

LEISURE SUIT LARRY 7 - Love for sail! (Sierra On-Line, 19961031) – SOLUZIONE

-SENZA SPOILER: la soluzione elenca le azioni senza descriverle. Per orientarsi, accanto ai nomi delle ragazze sono indicati gli oggetti necessari o le prove che aiutano a superare.
 -Nella soluzione, "parlare" a un personaggio sottintende di esaurire le opzioni di dialogo. Quando c'è da cambiare schermata si usano i punti cardinali puntati (O, E, N, S) o la "Mappa".
 -Nella soluzione sono sottolineate le uova di Pasqua. I dildo invece sono indicati solo in tabella, ma lungo la soluzione è comunque data una stima di quanti se ne trovano.

DILDO [Elenco in ordine di: aree (1-11) da visitare più volte per trovarli uno alla volta; aree (12-22) accessibili subito; aree (23-32) accessibili poi].

1. Atrio_dietro la colonna a destra	12. Ponte_in primo piano	23. Riservato all'equipaggio_dietro al tavolo (oltre la porta blindata)
2. Atrio_sopra l'entrata della biblioteca	13. Quadrato_dietro alla pianta a forma di pecora	24. Taverna del Piccolo Marinaio_dietro alla terza sedia
3. Atrio_nel ponte superiore, a sinistra	14. Passeggiata_sotto la pianta a forma di marmotta topiaria.	25. Bar della Taverna del Piccolo Marinaio_schemata ravvicinata a sinistra.
4. Cabina 0_dietro al sechio	15. Ponte di poppa_dietro a una delle piante	26. Stanza delle Juggs_dietro alle balle di paglia
5. Cabina 0_dietro alla toilette	16. Cucina_una delle saliscoe in alto a destra	27. LoveMaster2000_nella cabina #4
6. Cabina 0_dietro alle tubature in basso	17. Ristorante_nell'insalata	28. Biblioteca_dietro l'ananas nella locazione di Vicky (dopo che lei è apparsa)
7. Sala da Ballo_sul palco	18. Parlando con l'AffettaCame_una delle saliscoe a destra	29. Siva di prora_nella parte in basso a sinistra dello schermo
8. Sala da Ballo_dietro alla statua a destra	19. Biblioteca_dietro all'orologio a pendolo	30. Concorso Uomo meglio vestito_vicino al computer
9. Sala da Ballo_dietro al tavolo in basso a destra (trovabili solo prima che la sala sia chiusa da Jamie)	20. Gara di Tiro di Ferro di Cavallo_nel giardino sul ponte accanto	31. Gara di Bowling_dietro al rinoceronte
10. Entrata della Piscina_dietro ai cespugli sulla sinistra	21. Giardino Statue El Replicante_vicino al piede del David	32. Schemata di Aiuto/About_dietro uno dei designer
11. Entrata della Piscina_dietro ai cespugli sulla destra	22. Casinò_seduto ai tavoli di blackjack	

LE UOVA DI PASQUA

1. Piscina. Clicca sulla foglia sul petto di Drew. Seleziona "Altro". Digita "Spingere".
2. Quando Victorian Principles si trasforma in Vicky, sul monitor c'è una schermata di Larry 6. Clicca sul tizio a sinistra tenendo premuto il tasto CTRL. Parla poi con Vicky e scegli "Tempo".
3. Taverna del Piccolo Marinaio. Dopo la performance delle Juggs si può salire sul palco. Salì e vai a O. Clicca sul mixer. Scegli "Altro". Digita "Toccare". Vai da Drew e discuti di "Fokker".
4. Biblioteca. Clicca sulla marmotta imbalsamata in alto a destra. Scegli "Altro". Digita "Mungere". La prossima volta che entri nel camerino delle Juggs, le vedrai farsi le acconciature così come l'hanno descritto.
5. Vinta la gara di Strip Dadi contro Dewmi, tornar nella cabina 510. Pigiara la polvere orgasmica. Torna da Drew (avendo la sua valigia) e sul suo drink "Erezione gigante" usa polvere orgasmica. Clicca sul drink. Scegli "Altro". Digita "Bere". Dopodiché, parla con Drew dille che hai la sua valigia.
6. Sala da Ballo. Clicca su Larry. Scegli "Altro". Digita "Sognare".
7. Morto Boning, ma prima di dar la polizza di assicurazione ad Annette, vai nella Cabina Armatoriale. Clicca sul terzo tizio a sinistra. Scegli "Altro". Digita "Sbottinare" [funziona solo con la patch]. Pigiara il tasto rosso.
8. L'ultimo "Uovo" potrai vederlo solo se avrai totalizzato 1000 punti e avrai trovato le altre sette "Uova". Guarda i crediti finali fino all'arrivo dell'astronave aliena. Vedrai la Capitana e Larry nella conchiglia.

PROLOGO [punti: 0→8]

Nell'interfaccia di gioco è possibile inserire 20 verbi. Inserendone altri, i primi saranno cancellati. È bene crearsi subito un elenco ordinato alfabeticamente dei verbi necessari per fare punti extra, e salvare.

I verbi sono: **Sbottinare** (se hai installato il FIX di oldgamesitalia.net); **Bere**; **Bussare**; **Defecare**; **Futare**; **Mungere**; **Rompere**; **Sognare**; **Spingere**; **Toccare**; **Urinare**.

Da legato, prendi: *kit per capelli* [1] (comodino sinistro); *pinzetta* [1] (comodino destro). Apri *kit* (ottiene: *forcina*) [1]. Su *forcina* usa *pinzetta* [1]. Sulle manette usa *forcina piegata* [2]. Rompi la porta a vetri [2].

Raccolta preliminare oggetti e dildo [punti: 8→105; dildo: 0→20]

Parla al commissario di bordo. Finito di parlare, usa il telefono bianco sulla colonna, e fai 6 burle [6]. Apri la "Mappa" [CTRL+M]; scegli *Passeggiata*. Apri l'armadietto dell'idrante [1] e prendi *idrante* [3]. Vai ad O. Prendi *kumquat* [2]. Mappa: Ristorante. Parla con l'Affettacame finché si assenta [9]. Prendi *coltello* [3]; *lampada termica* [3]. Ad O, prendi: *pentola* [2]; *sale* [2]; *pesce incartato* (ottiene: *pagina*) [2]. Leggi *pagina* [5]. Guarda: *Fifi* (cane sul soffitto) [1]; la rete da pesca [1]; le teste mozzate [1]. Opera col *CaviarMaster 2000* [1]. Mappa: Giardino delle Sculture El Replicant. Guarda il piede di Venere. Prendi *ditone* (ottiene: *dadi*) [8]. Esci e rientra per salir sull'impalcatura [1]. Prendi *cacciavite* [4]. Mappa: Riservato all'equipaggio. Spingi la porta super-protetta [9]. Leggi 7 volte la bacheca [3]. Prendi: *cavetto di collegamento* [4]; *gelatina KZ* [4]. Mappa: cabina 0 [2]. Prendi: *spray* [3]; *carta igienica* [2] (guardala nell'inventario: è come carta vetrata [1]). Sui *dadi* usa *carta igienica* (vetrata) [11]. Mappa: Taverna del Piccolo Marinaio (ottiene: *tessera TMT*) [3].

[BUG: NON usare *idrante* col gabinetto della cabina 0 prima che Drew sia entrata nella doccia, altrimenti il gioco si bloccherà arrivato a quel momento].

VICTORIAN PRINCIPLES (libro erotico, LoveMaster 2000) [punti: 105→221; dildo: 20→23; Easter egg: 0→2]

Mappa: Concorso Prestanza Sessuale. Usa *tessera TMT* sul CyberCard [2]. Spingi il pulsante importante [4]. Mappa: piscina. Vai a O [5]. Parla a Drew Baringmore (ottiene: *libro erotico*) [11]. Spingi la foglia. Leggi la rivista sul tavolo [3]. Mappa: Biblioteca. Prendi i libri verde a destra e blu a sinistra [4]. Guarda la marmotta imbalsamata [1]. A N, parla a Victorian Principles [3]; scegli "Altro"; digita una parola a caso. Prendi: *libro pudico* [6]; *muccilagine* [5]. Togli la copertina dal libro pudico [4]. Usala sul *libro erotico* (ottiene: *libro erotico con copertina pudica*) [14]. Esci [2] e rientra dalla biblioteca. A N, incontra Vicky. Guarda l'uomo al centro dello schermo [1]. Premi CTRL+click sull'uomo a sinistra dello schermo, soltanto poi parla a Vicky [20]. Torna in biblioteca. Parla con Vicky del "LoveMaster2000" [6+25].

JUGGS (lubrificante & lampada termica; Ferro di cavallo a poppa) [punti: 221→375; dildo: 23→25; Easter egg: 2→4]

Mappa: Ponte di Poppe. Parla alle Juggs [3]. Mappa: Taverna del Piccolo Marinaio. A S, parla al barista [2]. Chiedigli succo di Lime [12] e un'Erezione Gigante [11]. Mentre la prepara, esci dalla schermata. Vai nella porta a sinistra (camerino delle Juggs) [13]. Spingi il tasto rosso [4]. Esci. Guarda il riflettore. Prendi *luce normale* [5]. Inserisci *lampada termica* [5]. Vai nel camerino. Col *deodorante* usa *lubrificante* [12]. Premi il tasto rosso [4]. Esci e rientra dalla Taverna [20]. Mappa: Taverna del Piccolo Marinaio. Salì sul palco (da destra), e prendi *luci intermittenti per i costumi* [5]. Vai a O. Tocca il mixer. Prendi *telecomando* [5]. Mappa: Giardino delle Sculture El Replicant. Salì sull'impalcatura. "Infiama" il telecomando [1]. Sulla punta d'acciaio usa *luci intermittenti per i costumi* [14]. Infiama il telecomando per testare il magnete [1]. Mappa: Gara di Ferri di Cavallo. Sul centauro usa *scheda TMT* [2]. "Infiama" il telecomando [5]. Gioca col palo e vinci [25]. Riprendi *scheda TMT*. Mappa: Biblioteca. Mungi la marmotta imbalsamata. Mappa: Taverna del Piccolo Marinaio. Ascolta le **75 barzellette** di Clinton [5]; col FIX di oldgamesitalia.net sono tutte tradotte; per skipparle esci e rientra. (Se hai munto la marmotta, vai nel camerino delle Juggs).

DEWMI MOORE (dadi truccati; Torneo di dadi) [punti: 375→447; dildo: 25; Easter egg: 4]

Mappa: Ristorante. Mangia il purè di fagioli a sinistra [4]. Fai scorreggiare Larry [1]. Mappa: Casinò. Vai al tavolo dei dadi e scorreggia [11]. Gioca al tavolo liberatosi. Quando il croupier ti dà *dadi regolamentari*, usa invece *dadi truccati* col tavolo [6]. Inizierà una partita a Strip Dadi con Dewmi Moore [27], durante cui è possibile leggere le istruzioni (e vedere inoltre i dadi di Dewmi con CTRL+C). Salva finché vinci [23].

DREW BARINGMORE (valigia; Cucina del capitano) [punti: 447→710; dildo: 25→26; Easter egg: 4→5]

Mappa: Cabina 210. Prendi *bottiglietta di polvere* [4]. Mappa: Piscina. A O, parla a Drew [13]. Mappa: Passeggiata. Parla a Peggy (si aggira nelle aree adiacenti) della gamba di legno [11] e del cameriere [11]. Mappa: Riservato all'equipaggio. Apri un armadietto: non sai quale. Riparla a Peggy dell'armadietto [11]. Torna ad aprire il secondo armadietto più in basso da sinistra: non hai la combinazione. Riparla a Peggy della combinazione: è "38-24-36" [11]. Vai ad inserirla [12]. Entra nella stanza apertasi [3] e parla a Xqwzts (ottiene: *foto*) [4]. Vai a riparlare a Peggy di Xqwzts [11]. Mappa: Commissario di bordo. Parla a Peter [11]. Sulle *foto*, usa *muccilagine* [9] e *chiave magnetica della tua cabina* [8]. Ottieni *documento*: usalo su Peter (ottiene: *passaporto*) [6]. Vai da Xqwzts. Usaci *passaporto* [7]. Prendi *chiave universale* [6]. Mappa: Siva di Prora. Sulla porta usa *chiave universale* [2]. Prendi *valigia di Drew* [6]. Vai da Drew. Guardala: sul drink usa polvere orgasmica e bevilo. Parla a Drew [15]. Sul gabinetto usa *idrante* [9], poi sciacqualo [2+10]; defecaci [1]; urinaci [1]; risciacqualo. Mappa: Siva Inferiore. Sulla porta usa *chiave universale* [2]. Su una marmotta usa *pentola* [13]. Mappa: cabina. Prendi *muffa* [7]. Mappa: Cucina. Sul CheeseMaster2000 usa *muffa* [9]. Su *formaggio* usa *kumquat* (ottiene *sformato*) [9]. Guarda serpente [1]. Mappa: Concorso Culinario. Sui giudici usa *sformato* [1]. Su *sformato* usa *polvere orgasmica* [14]. Sui giudici riusa *sformato* [25].

JAMIE LEE COITUS (tessuto, Uomo meglio vestito) [punti: 710→801; dildo: 26-30; Easter egg: 5→6]

Mappa: Ponte. Sul quadro elettrico usa *cacciavite* [6]. Sui due fusibili usa *cavetto di collegamento* [10]. Salì le scale [1]. Guarda la vela [1] e usaci *coltello* [8]. Mappa: Sala da Ballo del Capitano Queeg. Vai a O. Fa sognare Larry. Parla a Jamie Lee Coitus [2+17]. Dalle *tessuto* (della vela) [7]. Mappa: Sala da Ballo. Leggi la nota infissa [1]. Apri la porta a sinistra [9]. Mappa: Sala da Ballo. Leggi la seconda nota infissa [1]. Mappa: Competizione per l'uomo meglio vestito. Sbottona la patta del manichino [3] e vinci [25].

ANNETTE BONING (polizza, Pista di bowling, azioni petrolifere) [punti: 801→965; dildo: 30→32; Easter egg: 6→7]

Mappa: Riservato all'equipaggio. Vai a O. Sulla grata usa *cacciavite* [6]. Spoglia Larry [10+15]. Prendi *fazzoletto* [2]. Futilo [1]. Usaci *gelatina marca KZ* [7]. Mappa: Siva di poppa. Sulla porta usa *chiave* [2]. Apri portello della tramoggia e sui birilli usa *deodorante* [11]. Mappa: Gara di bowling. Sul tricheco usa *scheda TMT*. Prendi *palla da bowling* [2], usaci *fazzoletto trattato* [6]. Gioca sulla pista [1+25]. Apri il menù "A proposito di..." [1]. Mappa: Ristorante. Supera la porta in fondo alla sala. Guarda la sedia dove era seduta la donna misteriosa (in basso a sinistra). C'è *polizza sulla vita*: prendila [15] e leggila [5]. Mappa: Banco del Commissario. Parla a Peter. Dal telefono bianco sulla colonna, chiama i Boning [13]. Parla a Peter e chiedigli il conto. Guarda il suo telefono. Premi il pulsante rosso [11]. Mappa (nuova): Cabina Armatoriale. Apri la porta [2]. Fiuta la grossa forma [1]. Svesti Larry [10]. Mappa: Cabina Armatoriale. Sbottona la patta del terzo uomo a sinistra. Premi il pulsante rosso. Parla ad Annette: su di lei usa *coltello* [1]. Riprendi il pulsante rosso. Su Annette usa *polizza*. [15]

Capitana THYGH [punti: 965→1000; dildo: 32; Easter egg: 7→8]

Mappa: Alloggio del Capitano. Bussa sulla porta [10]. Esaurisci gli argomenti. Sulla "capitana" usa *certificato assicurativo* [25]. Con punteggio pieno, alla fine dei crediti c'è l'ottavo uovo di pasqua.