

LARRY 7: IN BARCA E' TUTTA UN'ALTRA COSA!



Quando ero io a dedicarmi a 'ste cose tutto era sotto controllo dal mio punto di vista: sceglievo cosa fare in base alle richieste di voi lettori, distribuivo i compiti ai miei adepti e via di questo passo. Ora che lo Xam è il capoccia non è raro che senta suonare il telefono alle 10:30 del mattino (per me ancora notte fonda) e che, dopo essere faticosamente riuscito a tirar su la cornetta, scopra che non è la Mondialcasa che mi aspetta bensì lo stolto di cui sopra... E' il caso di questo Larry 7, che ho dovuto ricompilare a tempo di record poiché: "... i lettori ce la chiedono e io non ce la faccio a fare Final Fantasy VII!". Spero quindi di aver fatto una cosa buona e di aver azzeccato tutto quanto, compresi i termini della versione inglese che qualcuno ancora chiede. A questo proposito credo sia

stata una scelta azzeccata sviluppare la solla intorno alla versione inglese (tra l'altro chilometri meglio di quella in italiano nella quale si perdono la metà dei giochi di parole di cui Al Lowe ha infarcito il gioco!), tradurre dall'una all'altra non credo sarà un problema visto che comunque anch'io ho aggiunto qualche termine per far capire ai non anglofili di cosa si sta parlando. Se ciò non dovesse bastare non ve ne abbiate a male, cercate di capirmi: mi sono fatto da poco i capelli biondi leopardati e non ci ho ancora fatto l'abitudine (non sta scherzando! NdXAM)! Divertitevi!

FBS il maculato

UNA PARTENZA A MOTORE "CALDO"

Si sa, Larry non è il tipo da "notte brava", perciò non avreste dovuto stupirvi quando la serata ha preso 'sta piega: Larry con una sigaretta in bocca legato al letto come un salame e la sua compagna che lo ha appena lasciato senza portafogli... All'improvviso il nostro eroe si ricorderà che non ha mai fumato in vita sua e, lasciando cadere il mozzicone, darà origine a un piccolo incendio che lentamente avvolgerà tutto il letto.

Raccogliete quella specie di piumino a destra (Lil' Hair Weave Kit nella versione inglese), osservate il comodino a sinistra e prendete le pinzette (Vice Grips); usate queste ultime per piegare l'ago presente nel Weave Kit (pulsante destro per far apparire l'inventario, poi Apri, "Open", sul piumino, Usa, "Use", sulle pinze selezionando Ago, "Needle") e poi, utilizzando le vostre abilità da ladro professionista, cercate di scassinare le manette che vi tengono legati al letto. Fatto ciò, fiondatevi verso destra dove una portafinestra bloccherà la vostra uscita sul balcone... Quello che dovrete fare ora sarà sfondare il vetro in modo che i pompieri possano trarvi in salvo anche se purtroppo nessuno degli oggetti lì intorno fa al caso vostro.

Fate apparire i verbi, selezionate la voce Altri, "Other", e digitate Rompi, "Brake". Larry uscirà all'esterno, raccoglierà uno strano biglietto lasciato probabilmente dalla sua vecchia "fiamma" (termine più che adatto) e poi, con un leggiadro tuffo, balzerà giù verso la salvezza... beh, più o meno.

L'atterraggio sarà traumatico ma così facendo inizierete l'avventura vera e propria: una vacanza tutta pagata sul PMS Bouncy!

IL CAPITANO PIU' IN FORMA DEL MONDO!

Proprio così, la vostra settimana faticaccia è ufficialmente cominciata e non ci sono dubbi su quali siano le intenzioni del nostro Larry: far vedere al Capitano del vascello la cosa più grossa di cui è in possesso: il tuppè! Il fatto strano è che questo desiderio, beh, diciamo la voglia di mostrare qualcosa alla biondona, un qualcosa che non necessariamente sarà una parrucca, è condiviso da almeno la metà dell'equipaggio: quella maschile! La cosa bella è che la biondona ne è a conoscenza e per tanto ha deciso d'indire una serie di gare al termine delle quali si deciderà il nome del fortunato che passerà una settimana extra sotto alle sue dipendenze... e quando dico sotto, intendo proprio sotto!

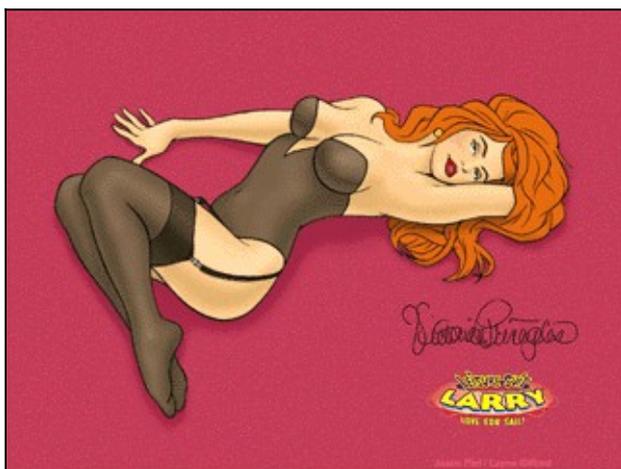
Ad ogni modo, tutte queste cose le scoprirete dirigendovi al Proud Lil' Seamen Lounge usando la mappa apposita (cliccate col tasto destro e scegliete Mappa, "Map"), in questo salone a ognuno verrà consegnata una tessera sulla quale

verranno di volta in volta segnati i punteggi di ciascun exploit, non preoccupatevi comunque: potrete ripetere le gare fino a quando non sarete soddisfatti delle vostre prestazioni.

Prima di andarvene da questa sala, osservate tra i barili e gli scrigni e dovrete notare uno strano oggetto bianco e rosso: avete trovato il vostro primo Dildo (non sperate che vi spieghi cos'è, le soluzioni le leggono anche i bambini!), bravi continuate così!

Ora uscite passando sotto all'arcata e sarete sul ponte superiore della nave. Cliccate nel vaso dell'albero sullo sfondo per scoprire il secondo Dildo; parlate con Peggy, la piratessa che sta pulendo il ponte, vedete di chiederle tutto ciò che c'è nella lista, ricordate comunque che selezionando Altro, "Other", potrete anche farle domande un po' più private... degli esempi? Digitate Capitano, "Captain", o "Thygh" per saperne delle belle...

Finito l'interrogatorio con la cicciona, aprite l'anta con il tubo antincendio e fregate quest'ultimo, poi continuate a sinistra per incontrare Rod, un deficiente presente in tutti gli episodi di Larry che ora è diventato l'intrattenitore della nave... Peccato che abbia la strana abitudine di creare animali con i palloncini e che solo gli "uccelli" gli escano bene. Il terzo Dildo si trova dietro alla pianta a forma pecorella, dalla quale tra l'altro potrete anche prendere un bell'arancio.



L'AMANTE DEL 2000

Come presto vi accorgete, il Capitano non è l'unica fanciulla presente sulla nave: sparse qua e là per le locazioni vi saranno diverse altre ragazze che potrete comunque tentare di adescare (il questi casi il vostro "chiodo fisso" diventa ancora più fisso!), il loro aiuto sarà indispensabile per superare questa o quella prova, perciò non potrete tirarvi indietro, almeno non prima di esservi fatti avanti... beh, lascio perdere 'sti doppi sensi.

Ok allora, partiamo dalla prima: Victorian Principles, Vicky per gli amici, una bibliotecaria col pallino delle letture classiche a cui non vanno molto a genio i tipi come voi. Sempre grazie alla solita mappa, raggiungete l'atrio della nave (il salone con le cascate di champagne da cui siete partiti all'inizio) e da qui entrate nella piccola porta al centro dello schermo: la biblioteca. Cliccate sul quarto

Dildo per terra, date un'occhiata ai libri e alla "castorina impagliata" (e anche qui vai di doppi sensi inglesi), voltate l'angolo e arriverete in presenza di Vicky.

Fateci quattro chiacchiere scoprendo i suoi interessi tutt'altro che "socievoli" poi cliccate su Altro, "Other", scrivendole un qualsiasi nome che vi salta per la testa (o in ogni altra parte del corpo)... La ragazza si girerà per controllare se nel computer esiste qualcosa con quel titolo e voi, mentre è distratta, potrete fregarle il contenitore di mucillagine a sinistra. Tornate nell'atrio, cercate il quinto Dildo dietro alla colonna a destra, poi di volata fino al ponte con la piscina all'aperto dove, nascosto sotto alle foglie a sinistra, beccherete il sesto Dildo. Parlando con l'inserviente vi verrà dato un costume che metterà in risalto la vostra proboscide (...) che, una volta sul terrazzo, farete quasi fatica a trattenere: nudisti!

Una ragazza dagli incredibili attributi starà lavorando con un laptop sdraiata su un lettino, il suo nome è Drew Baringmore; parlatele come al solito di tutto quanto, tentando di farle qualche domanda extra riguardante il libro che ha sul tavolino: "Le avventure erotiche di Ercole", proprio ciò che servirebbe a Vicky per uscire dal suo guscio (tra l'altro per togliere le foglie davanti alle tette della ragazza, provate a usare il verbo Premere, "Push").

Andatevi via a mani vuote e fiondatevi a vedere come diavolo è la vostra cabina... Accanto al secchio, cliccate sul settimo Dildo, poi iniziate a rassettare un po' la stanza, in altre parole raccogliete la carta igienica e lo spray nel tubo di scarico.

Finite le faccende domestiche fiondatevi ancora una volta da Drew che finalmente vi consegnerà il libro che vi serve; fate una capatina da Vicky, chiedetele un altro libro a caso e, non appena si girerà, rubatele il libro giallo. Aprite rapidamente l'inventario, togliete la copertina all'ultimo libro preso e mettetela su quello di Ercole; appoggiate quest'ultimo (precedentemente rosso, ora giallo) sul mucchio di libri, poi, come se nulla fosse, andate per la vostra strada.... Immaginate la faccia della ragazza non appena inizierà a leggerlo!

L'ottavo Dildo sarà nella vostra prestigiosa camera, proprio dietro al WC, prendetelo e poi tornate da Vicky per vedere gli sviluppi della situazione... Davvero dei grossi "sviluppi", non c'è che dire! Cliccate sul nono Dildo dietro all'ananas sulla scrivania e poi parlate alla rediviva ragazza. Oltre al suo comportamento molto più, ehm... "Aperto" nei vostri confronti, Vicky si dirà disposta a dar prova delle sue capacità in qualsiasi momento (argomento: sesso, "sex"), un fatto che vi costringerà a tornare in cabina praticamente nudi!

Il decimo Dildo sarà nell'angolo in basso a sinistra della camera, cliccateci sopra e poi fiondatevi nel salone della competizione col Lovemaster 2000. Cliccate sull'undicesimo Dildo nella cabina a destra, inserite la vostra scheda nelle labbra a sinistra e inizierete la vostra performance che si concluderà con moschissimo punteggio di 2 (è la vostra media, coraggio ci sono altre cose nella vita: le farfalle e gli uccellini, i pozzi petroliferi...).

Premete il pulsante verde sulla parete, girate i tacchi e tornate da Vicky passando prima dall'atrio delle cascate; raccogliete il dodicesimo Dildo accanto alla porta per la biblioteca, poi entrateci e parlate alla ragazza. Quello che dovrete fare sarà cercare di stuzzicarla per fargli accettare la sfida al Lovemaster al posto vostro, alla fine del tutto avrete vinto la vostra prima gara!



L'UOMO PIU' ALLA MODA

Ora qualcosa di veramente tosto: la seconda prova, quella che decreterà l'uomo col miglior vestito dell'intera nave! Andate alla sala della competizione (sulla mappa è posta a destra di quella del Lovemaster), prendete il solito Dildo (il 13) e tirate giù la lampo del robot per metter mano al lungo... lettore di tessere! Inserite la vostra carta, salite sulla piattaforma e avrete la votazione: 2 (mmmh)!

Dalla mappa andate alla sala da ballo del Capitano Quegg (l'area verde al piano dell'atrio), raccogliete il primo dei tre Dildo qui disponibili e parlate alla tizia seduta alla scrivania, una nota stilista di moda a cui purtroppo hanno rubato l'idea per la linea primavera-estate. Nome: Jamie Lee Coitus... yuk!

Quello che cerca ora la poverina è l'ispirazione e indovinate chi sarà a dagliela? Sì, proprio il nostro Larry! Selezionate

Altro, "Other", e digitate "Leisure Suit", in altre parole gli consiglierete di confezionare il tipo di vestito che siete soliti indossare voi (la giacca). Alla piccina piacerà l'idea e vi dirà di trovarle quanta più stoffa di poliestere riusciate... noooo problem!

Non appena la visuale tornerà alla panoramica della stanza, prendete il quindicesimo Dildo in basso a destra e il sedicesimo sempre da quelle parti (dovrete uscire e rientrare nella camera per farlo apparire), poi andate verso la cucina e più precisamente nell'area ristoro (Heaving Ho'). Cliccate sul Dildo in mezzo all'insalata (il 17) poi parlate col cinese che serve al banco (se volete guadagnare qualche punto potrete anche leccare la statua di ghiaccio del Capitano). Chiedete all'uomo del maiale per due volte, fino a quando cioè non se ne andrà per prenderne dell'altro. Fate man bassa della lampadina (spegnetela prima) e del coltello, dopodiché cliccate sulla salsiccia a strisce sulla sinistra: il diciottesimo Dildo travestito. Entrando in cucina (a sinistra) vi sarà invece il diciannovesimo...

Bene bene, è ora di andare verso il casinò, o meglio, al giardino delle sculture del casinò (El Replicant Sculpture Garden). Cliccate sul ventesimo Dildo nascosto dietro al piede del Davide di Michelangelo, poi date un'occhiata ai piedi della Venere in costruzione e fregate un paio di dadi... la statua crollerà totalmente e voi, come se niente fosse, potrete superare le doppie porte per la sala da gioco.

Il ventunesimo Dildo si troverà su di uno sgabello nella sala sottostante alla vostra, voi cliccatelo e poi andate al tavolo verde... Come potrete vedere coi vostri occhi, per ora non vi sarà posto per un ulteriore giocatore, perciò non vi resterà che tornare alla sala delle statue e salire sull'impalcatura della Venere.

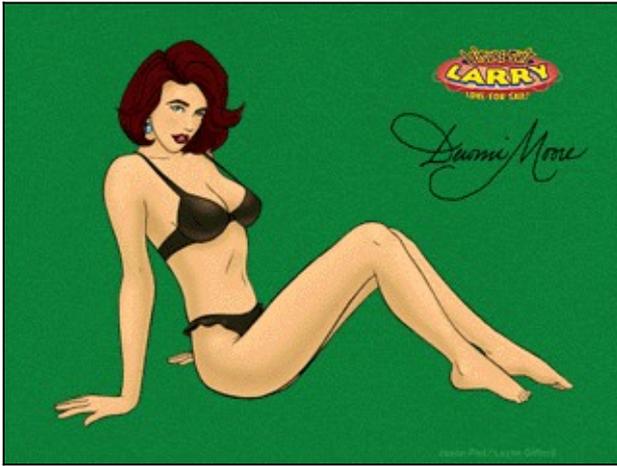
Una volta in cima, imboscatevi il cacciavite, tornate ancora al casinò e imboccate il passaggio esattamente sotto al portale dal quale siete entrati; superate il corridoio zeppo d'armi, arrivate alla porta e, selezionando come al solito Altro, "Other", dall'interfaccia, digitate Premi, "Push"... davanti ai vostri occhi le porte si schiuderanno e potrete raggiungere la stanza del personale.

Cliccate sul ventiduesimo Dildo dietro alla sedia, prendete il tubetto di KZ Sexual Lubrificant e il cavo di rame sopra alla vaschetta; guardate i poster del Capitano e leggete i bollettini sulla lavagna fino a quando non beccherete quello riguardante i dadi truccati. Utilizzando come sempre la mappa, salite al ponte superiore (la zona più alta della nave), entrate nella cabina di comando, prendete il ventitreesimo Dildo e poi uscite nuovamente all'esterno. Aprite la scatola dei fusibili col cacciavite e poi usate il cavetto di rame in modo da collegare le due estremità del circuito: in questo modo, ogni volta che lo speaker parlerà, verranno issate le vele; il motivo di quest'azione lo scoprirete tra breve...

Salite la scaletta per l'albero maestro, esaminate il tessuto delle vele ancora avvolto e avrete un'illuminazione: poliestere! Attendete che ci sia un annuncio, poi usate il coltello per tagliare la stoffa che vi serve... Proprio in quell'istante il tutto si arrotolerà di nuovo e voi rimarrete bloccati sino al giorno dopo! Su, poteva andarvi peggio!

Non appena sarà l'alba, cadrete dalle vele come una pera matura... Scendete di volata da Jamie e, parlandole, rinominate la "Leisure Suit" consegnandole la vela appena tagliata, la ragazza vi farà svestire completamente e poi, proprio sul più bello, vi dirà di uscire perché dovrà iniziare a realizzare il modello... ma glielo do io il modello! Vabbé, ad ogni modo, dopo essere stati ancora una volta in camera, tornate da lei e troverete sulla sua porta un biglietto: "Larry, ci vediamo dietro le quinte!"; evvai, finalmente ha capito! Aprite la porta e, dopo una passerella mica male, sarete considerati i più IN del momento!

Andate nella camera della competizione di moda, aprite come prima la zip del robot e usate nuovamente la carta TMT per la registrazione, dopo qualche istante si avrà la valutazione: un bel 100!



IL DADO PIU' VELOCE DEL WEST

Terza prova. Tornate ancora all'area ristoro (la sala con la statua del Capitano di ghiaccio) e iniziate a mangiare un po' del timballo di fagioli a sinistra ("Bean dip"), Larry, senza porsi alcun problema, ne mangerà un paio di cucchiaini e nei verbi apparirà una nuova azione di devastante potenza: scorreggia ("Fart")!

Andate al casinò, avvicinatevi al tavolo verde affollato come al solito e sfruttate questa nuova arma... prot! Ehm, scusate, ad ogni modo alla fine rimarrete soli. Dall'inventario truccate il paio di dadi limandone un lato con la carta igienica a grana grossa e potrete fare una partitina che vi frutterà l'ennesimo titolo!

Dopo il vostro grandioso exploit al tavolo, Dewmi Moore, una delle più belle ragazze della nave, vi si avvicinerà e, al limite della realtà, vi chiederà di andare a fare una piccola

"puntatina" nella sua cabina. Inutile dire che accetterete al volo e che inaspettatamente vi troverete davanti ad un sotto gioco troppo divertente!

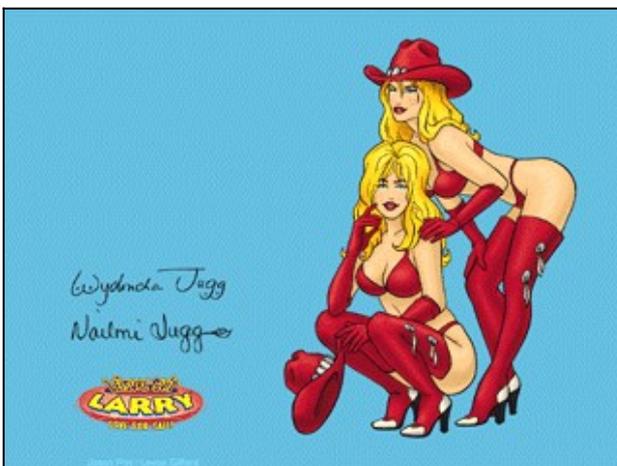
Fondamentalmente si tratta di uno Strip Dice, ovvero un gioco a dadi in cui come posta si useranno degli indumenti. Ciascuno dei contendenti partirà con un certo gruzzoletto e avrà cinque dadi che verranno tenuti ben nascosti agli occhi dell'avversario. Ad ogni turno andranno tirati e poi si faranno delle scommesse sul numero totale di dadi che indicano un certo risultato variando di volta in volta la scommessa con un metodo che spiegherò tra breve. La cosa bella è che l'1 varrà come jolly e che quindi sarà al tempo stesso tutti i numeri dall'1 al 6; inoltre la puntata non si potrà mai abbassare: date uno sguardo alla fila di quadretti nella parte bassa dello schermo, se Dewmi avesse scommesso che in gioco vi sarebbero stati sei numeri 3 io nel mio turno successivo sarei costretto ad alzare la puntata dicendole che come minimo ve ne sarebbero stati sette di 3 o quanto meno sei da 4, in pratica non si può mai tornare verso sinistra con l'icona del dado, chiaro?

Tra l'altro, se decideste di far girare ancora i vostri dadi per vedere di migliorarne il punteggio, dovrete prima "bloccarne" almeno uno mostrandolo all'avversario... Mi spiego meglio: vedete la zona rossa a forma di "L" in alto a sinistra? Bene, per poter far rotolare una seconda volta i vostri gingilli, sareste costretti a spostarne almeno uno qui dentro, così facendo non solo quel dado non verrebbe rilanciato con gli altri, ma il suo risultato sarebbe reso noto al vostro avversario. In altre parole: il suo numero sarebbe a tutti gli effetti "bloccato" fino alla fine delle scommesse per quella manche. Se avete le idee confuse iniziate a giocare e vedrete che dopo un po' entrerete nell'ottica di gioco.

Se, durante il gioco, pensate che la vostra controparte stia bluffando e che non ci siano i dadi su cui lei ha scommesso, allora potreste sfidarla cliccando sull'apposita scritta Sfida ("challenge"), se aveste ragione allora lei perderebbe un dado (da 5 gliene rimarranno 4), mentre se per contro avesse lei ragione sarete voi a perderlo. Ogni dado potrà poi essere ricomprato per cento dollari e se un contendente rimarrà senza soldi potrà comunque vendere i propri abiti per far fronte ai debiti. La cosa interessante è che non si guadagneranno mai soldi ma quelli scommessi andranno semplicemente ad arricchire il piatto! Perderà chi rimarrà senza abiti e senza dadi. Tutto qui!

Non ci sono trucchi per poter vincere la gara, dovrete solamente essere in gamba e alla fine Dewmi rimarrà completamente nuda! I miei consigli per la partita sono comunque di non rivelare subito la propria puntata ma di giocarsela piano piano senza rischiare tutto in una volta.

Al termine del tutto, per un motivo che non voglio rivelarvi, vi ritroverete ancora nella vostra cabina pronti per la quarta prova. Ah, quasi dimenticavo, fate una capatina nella camera di Dewmi per la seconda volta e prendete la polvere "Orgasmica" sul vassoio a sinistra.



NON SI E' MAI TROPPO "FERRATI" AI CAVALLI

Fatevi un giretto dalle parti delle vasche d'idromassaggio avvicinandovi alle due tizie che staranno facendo il bagno. Queste gnoccolone bionde sono due famose cantanti western: Nailmi e Wydoncha Jugg, rispettivamente madre e figlia. Parlandoci scoprirete che alla sera dovranno andare a fare uno spettacolo nella Hall e che comunque saranno liete se andrete a vederle. Continuando il discorso scoprirete inoltre di una loro peculiare abitudine: utilizzare una lacca per capelli che col caldo muta chimicamente diventando una specie di profumo erotico... almeno per i loro nasini!

Andate nuovamente nella sala degli spettacoli al piano superiore (quella in cui avete trovato il primo Dildo), continuate a destra e arriverete al bar; cliccate sul ventiquattresimo Dildo di cui si nota solo l'occhio in alto a

sinistra poi parlate a Johnson ordinandogli una "Erezione Gigante"... Naturalmente ci vorrà un po' di tempo per prepararla (dovevate mettervi un vestito più scollato!) e nel mentre potrete sguisciare nei camerini delle Jugg! Cliccate sul venticinquesimo Dildo dietro alla paglia dopodiché scambiate il deodorante col lubrificante al silicone che c'era nella vostra camera (hihihi, ora sì che ci sarà da ridere). Fatto questo premete il pulsante sul muro e tornate fuori per bere il vostro drink.

Guardate dalle parti del timone, sul ponte di prua; esaminate il riflettore sull'albero di mezzana e scambiate la sua lampadina con quella rossa precedentemente utilizzata per tenere il cibo in caldo (nella sala ristoro, ricordate?), bene, così l'atmosfera durante lo spettacolo si farà davvero bollente! Ok, uscite dalla stanza e poi rientrateci per assistere finalmente all'exploit delle Jugg!

Tutto andrà come previsto e Larry, dopo essersi offerto volontario per giocare con le "bocce" delle ragazze, si troverà suo malgrado coinvolto nello scherzo precedentemente architettato... almeno non potrete dire di non esservi divertiti, giusto?

A fine numero tornerete automaticamente nella vostra camera per rivestirvi. Rientrate ancora dal salone in cui c'è stato lo spettacolo e guardate cos'è rimasto sul palco: raccogliete la bandoliera con le luci intermittenti, continuate a destra e imboscatevi il telecomando appoggiato sul mixer. Passando all'inventario e cliccando su quest'ultimo scoprirete che questo affare controlla l'accensione delle lampadine della bandoliera raccolta precedentemente: la chiave per vincere un'altra gara!

Tornate al giardino delle statue davanti al casinò, salite sull'impalcatura della Venere e legate la striscia di lampadine al chiodo sul soffitto; scattate alla pista del lancio dei ferri di cavallo (è direttamente sopra al casinò, il chiodo di ferro altri non era che un'estremità del palo a cui bisogna gettare i ferri!); l'ennesimo Dildo (26) starà prendendo il sole da quelle parti, cliccateci sopra e poi inserite la vostra scheda TMT nel sedere del centauro in modo da dare inizio alla gara.

Attivate il telecomando e grazie al campo magnetico prodotto dalle lampadine avvolte a spirale non dovrebbe essere un problema superare a pieni voti anche questa competizione!

Prendete la vostra scheda dal sedere del cavallo e poi continuate a sinistra in modo d'arrivare alla balconata dell'atrio con le cascate. Raccogliete il ventisettesimo Dildo per proseguire con l'avventura!



IL BOWLING

Ok, ora una delle azioni più strane del gioco; andate per l'ennesima volta all'atrio principale e parlate con il tizio dell'accettazione (Peter), lamentatevi di Peggy e poi dategli che volete vedere il mozzo che si occupa dei problemi dei passeggeri ("Cabin boy"), il fricchetone vi dirà che non sa esattamente dove sia e che forse Peggy saprà darvi qualche informazione in più.

Andate al ponte superiore dove solitamente si trova la piratessa e iniziate a fargli un bel terzo grado: la simpaticona vi dirà che il "Cabin boy" si trova nella sala del personale, voi comunque, essendoci già stati, potrete dirgli che lì non l'avete visto per niente. A questo punto Peggy tirerà fuori una strana storia riguardo a un passaggio segreto che si aprirà azionando uno degli armadietti della suddetta stanza, nella fattispecie il

secondo in basso partendo da sinistra. Selezionate Altro, "Other", e digitate Combinazione, "Combination", per farvi dare la giusta sequenza di numeri, poi dirigetevi alla cassetta.

38-24-36, e il gioco è fatto! Aprendo la parete della camera, vedrete finalmente il maledettissimo mozzo: Xqwzts.

Fategli qualche domanda (praticamente tutte); chiedetegli del Capitano ("Captain") e di Peggy, poi andatevene. Sfortunatamente per voi, non conoscendo molto Xqwzts, non potrete pretendere favori... Tornate da Peggy, domandategli delle abitudini del mozzo e chiedetegli se non c'è qualcosa che il ragazzo desidererebbe avere, la risposta sarà una sola: un passaporto per gli Stati Uniti!

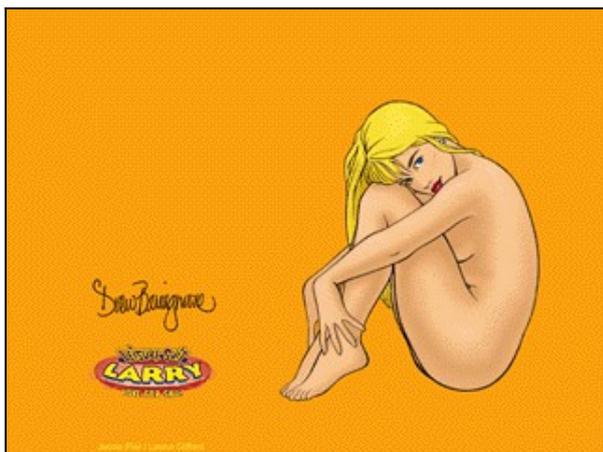
Nuovamente da Peter, all'accettazione, chiedete il vostro passaporto, quel salame vi dirà che per potervelo dare avrà bisogno di qualcosa che comprovi la vostra identità, una tessera di qualche tipo con una vostra foto sopra (praticamente un altro passaporto!)! Esaurite le topiche dei discorsi, fiondatevi ancora da Xqwzts, discuteteci e chiedetegli se è possibile comprare le fotografie in cui apparite nudo ("Buy photographs"). Dall'inventario, usate la bottiglietta di mucillagine su queste ultime e poi attaccatele alla tessera della vostra camera... Portate la carta d'identità fatta in casa all'accettazione e avrete il passaporto che cercavate!

Date a Xqwzts quello che cercava e di lì a poco il Cabin Boy scomparirà lasciandovi soli nella sua stanza. Prendete la chiave a sinistra; smollate la grata col cacciavite ed entrate nel sistema d'aerazione. Dopo qualche passo dovrete arrivare in una stanza completamente buia nella quale si sentiranno gemiti e urla di piacere; naturalmente sarete liberi di tastare/leccare/sgarrupare tutto ciò che c'è lì intorno, anche se l'azione che vi permetterà di uscire da lì sarà una sola: spogliarvi completamente per unirvi alla festa!

Le luci si accenderanno e come al solito farete la figura dei cioccolatai: vi troverete infatti nella stanza della gara di degustazione culinaria a luci spente! Tornando in camera avrete però una bella sorpresa: una tizia in nero disposta a far(vi) di tutto pur di liberarsi del marito! Dopo il piccolo esempio su ciò che ha in mente (una delle scene che mi hanno fatto definire questo Larry 7 un prodotto con un target più ALTO degli altri Larry), vi lascerà senza nemmeno dirvi il suo nome, un problema di cui ci occuperemo più avanti.

Raccogliete il fazzoletto bianco per terra e andate rapidamente alla stiva di poppa (Aft Hold). Aprite la porta grazie alla chiave del mozzo, sbloccate l'anta subito accanto a voi e spruzzate il deodorante sui birilli, fatto ciò volate al ponte della competizione del bowling in cui presto vi saranno i fuochi artificiali!

Raccogliete il ventottesimo Dildo, inserite la scheda nella bocca del tricheco e prendete la palla da bowling; aprite l'inventario, mettete un po' di ZX gel sul fazzoletto e con esso sfregate ben benino la sfera; lanciatela e, non appena colpirà i birilli, li vedrete letteralmente saltare in aria! Bravi un'altra vittoria! Merito di Peggy e dei suoi consigli!



L'ARTE "CULINARIA" NON HA PIU' SEGRETI

Forza, non manca molto per la parte finale. Andate in cucina e prendete tutto ciò che non è inchiodato al pavimento: il pentolone, il sale dietro di esso e il pesce sul tavolo. Dall'inventario, date un'occhiata alle notizie sul foglio di carta che avvolgeva il merluzzo e scoprirete una bella ricetta che fa al caso vostro: formaggio di castoro venezuelano; gli ingredienti sono: latte di castorina (ehm), sale, del succo d'agrumi e un po' di muffa.

Sempre grazie alla chiave del cabin boy, aprite la stiva di poppa posta più in basso (Lower Aft Hold), entrate e, mirando a una delle castorine, digitate Mungere, "milk", dall'inventario... Dopo un po' avrete il primo ingrediente: del genuino latte giallastro! Ora fate una capatina in biblioteca, leggete il libro verde sulla destra e scoprirete così che Drew è

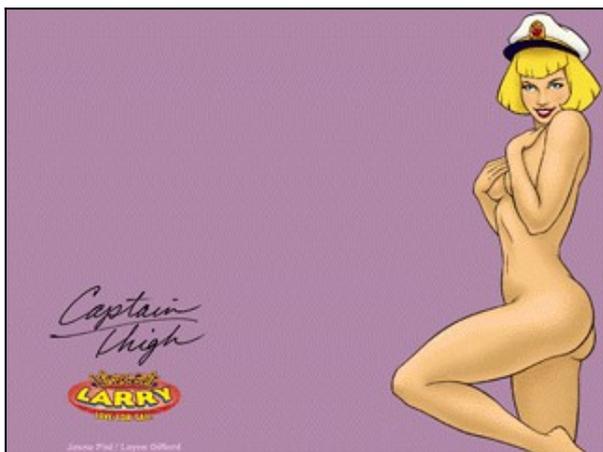
una scrittrice che adora Anton Fokker, uno dei più grandi inventori d'aeroplani e pilota d'eccezione. Andate immediatamente da lei, raccogliete il Dildo 29 nella schermata coi costumi, e poi digitate "Fokker" non appena inizierete a parlarle; la ragazza si scioglierà come neve al sole e voi, continuando a farla discutere, riuscirete a invitarla nella vostra camera per una doccia... un solo piccolo problema: lei si vergogna ad andare in giro nuda e perciò vi chiederà di ritrovarle prima la valigia coi vestiti.

Correte alla stiva di prua (Forward Hold); aprite come al solito la porta, raccogliete il Dildo 30 e poi il piccolo baule. Tornate da Drew, dateglielo e via verso la vostra cameretta!

Tanto per cambiare insorgerà un piccolo problema: la biondona non finirà più di lavarsi, il vapore sarà l'unica cosa che si alzerà e proprio per questo voi sarete costretti a fargli uno scherzone modello "Inguaribile Biricchino": attaccate un'estremità del tubo antincendio (lo trovavate dalle parti di Peggy, sul ponte superiore) al bocchettone rosso di sinistra, azionate lo scarico del WC e Drew, beccandosi una pioggia bollente, scapperà via inveendo contro di voi... Vi state chiedendo cosa mai potreste averci guadagnato? Tra poco ve ne accorgete!

Fate una capatina al bar della sala degli spettacoli (tra l'altro qui vi sarà Bill Clinton che starà raccontando delle barzellette e andrà avanti per quasi mezz'ora!), chiedete a Johnson del succo di cedro (Lime Juice) e, dopo una scenetta troppo fuori di testa, vi verrà dato in un bel bicchierino. Tornando nella suite 0 avrete ciò che volevate: della muffa sul pavimento della stanza, l'ultimo ingrediente per il formaggio!

In cucina gettate il latte nella Cybercheese 2000, usate il coltello sul Kumquats e, a cottura avvenuta, aggiungete al tutto un po' di polvere Orgasmica (nella camera di Dewmi, ricordate?). Filate dritti dai giudici che, senza pensarci un attimo, vi dichiareranno il vincitore dell'intero torneo del Capitano Thygh!



ALTRO CHE LOTTERIA, QUESTO E' UN PREMIO!

No, non vi tuffate come degli affamati nella camera del Capitano, prima dovrete risolvere il problemino della tizia che si vuol liberare del marito. Sfortunatamente non sapete nemmeno il suo nome, perciò dovrete usare un po' di testa... Andate nella sala ristoro e da qui imboccate la porta in fondo al corridoio (al centro dello schermo); giunti nella camera precedentemente utilizzata per la gara di degustazione, esaminate le sedie: sotto a una di esse dovrete trovare uno strano testamento intestato a una certa Annette Boning... Andate per l'ennesima volta da Peter, che però non sarà disposto a rilasciare informazioni sugli altri clienti; dirigetevi

allora al telefono lì vicino e cercate di farvi passare Annette. Risponderà quel baccucco di suo marito che, senza troppi problemi, vi riattaccherà la cornetta in faccia.

A questo punto parlate nuovamente a Peter chiedendogli informazioni sul vostro conto, lasciate che si allontani, dopodiché cliccate il pulsante rosso sul suo telefono: apparirà l'ultimo numero che ha composto, cioè quello della stanza dei Boning -1009!

Dalla mappa raggiungete la suite presidenziale, spingete la porta e sarete all'interno della buia camera da letto di Annette... Saltate tra le coperte e dopo un po' di "romantic, fantastic, lovà" scoprirete che in effetti la figura nel letto non era la vostra amata ma suo marito che, per quello che gli avete fatto, morirà d'infarto... Ma pork!

A questo punto Anny entrerà dalla porta beccandovi in flagrante... ok, tagliamo corto: anche 'sta volta vi andrà male e vi ritroverete in camera.

Tornate alla suite di Annette per la seconda volta: vi siete dimenticati di darle l'assicurazione sulla vita. Suonate dunque il campanello e, appena apparirà, scambiateci quattro chiacchiere per poi donarle i documenti... Lei rimarrà un po' perplessa davanti a cotanta bontà d'animo e vi regalerà la maggioranza delle azioni della sua linea privata di petroliere (?), un regalo di cui avreste fatto volentieri a meno ma che tra breve vi aprirà molte... porte!

Non pensate sia ora di trovare l'ultimo Dildo? Ottimo, guardate allora nei ringraziamenti, nella foro in cui sono ritratti tutti coloro che hanno contribuito al gioco.

Salite ora, fino al piano con l'entrata delle stanze del Capitano, bussate alla porta ("Knock") e poi fiondatevi dentro senza pensare troppo ai due infermieri che sono usciti col cadavere. Arrivati in presenza della donna dei vostri sogni, parlatele fino a quando non rimarranno più frasi e poi passatele le azioni regalatevi dalla Boning: il sogno del Capitano è sempre stato quello di guidare una petroliera e proprio per questo motivo la farete cadere tra le vostre braccia. Complimenti birboni, avete terminato Larry 7 -Love for Sail! Hey, non è che l'ottavo capitolo sarà poligonale?

FBS