

## SOLUZIONE GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

**NB: anche se, al fine del gioco può non servire, consiglio di osservare tutto. Ogni oggetto o punto attivo.**

Dopo il filmato iniziale impersoni **Papa Doc**. Devi entrare nel Tempio a dx, ma in terra c'è del sale che ti impedisce di entrare. Devi eliminarlo. Sotto il ponte in cui ti trovi scorre un fiume di lava. Vai a sx ed entra nel pollaio. Prendi il cibo per polli nel recinto a sx. Nel recinto allenta e solleva i due paletti in basso a sx. A dx osserva il Tempio al di là del fiume di lava e il canale per l'acqua piovana. Dal recinto per i polli sali in alto verso la piantagione. Osserva lo zombie a sx (zombie pigro) e, dal contenitore alle sue spalle, prendi una noce di cocco. Osserva lo zombie a dx (il lavativo) e quello al centro (zombie capomastro). Osserva la scala e lo zombie che c'è sopra. Muovi la scala per farlo cadere. Osserva il granaio dove è appoggiata la scala, apri lo sportello in alto per fare cadere le noci di cocco che ci sono dentro. Osserva il latte di cocco che scende lungo lo scolo. Usa la noce di cocco che hai in inventario sullo zombie a sx e poi su quello a dx. I due inizieranno a lanciarsi le noci facendo fuoriuscire il latte che scenderà in basso. Torna al recinto dei polli e osserva a dx il canale per l'acqua piovana. Il latte di cocco, cadendo sulla lava, la raffredda creando un passaggio. Usa il mangime sul passaggio appena formato.



I polli seguiranno il percorso dove ci sono i semi e beccheranno anche il sale davanti al Tempio. Ora puoi entrare. Osserva il Teschio Divinatorio nella stanza dell'Oracolo e poi esci a dx. Sposta la libreria che c'è accanto alla porta e chiudi così l'ingresso alla stanza dell'Oracolo.

Osserva a dx le due statue degli Spiriti Repellenti ma non puoi toccarle, osserva il bastone Juji, poi entra nell'ingresso a sx in alto accanto alla finestra. Osserva la cameriera zombie, sul tavolo osserva e prendi la frutta e la verdura. In inventario chiedi a Blue Belly della frutta e della verdura. Entra nella camera da letto, di fronte al tavolo.

Osserva in terra il simbolo Vooju che t'impedisce di entrare nella stanza. Prendi il vaso con la pianta d'appartamento e fallo cadere in terra. La cameriera, richiamata dal rumore, accorrerà e pulirà tutto, compreso il simbolo Vooju. Ora puoi entrare. Osserva l'armadio e prendi il costume e la maschera.

Avanza e osserva sul comodino a dx il carillon e poi aprilo. Sullo sfondo della stanza osserva la Vooju Mountain. A sx osserva la corda che tiene aperta la tenda e prendila. Accanto all'altra tenda, a dx, osserva il portacandele. Prendilo e, in inventario, mostralo a Jane. Lei ti spiega che si tratta di una leva per aprire uno scomparto segreto. Tira di nuovo il portacandele e, a sx, si aprirà lo scomparto con dei tasti dove sopra sono incisi dei simboli, osservali. In inventario fai vedere i simboli a Jane e poi il carillon a Blue Belly. In inventario adesso hai il motivetto della canzone del carillon, usa questo motivetto sui simboli dell'inventario. A questo punto Jane ti darà la sequenza da premere sui simboli che ci sono nello scomparto segreto. Alle tue spalle si aprirà un altro scomparto segreto. Osserva e prendi la bottiglia con l'inchiostro, osserva la lettera, ma è bianca! Fai vedere l'inchiostro a Jane che ti dirà che si tratta di inchiostro simpatico. Esci dalla stanza e torna dove ci sono le due statue degli idoli Repellenti. Usa la corda che hai in inventario su uno di essi e poi usali su Jane. Torna nella stanza dove c'è la cameriera zombie e usa su di lei il costume e la maschera. La farai scappare dalla paura. Trovando la porta che va al tempio dell'oracolo sbarrata dalla libreria, si dirigerà nella stanza di fronte, inciampando sulla corda che tiene unite le due statue, le farà cadere. Usa la frutta e la verdura che hai in inventario sulla brocca dell'acqua che c'è sul tavolo. Prendi lo spazzolone che usava la cameriera e osserva il secchio. Entra nella camera da letto e usa la brocca con la verdura sulla lettera. Comparirà ciò che è stato scritto con l'inchiostro simpatico, ma non rivelerà nessun indizio. Vai nella stanza dell'Oracolo e usa la brocca su Teschio Divinatorio e compariranno dei simboli che ti daranno molte notizie importanti. Ora però devi pulirlo. In inventario usa il teschio su Blue Belly. Usa lo spazzolone sul teschio. Filmato.

[Ora impersoni Jane Starling.](#)

Osserva lo zombie Juju che cammina lungo il molo, osserva il bastone Vooju che ha in mano. Osserva l'albero di banane che c'è davanti a te e fanne cadere una. Gli zombie che passeranno lì scivoleranno sulla buccia e cadranno in acqua. Scendi sul molo, osserva il barile con il pesce sotto sale e rovescialo. Gli zombie hanno paura del sale. Lo zombie resterà imprigionato nel piccolo tratto di molo a sx. Osserva e poi entra nella porta del magazzino. Osserva il tuo equipaggio paralizzato dalle candele della Mano della Gloria. Osserva e agisci sulla statua appoggiata al muro. In inventario chiedi a Papa Doc della Mano inquietante e del Bastone Vooju. Esci dal magazzino e vai a dx, sali sul ponte della nave. Filmato.

Tira la leva della gru che si trova accanto a te per far cadere la rete. Osserva la legna a sx e prendila. Chiedi a Blue Belly della legna. Vai sul ponte superiore, sposta la cassa che c'è a sx. Osserva e poi apri lo spioncino della lanterna che si trova sopra il parapetto della nave. Osserva l'albero di mezzana al centro del ponte superiore. A dx osserva il paranco e poi slegalo. La vela andrà a contatto con la fiamma della lanterna e brucerà. Gli zombie che sono sul ponte inferiore accorreranno per spegnere l'incendio. Agisci sul barile pieno di acqua che c'è sul ponte superiore per rovesciarlo. Adesso gli zombie attingeranno l'acqua dal barile che c'è al ponte inferiore, quello che si trova sopra la rete. Fai cadere lo scudo sopra il braciere e poi metti la legna sopra lo scudo. La resina di pino che fuoriesce dalla legna imbambolerà gli zombie che si trovano sopra la rete. Tira la leva della gru per imprigionarli.

Torna al magazzino. A sx, in alto, osserva l'accesso per la soffitta



e poi sali.

Apri le imposte della finestra, osserva e prendi i i tamburi Vooju a sx. Getta i tamburi dalla finestra. Scendi e poi esci dal magazzino. Agisci sul secondo tamburo per sistemarlo bene. Lo zombie in alto, scivolando sulla banana, cadrà giù, rimbalzerà sui tamburi e farà cadere in acqua lo zombie Juju che si trova sul molo. Prendi il bastone Vooju. Torna dentro al magazzino e usa il bastone con lo spegni candele sulla mano inquietante. Finalmente il tuo equipaggio è di nuovo sveglio.

### Ora sei Blue Belly

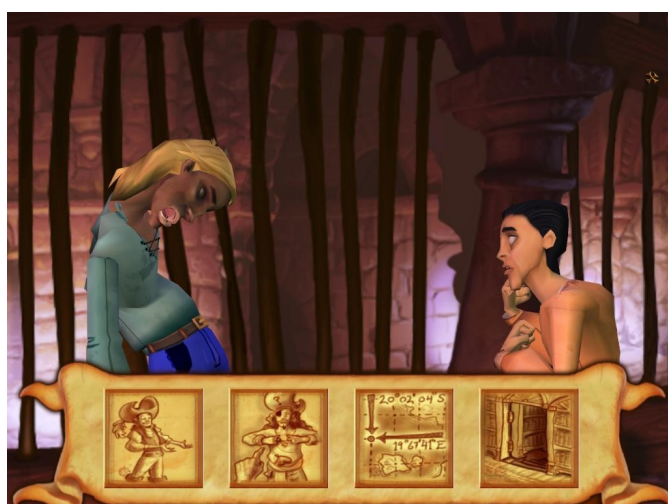
Dopo aver osservato tutto, vai a dx verso le gallerie. Prendi la corda in terra accanto allo zombie che piccona. Prendi il piccolo forziere alle tue spalle e mostralo a Jane, poi falle vedere gli arnesi che c'erano dentro. Osserva e prendi la cassa di legno a dx e la rete in terra. Sopra la rete, in alto, osserva l'uncino. In inventario unisci la rete con la cassa di legno. Vai a dx al Laboratorio. Osserva la bottiglia sulla libreria a sx e poi agisci sui libri per farli cadere. Queen Zimbi sarà impegnata a raccogliarli. Vai a dx, osserva e prendi le due bottiglie sul tavolino. Ti ritroverai in una grotta ( Fossa di Fango ), osserva ogni cosa, soprattutto il tuo corpo e quello dei tuoi amici che si trovano in uno stato comatoso. Dopo il dialogo con Papa Doc avrai in inventario un feticcio di vetro. Chiedi di questo a Papa Doc e a Jane. In inventario usa le lime con le due bottiglie per avere due lenti. Torna al Laboratorio, in basso a sx. Sulla libreria a dx, osserva la bottiglia con il sangue di pollo e poi agisci sui libri per farli cadere. Vai alla libreria di sx e prendi la bottiglia, falla vedere a Papa Doc. Torna al Laboratorio, vai a sx e agisci sui libri e poi vai a dx, sulla libreria prendi la bottiglia con il sangue di pollo. Torna ancora al laboratorio e poi a sx alle gallerie. Usa la cassa con la rete sull'uncino in alto.



Agisci sulla cassa che andrà a colpire lo zombie che piccona. Vai a sx, all'ingresso, prendi il piccone rimasto imprigionato sulla rete. Usa le lime sul lucchetto dell'armadietto e poi mostrale a Jane, lei ti aiuterà ad aprire il lucchetto. Prendi la pala dentro l'armadietto. Torna a dx alle gallerie e poi al laboratorio. Vai alla libreria a dx e agisci sulla bottiglia Demoniacale che si trova sullo scaffale in alto. Queen Zimbi si spaventa e scappa. Osserva e prendi il calderone con il caucciù sul tavolo. Ora vai a sx allo sfogo di vapore. Osserva le canne di bambù che hai accanto, il calderone e la fenditura da dove esce un getto di vapore. Dove sale il vapore, in alto, osserva i simboli Vooju e falli vedere a Papa Doc. Sotto i simboli osserva il masso puntellato e anche quello instabile più a sx. Sopra questo osserva l'uncino e la piccola roccia in terra a sx. A sx osserva il rubinetto. Usa il fascio di bambù che hai in inventario sul calderone e poi agisci su quest'ultimo per farlo scivolare sopra la fenditura. Usa la corda che hai in inventario sulla piccola roccia a sx. Sempre in inventario ora hai la roccia legata alla corda. Usala sull'uncino in alto. Agisci sul masso a dx e poi usa la piccola roccia legata alla corda sul masso più grande. In inventario usa il bambù sul calderone con il caucciù e poi usalo sul rubinetto a sx. Vai a dx, alla pozza di fango. Usa le lenti che hai in inventario con la canna di bambù per creare un cannocchiale e poi usalo sul feticcio di vetro. Usa la pala che hai in inventario sulle rocce accanto al tronco dell'albero per creare una catapulta e poi usa la bottiglia con l'acido sulla catapulta. Osserva di nuovo il feticcio di vetro in inventario con il cannocchiale. Adesso metti sulla catapulta la bottiglia con il sangue di pollo. Filmato. Usa il piccone sulla piattaforma dietro al tronco dell'albero e poi agisci sul tronco per piegarlo. Osserva i corpi che sono caduti a sx. Li avrai in inventario, mostrali a Papa Doc. Vai a sx allo sfogo di vapore e usa i corpi che hai in inventario sul calderone, poi apri il rubinetto a sx. Filmato. [Impersoni ancora Blue Belly](#). Parla con il Governatore di tutto, non ti ascolterà perché sta per sposarsi con Murial. Prima di andartene prendi il sacchetto con le mentine sul tavolo. Vai al molo e parla con la Sirena, di tutto. Ora sei al Bar, osserva tutto e poi parla con il pirata che ha la maglia a righe bianche e blu, con tua sorella Rosie e con tuo padre a sx. Terminati tutti i dialoghi torna indietro, in città. Osserva il peschereccio a dx e prendi la fune. Osserva le fogne in basso.



Agisci sulla fogna per diventare uno spirito e poter entrare. Osserva il contrabbandiere dietro alle sbarre a dx e poi quello morto a sx. Osserva il cane a a sx che tiene in bocca una lima. Agisci sul contrabbandiere morto che avrai in inventario, usa l'immagine del contrabbandiere sul cane per farti portare le lime. In inventario usa le lime con l'immagine del contrabbandiere. Il cadavere "riprenderà vita" spaventando il contrabbandiere a dx. Devi farti dire dove sta il rum. Il dialogo è "muto", devi servirti solo di vignette e la giusta sequenza è quella sottostante.



Ora sei nei sotterranei. A dx una barca con dentro barili di rum. Ci sono due contrabbandieri che si sparano a vicenda e tre piccoli incendi che devi spegnere prima che facciano esplodere le botti con il rum. Vai a sx e agisci sui sacchi di farina per spegnere il primo fuoco. Vai a dx, in alto, osserva il forziere del tesoro tra il fuoco e il contrabbandiere e poi agisci su di esso per spostarlo. Vai a sx e osserva le assi di legno accanto al contrabbandiere e poi spostale. Osserva l'armatura arrugginita che c'è dietro. Il contrabbandiere sparerà contro di essa colpendo la corda che tiene sollevata una rete piena di barili. Questa, cadendo, devierà il corso d'acqua che andrà a spegnere il secondo fuoco. Agisci sul contrabbandiere di sinistra per fargli sbagliare la mira. Colpirà sopra il forziere e l'acqua che scenderà spegnerà l'ultimo fuoco. Filmato. Torna dai tuoi amici al bare portagli il rum. Ti aiuteranno a rapire Murial, ma devi attirarla fuori dal palazzo de Governatore. Torna indietro verso al città, vai a sx e poi entra nell'arco che porta alle MURA POSTERIORI. Ti trovi sul retro del palazzo del Governatore, osserva tutto e , in particolare, la finestra in alto a dx ( finestra laterale) che è quella della stanza di Murial. Per ora non puoi fare nulla. Torna verso la città e vai ancora a sx alla SPIAGGIA DI LEVI. Osserva l'enorme balena ( Levi ), prova a parlarci, ma non può risponderti perché ha qualcosa in gola che glielo impedisce. Osserva lo sfiatatoio sulla testa dell'animale e poi agisci su di esso per catapultarti all'interno del corpo della balena. Levi ha ingoiato un peschereccio. Osserva i barili di champagne a sx e quello a dx, osserva le spezie e la porta della cabina dove all'interno vedi un cadavere di un uomo. In inventario clicca con il tasto sx del mouse sul sacchetto di mentine e poi usa le mentine sul barile a dx. Ora agisci sui barili a sx per togliere i tappi e far fuoriuscire lo champagne. Agisci sulle spezie e provocherai un violento starnuto a Levi, che ti farà uscire dall'interni del suo corpo. Vai in città e poi entra a dx al CANCELLO. Prova a entrare al ricevimento a sx, ma due guardie te lo impediranno. Osserva l'alveare appeso all'albero di dx e poi osserva le radici dell'albero. Usa la corda che hai in inventario sulle radici e poi il tutto ( fune con radici ) sull' alveare. Le guardie scapperanno inseguite dalle api e tu puoi entrare al ricevimento. Prendi le mentine sul tavolo. In inventario ti ritrovi un barile pieno di mentine. Torna alla spiaggia di Levi e poi entra dallo sfiatatoio. Usa il,barile di mentine che hai in inventario sui barili a sx , che ora sono vuoti e poi esci dal corpo di Levi usando le spezie. Quando sei fuori, usa il barile di mentine su Levi. Uno starnuto più grande degli altri farà uscire il peschereccio insieme al cadavere dell'uomo. Osserva il cadavere e prendi il diario dalle sue tasche. In inventario fai vedere il diario a Jane e chiedile se ci può scrivere qualcosa. Le serve una penna. Torna in città e poi al bar a dx. Chiedi a tua sorella Rose se ti presta la matita e poi usa la matita su Jane. Ora in inventario hai una lettera d'amore per Murial. Torna in città e poi a sx alle mura posteriori. Prendi la lettera in inventario e usala sulla finestra in alto a dx.



Prendi la mira verso EST e poi verso NORD così.



Filmato

[Adesso sei Papa Doc](#), sei rinchiuso in una prigione. Diventa spirito e poi esci dalla cella a dx. Osserva il murale con i serpenti e le torce a sx, prendine una. Vai a dx alla stanza delle guardie. Prendi la mazza appoggiata al tavolo dove ci sono le due guardie. Vai a dx alla scogliera, prendi le foglie di palma davanti alla canna fumaria e poi usale sulla canna. Torna alla stanza delle guardie, queste scapperanno spaventate dal fumo che fuoriesce dal forno a sx. Usa la mazza che hai in inventario sui barili a dx. Osserva la trave in alto e agisci su di essa per tirarla giù. Usa la mazza sui barili rimasti e verranno deviati dalla trave verso la prigione. Vai a sx alla prigione.

Osserva il rum in terra e usa la torcia che hai in inventario. Riprendi le sembianze umane, vai verso i massi che sono caduti a sx per uscire dalla cella. Prendi il ramo di vite che penzola accanto alla finestra e poi usalo sulla testa di serpente a sx e lanciati sul balcone. A sx del ponte levatoio c'è l'ingresso per la stanza del trono. Clicca lì per diventare di nuovo fantasma e andare a nuoto dall'altra parte. Torna al ponte levatoio, dai una spinta alla guardia che dorme sulla sedia a dx e poi prendi la sedia. Torna alla stanza del trono, prendi il coniglietto a molla tra le zampe del giaguaro e poi usa il coniglietto sul felino. Vai a sx al ponte levatoio, usa la sedia sulla gabbia del Capibara a dx e poi usa il coniglietto con il giaguaro sul capibara. Il ponte levatoio si abbasserà, puoi passare di là e riprendere le sembianze umane. Filmato. Torna al palazzo del trono e prendi i cavoletti di Bruxelles a sx del trono. A dx della guardia, sul tavolo, prendi il vaso con i fiori e il bamboletto di Itzacoka. Prendi la cesta della biancheria a sx del trono. Usa i broccoli sulla guardia a dx e il vaso di fiori sui broccoli dietro alla guardia. Osserva lo scudo a dx appoggiato alla finestra e poi agisci su di esso. Prendi la bottiglia di vino e il sale a dx del trono. Usa la cesta del bucato sul pappagallo e poi il vino e il sale ancora sul pappagallo. Prova a parlare con l'Imperatore, esaurisci tutti gli argomenti. Torna alla sala del trono, in inventario, usa la cesta del bucato sul carrello a sx del trono e poi agisci sul carrello. Vai a dx e usa il pappagallo sull'albero e poi usa il bamboletto di Itzacoka sul pappagallo. Itzacoka uscirà dalla stanza dell'altare. Usa il pappagallo su Itzacoka: Filmato.

[Adesso impersoni Jane Starling](#). Osserva tutto intorno a te e poi agisci su Bajou ell'Uomo Nero, in alto a dx. osserva il peschereccio distrutto, prendi l'arpione arrugginito e la corda dalla rete da pesca. Vai a dx e prendi l'uncino da pesca appoggiato al capanno. In inventario unisci la corda all'arpione arrugginito.

Sullo sfondo vedi una casa diroccata, ha due locazioni: Balcone e Sala da ballo. Accanto al capanno, sulla sx, una locazione: Cantina. Vai alla sala da ballo, parla con il pirata Mascella e con l'altro pirata, esaurisci tutti gli argomenti. Osserva il pavimento marcio a sx. Vai a sx ed esci dalla sala da ballo e vai a dx, in cantina che è infestata da coccodrilli. Osserva la trave al centro della stanza e poi agisci su di lei per spezzarla. Osserva in alto dove c'era la trave per vedere che ti trovi proprio sotto al pavimento della sala da ballo. Esci dalla cantina e vai al balcone. Osserva il lampadario al centro della stanza e poi usa l'uncino da pesca per agganciarlo. Usa l'arpione con la corda sul lampadario e poi agisci sul lampadario. Infine agisci sulla corda a dx del lampadario. Il lampadario cadrà provocando una voragine sul pavimento marcio. Mascella e il compare cadranno nella voragine e verranno sbranati dai coccodrilli. Prendi la mappa sul tavolo e falla vedere a Papa Doc e a Blue Belly. Filmato. Sei sull'isola del Teschio, vai a dx ( Chiappe Rosse ). Prendi il secchio accanto alla scala, sali la scala e vai a parlare con lo zombie al timone, parla di tutto. Torna indietro alle Cascate e da lì vai a sx alla Grotta. Osserva il quadro a sx sopra il letto e poi prendi una candela a sx del letto. Prendi la pergamena accanto al grande specchio a sx e falla vedere a Papa Doc. Sul tavolo a dx prendi la bottiglia di rum, la ciotola d'oro e il tappo della bottiglia. Osserva la sedia a sx del tavolo. Agisci sulla statua dietro al tavolo per farla cadere e a sx osserva il deposito di gesso. Torna alla cascata e poi sulla nave. Parla ancora con lo zombie, alla fine ti darà una daga. Vai di nuovo alla grotta e usa la daga sul deposito di gesso. Prendi il pezzo di gesso sotto il tavolo e anche la pietra nera. In inventario unisci la pietra nera con la daga per creare un accendino. Torna alla cascata. L'ultimo getto d'acqua, partendo da sx verso dx è acqua dolce ( la devi assaggiare ). Riempi il secchio che hai in inventario con l'acqua. Torna alla grotta e usa la candela sullo specchio a sx. In inventario usa il rum sulla sedia. Usa l'accendino sulla sedia accanto al tavolo per incendiarla e ridurla in cenere, raccogli la cenere. Fai vedere la cenere a Blue Belly. Torna alla nave, osserva il barile a dx. Metti la cenere nel barile, poi metti il tappo di sughero che hai in inventario, infine il secchio con l'acqua. Ora hai il barile in inventario, fallo vedere a Papa Doc. Usa la candela sul barile e poi usa la ciotola d'oro ancora sul barile per avere del sapone. Torna alla grotta, nella parte sx del letto osserva e prendi un lembo del lenzuolo. In inventario usa il lenzuolo con lo specchio per pulirlo poi usa il gesso sullo specchio. Filmato. Agisci sulla fune sopra di te, appena a dx agisci su Loa dei Mari, poi agisci sul lampadario di ossa e poi sulla fune a dx del lampadario, vai al tempio a combattere con Barbaverde. Devi eseguire una sequenza di colpi con la spada. Qui sotto la giusta sequenza che devi ripetere per due volte consecutive.

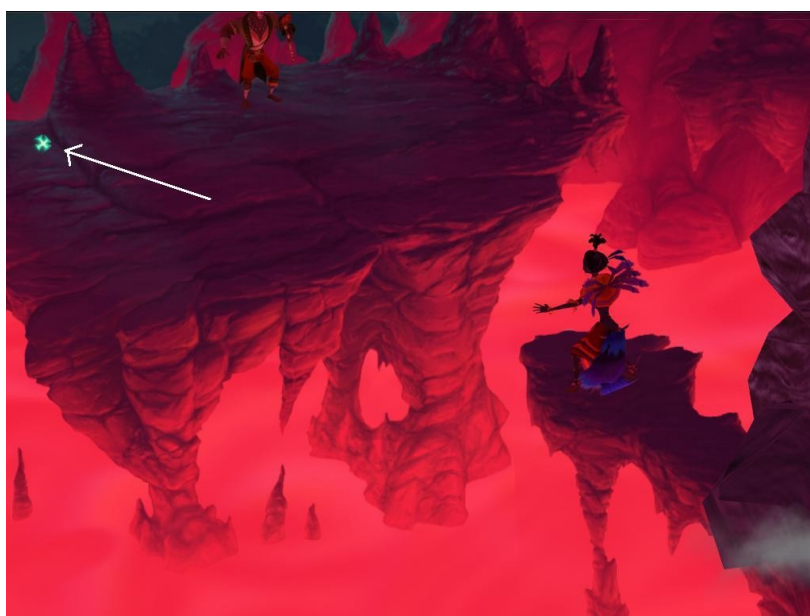
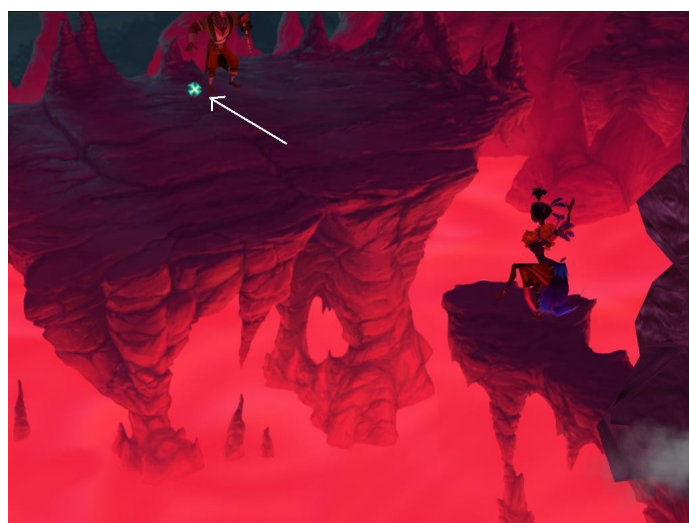
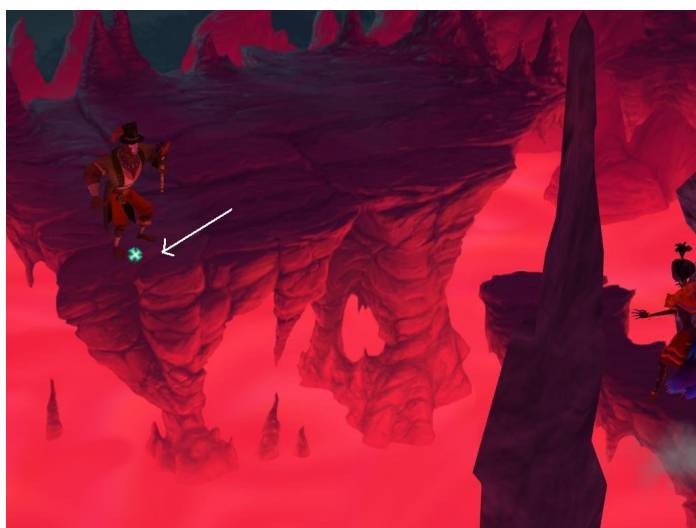


Sei Blue Belly, sei in un cimitero. Osserva la porta davanti a te, non puoi avanzare perché in terra c'è del sale. Osserva e poi agisci sulla fontana a sx per rovesciare dell'acqua e sciogliere il sale. Prova ad agire sulla porta ma è chiusa. Trasformati in fantasma e poi entra. Osserva e prendi lo straccio sui gradini, vai

a dx alle gallerie e poi ancora a dx al laboratorio. Osserva lo zombie che custodisce lo scrigno delle anime e osservalo in inventario. Osserva gli appunti Vooju sul libro e poi falli vedere a Papa Doc. Mostra a Papa Doc anche lo zombie. Torna all'ingresso della miniera e usa lo straccio sulle torce a dx della porta, poi esci dalla miniera per tornare al cimitero. A dx osserva la fenditura da dove fuoriesce il fumo. Agisci sull'idolo di pietra lì vicino e poi agisci di nuovo sulla fenditura per saltare sulla statua e creare una voragine sul terreno. Sei di nuovo davanti allo zombie. Parla con lui di tutto per farti dire il suo nome. Filmato.

**Sei Papa Doc.** In questa fase di gioco devi trovare la giusta posizione per far tornare indietro la maledizione che ti lancia la strega. Devi far sì che la maledizione colpisca la strega stessa.

Clicca quando sei in queste posizioni.



Assisti al finale del gioco.

**Soluzione di Loretta**