nicht unbemerkt geblieben, die Polizei ist den beiden Girls schon auf den Fersen.

In einer verfallenen Hausruine kommt es zu einer Schießerei.

+++ das nächste Schieß-Spiel+++

- rechte Maustaste nachladen

Deckung... Schritt nach Rechts mit D

Man entkommt und stürzt sich in den Dschungel der Großstadt.

LAS VEGAS

=====

- Frau Schreiber finden

- mit Mr. Wong sprechen

- Frau Schreibe zur Flucht überreden

Man setzt die Gesetzlose Gina ab, tauscht Nettigkeiten aus.

Sieht man sich in der Gegen um, so findet man ein Fotogeschäft, welches aber scheinbar geschlossen hat.

Im Parkhaus, ganz oben ist ein Poppendes Pärchen anzutreffen.

Lula kennt Fr. Schreibers Hausnummer nicht.

Doch man findet sie auch so. Einfach links (vom Auto aus gesehen) in die große Straße einbiegen und das Haus mit dem Fenster mit den Gardinen mit rotem Rand finden Nr. 31.

Man klingelt, aber Frau Schreibe ist schwerhörig... man benötigt was zum ans Fenster werfen. (Was ist eigentlich aus dem Megaphone geworden, dass man von Lulas Haus mitnehmen konnte? Ist wahrscheinlich bei einer der Schießereien aus Lulas BH gefallen.)

Egal, man geht in die Gasse die zwischen Haus Nr. 26 und dem Fine Cigar Laden zu finden ist. Dort findet man wurfreife Tomaten in einer Tonne neben dem große Container.

+++Tomaten Wurf Spiel+++

Ziel: Das Fenster muß eingeworfen werden.

Man zielt am besten über die Stelle über dem Fenster, wo sich die beiden Mauerarten treffen...dann 100 % abwarten und FEUER.... nach 5 Treffern kommt Frau Schreiber und man kann mit ihr reden...kein Wunder ihr Fenster ist ja auch kaputt.



In Frau Schreibers Wohnung gibt es einiges zu sehen:

- in der Bibliothek findet man ein Foto von einer Westernstadt, welches mitgenommen wird
- in der Küche findet man ein Hörgerät im Kühlschrank
- man redet mit Frau Schreiber ...man gibt ihr das Hörgerät
- man fragt sie nach dem Foto aus der Westernstadt
- im Flur schnappt man sich auch das Foto von Mount Rushmore und befragt Frau Schreiber dazu

Das Foto vom Mount Rushmore muß professionell begutachtet werden von Mr. Wongs aus dem Fotoladen.

- man befragt Frau Schreiber nach der Nummer von Mr. Wong aus dem Fotostudio...mehrmals
- nun kann man endlich mit Mr. Wong telefonieren.

Der Photoshops ist nun offen...doch man findet Mr. Wong in einer Abstellkammer schlafend vor... unansprechbar!

Man benutzt die kleine Klingel die auf dem Tresen steht...dann kommt er an... langsam, aber sicher!

Leider kann der gute Mann gar nichts auf dem Bild erkennen, kein Wunder, er hat auch seine Brille nicht auf.

Man kann ihn auch nicht dazu bringen seine Brille aufzusetzen...kurzerhand benutzt man die Sehhilfe selbst. Das Bild vom Mount Rushmore rausholen und auf die Brille benutzen!!!

Jetzt ist alles klar... nächstes Ziel Mount Rushmore

...doch der schwarze Van wartet schon bei Frau Schreiber...doch mit ein bisschen Unterstützung kann Lula und Frau Schreiber noch einmal davon kommen. Gina is BACK!

...On the Road again...

MOUNT RUSHMORE

=====

Irgendwo im Mount Rushmore Monument ist die erste Puppe der Triplets versteckt. Lula muß sie beschaffen.

Man ist bei strömendem Regen angereist.
Lula besieht sich erst einmal die Umgebung.

Es gibt einen Souvenirladen.

Diverse kaputte Münzferngläser. Eines der zwei funktionierenden steht dem Laden fast gegenüber.

Auf der großen Aussichtsplattform findet man ein Poppendes Pärchen. Noch weiter hinten, ein weiteres funktionierendes Münzfernglas.

Aus reinem Spaß befragt man das Poppende Pärchen...und bekommt unerwarteter Weise einen recht nützlichen Tipp wie man diesen Teil des Spiels erledigen kann.

"Gehe hin und baue ein Katapult, oder besorg dir eines!"

Alte Ninja Weisheit: Man kann nicht treffen was man nicht sehen kann. Also, man muß als nächstes einen Blick durch eines der Ferngläser werfen, dazu benötigt man 25 Cent Münzen.

Der NKA Kiosk

Es gibt ...außer einer echten Type...auch noch eine 50-Cent-zu-25-Cent Wechseldose im Kiosk.

- man sucht nun nach etwas, was wie ein fünfzig Centstück aussieht... endlich ist Dusty der Hund von Lula mal nützlich... seine Hundemarke erfüllt den Zweck ... durch die 50 Cent Wechseldose erhalten wir 2 x 25 Cent.

- als Alternative kann man auch eines der Pornohefte an den Kioskbesitzer verkaufen (Gib mir deinen Saft).

- Nun kann man das Fernglas benutzen, man sieht die Puppe, sie ist zum Greifen nahe... aber wie das Teil da runter bekommen... das Poppende Pärchen hat ja schon

einen Tipp gegeben.

Eine detaillierte Anleitung für ein Katapult!

Gina wird informiert, aber außer ein wenig Spott hat sie keinen Vorschlag.

Doch woher nehmen und nicht stehlen. Das Ding was der Kioskbesitzer hinten in seinem Regal stehen hat sieht wie ein Katapult aus... aber man bekommt es nicht...zu Anfangs!!!!

Statt dessen sehen wir uns doch noch mal die Ferngläser, ganz hinten im Park, bei der Tribüne an. Eines davon scheint noch zu funktionieren. Wieder werden 25 Cent geopfert, aber als Lula es benutzt, fällt das Fernglas aus seiner Verankerung. Die Verankerung könnte man als Schleuder Gerüst benutzen. Jetzt brauchen wir was zum Draufstecken!

Jetzt noch mal den Kioskbesitzer nach dem Katapult fragen!!!

Er ist sogar Vorsitzender des Mt. Rushmore Schützenvereins.

Aber er will Lula das verd. Teil nicht geben... auch die sarkastische Gina weiß keinen Rat...

Also einfach mal das Messer gezückt, zurück auf den Parkplatz gegangen und den Kofferraum vom rosa Auto, das neben Lulas Wagen steht, geknackt... Viola ... ein Katapult

- das Katapult auf die Haltevorrichtung des Fernglases montieren, dann das Katapult benutzen... Gott stehe DUSTY bei!

+++MOUNT-RUSHMORE - DIREKT AUF DIE 12!!!+++ein weiteres Zielspiel+++

Drei Mal muss die Nase von Washington, dem ganz linken der Präsidenten, getroffen werden. Für jeden Versuch hat man 10 Dustys. Keine Angst, man kann das Spiel so oft wiederholen wie man will.

Das "Prozent"-Meter

Man sieht am unteren Bildschirmrand wieder das "Prozent"-Meter. Diese zeigt die Kraft an, mit der Lula wirft bzw. schießt. Man drückt die linke Maustaste, hält sie gedrückt und wartet den Moment ab, andern der Balken die 100 % Kraft erreicht hat. Dann läßt man die linke Maustaste wieder los.

Das Zielkeureuz

Das Zielkreuz ist, wie bei den Schießspielen links, recht, hoch und runter bewegbar. Es gibt die Richtung und die Höhe des Wurfes an.

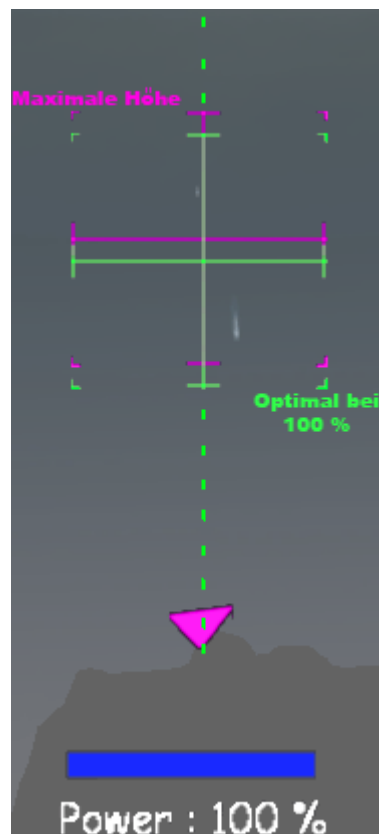
Im Level "Mount Rushmore" muß man also Dusty gegen die Präsidentennase schleudern. Das eindeutige Ziel ist es mit 100 % Kraft zu werfen.

Die Zielhilfe

Aus dem Nebel von Mount Rushmore ist ein pinkes, umgedrehtes Dreieck zu sehen. Diese Zielhilfe zeigt an in welche Richtung man mit Dusty schießen muß. ES GIBT ABER NICHT DEN EXAKTEN PUNKT AN AUF DEN MAN ZIELEN MUSS!

Am Besten man zielt auf die nach unten zeigende Spitze des rosa Dreiecks, dann das Zielkreuz GANZ nach oben ziehen...und dann wieder zwei/drei Millimeter zurück nach unten (je nach Auflösung und Bildschirmart)... dann bei 100% los lassen... und Treffer... aber auch hier macht Übung den Meister. Ein Blatt Papier kann hier einiges an Zielsicherheit bieten, indem man eine Kante auf die senkrechte Achse des Zielkreuzes legt und nun die Mitte des rosa Dreiecks anvisiert.

Hier ein Bild was dieses nicht einfache Spiel evtl. deutlicher macht.



Lila ist die maximale Höhe die man dem Zielkreuz erreichen kann. Grün zeigt den Standpunkt für den optimalen Schuß bei 100 % an. Am besten man zählt für sich die 10er Abstände der Power wie eine Art Countdown laut mit ...6...7...8...9...10!!! und bei 10 wird die linke Maustaste los gelassen.

Bei diesem Spiel nur nicht die Gedult verlieren!

Man zeigt die Puppe Gina

Die rät, daß man dem Kioskbesitzer das Westernstadtphoto zeigen sollte. Dieser ist aber sauer auf Lula. Also bittet man Gina ihm das Photo zu zeigen. ...es geht auf zu einer Westernstadt!

COLORADO CREEK

=====

Als erstes Lymph ausquetschen,

Saloon

Man befragt die Anwesenden, inklusive Affe Jackson (was für ein Gag). Gina hält nichts von Dave Lymph, gar nichts.

Ein Poppendes Pärchen auf der Saloon Balustrade

Auf der staubigen Straße

Links beim Saloon verlassen, auf der linken Seite, beim zweiten Haus, eine Kiste mit einem Akkuschrauber (welcher aber noch nicht genommen werden kann) ... und einem (im Haus) Poppenden Pärchen.

In der Nähe, auf der selben Straßenseite, findet man auch den alten Waffenladen, wo das Westernstadt Photo aufgenommen wurde. Die Indianerstatur, welche auch auf dem Photo zu sehen ist, wurde ja von der Filmcrew verbrannt.

Man geht weiter die Straße entlang, immer den Schildern "Regisseur" folgend. So kommt man zu Dave Lymphs Wohnwagen.

Man hört schon wieder wildes Gestöhne. Man kann auch durch einen Fensterspalt des Wohnwagens kucken.... aber man sieht keine Polygonleiber beim GV...seltsam

Sind hier die Triplets gefangen?

Man begibt sich nun ans andere Ende der Straße, spricht mit der technischen Filmcrew.

Man sollte sich mal die Kirche ansehen... meinen sie

Man spricht mit den Schauspielern, dem Astronauten und dem Rodeogirl!

Man erfährt, das Dave ein Gewehr in seinem Wohnwagen hat.

In der Rakete ist ein Poppendes Pärchen..auch wenn man es nicht sieht...

- Lula sieht sich die Kirche an, hier kann sich nicht eintreten, hört aber Geräusche, die sie sehr beunruhigen.

- Werkzeug muß her

- durch einen Spalt in den Brettern kann man aber sehen, das es nur ein weiteres Poppendes Pärchen ist, aber nicht wer genau.

Man geht zur Werkzeugkiste mit dem Akkuschrauber...und nun kann man ihn sich ausleihen...

Aber der Akku scheint leer zu sein. Höchste Zeit ihn aufzuladen. Evtl. sind das die Triplets die da so in der Kirche stöhnen.

Im Saloon findet man rechts, hinter dem Tresen eine Steckdosenleiste. Dort einfach den Akku aufladen und die Heimwerkerkönigin kann zur Rettung in Richtung Kirche schreiten

Welche Überraschung WER hier poppt... wer hätte das gedacht...

Die beiden sind so beschäftigt...sie wollen alleine sein... Dave gibt Lula die Schlüssel zu seinem Wohnwagen... um die Blumen zu gießen.

Im Wohnwagen findet man die beiden Schauspieler... POPPEND vor.... und LULA macht mit... die erste SEX Szene mit Lula als Beteiligte!

Lula erhält das Gewehr für den Lohn ihrer Mühe. Sie zeigt die Waffe Gina, die wieder vor dem Saloon steht.

Lula schießt, trifft voll in die Glocken...äh Glocke...und das Teil stürzt herunter... Jackson der Affe eilt hin, findet im inneren der zerstörten Glocke die zweite Puppe der Triplets.

Man nimmt dem Äffchen die Puppe ab und zeigt sie Gina.

Ein Anruf stört den Triumph. Eine der Triplets konnte entkommen. Man beschließt sich in Wet Rock (die Location aus WET! The sexy Empire) zu treffen.

...und wieder macht die Polizei Streß....in den staubigen Straßen kommt es zu einer "Show" und es wird auch "DOWN" gegangen.

...aber man flüchtet sich in ein Hotel, wo Lula und Gina endlich... entspannen können.

Leider kann man sich nicht in der Stadt Wet Rock umschaun... sehr schade aber wenigstens haben sie nun eine der Triplets gefunden...

DIE BEAUTYFARM

=====

Man will in die Beautyfarm hinein...aber die elektrische Schiebetür scheint nicht zu funktionieren... der Sicherungskasten wird gesucht.

- man geht rechts die Veranda entlang, findet den Kasten und vereint einen einsamen Draht mit einer einsamen Kontaktstelle.

Leider ist die Reparatur nicht ganz erfolgreich....

Die Tür geht immer wieder zu sobald sich Lula nähert.
Das muss sofort mit Chrissy (dem Triplet) besprochen werden.

Nachdem Lula zwischen die Lampen bei der Treppe getreten ist, ist klar, dass jemand dort stehen bleiben muß um die Tür auf Dauer offen zu halten.

Chrissy ist wegen Lulas Intermezzo mit Gina ein wenig eifersüchtig... also muß Lula Gina bitten einzuspringen.

Im Inneren bespricht man sicher erst mal mit der Empfangsdame.

Im ersten Stock findet man einen verschlossenen OP vor, dahinter sind schreckliche Laute zu hören... die Triplets sind in Gefahr, dies denkt zumindest Lula.

Eine Tür weiter, versucht ein Arzt mittels poppen eine Patientin zu heilen (Poppendes Pärchen).

Da die OP-Tür nicht zu öffnen ist, geht man wieder hinunter, man besieht sich den Pool, da der Vater der Triplets auch dafür Interesse gezeigt hat.

Man nimmt erst mal ein kühlendes Bad im Swimmingpool - eine nette Filmszene mit Lula -

Damit man wirklich erfrischt in den Endspurt geht, benutzt man gleich danach die Dusche - wieder eine nette Filmsequenz -

Nun findet man einen verschlossenen Stahlschrank, welcher Josh Dekker, dem Vater der Triplets gehört hat. Wenn man nur etwas Werkzeug hätte, dann wäre dieses Hindernis kein Problem.

Gottseidank, ein Hausmeister bei der Reparatur eines Heizkörpers gleich daneben.

Man spricht mit dem guten Mann, dennoch erhält man keines der Werkzeuge.

Man spricht mit der eingebildeten Baroness, so einer Person MUSS ein kleiner Streich gespielt werden.

Man schleicht sich hinter sie und verhakt den Verschuß ihres BHs im Liegestuhl.

Der schockierende Anblick der Baroness lenkt den Hausmeister genügend ab damit Lula sich einen Schraubendreher stibitzen kann.

Nun kann der Spint geöffnet werden. HOSSA, die dritte Puppe wird gefunden und sofort den Mädchen gezeigt.

Die sind zwar nicht besonders beeindruckt von der Botschaft des Vaters der Triplets, raten Lula aber jetzt in den OP zu gehen.

Man schnappt sich den Schlüssel vom Schlüsselbrett welches hinter der Information an der Wand hängt, die Empfangsdame ist verschwunden, und macht sich auf den Weg.

Unangenehme Überraschung im OP.... alte Bekannte und noch älter Verbrecher warten dort schon.

Lula wird in Narkose versetzt

+++nun folgen 5 Schießspiele hintereinander in einer Narkose-Traum-Sequenz +++

1. auf den nächtlichen Straßen von San Fran - die Sünde wandelt auf den offenen

Straßen des Herzens -
- 2 Böse Buben ausschalten

2. Nächtlicher Hinterhof von San Fran - In dunklen Ecken brütet das Verbrechen -
- 2 Böse Polizisten

3. Auf einem nächtlichen Friedhof - jeder hat Leichen die er gerne verschwinden lassen würde -
- 2 Böse Buben und eine Skelett-Pappfigur

4. im Sumpf des Verbrechens
- 2 böse Buben und eine Skelett-Pappfigur

5. Sumpfschiff des Verbrechens
- Spandau, Boss und ein Böser Bube

****Hinweis**** Die Skelett-Pappfigur müssen mehrmals getroffen werden

*****TIP für das Sumpfschiff*****

Erst den rechten Gangster ausschalten, man kann ihn durch den Schutz des Gitters, hinter dem man sich versteckt, jedesmal hervorkommen sehen.

Als zweites den Boss

Immer abwarten bis die Schüsse verhallt sind, dann hervorschnellen und zwei gute Schüsse auf den Boss abgeben. (eigentlich reicht ein Treffer, denn dann tauchen die Gegner immer wieder ab) dann Spandau

Wieder erst warten bis er seine Kugeln verschossen hat, dann hervorkommen...und schießen

TIP -allgemein-

Wenn der Kampf gegen zwei Gegner gleichzeitig zu schwer ist, sich erst einmal auf eine Person konzentrieren... warten bis er erscheint, warten bis er seinen paar Schüsse abgefeuert hat, DANN hervorkommen und schießen.

Der Böse Traum endet aber dennoch glücklich.

Letztendlich rettet Dusty die Girls.

Die Triplets sind vereint.

Lula nimmt Gina mit in ihre Villa und Dusty erhält eine neue Hundemarke!

Ende gut alles gut!

Hoffentlich sehen wir noch mehr von Lula in 3D!

Für Fragen und Anregungen sickboxx@gmx.net

ABSCHLUSSWORT

=====

Ich hoffe diese Komplettlösung konnte dem ein oder anderen helfen.

Im Spiel Lula 3d kann man eine ganze Reihe von Gegenständen, DVDs, Magazine (außer "Gib mir deinen Saft" welches ja 25 Cent wert ist), Kissen usw. einsammeln, doch diese haben keine Bedeutung für das Spiel...falls doch... einfach mal eine Email an mich.

Speziellen Dank an:

=====

"EviL Inside" und "Adventurier " aus dem CDV-Lula3d-Forum. Die mir bei einem technischen/logischen Problem geholfen haben! THX Leute!

Have Fun mit Lula 3d

CYA

Sickboxx

@by Sickboxx 2005

Dank an Stefan, der diese Lösung durch Mithilfe anderer Spieler perfekt machen möchte (also mailt ihn bitte an, wenn ihr etwas feststellt, was unerwähnt geblieben ist!), für die Genehmigung, seine Werk auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.