



## Leisure Suit Larry VI

Les dossiers de LTF  
Créé le 19/12/2003

A votre arrivée, dialoguez avec la réceptionniste. Continuez jusqu'à ce qu'elle vous parle des ennuis avec une machine. Fouillez la boîte sur votre droite, vous trouverez une clé. Avant de monter dans votre chambre, faisons le tour des lieux. Prenez le couloir de droite et ouvrez la première porte. Discutez avec Gary, prenez une serviette et un dépliant. Sortez et continuez toujours sur votre droite. Descendez l'escalier. Prenez le câble électrique par terre et dialoguez avec la personne de droite (Shablee). Elle vous demandera de lui trouver un vêtement. Vous pouvez quitter les lieux, vous avez visité toute la partie gauche de l'hôtel. Dirigez-vous maintenant à droite. Passez la réceptionniste et ouvrez la première porte. Vous serez dans le restaurant. Fouillez dans les glaçons afin d'y trouver une orange. Continuez votre chemin en passant les portes vitrées. Fouillez dans les poubelles pour y prendre un pot de graisse. Vous avez sans doute remarqué un monte-plats, nous y reviendrons plus tard. Repartez dans le couloir, continuez toujours sur votre droite et descendez l'escalier. Nous voici au bar. Sur le comptoir se trouvent des allumettes, elles sont gratuites alors prenez-en une. Remontez dans le couloir et, toujours sur la droite, allez à la piscine. Prenez la bouée dégonflée qui se trouve à la droite d'un arbre. Examinez le bar flottant, vous pourrez y prendre un étui à lunettes (à examiner également deux fois avec l'icône de la main). Voilà une bonne chose de faite. Passons maintenant à la visite de votre chambre. Au premier étage, prenez votre clé pour ouvrir la porte. Consultez les différents papiers sur votre table et essayez tous les numéros de téléphone que vous y trouverez. Volez aussi les fleurs. Allez dans votre salle de bain afin d'y faire un petit besoin (amusant et cela vous donne des points !). Ensuite, ouvrez et fermez le robinet et examinez complètement la pièce où vous êtes. Revenez dans votre chambre et téléphonez au plombier (76) puis au service d'étage (75). Sortez de votre chambre et piquez tous ce que vous pourrez sur le chariot. Attention : il y a deux côtés à "visiter" (le fil dentaire est très important !). Descendez voir travailler la réceptionniste et remontez dans votre chambre. Allez dans la salle de bain. Pendant que le plombier travaille, piquez-lui deux outils. Sortez de la salle de bain. Si vous avez bien téléphoné à tout le monde, vous devriez trouver un préservatif sur votre oreiller, prenez-le. Dans le cas contraire, téléphonez au 75, partez et revenez comme ci-dessus, Bon, l'aventure commence.

Rose :

Retournez en direction de Gary (bains & douches). Ouvrez la porte (extrême gauche). Parlez avec Rose et offrez-lui les fleurs. Regardez la suite, c'est rigolo à souhait. Elle vous donnera une orchidée.

Charlotte :

Ouvrez la porte suivante. Vous serez dans les vestiaires. Ne vous déshabillez pas, mais continuez votre chemin. Allez discuter avec Charlotte qui prend un bain de boue. Elle vous demandera de lui trouver des piles électriques pour son objet fétiche. Pendant que vous y serez, vous diviserez les fils électriques (icône main) et les connecterez dans la prise toute proche de vous. Voilà un bon moyen de court-circuiter la serrure électronique de la porte qui est en face de vous. Occupons-nous maintenant de la caméra qui vous surveille. Déplacez les pots de fleurs et prenez votre pince. Utilisez-la sur la caméra. Maintenant, allons chercher les piles. Allez dans le couloir qui mène à la réceptionniste et attendez un drôle de véhicule piloté par un type qui ressemble au concepteur de ce jeu (Art). Si ce véhicule se dirige vers la droite, utilisez-le en cliquant dessus avec l'icône de la main. A la fin du trajet, Art vous demandera de vous pousser afin qu'il fasse une manœuvre. Ensuite, il cherchera quelque chose. Parlez-lui, puis donnez-lui votre allumette. Attention, il faudra aller en chercher une autre ! Il en profitera pour faire une pause et vous, vous aurez tout le loisir de lui saboter son véhicule avec votre pince (déconnectez les fils de sa batterie). Quand Art sera revenu et qu'il commencera à chercher la cause de cette panne, offrez-lui vos services. Il remontera sur son véhicule et le jeu vous permettra de prendre les piles de sa torche (icône main sur la torche). Attention, ne traînez pas ! Dès que cet épisode est terminé, retournez voir Charlotte afin de lui remettre votre prise. Séquence animée amusante (statue dans votre inventaire). A votre réveil, il faudra revenir dans cette pièce pour y prendre une perle par terre. Thunderbird :

Allez à la piscine. Ouvrez la porte verte et prenez la seule place qu'il reste (icône main). Allons-y pour quelques secondes de sport. Quand la séance est terminée, allez parler au professeur et piquez-lui son badge (plusieurs essais seront nécessaires). Ensuite, sortez par la porte en bas, à votre gauche. Dans la salle de musculation, parlez avec Thunderbird (fille en rouge). Elle vous demandera de lui trouver une paire de menottes. Avant de partir, prenez le gros élastique sur la machine de droite. Bon, allons chercher les menottes. Sortez de l'hôtel et cliquez avec la main sur le petit bâtiment près de la barrière. Admirez le dur labeur du gardien et piquez-lui ses menottes (vous vous rappelez? La caméra est maintenant dirigée vers les douches des dames !). Retournez voir Thunderbird et donnez-lui votre prise. Elle vous attendra dans sa chambre. Prenez le couloir de gauche, 4ème porte (réception). A votre réveil, vous aurez un collier de chien avec un diamant. Cliquez dessus.

Burgundy :

Allez tout au bout du couloir de droite (réception) et sortez de l'hôtel. Introduisez le passe du prof d'aérobic dans le lecteur de carte (porte à droite). Allez prendre un pack de bière derrière la tente, sortez et allez au bar. Pour interrompre la musique, cliquez à l'aide de la main sur la prise du micro, La chanteuse ira s'asseoir et vous pourrez ainsi discuter avec elle. Après vous avoir dit qu'elle avait soif. Donnez-lui votre pack. Elle ingurgitera les 6 bouteilles mais comme cela ne sera pas suffisant, vous devrez aller en chercher d'autres en procédant de la même façon. Renouvelez l'opération : micro, dialogue avec la chanteuse, pack. Elle partira complètement saoule en direction du sauna. De votre côté, montez sur la scène et passez derrière pour y prendre sa robe. Pour votre rendez-vous, dirigez-vous aux bains-douches (Gary), et entrez par la 2ème porte en partant de la gauche. Prenez un vestiaire (le dernier en bas, à droite), déshabillez-vous. Allez prendre un bain de boue (cela vous donnera des points). Ensuite allez prendre

une douche (encore des points) et observez bien le petit carreau juste en dessous de l'endroit où est accrochée votre serviette. Soulevez-le et admirez (encore des points !). Repartez dans la salle aux bains de boue puis ouvrez la porte du milieu. Parlez avec l'une puis l'autre. A la fin de cette séquence, prenez le bracelet. Rhabilitez-vous et repartez près de la réception.

Shablee :

A gauche de la réception, descendez l'escalier et donnez la robe rouge à qui de droit. Vous aurez alors rendez-vous à la plage le soir venu. Ne sautez pas cette animation. Il vous faudra parler, toucher, parler, toucher. A un moment, Shablee vous demandera le préservatif, cela vous donnera des points en plus. Décidément, le pauvre Larry n'a vraiment pas de bol. Le lendemain matin, vous devrez revenir sur la plage afin d'y prendre le champagne. Il faudra aussi fouiller le sable (zone sombre), afin d'y trouver une vieille lampe à huile.

Gemmie :

Dirigez-vous aux bains douches. Entrez par la première porte de droite cette fois-ci. Trois endroits obligatoires : à gauche, le piston. Au milieu, le réservoir et à droite un tuyau jaune endommagé. Commençons par la gauche. Utilisez le pot de graisse (lard) sur le piston. Ensuite, pour la droite, utilisez le gros élastique. Enfin, au milieu, commencez par desserrer le boulon à l'aide de la clé. Ensuite, ouvrez le réservoir et prenez le filtre. Allez dans la cuisine et utilisez l'évier pour le laver et pendant que vous y êtes, gonflez votre bouée avec le pneu avant de la voiture de Carlos (le cuisinier). Revenez remettre le filtre à sa place d'origine, fermez le réservoir et resserrez le boulon. Faites un essai en mettant le levier de droite sur "SUC" (et hop, des points en plus !). Tout est ok, annoncez la bonne nouvelle à la réceptionniste qui ira tout de suite l'essayer, et pour cause, regardez-la bien quand elle sortira de son bureau. Quand elle sera allongée sur la table, connectez-la aux tuyaux au-dessus d'elle. Mettez en route la machine. Peu de temps après, Gemmie demandera une orange, vous l'avez. Ensuite, un linge humide et froid (washcloth). Vous l'avez, mais sec, Alors retournez dans la cuisine et humidifiez le linge (robinet de l'évier). Sortez de la pièce et plongez ce linge dans la glace (présentoir central). Retournez voir Gemmie. Elle demandera ensuite une bouteille d'eau minérale. Vous la trouverez sur un plateau, couloir principal à droite. Et hop, retour vers Gemmie. Pour le reste, Larry est vraiment à plaindre. Quand vous serez seul, remplissez la lampe (trouvée sur la plage), à l'aide du robinet central.

Merrily :

Avant toute chose vérifiez que vous disposez du savon, de la lime, de la clé d'une autre chambre, et du petit chiffon pour lunettes ainsi que de la bouée gonflée. Allez à la piscine. Commencez par utiliser le fil dentaire sur le chiffon (lunettes), Cela vous donnera un joli slip de bain. Ensuite, allez vous changer dans les buissons qui se trouvent juste derrière la petite échelle et utilisez votre bouée. Approchez-vous du bar et utilisez l'icône de la main dessus. Pour vous faire servir un verre, utilisez le même icône sur la queue de la bouée castor. Quand la serveuse vous demandera une identification, montrez-lui la clé de chambre inconnue. Ensuite, parlez avec Merrily, Elle vous demandera de lui trouver le moyen de pouvoir sauter à l'élastique plus de 10 fois par jour. C'est ce que nous allons faire. Sortez de la piscine et allez demander la clé du plongoir au surveillant. Ouvrez et montez. Avant de sauter, mettez la clé du plongoir sur le savon afin d'en faire une empreinte. Utilisez la lime sur la clé de la chambre inconnue, vous voilà avec un double. Plongez et rendez la vraie clé au surveillant. La copie sera pour Merrily (sorte de poème dans votre inventaire).

Shamara :

Revenez près de votre chambre. Remplissez le seau à champagne de glaçons. Allez ensuite dans la cuisine et cliquez sur les boutons du monte-plat. Après une petite séquence animée. vous devrez cliquer de nouveau sur ces boutons. Dans l'appartement de Shamara, prenez votre allumette et utilisez-la sur le feu. Ensuite, discutez avec la superbe créature. Vous devrez lui donner l'orchidée (Rose), la perle (Charlotte), le bracelet (Burgundy), le poème (Merrily), la statue (Charlotte). le diamant (Thunderbird, sur le collier de chien), la lampe (plage), et le champagne (Shablee).  
FIN