

## LEISURE SUIT LARRY 3: PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

Date le numerose richieste di aiuto non potevamo, per quanto il gioco sia decisamente datato, lasciare nei guai i molti lettori che hanno scritto chiedendo come superare questo o quell'altro enigma, ecco quindi la soluzione integrale di Larry 3 (in effetti in questo modo ho risparmiato spazio nell'FBS Corner, hihhi, so' proprio contabile! ndFBS).

Prima di iniziare solo un paio di appunti: il primo riguarda l'elevato numero di parentesi che spero rendano più semplice la risoluzione del gioco a quei lettori che non conoscono perfettamente l'inglese; mentre il secondo concerne un piccolo trucchetto per evitare le 5 domande iniziali atte a testare la vostra età: al primo quesito premete contemporaneamente CTRL-ALT-X poi un numero da 1 a 5 a seconda del livello di "censura" che volete sia adottato. Ok, questo è tutto, buon divertimento!

### RED

#### TAWNI

All'inizio del gioco vi ritroverete su una piccola terrazza; leggete la targa (plaque o sign) posta sulla statua eretta in vostro onore (digitate "stop" quando avrete fatto) poi usate il binocolo (binoculars) a sinistra per spiare una gentile signorina che si sta cambiando d'abito.

Recatevi alla vostra villa (dalla prima locazione della giungla spostatevi in alto a sinistra) e sarete vostro malgrado coinvolti in un triste litigio con vostra moglie, uno scontro che vi costerà una fortuna: la casa e tutti i vostri beni... Tornate nella foresta, raggiungete la locazione in basso a destra (un altro intrico di rami) e assisterete alla trasformazione di Larry dalle vesti di tranquillo uomo sposato a quelle più confacenti di playboy: l'avventura ha finalmente inizio!

Spostatevi nell'altra locazione della giungla, raccogliete il piccolo ramo situato nella parte bassa della schermata, poi tornate alla villa. Aprite la cassetta della posta (mailbox) e impossessatevi del contenuto: è la carta di credito che avevate ordinato 15 settimane addietro.

Dirigetevi alla Natives INC. la ditta nella quale lavorate (attraversate la giungla fino alla fontana poi seguite il sentiero in basso a sinistra), entrate nell'ufficio del direttore (il vostro ormai ex suocero) e sorbitevi la ramanzina che si concluderà con il vostro licenziamento.

Recatevi alla spiaggia (dalla fontana andate verso il basso), osservate Tawni, la ragazza stesa sull'asciugamano (se arriva un venditore aspettate che termini gli acquisti) e parlatele. Dopo che avrete scambiato qualche parola regalatele la vostra carta di credito, non disdegnate la sua ricompensa e aspettate che, una volta che il venditore sarà tornato, Tawni compri un coltello per donarvelo.

Alla fontana sfruttate le scale del casinò per affilare l'arma ("Sharpen knife on stairs") poi usatela per intagliare il pezzo di legno ("Carve wood"). Andate a sinistra nella giungla poi dirigetevi in alto a destra per raggiungere l'esterno del Chip'n'Dale's; tagliate una manciata d'erba ("Use knife to cut grass"), fabbricatevi un gonnellino da indigeno ("Weave grass skirt"), poi raccogliete i fiori che si trovano nella caverna a sinistra. Tornate nuovamente alla locazione con la fontana, proseguite a destra verso le cabine, bevete dell'acqua dal rubinetto, raccogliete il sapone legato alla corda dopodiché entrate nella prima cabina per cambiarvi d'abito ("Wear skirt").

Andate da Tawni che non vi riconoscerà e vendetele per 20 dollari il pezzo di legno che avete scolpito. Tornate alle cabine, rimettetevi il vostro vestito ("Wear suit") poi salite le scale che conducono al casinò.

#### CHERRY E SUZI

Inoltratevi nell'edificio, alla biforcazione andate a sinistra, guardatevi nello specchio, poi proseguite fino all'ingresso del teatro. Parlate con la guardia, mostratele il pass (mi riferisco a quello contenuto nel manuale del gioco: digitate "Show pass") e quando vi dirà il numero della pagina usate l'elenco qui in basso per conoscere la risposta giusta da dargli (per semplicità vi riporto le corrispondenze che si trovano nella confezione del gioco).

Pagina	Pass
3	00741
5	55811
6	30004
9	18608
10	25695
11	32841
12	00993
15	09170
18	49114

19	33794
22	54482
23	62503

Vi verrà comunicato che in sala non c'è più posto ma basteranno 20 dollari di mancia per farvi passare. Godetevi agli ultimi minuti dello spettacolo e al termine attendete che Cherry, la ballerina, esca dalle quinte; avvicinatela, guardatela e offritela il vostro terreno ("Offer Land").

Recatevi all'ufficio legale DCH (dalla fontana a Ovest e poi a Nord), aspettate che l'impiegato non sia occupato e parlategli. Ditegli che volete informarvi riguardo ai vostri possedimenti ("Give land"). Vi verrà permesso di entrare nell'ufficio di Suzi, sedetevi sul divano e ripetete la vostra richiesta: dopo averle fornito tutte le informazioni necessarie la ragazza si prenderà cura dei vostri affari.

Uscite, girate per qualche minuto, poi tornate dall'impiegato e chiedete del vostro terreno ("Ask deed"): vi verrà consegnato un documento. Recatevi al camerino di Cherry, bussate ("Knock") e dopo avergli consegnato la vostra proprietà avrete una lauta ricompensa. Purtroppo la situazione si metterà veramente male, le luci si spengheranno e lo speaker annuncerà l'inizio dello spettacolo.

Rimettetevi subito i vestiti e quando la luce si riaccenderà scoprirete di essere sul palcoscenico con indosso un costume da ballerina... Aspettate di essere presentato poi ballate al massimo delle vostre capacità ("Dance"), nessuno si accorgerà della sostituzione e voi guadagnerete 500 dollari.

Senza cambiarvi, tornate agli uffici della DCH, date i soldi all'impiegato che provvederà a occuparsi degli estremi del divorzio poi andate da Suzi, scoprirete così quanto adori gli uomini vestiti da donna...

Fatevi un altro giro per qualche locazione, poi tornate dall'impiegato e chiedetegli le carte del divorzio ("Ask divorce"); una volta ottenute, esaminatelo e vi troverete allegata la badge di Suzi per Fat City.

Riprendetevi i vostri vestiti nel camerino ("Wear suit"), andate sulla spiaggia, raccogliete l'asciugamano dimenticato da Tawni e usatelo per prendere il sole ("Lie on towel")... state solamente attenti a non scottarvi.

## BAMBI

Dirigetevi a Fat city (dalla fontana entrate nella foresta e proseguite in basso a sinistra), entrate nell'edificio e grazie alla badge di Suzi aprite la porta a sinistra ("Use card"). Negli spogliatoi leggete il retro della keycard ("Turn card") per conoscere il numero dell'armadietto e leggere 3 annunci pubblicitari: le corrispondenze riportate qui sotto (le trovate anche all'interno del manuale) vi daranno la combinazione per aprire l'armadietto.

THE PUNK FLAMINGO DISCO	2
BEACH WATCH-BEST OF THE BEACH	8
THE COMEDY HUT	8
NONTOONYT ISLAND COMMUNITY CENTER	9
ISLAND COMPUTER CENTER	10
NONTOONYT CASINO SHOWROOM	10
BIPPI'S ISLAND LIQUORS	10
DINING OUT	11
CHIP'N'DALE'S BURLESQUE REVIEW	12
FREDDI'S FERAL BAR B-Q	12
ISLAND OFFICE AND VODOO SUPPLY	13
PANTI-OF-THE-MONTH CLUB	13
DEWEY CHEATEM AND HOWE	16
WITCH DOCTOR APPEARANCE CENTRE	17
PIGGI'S COFFEE SHOP	18
NONTOONYT NECTARINE ADVISORY BOARD	19
FAT CITY	23
HURTZ RENT-A-BIKE	24

L'armadietto da trovare è il numero 69 (!?! ) e basterà digitare "Find locker" per sapere se ci si trova nelle sue vicinanze. Una volta giunti dalle sue parti, inserite la combinazione ("Open locker" con Larry rivolto verso Nord), indossate la tuta da ginnastica ("Wear sweatsuit") e richiudete l'armadietto (ricordatevi di fare quest'ultima azione o verrete derubati e dovrete caricare un gioco salvato). Andate in palestra (la porta in alto a destra) e allenatevi su tutti e quattro gli attrezzi ("workout" e poi usate i tasti cursore per fare gli esercizi) per diventare Mr. Pettorali Pulsanti (qualcuno mi ha chiamato? ndFBS).

Uscite, tornate all'armadietto, apritelo (dovrete inserire nuovamente la combinazione di prima), spogliatevi ("Get naked"), richiudetelo e andate a farvi una doccia (la porta in alto a sinistra). Avvicinatevi alla parete nella parte alta dello schermo, aprite l'acqua ("Turn on water"), spostatevi al centro della stanza, sotto al getto, e usate il sapone per pulirvi. Ora risciacquatevi ("Rinse") poi uscite, asciugatevi con l'asciugamano che avete

lasciato appena fuori dalla porta (“Dry”) e, aperto nuovamente l’armadietto, usate il deodorante (“Use deodorant”) rivestendovi subito dopo (“Wear suit”).

Uscite dallo spogliatoio e aprite la porta a nord (ancora una volta “Use card”) per fare la conoscenza di Bambi. Osservate la ragazza mentre fa ginnastica, parlatele e proponete di aiutarla per il video che sta realizzando, vedendovi così atleticamente preparato (10 minuti di palestra fanno miracoli!) accetterà il vostro aiuto... Seguite Bambi nel Solarium (l’unica stanza non ancora visitata) e aspettatevi una generosa ricompensa.

#### PATTI

Uscite da Fat city, componete una ghirlanda con le orchidee raccolte in precedenza (“Weave lei”) e proseguite per il piano bar del casinò (salite le scale proseguite dritto fino in fondo poi svoltate a destra). Sedetevi sullo sgabello più vicino alla pianista, guardatela, parlatele, poi chiedetele un appuntamento (“Ask date”). Patti non si lascerà convincere molto facilmente, dovrete allora mostrarle i documenti del vostro divorzio (“Show divorce”), ripetere nuovamente la vostra richiesta di uscita e convincerla regalándole la ghirlanda (“Give lei”); alla vostra ennesima pretesa, ella acconsentirà a darvi la chiave del suo appartamento: ora tutto quello che bisogna fare è procurarsi una bottiglia di vino...

Andate al Comedy Hut (a destra del Chip’n’Dale’s poi entrate nel locale), parlate con la coppia nell’angolo in basso a sinistra (lui è Al Lowe, il programmatore), impossessatevi della bottiglia di vino posta sul tavolo centrale e infine sedetevi per assistere alla lunghissima esibizione di Paul.

Recatevi all’hotel (a destra appena dentro il casinò), prendete l’ascensore (“Push button”) e usate la chiave che vi ha dato Patti per salire al nono piano (“Use key into nine”). Una volta nella stanza da letto versate da bere alla splendida ragazza (“Pour Wine”) e godetevi la lunga scena al termine della quale prenderete i comandi di Patti (niente doppi sensi!).

#### ALLA RICERCA DI LARRY

Dietro al paravento indossate le mutandine (“Wear panties”), il reggiseno (“Wear bra”), i collant (“Wear pantyhose”) e il vestito bianco (“Wear dress”), poi raccogliete la bottiglia vuota e uscite. Usate la chiave per scendere al pian terreno, raggiungete il piano bar e prendete il pennarello magico (“Magic marker”) e le mance nel bicchiere sul pianoforte (“Tip jar”).

Andate al Chip’n’Dale’s, entrate dando tutti i vostri soldi di mancia all’usciera, sedetevi sul posto libero in basso a sinistra e, quando comincerà lo spettacolo, lanciate le mutandine a Dale (“Throw panties”): così facendo finita l’esibizione verrà a sedersi vicino a voi. Guardate Dale, chiedetegli aiuto per ritrovare Larry e riceverete un utile consiglio da utilizzare più avanti nel gioco. Ora lasciate perdere l’attore, alzatevi, andate alle cabine dietro al casinò (dove si era cambiato Larry, ricordate?)(No! ndFBS) e riempite d’acqua la bottiglia vuota (“Take water”), ora siete pronti per inoltrarvi nel labirinto di bambù situato a Est e poi a Nord del Comedy Hut!

Per raggiungere l’uscita seguite scrupolosamente le indicazioni riportate qui di seguito e ricordatevi di bere l’acqua, più o meno a metà percorso, per non lasciare che Patti si disidrati: Nord, Nord, Nord, Est, Est, Nord, Ovest, Nord, Est, Nord, Nord, Nord, Ovest, Ovest, Sud, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Ovest, Nord. Se avete seguito attentamente le direzioni che vi sono state segnalate dovrete essere arrivati sulla riva di un piccolo ruscello; stando attenti a non caderci dentro bevete nuovamente (“Drink water”). Proseguite ora verso Nord fino a raggiungere la grande roccia vicino al precipizio, toglietevi i collant (“Remove pantyhose”), legateli al masso (“Tie pantyhose to rock”) e usateli per calarvi.

Una volta sulla sporgenza arrampicatevi sulla palma di destra (“Climb”), raccogliete qualche noce di cocco (“Take coconuts”), poi scendete (“Climb down”), spostatevi verso il basso dello schermo e raccogliete la Marijuana. Sapendo che quest’ultima è della famiglia della canapa e ricordando che anche le corde sono fatte di canapa, basterà digitare “Weave rope from hemp” per ottenere una robusta liana... Spostatevi sulla destra delle palme, lanciate la corda attraverso il crepaccio (“Throw rope across canyon”), legatela a un albero (“Tie rope”), costruite una cintura di sicurezza (“Make safety harness”) e infine attraversate il canyon (“Cross chasm”).

Continuate verso nord, toglietevi il reggiseno (“Remove bra”), metteteci dentro le noci di

cocco (“Put coconuts in bra”) e siate pronti a mettere fuori combattimento il cinghiale mentre vi spostate a nord-est (“Throw bra at pig”). Giunti al fiume (state ancora una volta attenti a non farvi un bagno) spingete il tronco nel corso d’acqua (“Pull log into water”), poi saliteci sopra (“Mount log”).

Arriverete così arrivati alla sezione arcade (vi raccomando di salvare spesso il gioco) e il vostro obiettivo sarà quello di evitare tutti gli ostacoli presenti nel corso d’acqua per giungere sani e salvi dall’altra parte. Se riuscirete in questa impresa verrete catturati da una tribù di cannibali e sarete imprigionati in una gabbia sopra a un grosso pentolone dove avrete il piacere di ritrovare il vostro amato Larry.

Aspettate che arrivi la strega e non appena potete usate il pennarello magico (“Use magic marker”) per uscire dal gioco e ritrovarvi negli studi della Sierra (???). Entrate nell’edificio; giunti nella camera antigravitazionale spostatevi sopra la macchina in basso a destra dove dovrete staccare la spina (“Pull the plug”). Per terminare definitivamente il gioco proseguite a Est dove Roberta Williams, intenta a girare King Quest IV, proporrà a Larry di raccontare la sua vita attraverso i videogiochi... Siete contenti (Ma ditemi voi se si può! ndFBS)