

# Solution Leisure Suit Larry 6

[Imprimer la solution](#)

## Easter Eggs



A votre arrivée, dialoguez avec Gemmie, la réceptionniste. Continuez jusqu'à ce qu'elle vous parle des ennuis avec une machine. Fouillez la boîte sur votre gauche, vous trouverez une clef. 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 la brochure sur le comptoir. 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. Dirigez-vous maintenant à droite de l'hôtel. 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 la porte à battants au fond. 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 du plongoir. Examinez le bar flottant en bas, vous pourrez y prendre un étui à lunettes (à examiner deux fois pour trouver le chiffon). Voilà une bonne chose de faite. Passons maintenant à la visite de votre chambre. Au premier étage au-dessus de la réceptionniste, prenez votre clef 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 puis 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 tout 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 peut commencer.

### **Rose :**

Retournez en direction de Gary (bains & douches). Ouvrez la porte (tout à 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 dénuderez les fils électriques et les connecterez entre la prise à droite et la porte avec un boîtier de sécurité. 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. Donnez-lui une allumette. Attention, il faudra aller en chercher une autre après ! 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. 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



vosre 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 (là où Art vous à demandé du feu). Introduisez le passe du prof d'aérobic dans le lecteur de carte (porte à droite). Allez prendre un pack de bière derrière la tente (ombres chinoises), sortez et allez au bar. Pour interrompre la musique, utilisez 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 canettes 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 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. Prenez une douche, rhabillez-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 clef. Ensuite, ouvrez le réservoir et prenez le filtre. Allez dans la cuisine et lavez-le dans l'évier, 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 "ASPIRE" (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 (gant de toilette). Vous l'avez, mais sec, Alors retournez dans la cuisine et humidifiez-le dans l'évier. Sortez de la pièce et plongez-le 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 en bas.

### **Merrily :**

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 la queue de castor pour commander un rafraîchissement. Quand la serveuse vous demandera une identification, montrez-lui la clef 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 clef du plongeur au maître nageur. Ouvrez et montez. Avant de sauter, mettez la clef du plongeur sur le savon afin d'en faire une empreinte. Utilisez la lime sur la clef de la chambre inconnue, vous voilà avec un double. Plongez et rendez la vraie clef. La copie sera pour Merrily. Le soir venu, vous n'allez pas passer inaperçu, à votre réveil, un poème sera dans l'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. Entrez dedans et cliquez de nouveau sur ces boutons. Dans l'appartement de Shamara, utilisez l'allumette 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 frais (Shablee).

**A vous la scène finale, vous ne l'avez pas volé.**

Blood le 14 Octobre 2004

**images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.**



# Easter Eggs Leisure Suit Larry 6

[Imprimer la soluce](#)

## Solution

Dans la douche des hommes tirer le bout de carrelage le plus clair sur le mur de droite, vous êtes un pervers, tout le monde le sait, alors à quoi bon le nier ? [exemple](#)

dans la salle d'aérobic, parlez avec Cavaricchi et touchez plusieurs fois son badge jusqu'à l'avoir avec l'icône prendre. Continuer ensuite à cliquer sur sa poitrine mais avec l'option utiliser pour en avoir plein les mirettes. [exemple](#)

Utiliser l'icône braguette sur Gary, le responsable des serviettes du sauna pour connaître enfin l'amour. [exemple](#)

Dans la salle de bain, utilisez le protège toilette et une fois assis, utilisez la brochure sur Larry et la crème sur la brochure pour vous détendre un peu, à l'abri des regards...

A la cuisine, cliquez l'icône braguette sur le camion pour marquer votre territoire

A la réception, cliquez l'icône braguette et sur la boîte contenant les clefs, toujours pour marquer votre territoire

Dans votre chambre, attendez près de la fenêtre jusqu'à ce qu'une fille passe devant, cliquez l'icône braguette sur elle pour voir la réaction de cette cochonne...

Dans la version CD, allez dans le menu et cliquez sur "A propos" pour avoir tous plein d'images humoristiques de Larry avec le déroulement du staff. [exemple](#)

Si vous connaissez d'autres Easter Eggs, n'hésitez pas à m'en parler, je mettrai ici les meilleurs :-)

Blood le 12 Octobre 2004

**[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.**

