

Larry 7: Miłość na Fali

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Leisure Suit Larry 7 Miłość na Fali

autor: Bartosz „Bartolomeo” Czajkowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Początek	3
Apartament	4
Statek	4
Rzut podkową	5
Gra w kości	7
Gra w Kręgle	9
Mistrz Miłości 2000	13
Konkurs gotowania	14
Najlepiej ubrany facet	16
Nagroda...	18

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Początek

Niewysoki, łysiejący brunet, nieco po czterdziestce, noszący modny (ale w latach 70-tych) poliestrowy garniak, posiadacz licznych kont bankowych (przy czym wszystkich debetowanych)... Kim jest ten ideał męskości? Ha, ha, bardzo śmieszne, to wcale nie ja (w końcu do czterdziestki jeszcze mi daleko. :-). To oczywiście Larry Laffer w oznaczonej cyferką siedem, szóstej części swoich przygód.

Gracze bardziej interesujący się historią Larry'ego zapewne wiedzą, że ten nie doczekał się czwartej części przygód. Tym, którzy o tym nie wiedzą, powiem tylko, że hipotez jest wiele, dlatego też nie będę zagłębiał się w szczegóły. No, może powiem tylko, że jedna z plotek mówi, iż Al Lowe (ojciec, tj. twórca Larry'ego) założył się z przyjaciółmi, że czwarta część nigdy nie powstanie – wygrał. Ale jak było naprawdę, Al (jak twierdzi pytany w wywiadach) już sam nie pamięta.

Akcja „Miłości na fali”, bo taki podtytuł nosi ta część, rozgrywa się na luksusowym liniowcu „HGW Babilon”. Larry wybierając się w podróż chciał dać odpocząć swoim nerwom (i chyba nie tylko nerwom), a tu już po wejściu na pokład, spiker ogłosił konkurs. Zabawa polegała na zaliczeniu kilku losowo wybranych zadań – nie cierpiący na nadmiar szczęścia Larry, trafił rzecz jasna na takie w których nie jest najlepszy. Oczywiście dla zwycięzcy przewidziano nie byle jaką nagrodę, bo tydzień sam na sam z piękną, długonogą blondynką – Panią Kapitan Kasią.

Poradnik zawiera, wzbogacony o liczne obrazki, opis przejścia gry. Znajdziesz w nim receptę na zwycięstwo, w każdej z rozgrywanych na statku konkurencji „Pucharu Zdobywców Pani Kapitan”.

Apartament

No, no, robi się gorąco, więc lepiej się zmywać. Najpierw jednak trzeba rozkuć się z kajdanek. Z szafki po lewej zabierz szczypce, a z tej po prawej przybory do tkania. Otwórz zestaw i wyjmij igłę. Jako że gołymi rękoma nie uda się jej zgiąć, użyj szczypiec. Pocięta igłą otwórz kajdanki.

Teraz trzeba jakoś otworzyć drzwi. Krzesło jest za słabe, a sztangi Larry nawet nie poruszy, więc będzie trzeba poradzić sobie w inny sposób – wpisz komendę „zbij”.



Statek

Ze swojej kajuty zabierz rolkę papieru toaletowego i zatykającą rurę odpływu puszkę silikonu.

Idź do klubu „Młody Dumny Żeglarz”. Dowiesz się tu o mającym się rozegrać konkursie „Puchar Zdobywców Pani Kapitan” i otrzymasz specjalną kartę punktacyjną.



R z u t p o d k o w ą

Nie oszukujmy się, Larry nie ma najlepszego celu, więc aby wygrać, będzie trzeba użyć podstępu. Przejdź na wysoki pokład i porozmawiaj z odpoczywającymi tam Dzbanuszkami. Panie opowiedzą Ci między innymi „historię z silikonem” i zaproszą na swój występ.

Teraz idź na basen. Od karka przy wejściu dostaniesz przeurocze kąpielówki. Pogadaj z zażywającą kąpeli słonecznej Gosią – dowiesz się o jej ulubionym drinku „Zajebicie Wielkiej Erekcji”. Pożycz jeszcze książkę i wróć do klubu.



Siedzącego za barem Zenka, poproś o „Zajebicie Wielką Erekcję”. Kiedy ten zabierze się do roboty, wejdź do garderoby Dzbanuszków (drzwi na lewo).

Leżący na półce dezodorant w sprayu podmień na silikon. Wychodząc, naciśnij jeszcze czerwony guzik zamontowany w regale. Teraz wypij drinka i skocz do restauracji.



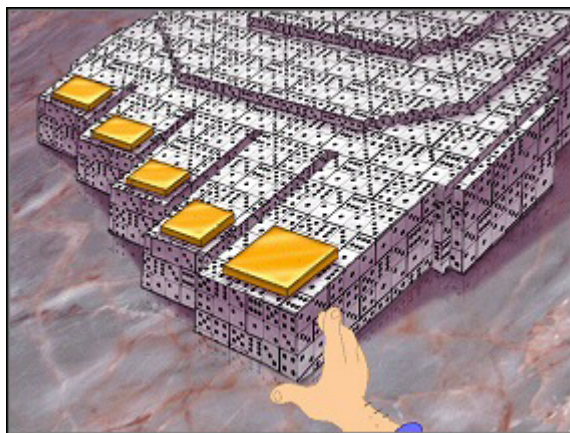
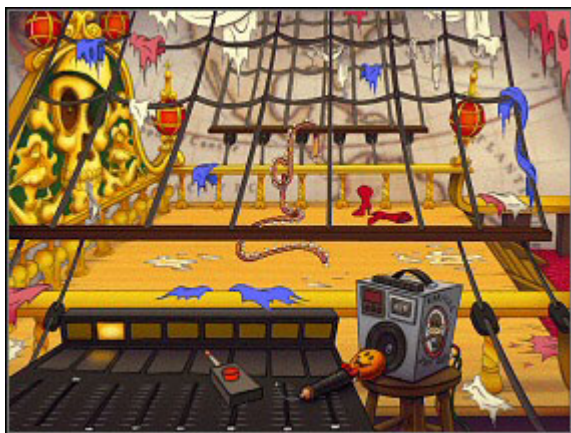
Pogadaj z Kosianazakim. Zjedz dwie porcje „Świni 2000”, a kiedy rzeźnik pójdzie uzupełnić zapasy, wykręć z lampy żarówkę i zabierz nóż.

Ponownie wróć do klubu. Wejdź na galerie (schodkami na górę), wykręć starą i wkręć żarówkę z restauracji. Zamów jeszcze jedną „Erekcję”, wejdź do garderoby i wciśnij przycisk. Wyjdź z klubu odetchnąć świeżym, morskim powietrzem i wróć za moment na występ.



Po występie zajrzyj znowu do klubu i zabierz ze sceny pilota i światełko.

Idź do ogrodu rzeźb. Ze stopy Wenus zabierz dwie kosteczki... przecież nikt nie zauważy.



Hmm... chyba jednak zauważy. Kiedy figura się rozsypie, daj biednemu artyście chwilę spokoju – wyjdź i wróć za moment. Wdrap się na szczyt rusztowania i zamontuj na kolcu sceniczne światełko. Przy okazji, ze skrzynki Boba pożycz śrubokręt.

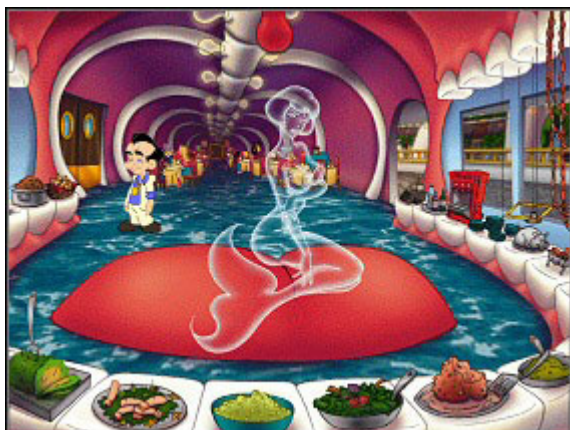
Teraz możesz iść na miejsce rozgrywania konkursu. Do czytnika kart (umieszczonego w, ekhm... zadzie) włóż swoją kartę punktacyjną. Na strefie rzutu użyj pilota i do dzieła! Aha, nie zapomnij wyciągnąć swojej karty!



G r a w k o ś c i

Czas na drugą konkurencję. Idź do restauracji i napchaj się sosem fasolowym.

Teraz idź do kasyna. Zgromadzony przy stoliku do gry w kości tłum, rozpędź puszczać... baka (kliknij na Larrym lewym przyciskiem myszy i wybierz opcję „wypuść gazy”).



Przy użyciu papieru toaletowego (będącego chyba bardziej ściernym), zeszlifuj zabrane ze stopy Wenus kości i zagraj partyjkę. Kiedy krupier da Ci kości podmień je na swoje.