

So Blonde

Premessa

Ci sono dei minigame durante il gioco con due scelte: eseguirli seguendo le istruzioni oppure scegliere la modalità automatica e saranno saltati. Sono molto semplici ed il mio consiglio è di farli. Nella soluzione saranno indicati con: (scegli se manuale o automatico).

Capitolo 1

Sei sulla spiaggia, sulla sx prendi la noce di cocco, osserva l'acqua sulla roccia, prova a prenderla ma ti serve un contenitore. Vai verso i rottami sulla spiaggia prendi il tubo di plastica, vai avanti verso la spiaggia e usa il gommone: una animale spunta con la borsetta arrampicandosi sull'albero e lasciandoti una razione di cibo. Osservalo e ti rendi conto che è la tua borsa, ritorna indietro e prendi l'acqua dalla roccia con la noce di cocco (scegli se manuale o automatico). Ritorna dall'animale e prendi i frutti tropicali sotto l'albero, nell'inventario unisci la noce con la razione di cibo e poi con i frutti tropicali, dai il tutto all'animale, di nome Max che ora ti seguirà come un'ombra, che ti restituirà la borsa. Prova a parlare con il ragazzo seduto sulla roccia ma prima devi rifarti il trucco, ritorna indietro e vai verso l'acqua sulla roccia, apri la borsa e usa il kit di trucco sull'acqua, ritorna dal ragazzo che si chiama Enrico e parla di tutto. Terminato il dialogo avanza e sul pontile di legno entra nella casa davanti, per ora puoi solo osservare senza prendere nulla. Esci e percorri la passerella dove vedi un tipo intanto a scrivere un nome sulla nave, sulla cassa prendi l'imbuto e poi parla di tutto con il tipo di nome Pablo. Vai dall'altra persona che si chiama Juan e parla di tutto. Dal barile prendi il sughero e poi vai in fondo verso il gabbiano, prova a prenderlo ma volerà via in malo modo. Ritorna indietro alla casa di prima e lancia il sughero sulla palla in alto sulla mensola; cadrà tutto e così puoi prendere la scala di corda. Esci e osserva l'entrata della nave, usaci la scala ma non va, allora usa la scala su Max e poi Max sull'entrata per salire sul ponte della nave. Vai nell'entrata a sx in fondo vicino al lampione, sulla dx prendi il sacchetto appeso, parla con Razzo e dovrai fare a braccio di ferro (scegli se manuale o automatico). Arriverà il capitano Morgana, parlati e sarai in gattabuia. Con te c'è un uomo che dorme e russa, usa la lima per unghie sulle sbarre della porta e arriverà Max, clicca sulla sx per il corridoio e Max ci andrà, clicca sulla sacca in fondo per prendere la bottiglia di Rum. Mandalo sulle scale a sx, avanza a sx e sali sull'ultimo ponte dove c'è l'uomo che pesca, usa la bottiglia di Rum con quella sui barili. Appena l'uomo se ne va prendi la canna da pesca, scendi al ponte inferiore verso la griglia da dove esce del fumo verde e usaci la canna da pesca (scegli se manuale o automatico). Ora hai preso le chiavi della prigioniera, fallo ritornare alla cella e Sunny avrà le chiavi, apri la cella e farai svegliare Nacho, parlati e poi scapperà. Sulla sx prendi la tua borsa e poi vai alle palle di cannone più a sx, prova a prendere la miccia ma è bloccata, usaci l'olio per il corpo che hai nell'inventario e poi prendila. Vai verso il cannone a sx osserva la polvere da sparo che esce dal barile e usaci il sacchetto di pelle per prenderla. Vai a sx per il corridoio e in terra alla sx del barile prendi i biscotti, avanza e sentirai il cellulare squillare: Morgana esce e dovrai sfidarla a duello. Per vincere devi rispondere in questo modo:

N°2 partendo dall'alto

L'ultima in basso

La prima in alto

N°3 partendo dall'alto

La penultima in basso

Dopo aver parlato ancora con Morgana esci e sali sul ponte a sx, da terra raccogli la cornice di legno e poi usa l'imbuto nel secchio. Vai nel ponte dalla parte opposta dove c'è il timone prova ad usarlo e da terra prendi il teschio d'argento.

Da questa posizione vedi la corda sul bordo della nave, vai e scendi. Avanza alla dx della porta e ti ritrovi ad un incrocio: sulla sx un portone chiuso e sulla dx una guardia che ti impedisce il passaggio. Ritorna al portone e usa sulla serratura l'imbuto e poi la polvere da sparo e la miccia,

arriverà Diablo, parlaci e chiedigli dei fiammiferi, parla del cellulare e te lo strapperà di mano schiacciandolo con i piedi. Guardagli la parte davanti e prendigli i fiammiferi che usi sull'imbuto. Da terra raccogli l'imbuto ed entra, avanza e parla di tutto con gli abitanti dell'isola in fondo. Poi parla con Enrico.. anzi Angelo il fratello; parla di tutto e poi arriverà Diablo che rapirà Enrico. Parla ancora con gli abitanti dell'isola. Vai in fondo ed entra nell'albergo, la costruzione con il tetto rosso, parla con Nacho e poi con l'oste, parla ancora con Nacho che ti darà un doblone. Dai uno sguardo intorno e poi esci. Torna indietro e vai a dx verso la casa bianca, entra e sali le scale per andare nell'ufficio del sindaco: la segretaria te lo impedirà, esci e segui la passerella in avanti fino al parco. Osserva i fiori ai alti e poi parla col giardiniere Percy, vai verso il laghetto e prendi della ghiaia proprio sul bordo, lanciala sulle finestre in alto, parla ancora con Percy e poi prendi le pinze nella capanna in fondo. Ritorna indietro all'ufficio del sindaco e stavolta la segretaria ti farà entrare. Nell'ufficio prendi la ruota dentata in terra e poi parla con Juan. Esci dall'edificio e dal villaggio, all'incrocio vai a dx, vedrai Maria che fa ginnastica, parlaci. Ritorna indietro fino alla nave, avanza sulla passerella verso dx e prendi il pennello nel secchio in basso e il polish da quello in alto. Ritorna alla nave e sali la scaletta, vai sul ponte a dx ed entra nella cabine, sul bordo tra le scale e la cabina di Morgana vedi un teschio e un foro, usa il teschio che hai nell'inventario sul foro e poi agisci sul teschio in alto: si aprirà la porta della cabina di Morgana. Entra e osserva tutto, prova ad aprire il cassetto del tavolo ma è chiuso. Esci dalla cabina e scendi le scale, vai verso dx e vedi Angelo che sta dormendo, parlaci e scopri che si chiama Amadeo, poi dagli il polish e ti darà un punteruolo (se non accade ritorna nella cabina di Morgana e prova ad aprire il cassetto, poi ritorna da Amadeo e parlaci). Vai nella cabina di Morgana e usa il punteruolo sul cassetto, leggi i fogli e poi vai verso il letto in fondo, usalo e ti scontrerai con Morgana, parlaci. Ritorna sul ponte della nave.

Capitolo 2

Vai sull'estremo ponte a sx dove devi prendere una bottiglia vuota, scendi dalla nave e ritorna al villaggio, entra nella locanda e parla con miss Brown. Esci e vai all'ufficio del sindaco che è chiuso, torna alla locanda e parla ancora con miss Brown del cappuccino. Parla con l'oste e digli degli ingredienti per un cappuccino che poi ti trovi in inventario. Esci ed entra nella banca, parla con l'impiegato per cambiare dei soldi ma non sei registrata. Osserva tutto in giro, finestra compresa e cioccolata alle spalle di Guzman. Esci e vai all'estrema sx dove c'è la casa con la fontana e parla con Sancha. Ritorna alla banca e parla con Guzman, usa le pinze sulla finestra, appena si distrae prendi la cioccolata nel suo gabbiotto. Usa la lima con la cioccolata per avere la polvere di cioccolata ed esci. Vai nella casa, (col tetto rosso) tra la banca e l'ufficio del sindaco, osserva dalla finestra e poi entra. Osserva tutto vestito bianco a sx compreso e poi parla con Olivia che ti darà un pezzo di stoffa. Nell'inventario usalo con l'imbuto per avere un filtro. Esci dal negozio e dal villaggio, all'incrocio vai a dx e parla con Maria, ora devi affrontare un minigame per prendere lo zucchero: (*scegli se manuale o automatico*). Prendi lo zucchero sul tavolo e vai a sx ma senza uscire dalla schermata, vai dove c'è la guardia che ti farà passare. Osserva la mucca e poi parla con la guardia, vai a sx e parla con l'altra guardia e il suonatore di tamburi. Ritorna dalla mucca e usaci la bottiglia vuota per avere del latte. Ritorna al villaggio ed entra nella locanda, vicino al camino prendi il soffietto e nell'inventario uniscilo col tubo di gomma, parla con l'oste e avrai una tazza col caffè e una vuota.. ora bisogna preparare il cappuccino:

- metti l'imbuto nella tazza vuota
- versa la tazza del caffè in quella vuota
- consegna la bottiglia con il latte a Vasco per farlo scaldare
- usa il soffietto sul latte per farlo montare e poi versa nella tazza del caffè
- aggiungi zucchero e cacao
- fallo assaggiare a Vasco che ti darà una mappa dell'isola.

Dai il cappuccino a miss Brown e avrai una bottiglia di Rhum.

Esci e parla con Angelo, rientra nella locanda e parla con Sancha, esci e avanza verso il basso per la Jungla. Attraversa il ponticello di assi e sulla dx vedi in terra una piastra tonda in metallo, osservalo e vedrai dei numeri: 4-8-15-16-23.42 sulla sx prendi la foglia rossa.

Da questa posizione vedi 3 uscite caratterizzate dall'icona a forma di freccia con un "?", una all'estrema sx, una fondo alla sx del teschio e una alla dx del teschio, prendi quest'ultima per il villaggio Voodoo. Vai a dx per il tempio, osserva tutto e parla con Chemi'n, guarda sull'altare e prendi l'oggetto che luccica: un mp3 (artefatto misterioso), prova ad uscire ma Chemi'n te lo impedisce, dagli la bottiglia di Rhum e avrai un anello. Prova ad uscire ma devi rimettere l'mp3 al suo posto, esci e osserva i cespugli a dx e vedrai un passaggio. Vai al centro e siediti sulla pietra: arriverà Max che dovrà aiutarti per prendere l'mp3. Clicca sui cespugli per fa andare Max dalla parte opposta e fagli prendere il ramo, faglielo usare sull'apertura nel muro a dx e poi fallo avanzare.. minigame (*scegli se manuale o automatico*). La statua del tempio ha dei movimenti e Chemi'n ti restituisce l'mp3.. ritorna indietro e vai al villaggio dove c'è la mucca, usa l'mp3 sui tamburi.. minigame (*scegli se manuale o automatico*). Entra nella capanna davanti e parla con Bajari..prima però siediti.. parla poi con Tana. Esci e vai a dx dove c'è la guardia che sorveglia le prigionie, entra e parla con i prigionieri che non ti risponderanno, parla col prigioniero isolato che vuole carta e penna per scrivere. Esci e poi vai a dx per uscire dal campo, incontri Morgana e sarai colpita. Ti risvegli in un luogo buio, prendi il bicchiere e poi sposta il mouse sulla parte buia a dx dove potrai interagire, fai l'azione di prendere e vedrai Morgana che parla con qualcuno, non riesci a sentire bene quindi aiutati col bicchiere sulla porta per sentire meglio e avrai un dialogo con One-eye, parla con Diablo e sarai di nuovo in prigione. Apri la porta con la carta di credito, vai a dx ed esci nella parte bassa dello schermo vicino al tavolo, parla con i pirati e poi esci dove c'è Cerberus. IN questo pezzo di foresta osserva tutto e poi vai in basso per la Jungla, appena sei davanti al fiume vai a sx, attraversa il ponticello di assi e vai a sx per il villaggio. Vai al negozio di Olivia e dalle il doblone, te ne chiederà altri due per una collana d'oro. Esci dal villaggio e incontri Juan, parlaci e ti darà le chiavi del suo ufficio, arriverà anche Razzo: parlaci. Vai alla nave ed entra nella cabina di Morgana: parlaci e poi vai alla spiaggia, prendi la tartaruga sulla roccia: minigame (*scegli se manuale o automatico*). Ritorna al villaggio e vai nella locanda, parla con Elvis e poi vai nell'ufficio del sindaco e prendi la penna sul tavolo. Esci e vai al campo di Bajari, parla con lui che è fuori e poi con Tana dentro la capanna che ti darà delle piume colorate. Esci e vai a dx verso le prigionie ma non puoi entrare, parla con Bajari e poi torna al villaggio, entra nella locanda, parla con Elvis e alla sua sx prendi il poster del concerto. Ritorna al villaggio di Bajari, parlaci e potrai entrare nelle prigionie. Dai la tartaruga ai prigionieri e poi parla con Miguel, dagli la penna e il poster del concerto e ti darà due note scritte, una per Guzman e una per Carmen. Ritorna al villaggio e vai alla banca, dai la nota a Guzman che ti darà 20 dobloni, esci e ci sarà un'eclissi di sole, e sarai catturata dai Voodoo.

Sei legata sopra a della lava incandescente, parla con gli isolani e poi con Chemi'n, rispondi cosa vuoi tanto alla fine si concluderà in un solo modo.

Capitolo 3

Sei nella locanda, prendi la saliera sul tavolino e poi parla con Dulce. Esci e osserva i manifesti sul muro, avanza a dx e vai al negozio di Olivia (la casa col tetto rosa), apri la tenda rossa a dx e prendi un rocchetto, dai i 20 dobloni a Olivia, parlaci e poi vai alla casa del sindaco, parla con la signora Brown e poi sali nell'ufficio. Parla con Juan che ti darà la chiave di casa sua. Esci e vai nella jungla, entra nel passaggio a sx della piccola cascata, arrivi davanti ad una casa, vai a dx per la casa del sindaco. Prima del ponte osserva a sx e in terra vedi un piccolo pezzo di bambù: prendilo, attraversa il ponte e sulla sx in fondo prendi la barra di ferro che tiene le corde del gabinetto. Guarda la finestra a dx e prendi la forcina che la sostiene, Vai verso il bambù sul fiume e vedrai che è interrotto e c'è una pompa dell'acqua: usaci la forcina la barra di ferro e la canna di bambù, metti il rocchetto sulla canna di bambù interrotta vicino alla specie di barile in fondo e poi aziona la pompa per 3 volte. Vai a dx alla catasta di legna e usala dove c'è l'ascia piantata (*scegli se manuale o automatico*), prendi la legna tagliata e mettila nella cavità sotto il barile. Ora entra in casa usando la chiave e parla con Juan, vai sul tavolino in fondo e prendi della carta, esci e metti la carta dove hai messo la legna e usaci i fiammiferi. Entra in casa e fai il bagno. Ritorna al villaggio e vai nel negozio di Olivia, parlaci e poi esci, vai a sx verso il centro del villaggio e parla con Angelo; arriverà Guzman: parla anche con lui. Ritorna nella Jungla e vai alla dx del tombino o della cascata, prosegui ancora a dx : sei nella foresta nera, da questo punto hai 3 direzioni: vai a dx e poi scendi,

osserva l'enorme lucchetto, il muro con i bulloni, la pompa e parla con i pirati. Ritorna la villaggio e parla con Angelo, vai al parco e parla con Carmen, dalle la sua nota, ritorna la villaggio ed esci dall'uscita in alto vicino alla taverna, arriverà Max e poi una guardia, seguilo al villaggio e poi parla con Bajari che non ti farà entrare nelle prigioni. Ritorna all'ufficio del sindaco, parla con Juan che ti darà la licenza di matrimonio e poi arriveranno Morgana e Diablo per lanciargli una sfida: a chi sradica più alberi, Juan non riesce ma Diablo sì! Parla con Bajari, osserva il piccolo albero vicino al cannone e parla ancora con Bajari. Vai al parco e parla col giardiniere, prendi dei sassi dal laghetto, vai nella jungla e usa la seconda uscita a sx per il percorso della casa del sindaco ma fermati alla prima casa di Javier, entra e parlaci, esci e guarda il telescopio sulla casa, usa la ghiaia sul gabbiano e poi rientra. Avanza verso il camino e sei di sopra, metti il cursore ai tuoi piedi e troverai una corda: prendila e poi usa il telescopio che vedrai puntato verso la segretaria del sindaco. Ritorna sotto e parla con Javier, dalla libreria a sx prendi il libro (prendine uno qualsiasi, sarà Javier a dirti poi quale). Prendi il cappello azzurro appeso in fondo e con le pinze prendi l'uncino dove era appeso. Ritorna al luogo della sfida e dai il libro più volte a Bajari finché Juan non proverà a sradicare l'albero, ritorna da Javier e prendi il secchio sul pozzo, in inventario unisci la corda con l'uncino, usa il cappello sul secchio e poi sul pozzo, usa la corda con l'uncino per averlo pieno d'acqua (*scegli se manuale o automatico*). Ritorna al luogo della sfida e bagna il piccolo albero; Juan stavolta ce la farà!. Ritorna al villaggio e vai alla locanda, parla con Dulce che ti firmerà la licenza di matrimonio, fai la stessa cosa con Guzman alla banca. Esci e vai al negozio di Olivia, parlaci, esci ritorna alla locanda e parla con Vasco che ti dirà che Elvis è alla spiaggia. Vai alla spiaggia e parla con Elvis che vorrà una bibbia e corde nuove per la chitarra. Vai da Javier (la casa prima di quella del sindaco), entra e osserva la bibbia con il lucchetto sul leggio, parla con Javier che ti dirà di un libro blu (andrai nella zona della libreria), termina il dialogo e prendi il libro blu indicato dalla freccia nell'immagine sotto.



Osserva le 3 incisioni nel muro a sx e dx

Prima incisione: 34:21

Seconda incisione: 20:1

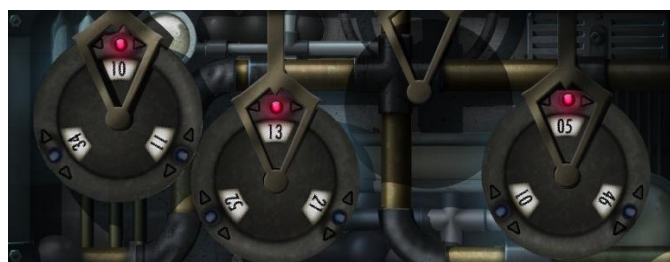
Terza incisione: 41:5

Quarta incisione: 10:13

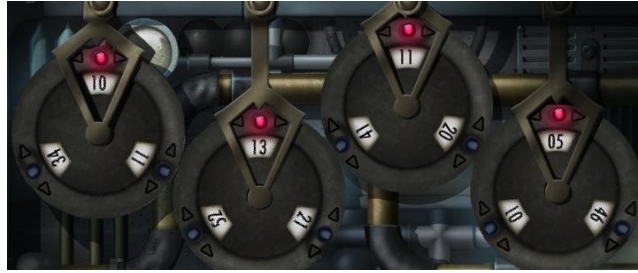
Quinta incisione 11:52

Sesta incisione 11:17

Dietro la tenda di sx c'è un quadro, togliilo e vedrai una cassaforte, parla con Javier e poi usa la bibbia per leggere i passi che hai trovato sulle incisioni. I passi che formano la combinazione sono: 11:52:20:1 Usa la cassaforte ma manca una ruota, posiziona le prime due su: 10 e 13 e l'ultima su 05 come vedi sotto.



Metti la ruota che hai nell'inventario e avrai: 10-13-11-05



Agisci sulla prima ruota a sx per due volte e avrai la combinazione giusta.



Nella cassaforte prendi il portaritratti e la piccola chiave che devi usare sul lucchetto per prendere la bibbia. Esci e usa le pinze sulla macchina volante a sx per avere delle corde metalliche. Ritorna alla spiaggia e dai le corde e la bibbia a Elvis. In automatico sei nell'ufficio del sindaco, parla con Juan e sarai al villaggio delle prigionie con lui. Parla con Bajari e poi sarai nel campo prigionie, parla con Carmen e poi con Juan per recuperare il necessario per tagliare la barba a Miguel: da questo punto guidi Juan.

Controlli Juan

Esci dal villaggio e sarai nella sua casa, prova ad entrare in casa ma non hai la chiave, sulla dx prendi un pezzo di legno dalla catasta e usalo sulla porta, prendi la leva dalla pompa e fai altrettanto per entrare. Sali sul soppalco e prendi un vestito pulito, usa la chiave nell'inventario per aprire lo sportello a sx e prendere rasoio e sapone da barba. Esci e parla con Morgana. Al campo dai il rasoio e sapone a Miguel e riprendi il controllo di Sunny.

Sunny

Parla con tutti e poi bussa nell'ultima capanna a dx per farli uscire, inizia la cerimonia ma arriva One Eye che rapisce Sunny. Parla con One Eye e arriverà il tuo amichetto Max, parla ancora con One Eye e sarai all'esterno, segui Max che è uscito dal basso dove c'è Cerberus. Vai in basso verso la Jungla e poi segui Max fino alla piazza del villaggio. Vai a dx per il parco e osserva Nacho che si è addormentato, osserva le finestre illuminate in alto e usa le canne di bambù a sx per salire, *(scegli se manuale o automatico)*.

Sul tavolo prendi la poesia e parla con Juan; arriveranno One Eye e Diablo che butteranno Sunny dalla finestra.

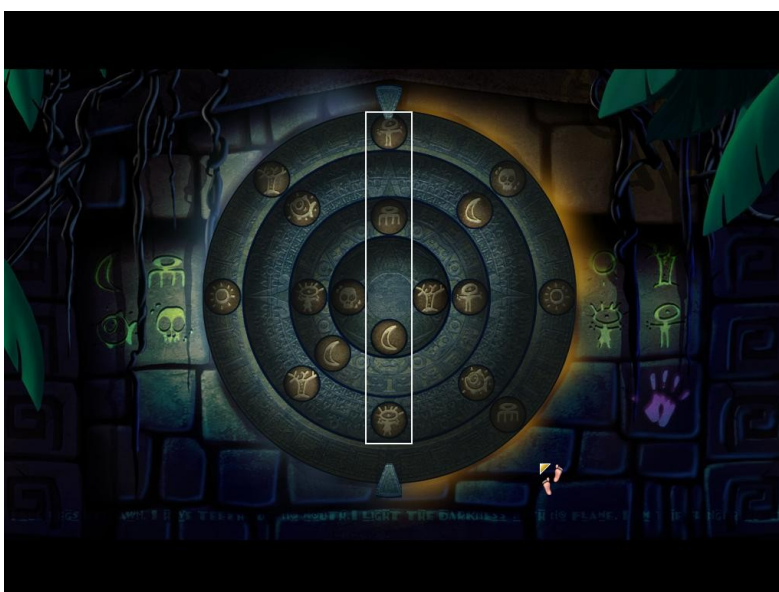
Capitolo 4

Nella piazza del villaggio leggi i manifesti e scegliendo le varie voci prenderai quello delle tasse. Vai alla nave, sali e sulla dx parla con Amadeo che non ti farà passare, ritorna indietro all'incrocio prima di entrare nel villaggio e sul cespuglio prendi le lucciole *(scegli se manuale o automatico)*. Ritorna alla nave e metti le lucciole nel teschio salendo sul piano sopra Amadeo, scendi, parlaci potrai entrare. Vai nella cabina di Morgana, apri il cassetto del tavolo e osserva il disegno e la lettera, usaci la poesia che hai nell'inventario per confrontare la scrittura. Apparirà una lista di persone: clicca su ognuna e avrai la lettera minatoria nell'inventario. Esci e vai da Amadeo sul ponte a sx, parlaci e mostragli la lettera minatoria, poi nell'inventario uniscila con il foglio delle tasse e fai vedere il tutto ad Amadeo: saprai la verità!

Ritorna all'incrocio e vai nel percorso in basso al campo di Bajari, parla con il percussionista e poi con Bajari mostrandogli i documenti. Ritorna al villaggio ed entra nella locanda, parla con Nacho e poi con Vasco e Sancha. Esci e vedrai Max che corre lasciando una scia di sangue, esaminalo e poi nella jungla vai al villaggio voodoo. Parla con Chemi'n vicino al fuoco, torna nella jungla e prendi la direzione che vedi nell'immagine sotto.



Poi vai a dx per le rovine. L'entrata è chiusa, quindi osserva il meccanismo a dx e lo scrigno a sx, osserva la luce viola a sx. che è formata dal rosso e dal blu, usa le foglie dello stesso colore che hai nell'inventario sullo scrigno e poi usaci i fiammiferi, entra e clicca sulla roccia vulcanica grande e appariranno 3 persone di nome Mabuja, parlati e poi torna al campo di Bajari. Parla con il percussionista e offriti di scambiare l'osso con cui suona con qualcos'altro. Parla poi con Bajari e con la guardia. Vai al villaggio voodoo e prova a prendere il mestolo nel calderone, parla con Chemi'n, dagli i biscotti per farlo scappare e poi prendi il mestolo. Ritorna al villaggio di Bajari, dai il mestolo al percussionista che ti darà l'osso. Ritorna alla rovine e metti l'osso nella tomba centrale in alto e poi parla con Mabuja. Metti la borsetta del tuo makeup sull'altare vicino alla roccia vulcanica e parla con Mabuja; due scompariranno e quindi parla con l'ultimo rimasto. Osserva la pietra circolare davanti e preparati ad un enigma per aprire la porta. Disponi i simboli come vedi sotto e poi premi la mattonella a dx con la mano.



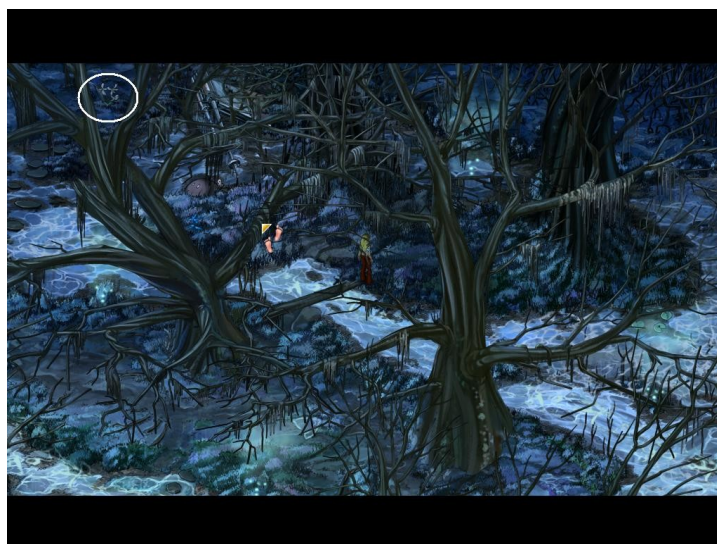
Entra e prendendo la spada si disintegrerà, prendi il disco di metallo a sx e usalo sulla pietra-occhio: qualcosa non va.. torna alla nave e dai il disco ad Amadeo per lucidarlo, ritorna qui e usalo

di nuovo con la pietra-occhio; ora funziona tutto e si creerà un ponte, avanza e avrai un nuovo enigma: passare sulle pietre giuste; di seguito l'immagine con il percorso.



Segui la numerazione da 1 a 12 e poi avanza.

Avanza ancora e vedrai Max che sta male, prendi l'occhio che fluttua, usa la poesia su Max e poi dagliela; prendi il makeup a dx. Ritorna alla piazza del villaggio e parla con Sancha che sta guardando i manifesti. Vai al villaggio voodoo, parla con Chemi'n e fagli vedere l'occhio. Ritorna nella jungla e vai a dx verso la foresta oscura e poi a sx verso la palude del diavolo. Sulla sx c'è un fuoco: prendi il bambù e una conchiglia, uniscili e avrai una scure. Usala sull'ultima liana che pende all'estrema dx per prenderla, uniscila con le pinze e poi vai sull'albero a sx e usa il tutto sul ramo che sporge sul fiume: il ramo si romperà creando un ponte, attraversalo e vai verso l'albero a dx dove da terra prendi il ramo. Da questo punto clicca per muoverti un po' a dx e in basso a dx vedrai un grande masso, cliccalo per avvicinarti e usaci il ramo per farlo rotolare nel fiume. Avanza ed entra nella caverna dell'eremita. Parla con Jibaro e poi dagli il portaritratti della donna che è sua moglie e ti darà una croce, dagli l'occhio e ti dirà degli ingredienti da cercare per una pozione. Esci e vai a sx dopo il ponte che hai creato con il ramo, osserva in alto a sx e clicca sul fiore bianco, di seguito l'immagine.



Prendilo usando l'ascia e torna all'incrocio del villaggio, vicino al portone prendi il martello, vai dentro al parco e parla con Nacho, ritorna al villaggio e vai a sx verso la città alta dove dalla fontana prendi dei capelli. Vai alla nave e nella cabina di Morgana prendi la bottiglia di vino vuota dal tavolo. Esci e usala sul mare per riempirla, ora vai nella jungla e poi alle rovine e usa il martello sulla grande roccia per averne un frammento. Ritorna dall'eremita e parlaci, vai al villaggio voodoo e parla con Chemi'n. Ritorna alle rovine e appariranno i Mabuja, aspetta che se ne vadano e poi entra, prendi la corteccia d'albero in fondo e ora che hai tutti gli ingredienti ritorna dall'eremita. Parlaci e poi alla sx delle scale vedi un contenitore, metti dentro gli ingredienti e poi metti il contenitore sul fuoco, prova a prenderlo e poi parla con l'eremita che ti darà un recipiente per prendere la pozione. In automatico sei nella casa del sindaco, torna al centro del villaggio e guarda i manifesti che parlano del matrimonio tra One-Eye e Morgana. Vai nell'ufficio del sindaco e parla con Juan, vai alla nave nella cabina di Morgana e parlaci. Esci e parla con Sancha, dalle l'occhio e te ne darà uno di vetro. Ritorna al villaggio passando per l'incrocio fuori dal portone e Sunny sarà nuovamente rapita da Diablo.

Juan

Dopo il dialogo con Amadeo ti ritrovi alla radura, parla con Maria, vai in alto per la jungla e assisti la dialogo tra Sunny e Diablo, ti ritrovi nel covo di Diablo: prendi la bandana e la giacca dallo scheletro, esci e sei al negozio di Olivia, sul bancone a sx ci sono delle perle e sulla dx degli orecchini che non ti fa prendere, butta in terra le perle e quando Olivia si distrae per raccogliercle prendi gli orecchini. Esci e parla con Dulce, prendi la camicia stesa a dx e avrai insieme le mollette. Entra nel villaggio e sarai al vulcano, nell'inventario usa le mollette con la camicia e il tutto sulla corda sopra la lava, gira la ruota e farai tutto in automatico. Esci e sarai da Maria, parlaci e poi usa un oggetto di Diablo su Juan e ti vestirai come lui: sarai alla miniera in automatico. Sali sul ceppo adx per sembrare più alto e aprla con One Eye, quando si allontana parla con le guardie che ti apriranno la porta. All'interno parla con la guardia, poi con Enrico, Sunny e Maria, appena si avvicina alla guardia parla con la guardia e Maria lo metterà fuori combattimento.

Sunny

Prendi la corda in terra e lega la guardia, vai in fondo e sui due blocchi prendi la barra di ferro, parla con tutti e tre. Nell'inventario usa il martello con la sbarra di ferro e quest'ultima sul portone per aprirlo, parla con Maria che l'abbatterà. Vai alla nave, entra nella porta a dx e dietro la botte prendi i biscotti, ritorna al centro del villaggio e vai a dx nella città vecchia, dai al cane i biscotti e da terra prendi il collare blu. Vai alla spiaggia e nel canotto prendi una razione. Vai dove c'è Cerberus e dagli la razione, usaci il collare blu, prendi la corda in terra e poi vai verso i pirati in fondo a sx che dormono: legali (*scegli se manuale o automatico*). Vai al villaggio di Bajari e parla con il percussionista, vai alle prigioni, entra nella capanna di Miguel e Carmen ti darà il vestito da sposa. Vai alla locanda del villaggio e parla con Elvis che ti darà una tintura, vai alla casa del sindaco, entra e usa la tintura con il sapone vicino alla doccia: sarai vestita da sposa. Esci e attraversa il ponte, appena hai il controllo usa la pozione su One Eye e assisti al finale.

Soluzione di Giuseppe