

Komplettlösung zu SO BLONDE

Diese Lösung wurde von H.L. Kratz exklusiv gestaltet für

<http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Hier kann das Spiel auch gekauft werden!

Vorbemerkung: Achtung – das Spiel stürzt immer wieder mal ohne Vorwarnung ab. Also öfter speichern, da es keine automatische Speicherung gibt und man nach einem Absturz beim letzten verfügbaren Speicherstand anfangen muss. Das kann schon mal sehr ärgerlich sein!

Weiterhin kann man unter Optionen einstellen, dass die Hotspots angezeigt werden.

WICHTIG: Es gibt Minispiele im Spiel. Schön ist, dass man die meistens nicht unbedingt machen muss und überspringen/lösen lassen kann.

Aber: das 2. Minispiel (Armdrücken) muss unbedingt gewonnen werden, denn ohne Carlos Glücksbringer kommt man nicht in den Genuss aller Endsequenzen am Schluss.

Kapitel 1:

Am Strand - aus Ihrer Ohnmacht erwacht - denkt Sunny, sie sei auf einer Insel und in der Nähe müsse gleich ein Ressort sein. So nimmt sie zuerst mal die **Kokosnüsse** mit. Da man ja bekanntlich zum Überleben Wasser braucht, verwendet unsere Heldin die Kokosnüsse auf die Wasserpflütze, um diese in einem Minispiel zu füllen. Falls man das Minispiel umgehen will, so kann man den Button „Gewinnen“ anklicken. Rechts hinten im Geröll gibt es eine Schwimmweste und davon kann sie einen **Schlauch** ergattern.

Nach oben in Richtung Wrack gehen und dort einen Jungen am Strand sehen. Aber wie schlimm: Sunny kann nicht mit ihm reden, weil sie sich nicht zurechtmachen kann und ihr Schminkkoffer fehlt. Rechts aber ist das Schlauchboot und wenn wir es genauer untersuchen, dann entführt ein liebes Tierchen Sunnys **Handtasche** auf einen Baum. Mist – wieder keine Schminke!!!! Aber **gefriergetrocknete Notrationen** hat unsere Heldin auch im Boot gefunden und da sie ja an Ihre Handtasche will, kombiniert sie diese Notrationen im Inventar mit den Kokosnüssen und wendet alles auf das Tierchen an. Es müsste ihm doch schmecken, doch es das Tierchen schüttelt mit dem Kopf und gibt die Handtasche nicht frei. Guter Rat ist teuer – oder doch nicht? Vorne gibt es ein paar **Früchte** – ganz umsonst - und diese werden mit den Kokosnüssen kombiniert und

diese dann erneut auf unser liebezendes Tierchen angewendet. Sunny hat Erfolg (hat jetzt einen ständigen Begleiter - Max), leert die Handtasche, geht zurück zur Pfütze, schminkt sich und ist dann so in Schuss, dass sie sich mit dem Jungen jetzt unterhalten kann. Alle Themen ansprechen und danach weiter nach vorne zum

Pier und hier links in die Hütte, wo aber nichts ist, was man tun könnte und auch die Zugbrücke kann vorerst nicht benutzt werden, also bleibt nur der Weg unten rechts am Boot entlang. Den Bootssteg bis zu einem Schiff, wo wir uns mit 2 Inselbewohnern (einem Schriftsteller und einem Maler) über alles unterhalten und dann von einer Kiste in der Mitte den **Trichter** nehmen. Dann vom Fass links noch den **Korken** ergattern.

Dann zurück zur Hütte und hier wirft Sunny den Korken auf die Ballastkugel. Die Kugel rollt nach links und so kann Sunny letztendlich die **Strickleiter** vom Boden aufheben. Wie jetzt aber weiterkommen, denn Sunny hat auch nichts, wo sie die Strickleiter befestigen kann. So benutzt sie die Strickleiten mit Max, wirft ihn damit nach oben und kann so das Schiff

Winsome Maid – auf dem Schiff betreten: Zuerst mal links in die Mannschaftsquartiere. Mit allen reden, dann den **Lederbeutel** nehmen und beim Armdrücken gewinnen und **Carlos Glücksbringer** bekommen. Danach dann mit Captaine Morgane reden und Sunny landet unter Deck in einer Gefängniszelle. Sie hat nur noch den Glücksbringer und eine **Nagelfeile** im Inventar und versucht so mit der Nagelfeile die Tür zu öffnen, was allerdings fehl schlägt. Max kommt aber und ihn steuern wir jetzt nach links, die Stufen hoch auf den Korridor und schnappen uns hinten rechts an der Wand unter einer Tasche eine **Flasche Rum**. Hoch zum Hauptdeck und dort ganz nach links zu den Rumflaschen auf den Fässern, rechts vom Matrosen. Dieser trinkt, geht dann aber und lässt die **Angel** zurück. Sie nehmen und dann durch das Gitter rechts von der Tür des Mannschaftsdecks den **Schlüssel** angeln. Dann zurück nach rechts durch das Unterdecks zum Laderaum/Zelle. Die Schlüssel nehmen, die Zellentür öffnen, die Handtasche links von der Zelle nehmen, dann in den Beutel **Pulver** abfüllen und danach noch auf die festsitzende **Lunte** das **Körperöl** aus dem Inventar anwenden, weiter nach oben und die Flucht misslingt vorerst. Es folgt ein Witzeduell:

Warum sind Blondinenwitze so kurz?

Damit sie auch Brünette verstehen können.

Was ist der Unterschied zwischen Geistern und einer cleveren Brünette?

Angeblich sind Geister schon gesehen worden!

Warum sind Brünette so stolz auf ihr Haar?

Weil es perfekt zu ihrem Schnurrbart passt!

Wie macht sich eine Brünette am schnellsten Freunde?

Indem sie sich die Haare blondiert!

Warum wollen Brünette immer Captain sein?

Weil das die einzige Möglichkeit ist, dass Männer ihnen zuhören.

Dann folgt ein gemeinsames Essen und nach einem weiteren Gespräch kann unsere Heldin dann das Schiff verlassen, was sie aber nicht tun sollte, ohne vorher an der Stelle, an der die Angel war, den Trichter im Wassereimer zu säubern.

In Richtung der Stadt / Stadt angelangt, sieht sich unsere Heldin um und entdeckt, dass die Zugbrücke heruntergelassen wurde. Wir gehen zur Kreuzung und können zur goldenen Lichtung (wo wir zunächst nichts erreichen). Vielleicht können wir ja mal hinter das Tor schauen. Den gesäuberten Trichter auf das Schloss benutzen, dann das Schloss mit Pulver füllen und noch die Lunte dazu stecken. Nun fehlt nur noch Feuer. Glücklicherweise kommt ein kräftiger Mann – Diablo – vorbei. Sunny unterhält sich mit ihm, wird aber dabei ihr Handy los. Nun schlägt sie auf ihn ein (ihn benutzen), hat aber keinen Erfolg. Bei genauerem Hinsehen, bemerkt Sunny, dass Diablo Streichhölzer in der Tasche hat und nimmt sie ihm weg. Die Tür zum Marktplatz wird so mit den Streichhölzern aufgesprengt und Diablo geht zu Boden. Nicht vergessen, den Trichter vom Boden aufzuheben.

In der Stadt dann mit den Inselbewohnern reden, aber kaum etwas erfahren und so dann den „falschen“ Enrico ansprechen, der hinten steht. Während des Gespräches kommt dann Diablo mit dem echten Enrico und es gibt Streit. Enrico muss mit Diablo in die Mine.

Ein weiteres Gespräch bringt weitere Neuigkeiten und man soll die Familie von Enrico benachrichtigen.

Sich weiter umschauen und in das Inn/Gasthaus oben rechts gehen. Dort dann mit dem Gast Nacho reden und dann mit dem Wirt Vasco über alle Themen. Ist das Gespräch beendet, dann nochmals mit Nacho reden. So ergattern wir eine Dublone und können den Wirt überreden, uns das Zimmer zu vermieten, das sich als Schweinestall entpuppt! Sunny bleibt nicht und tauscht den Schlüssel wieder gegen die Dublone.

Nun über den Marktplatz nach rechts in den unteren Stadtteil und dort ins Rathaus. Mit der Empfangsdame über alles reden und Neues erfahren, aber leider keinen Termin zum Besuch des Bürgermeisters Juan bekommen.

Man kommt hier nicht weiter, also verlassen wir das Haus und gehen rechts weiter in den Kolonialpark. Sich genau umsehen, an der Holzhütte eine Zange ergattern und feststellen, dass die Rosen Blattläuse haben. Ins Haus kommen wir nicht rein, also könnte ein Trick helfen? Ein paar Kieselsteine am Teich aufheben und mit dem Gärtner Percy reden. Ihn auf die Blattläuse hinweisen und Juan schaut aus dem Fenster. Nun soll sie an der Vorderseite vorgelassen werden. Also dorthin zurück.

Jetzt wird Sunny vorgelassen, redet mit Juan über alles und nimmt vorne das Zahnrad. Hier ist weiter nichts zu erreichen, also machen wir uns auf die Suche nach Enrico und gehen jetzt über die Kreuzung zur

Auf der Goldenen Lichtung macht Maria auf dem Rasen ihre Übungen. Mit ihr reden und Sunny kommt zum Schluss, dass man Verstärkung braucht. Also zum Schiff zurück und versuchen, die Besatzung zu überreden. Die Besatzung ist nicht da, außer Amadeo, den wir bei den Kanonen wecken und mit ihm reden. Danach dann das Steuerrad berühren und ein **silberner Totenschädel** fällt auf das Deck. Genau das könnte doch der Schlüssel zur Kapitänskajüte sein. – Es ausprobieren und es funktioniert; die Tür öffnet sich, wenn wir den goldenen Schädel anklicken. Nun die prunkvolle Kabine ansehen, aber nichts erreichen. Draußen auf dem Gang beim Fass vorne links ein paar Kekse mitnehmen.

Vielleicht kommen wir ja mit Amadeo weiter. Er brauchte doch Politur und am Steg wird doch gemalt. Könnte da **Politur** zu finden sein? Schauen wir nach, untersuchen die Maluntensilien, nehmen sie mit und bringen sie Amadeo. Vielleicht hat er was zum Tauschen? Eine **Ahle** wäre etwas und die hat er. So geht Sunny zur Kapitänskajüte zurück und öffnet mit der Ahle die Schublade. Wir finden einen Brief und eine Zeichnung und gönnen uns dann etwas Ruhe in Morganes Bett. Wir werden von Morgane geweckt und landen nach einem Streit in

Kapitel 2:

Das Deck des Schiffes nochmals absuchen und links eine **leere Flasche** mitgehen lassen. Dann in das Gasthaus/Inn der Stadt und mit Miss Brown reden. Sie soll es mit einem Cappuccino probieren. Mit dem Wirt reden über Kaffee und letztendlich ein haben wir im Inventar ein **Cappuccino-Rezept**: Aber unsere Heldin muss sich die Zutaten wohl selbst besorgen.

Im Inn gibt es nichts dafür, aber die Bank hat nun offen, also nichts wie hinein und mit dem Menschen hinter dem Schalter reden. Alfonso die Kreditkarte zeigen, aber man weiß hier wohl auch nicht, was das ist. Hhhmmmmmm, erreichen kann man hier (vorerst) wohl nichts, aber es gibt hinter Alfonso Schokolade. Nur: wie drankommen????? Am Fenster – rechts von der Tür – einen losen Nagel entdecken, den wir mit Hilfe der Zange entfernen. Aha. So kann man Alfonso raus locken und während er draußen ist, schnell die **Schokolade** anklicken und mit der Nagelfeile **Schokoraspeln** für den Cappuccino herstellen

Nun nach draußen und links in den oberen Stadtteil und mit Sancha reden. Hier Neues erfahren und zurück zur Bank. Möglicherweise gibt es ja eine Belohnung, wenn man Alfonsos Sohn befreit. Fragen wir und es ist tatsächlich so. Wir brauchen ja noch mehr, also sich weiter umsehen.

Im Haus neben dem des Bürgermeisters kann man durch ein Fenster ein Kleid sehen. Ist das der Shop, den unsere Heldin schon lange sucht? Hinein und mit der Besitzerin reden. Im Gespräch ein paar **Reste aus Baumwollstoff** ergattern und wenn man diese mit dem Trichter kombiniert, dann hat man einen **Filter** für den Kaffeesatz. Aus der

Umkleidekabine eine sehr lange Garnrolle noch mitnehmen. Ein Stück weiter sind wir. Milch und Zucker fehlen noch. Hatten wir nicht an der Goldenen Lichtung eine Tasche voll Zucker gesehen? Versuchen ihn zu nehmen und ein weiteres Minispiel erwartet uns (wie bei einem heißen Draht!). Entweder spielen oder es überspringen und **Zucker** bekommen.

Weiter links ist ein Zugang zum Bajari-Dorf und nachdem wir mit dem Bankier geredet haben, haben wir die richtige Antwort für den Wächter und dürfen den Weg weiter gehen.

Das war doch goldrichtig, denn wir finden dort eine grasende Kuh und melken etwas **Milch** in die Rumflasche. Voila, alles beisammen für den Cappucino! Dennoch im Dorf noch mit den Wachen reden und feststellen, dass Sunny wohl (zunächst) nicht zum Häuptling kann, aber vielleicht lässt sich daran ja was ändern.

Zunächst zurück in das Inn. und jetzt muss es uns gelingen, den Cappucino zuzubereiten. Den **Blasebalg** nehmen und mit dem Plastikschauch verbinden, was ja ein Milchaufschäumer werden könnte. Mit Vasco reden, den **Kaffee** nehmen, ihn filtern (Filter auf die leere Tasse anwenden und dann den Kaffee hineinschütten) und dann Vasco die Flasche mit der Milch geben. Die warme Milch mit dem Blasebalg aufschäumen, sie in die Kaffeetasse gießen und noch Zucker und Schokoladenstreusel rein. Das schmeckt selbst Vasco, der Sunny mit einer **Karte** belohnt und nachdem Miss Brown den Cappucino genossen hat, erhält Sunny noch eine Flasche einer **seltenen Rumsorte** als Belohnung.

Hier ist erst einmal alles erledigt und wir gehen nach draußen und reden nochmals mit Angelo.

Von einem Voodoo-Häuptling und einem Artefakt erzählt Angelo, was er von Sancha weiß. Die saß doch im Inn. Also hin und mit ihr reden. Sie soll den Häuptling im Dschungel mal nach dem magischen Artefakt fragen.

Also in Richtung Dschungel und links von der Eisenplatte von einer roten wilden Pflanze ein **rotes Blatt** pflücken. Dann ca. in der Mitte oben (noch Fragezeichen) ins Voodoo-Dorf und die Männer am Feuer ansprechen. Der Voodoo-Häuptling ist im Tempel. Hinein, mit ihm reden und feststellen, dass das Artefakt **Sunnys MP3-Player** ist. Ihn nehmen, aber der Häuptling lässt Sunny nicht mit dem Player gehen, auch nicht, als sie ihm ihn vorspielt und ihm den Rum gibt. Es gibt aber einen **Ring** und Sunny muss vorerst den MP-3-Player auf den Stein-Altar anwenden und ihn hier lassen. Erst dann kann sie den Tempel verlassen, geht nach draußen und setzt sich auf den Stein. Wie freut sie sich, als ihr Tierchen Max auftaucht. Sunny hatte doch schon überlegt, ob man irgendwie in den Tempel kommen kann. Jetzt steuern wir wieder Max.

Bei den Büschen rechts vom Tempeleingang kann Max durch eine Lücke, findet dort einen **Ast** und ein weiteres Loch, das von einem Stein versperrt ist. Hhhmmmm, ist der Stein mit dem Ast zu bewegen? Gedacht, getan; der Zugang zum Tempel ist frei. Max geht rein und wir müssen oder dürfen ein weiteres Minispiel gewinnen. Der Tempel

bebt, die Statue bewegt sich und sendet Licht aus und der Häuptling fasst dies als ein Zeichen auf und gibt Sunny den **Player** zurück. Ist er dazu zu verwenden, die Kopfschmerzen des anderen Häuptlings zu vertreiben? Versuchen wir es.

Vor der Häuptlingshütte den Player auf die Trommeln anwenden. Ein weiteres Minispiel erwartet uns und haben wir es gewonnen, dann darf man in die Hütte des Häuptlings. Sich setzen, mit dem Häuptling reden und als Dank für die Beseitigung der Kopfschmerzen darf Sunny ins Gefangenenlager. Rechts sitzt der Bankierssohn und Sunny bekommt den Auftrag, Schildkröten zu besorgen. Zurück in Richtung Stadt, doch Morgane nimmt sie als Gefangene und Sunny landet wieder auf einem Schiff in einem Schrank. Sie muss mal wieder fliehen, aber guter Rat ist teuer.

Gefangen kann ein **Glas** vom Regal genommen werden. Hat man die Hotspots aktiviert, dann findet man rechts im Dunkeln ein eingeschnitztes Relief (ohne Hotspot in Höhe Sunnys Kopf die Maus nach rechts bewegen) und es benutzen. Unsere Heldin hört wohl nebenan einen Streit, kann aber kaum etwas verstehen. Wie war das doch? Könnte nicht das Glas das Gehörte klarer machen? Also das Glas auf das Relief anwenden und so das Gespräch belauschen. Danach dann mit One-Eye und Diablo reden und Neues erfahren. Leider wandert dann Sunny wieder in den Schrank. Alt bekannte Tricks müssen her und das Schrankschloss kann mit Hilfe der Kreditkarte geöffnet werden. Rechts unten in Richtung

Dunkler Strand (Dock Stadtseite)/ Auftrag von Miguel:

Über die finstere Kreuzung nach unten zum Dschungel und dann weiter in Richtung Morganes Schiff. Unterwegs treffen wir auf Juan und reden mit ihm, fragen ihn nach Feder und Papier und bekommen von ihm den Schlüssel zu seinem Büro; auch Razzo erscheint, rennt aber nach ein paar Worten weg. Jetzt ins Rathaus und nach einem Gespräch mit Miss Brown aus dem Büro von Juan eine **Schreibfeder** mitnehmen. Danach geht es zur Winsome Maid und jetzt in Morganes Kabine und sie zur Rede stellen, was aber nichts bringt. Sunny wird rausgeworfen, aber Morgane scheint zu weinen.

Kümmern wir uns als um **Schildkröten**, die es am Strand geben könnte. Dort, wo Sunny gestrandet war, liegt tatsächlich eine und nach einem Minispiel wandert sie in unser Inventar.

Theoretisch könnten wir jetzt ins Gefangenenlager, aber da wir alles zusammen erledigen wollen und noch kein Papier haben, machen wir uns auf die Suche und gehen in das Inn. Dort sitzt Elvis, wir nehmen uns ein **Plakat** und reden ausführlich mit ihm. Jetzt zurück zum Gefängnis. Wir kommen wieder nicht rein, gehen in die Häuptlingshütte, reden mit Tana und versprechen ihr, ein Geschenk für Ihren Mann zu besorgen. Sunny bekommt dafür ein **Goldstück**. Draußen vor der Hütte mit dem Häuptling reden und dann im Gefangenenlager mit dem Sohn des Bankiers reden und ihm die Schildkröte und die Feder und das Plakat geben. Er schreibt dann letztendlich 2 Nachrichten, die Sunny überbringen soll.

Also zurück zum Bankier, ihm die Nachricht bringen, die **Belohnung** bekommen und jetzt wäre es an der Zeit, in den Laden zu gehen. Doch es kommt anders und unsere Heldin wird zum Vulkan entführt. Soll sie geopfert werden? Mit den Inselbewohnern und dem Häuptling reden. Egal, wie wir antworten: die Sonnenfinsternis geht schließlich vorüber und Sunny wird gefeiert als große Shamanin und das Kapitel 2 endet damit.



Kapitel 3:

Wir finden uns im Inn wieder und reden dort mit Dulce über alles. Jetzt könnte es zum Shoppen gehen, also in den Kleiderladen und das Kleid kaufen. Nur liefern lassen können wir uns es nicht, weil wir noch keine Adresse/Kein Zimmer haben. Kann der Bürgermeister da helfen?

Also mal ins Rathaus und nachfragen. Wir bekommen den **Schlüssel** für das Haus des Bürgermeisters und eine Wegbeschreibung: In den Dschungel und dann rechts im Bild den Weg links von dem nehmen, der zum Voodoo-Dorf führt. Wir landen beim vergessenen Kloster und gehen rechts weiter. Bei der Villa de Bürgermeisters finden wir vor der Brücke links bei der Palme ein **Bambusrohr** und lassen es mitgehen. Dann beseitigen wir das Toilettenhäuschen, indem wir die **Metallstange** davor nehmen. Auch den Stab im Fenster nehmen wir noch an uns.

Jetzt zeigen wir unser handwerkliches Talent und verwenden die Garnrolle mit dem Bambusrohr am Wasserboiler. Den Stab, die Eisenstange und das Bambusrohr mit der Pumpe am Bach benutzen; dann die Pumpe mehrmals betätigen. Rechts dann ein Holzscheit holen und dieses mit der Axt zerhacken. Nach einem weiteren Minispiel können wir den unteren Teil des Boilers mit Holz bestücken. Dann mit dem Schlüssel die Haustür öffnen, hineingehen und Juan kommt. Mit ihm reden. Nach dem Gespräch hinten rechts vom Schreibtisch ein **Papier** nehmen, es draußen zum Holz unter dem Boiler legen, es mit den Streichhölzern anzünden und dann drinnen ein Bad/eine Dusche nehmen.

Jetzt, wo Sunny eine Bleibe hat, kann sie sich ja das Kleid liefern lassen, also zurück in die Stadt zum Laden und Olivia die Adresse nennen. Dann draußen mit Angelo reden und dann auch noch mit dem Bankier, der verärgert ist über der Kleiderkauf.

Die Hilfe für Enrico sollten wir nun langsam in Angriff nehmen und wir kennen ja jetzt den Weg zur Mine. Über den Dschungel rechts zur finsternen Kreuzung und dann nach rechts zur Mine. Den Weg nach unten und sich alles genau ansehen. Mit den Wachen reden, nichts erreichen und zurück zum Marktplatz und mit Angelo reden, der uns

einen Tipp gibt, wo wir **Carmen finden** könnten. Also nicht wie hin zum Kolonialpark, ein Gespräch geführt, sofort zum Häuptling, aber man darf nicht mehr ins Gefangenenlager. Da der Besuch erfolglos bleibt, versuchen wir es beim Bürgermeister im Rathaus. Der kann eine **Heiratsgenehmigung** ausstellen. Nach dem Gespräch erscheinen Morgane und Diablo. Juan beleidigt Diablo und man verabredet sich zum Duell der Baumprobe.

Die Baumprobe muss vom Juan gewonnen werden und da Diablo 2 Bäume ausgerissen hat, muss Juan 3 schaffen. Keiner sagt aber etwas über die Größe der Bäume, sie müssen nur ausgewachsen sein und so schaut sich unsere Heldin die kleinen Bäume an und wenn sie beweisen kann, dass diese ausgewachsen sind, dann hat Juan eine Chance. Sunny eilt zum Gärtner, um ihn als Experten zu engagieren. Leider kennt der sich nicht mit Bäumen aus, aber er weiß, dass der Gelehrte davon Ahnung hat. Also zum vergessenen Kloster und dort Javier finden. Der ist unfreundlich und unsere Heldin will nicht durch den Durchgang im Haus nach oben, bevor die Möve verschwunden ist. Nun denn: vor die Tür und die Kieselsteine auf die Möve anwenden. Jetzt von drinnen auf den Turm und man kann sich ein nicht sichtbares **Seil** hinter der Turmmauer ausborgen und im Inventar verstauen. Durch Benutzung des Fernrohres schließen, dass Javier Miss Brown im Rathaus ausspioniert. Reicht das für eine kleine Erpressung? Reden wir mit Javier über alles und letztendlich borgen wir uns links aus der Bibliothek ein **Buch über Bäume** aus, das unseren Schiedsrichter bei der Baumprobe überzeugen müsste. Könnte man sonst noch was von hier gebrauchen? Sehen wir uns um und Sunny steckt noch den **Hut** ein und dreht den **Haken**, auf dem er hing mit der Zange heraus. Zurück zur Lichtung, das Buch dem Häuptling zeigen und er akzeptiert – nur Juan schafft auch die kleinen Bäume nicht. Guter Rat ist teuer, aber unser Blondchen ist ja nicht dumm und weiß, dass das Herausreißen einfacher sein wird, wenn die Erde nass ist. Also zurück zum vergessenen Kloster, den Eimer am Brunnen nehmen, ihn darauf anwenden, doch o Gott, er fällt in den Brunnen. Na dann muss Trick 17 her und Sunny kombiniert das Seil mit dem Haken und könnte sich so einen Eimer Wasser holen, wenn er nicht ein Loch hätte. Den Hut mit dem Eimer kombinieren, zurück zur Lichtung, die Bäume wässern und Juan wird siegen.

Die Hochzeit zu organisieren ist wohl jetzt an der Reihe. Wie war das? Wir brauchen noch 2 Unterschriften, also zuerst mal in die Bank zum Vater des Bräutigams. Also zuerst mal in die Bank zum Vater des Bräutigams, der unterschreibt und nun zur Mutter der Braut, zu Dulce im Inn, und auch dort die Unterschrift bekommen. Dann Olivia im Laden informieren, dass sie das Kleid an Carmen liefern soll. Das ist dann beisammen und man braucht noch jemanden, der die Trauung vollziehen kann. Hat Elvis nicht etwas davon gesagt, dass er in las Vegas Trauungen vollzogen hat? Also ihn suchen, ins Inn, mit Vasco reden und Elvis am Strand finden (wo wir angeschwemmt wurden). Mit ihm reden und will die Trauung vornehmen, wenn wir eine Bibel und Gitarrensaiten besorgen. Für die Bibel haben wir ja einen Tipp, aber wo gibt es Gitarrensaiten? Also zunächst mal in das vergessene Kloster. Mit Javier reden, der uns Auskunft gibt über die gesicherte Bibel und die Graffiti an der Wand. Hinten rechts an der Wand finden wir hinter dem Bild einen Safe. Aber wir können nichts machen oder

doch???? Wir bekommen einen Tipp zu einem **blauen Buch** für die Gitarre (das aber nicht blau ist) und nehmen es. Dann sollte man alle Bibeltexte/Schnitzereien an der Wand gelesen haben. Benutzen wir jetzt die Bibel, dann sollte Sunny die Zahlenkombination ermittelt haben mit 11-52-20-1. Durch richtiges Drehen und Einsetzen und Entfernen des 3. Rades kommt man dann zur richtigen Einstellung. Eigentlich müsste man zunächst die 3 vorhandenen Räder auf die richtigen Zahlen einstellen; dann das 3. Rad einsetzen und auf die 20 einstellen. Es wieder herausnehmen und dann schauen, wie das 1., 2. und 4. Rad stehen müssen, damit sich, wenn alle 4 Räder drin sind und gedreht werden, die richtige Kombination entsteht (evtl. müssen die Kombination aus Rad 1 und 2 und dann das Rad 4 je 2x gedreht werden, damit nach dem Einsetzen von rad 3 und einer Gesamtdrehung das Richtige entsteht).

Ist der Safe offen dann sollten wir ein **Portrait** und einen **Schlüssel** bekommen und oh Wunder: der Schlüssel passt am Kettenschloss der **Bibel**, die damit dann ins Inventar wandert und Elvis die Zeremonie durchführen kann. Draußen dann die Zange auf das Fluggerät anwenden und so Gitarrensaiten bekommen. Wenn wir ihm am Strand das Buch und die Bibel geben (als Dank gibt es einen Halbedelstein) und auch noch die Gitarrensaiten - weil Elvis nun auch auf der Hochzeit spielen will - landen wir automatisch bei Juan. Sprechen wir ihn an, dann finden wir uns alle im Gefängnis wieder und es kann eine

Hochzeit im Gefangenenlager erfolgen. Mit dem Häuptling reden, der uns einbuchtet und dort dann mit Carmen und Juan reden. Carmen will nur einen rasierten Ehemann mit ordentlichen Kleidern und so wird Juan geschickt, diese zu besorgen. So steuern wir jetzt für einen Moment Juan. Erstaunlicherweise läuft er ganz von alleine vor sein Haus, wir wollen hinein, aber die Tür ist zu. Juan nimmt sich die **Stange** von der Pumpe und als er damit die Tür nicht aufbrechen kann, noch einen **Holzseife** von rechts dazu. Drinnen das Schränkchen links vom Bad aufschließen und **Seife** und **Rasiermesser** herausnehmen und oben links vom Kleiderschrank **Kleidung** für Miguel ins Inventar packen. Noch kurz automatisch mit Morgane reden und dann schnell automatisch zurück in das Gefangenenlager und Miguel das Geholte aushändigen. Dann mit allen Beteiligten reden und letztendlich rechts zur Hütte gehen und nach dem Bräutigam fragen. Die Zeremonie wird vollzogen, doch dann taucht unvermittelt One-Eye auf. Er tobt und lässt unsere Heldin wieder mal auf sein Schiff bringen, wo wir mit Diablo und dann mit dem Kapitän reden. Max taucht auf, wir reden mit ihm und nach einem Gespräch mit dem Captain dürfen wir gehen. Draußen mit Diablo reden und dann in die Stadt. Diesmal ist es dunkel und wir sehen alles in anderen prächtigen Farben. Im Dschungel bekommen wir einen tüchtigen Schreck, wollen zu Juan, kommen nicht rein, gehen in den Kolonialpark, also an die Seite des Hauses und finden dort zunächst mal den schlafenden Nacho. Aufwecken können wir ihn nicht, also versuchen wir über den Bambus nach oben zu klettern und landen nach einem weiteren Minispiel bei Juan. Wir reden mit ihm, können ihn nicht von seinen Plänen abbringen, nehmen das **Gedicht** vom Schreibtisch und der Captain und Diablo tauchen auf. Unsere Heldin wird rausgeworfen und wir landen in

Kapitel 4

Wir befinden uns jetzt auf der Insel bei Nacht auf dem Marktplatz. Neben dem Inn kann man **Mitteilungen** lesen und es gibt eine neue über Steuern, die Sunny verursacht haben soll. Sie soll (noch) von keinem gelesen werden und so nimmt Sunny sie mit.

Zu Morganes Schiff und dort auf dem Deck mit Amadeo reden, der den Zugang zu Morganes Kabine bewacht. Sunny will an Amadeo vorbei und muss ihn ablenken. Gab es unterwegs nicht etwas Leuchtendes, was man fangen könnte? Zurück zur Kreuzung und mit einem Minispiel ein paar **Glühwürmchen** fangen. Diese dann auf dem Schiff auf den Schädel über Amadeo anwenden. Dann runter zu ihm und mit ihm reden und

Sunny kann unter Deck und kann in Morganes Kabine. Sie ist nicht da und das hat auch Vorteile, denn Sunny nimmt zuerst das **Portrait** und schaut sich dann das Blatt Papier aus der Schublade an und macht einen Schriftvergleich (aufeinander anwenden) mit dem Gedicht. Der Drohbrief stammt nicht von Juan und so versucht man herauszubekommen, von wem er ist. Klar ist es noch nicht, also nimmt unsere Heldin den **Drohbrief** mit.

Jetzt zu Amadeo auf das Deck ganz links und mit ihm reden und ihm die Schriftstücke zeigen. Dann den Drohbrief und die Steuererhöhung kombinieren, sie auch Amadeo zeigen und feststellen, dass der Drohbrief von One-Eye sein muss. Man muss mit jemanden reden, der für One-Eye arbeitet, also zum Bajari-Häuptling und ihm die Beweis-Kombination zeigen. Letztendlich will der Häuptling helfen und unsere Heldin sagt selbst, wie es weitergehen muss. Sie muss

Max suchen, aber wo? Zunächst mal in das Inn und mit allen reden. Viel Neues gibt es und den Hinweis doch den Voodoo-Häuptling anzusprechen. Draußen Max finden, der blutet, aber wegläuft. Also ins Voodoo-Dorf und mit dem Häuptling reden (der beim Kochtopf zu finden ist), und dann aber zu den alten Ruinen im Dschungel schickt. Über die Brücke und dann nach unten und dann nach rechts zum Baum mit dem Schild Ruins, hindurch und dort weitergehen. Vor den alten Ruinen ein **blaues Blatt** nehmen. Alle in der Umgebung untersuchen. Dann das rote und blaue Blatt auf den Schrein legen und es anzünden. Das Tor geht auf. Drinnen alles ansehen und bald sollten ein paar Geister unseren Weg kreuzen. Wir werden einer Prüfung unterzogen und müssen einen heiligen Knochen beschaffen. Wer könnte etwas darüber wissen? Der Bajari-Häuptling? Fragen wir ihn. Hier ist nichts zu erreichen, doch wir bemerken, dass der Trommler einen Knochen benutzt. Er gibt ihn aber nicht her, weil er nicht mit der Trommelei aufhören darf und trennt sich nur von ihm, wenn er einen Ersatz bekommt. Fragen wir mal die Wache, aber als auch da nichts zu erreichen ist, erinnern wir an den Kochlöffel im Voodoo-Dorf. Dorthin. Mit dem Häuptling am Kessel reden und ihm schließlich die Kekse aus dem Inventar anbieten. Der Häuptling verlässt den Topf und so klauen wir den **Kochlöffel**, den wir dem Trommler als Ersatz anbieten und so den Knochen bekommen. Ihn zu den Mabuyas bringen und ihn ihnen zeigen und dann ins Grab legen. Dann ein persönliches Opfer bringen und das Schminkset auf die

Opferstätte legen. Noch immer darf man nicht ins Innere und bekommt ein neues Rätsel gestellt:

In der Morgendämmerung gehe ich auf allen Vieren –	der Mensch/Mann
Ich habe Zähne aber keinen Mund	- ein Kamm
Ich erhelle die Dunkelheit ohne Flamme	- der Mond
Ich bin der Bringer des Ersteren	- die Frau

So stellen wir ein:

äußerer Ring oben – Mann

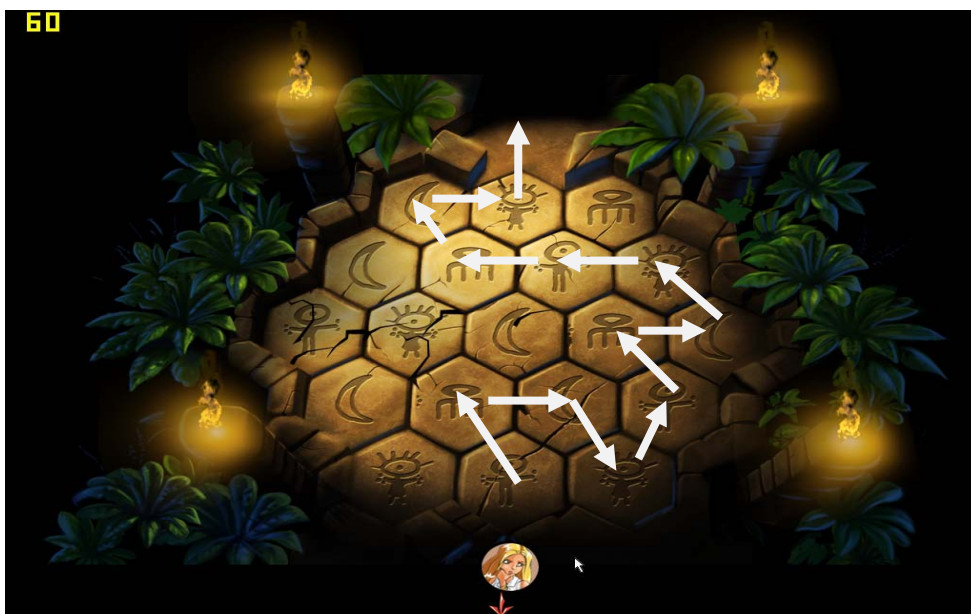
3. Ring von außen – Kamm

Mittlerer Ring – Mond

2. Ring von außen – Frau

Es müssen die Zeichen dann von oben nach unten/senkrecht in einer Reihe stehen. Zwischen jedem Zeichen ist eine Lücke. Dann rechts auf den violetten Stein drücken und das Tor öffnet sich.

Drunten im Gang des Lichtes sieht die Fallgrube, die Metallscheibe und das Schwert ansehn, ebenso das Steinauge. Die Metallscheibe auf das Steinauge anwenden, aber nichts passiert. Ist die Kraft zu schwach und muss sie poliert werden? Oh nein, man muss wohl in den sauren Apfel beißen und zurück zum Schiff und Amadeo sie polieren lassen (schon wieder eine Spielverlängerung, die mit Teleportation über eine Karte nicht so hätte sein müssen). Die polierte Metallscheibe dann mit dem Steinauge benutzen und eine Brücke entsteht. Hinüber und das nächste Rätsel erwartet uns. Wir müssen Platten überqueren und sollten uns an die Reihenfolge Mann, Kamm, Mond und Frau erinnern und diese Reihenfolge 3x einhalten.



Nun im uralten Baum Max finden, der erschöpft auf seinem Bett liegt. Mit ihm reden und erfahren, warum er in diesem Zustand ist. Das schwebende **Auge** (ist es das fehlende von One-Eye?) ansehen und nehmen. Max wird noch mehr geschwächt. Sunny verwendet das Gedicht auf Max und sieht sich noch etwas um und nimmt ihr **Make-Up-Set** wieder an sich. Sunny sagt selbst, dass sie zu Sancha muss, also verlassen wir den Baum und gehen auf den Marktplatz zurück. Dort mit Sancha reden, die uns unterstützt und rät, mit dem Bajari-Häuptling zu reden. Das Auge auf ihn anwenden und er schickt uns weiter zum Voodoo-Häuptling. Auf dem Weg dorthin finden wir einen **Hammer** an der Kreuzung und stecken ihn ein. Der Häuptling berichtet uns ausführlich, kann aber auch nicht helfen und schickt uns in den Todessumpf. Über die Finstere Kreuzung dorthin. Links am Feuer ein **Stück Bambus** und eine **Muschel** mitnehmen. Rechts gibt es einen Baum mit Lianen. Wären sie lang genug, dann könnte man sich über den Bach schwingen? Hhmmmm....., kombinieren wir mal die Muschel mit dem Bambusstück im Inventar und wenden das **Muschelmesser** auf die Liane an. So haben wir die Liane im Inventar, aber wo befestigen wir sie? Die Zange auf die Liane anwenden, Weiter links gibt es eine Baum mit Ast und die mit der Zange beschwerte Liane kann über den Ast geworfen werden. Sunny versucht rüber zu schwingen, was aber nicht gelingt. Dennoch: der Ast liegt über dem Wasser und sie kann übergehen und dann rechts einen **kleinen Ast** ins Inventar befördern. Diesen dann rechts auf den Felsblock anwenden, schließlich draufsteigen und den Felsblock ins Wasser befördern. Über die entstandene Brücke auf die andere Seite und dann rechts in die Höhle des Eremiten. Hoffentlich hilft uns der **Zauber des Eremiten**.

Mit Jibaro reden, ihm das Auge geben/zeigen, aber Sunny muss den Zauber selbst erschaffen unter Anleitung des Eremiten. Sie braucht 5 Zutaten: eine weiße Sumpflilie, Meerwasser, Haaresträhne von One-Eye, einen schwarzen Felsbrocken vulkanischen Ursprungs und ein Stück vom Herz der Insel, was auch immer das sein mag (Mabuya fragen). Machen wir uns also auf die Suche und die langen Wege beginnen erneut. Draußen im Sumpf gibt es die weiße Lilie (im linken Bildschirm ganz oben links) und wir schneiden die **Lilie** mit dem Muschelmesser ab.

Wo es **Meerwasser** gibt, das ist klar, also besorgen wir uns vom Schiff eine Flasche (aus Morganes Kabine) und füllen sie am Pier. Um Haare von One-Eye zu finden, müssen wir wohl jemanden fragen, also geht es zunächst zum Marktplatz. Im Inn und den umliegenden Häusern haben wir keinen Erfolg, aber im Kolonialpark können wir mit Nacho reden und der erzählt, dass One-Eyes Hut in einen Brunnen gefallen ist. Aber in welchen? Machen wir uns auf die Suche. Hatten wir nicht im oberen Stadtteil an einem Haus einen gesehen? Dorthin und die Haarsträhnen ergattern. Schwarzes Vulkangestein könnte bei den alten Ruinen zu finden sein. Dorthin, denn es gab dort ja einen rundlichen vulkanischen Felsbrocken, den wir mit dem Hammer bearbeiten. Nun fehlt nur noch „Das Herz der Insel“ und Jibaro erwähnte doch die Mabuya. Dort ist aber niemand zu finden, also fragen wir nochmals nach und er schickt uns zum Voodoo-Häuptling. Dieser erklärt und, dass wir zum Gang des Lichtes in den alten

Ruinen gehen müssen und dort einen entsprechenden Satz sagen müssen. Also dorthin, wir können die Geister heraufbeschwören und erfahren, dass das Herz der Insel der alte Baum ist, in dem Max/Attabey wohnt. Dorthin und ein Stück Rinde mitnehmen.

Bei Jibaro mit ihm reden und da wir ja den Zauber selbst herstellen müssen, alle Zutaten in den Mörser und zerkleinern/mischen, dann alles auf dem Feuer erhitzen und nochmals mit dem Mörser bearbeiten; dann Jibaro nach etwas fragen, wo man das Pulver hinein tun kann. Wir bekommen auch noch gesagt, wie wir das Pulver anzuwenden haben. Nicht vergessen, Jibaro die Zeichnung zu zeigen. Es zeigt seine Frau und wir bekommen als Gegenleistung ein Kreuz (kann das Ende des Spieles u.U. verändern).

Wir finden uns in Juans Villa wieder und erinnern uns. Jetzt zum Marktplatz und hier mit Dulce reden. Sie läuft verärgert und kopfschüttelnd weg und Sunny liest, was da neu plakatiert wurde. Es soll eine zweite Hochzeit geben. Zu Juan, mit ihm reden und dann zu Morgane und mit ihr reden (weite Wege immerdar!). Sunny weiß nach den Gesprächen kaum mehr, was sie machen soll. Auf jeden Fall kann bei Morgane nichts mehr ausgerichtet werden. Kekse können aber nochmals mitgenommen werden. Nun also das Schiff verlassen und auf dem Pier mit Sancha reden und das Auge vertauschen. (Zur Sicherheit nochmal zum Schlauchboot und von dort ein paar Notrationen mitnehmen). Nun brauchen wir noch eine Verkleidung, um an der Hochzeit teilnehmen zu können, gehen in Richtung Stadt, werden aber schon wieder entführt und sollen in die Mine. Amadeo berichtet das dem Bürgermeister, mit dem wir nun weiter spielen. Nachdem wir Amadeo nach Maria gefragt haben, gehen wir zu ihr auf die goldene Lichtung und reden mit ihr. Maria will helfen, wenn wir die Wachen ablenken. Also in Richtung Dschungel und automatisch zur Mine und danach automatisch in Diablos Höhle, wo wir uns zwecks Verkleidung die **Weste** und das **Kopftuch** holen. Die Höhle verlassen. Weitere Kleidungsstücke könnten wir im Laden bei Olivia finden. Mit ihr reden, aber sie hat kein Hemd und einen Ohrring will sie auch nicht rausrücken. Versuchen, einen Ohrring zu nehmen, dann die Perlen herunterwerfen und so kann Juan einen Ohrring klauen. Hier gibt es nichts mehr zu erledigen, also brauchen wir noch ein Hemd. Verlassen wir den Laden und automatisch gehen wir zur Kreuzung, reden mit Dulce und ergattern so auch das graue **Hemd**, wenn sie in den Bach schaut. Das nasse Hemd dann über dem Vulkankrater trocknen. Gehen wir jetzt über den Marktplatz, dann läuft Juan automatisch zum Vulkan, den wir ja schon kennen, als Sunny geopfert werden sollte. Wir benutzen die Wäscheklammern mit dem nassen Hemd und hängen es dann am Seil über dem Vulkan auf. Das Rad der Opferstätte betätigen und letztendlich holt Juan das Hemd mit ein paar Brandflecken zurück. Da jetzt alles beisammen ist, den Ausgang benutzen und automatisch bei Maria landen. Mit ihr reden und dann die Kostümteile auf Juan anwenden.

An der Mine angekommen, verlässt One-Eye sie gerade und Juan besteigt schnell den Baumstumpf und kann so selbst One-Eye täuschen. Die Wachen öffnen dann das Tor – zwar nicht so ohne Weiteres - aber letztendlich ist man doch drinnen und redet mit allen. Reden und handeln wir jetzt richtig mit Maria und der Wache, dann wird diese niedergeschlagen und Sunny und Enrico werden befreit. Mit dem Seil vom Boden die

Wache fesseln. Wieder mit allen reden, denn wir brauchen einen Plan, die Wachen draußen zu überwältigen. Guter Rat ist jetzt teuer, denn Maria braucht Unterstützung. So nehmen wir uns die **Metallröhre** hinten in der Bildmitte und kombinieren sie mit dem Hammer. Das Rohr wird platt geklopft und auf die Tür angewendet, so dass der Riegel auf der anderen Seite des Tores geöffnet wird. Sprechen wir jetzt nochmals mit Maria, dann erledigt sie den Rest. Die Wächter sind platt und das weitere Vorgehen wird geplant, so dass wir nun unsere Aufgabe bald erfüllt haben müssten.

One-Eyes Mannschaft muss nun ausgeschaltet werden und da muss man sich zuerst mal um den Zerberus kümmern. Zunächst mal in die Stadt zum Marktplatz und dort dann in die Altstadt. Hier liegt wohl das Katzenhalsband und wird von einem Hund bewacht. Sunny trickst ihn mit ein paar Keksen aus und nimmt es dann mit. Jetzt über den Dschungel zu Zerberus am dunklen Strand. Ihn füttern und dann das Katzenhalsband auf ihn anwenden und es sollte der Weg frei sein. Das Seil mitnehmen und auf der anderen Seite die Piraten fesseln. Sunny braucht nun ein neues Outfit, um auf der Hochzeit nicht erkannt zu werden. Also zunächst mal zum Gefangenenlager. Mit Miguel und Carmen reden und sich das Kleid ausborgen. Dann noch die Katze ansehen und jetzt in das Inn, denn so können Sunnys Haare nicht bleiben. In einen Gespräch mit Elvis bekommt Sunny ein Färbemittel. Sie eilt nun schnellstens in Juans Villa und wendet das Färbemittel auf die Seife an. So wird unser Blondchen zur schwarzhaarigen Braut und kann sich in Richtung Hochzeit bewegen. Nach rechts zur Zeremonie und nun nur noch im richtigen Augenblick das Zauberpulver auf One-Eye anwenden. Treffen wir dann auch noch die richtige Entscheidung, dann gibt es das Happy-End – oder besser gesagt: es gibt in jedem Fall ein Happy-End, aber mit mehr als 4 verschiedenen Möglichkeiten und Enden, wenn man Carlos Glücksbringer, den Halbedelstein, den alten Ring und das geschnitzte Holzkreuz im Inventar hat.

Nachtrag:

Es gibt einen Patch hier:

http://www.4players.de/4players.php/download_info/PC-CDROM/Download/48168.html

Weiterhin unnütze Handlungen / Tipps für den Spaß (Erweiterungen werden gerne angenommen)??????????

Die Entwickler scheinen einiges eingebaut zu haben, das man machen kann, ohne dass es einen Einfluss auf das eigentliche Spielgeschehen hat. Zum Beispiel kann man im ersten und zweiten Kapitel die Kanonen auf der Lichtung bei den Bäumen zünden und damit unter anderem ein Schiff versenken.

Mit dem Holzrahmen kann man den Eimer am Brunnen abdichten - als Alternative zum wasserdichten Hut.

Man kann One Eyes Schiff/Segelboot von "Titan" zu "Titanic" umbenennen. Im folgenden Kapitel ist dann die Titanic untergegangen - versenkt von einem Eisberg, der rätselhafter Weise bis in die Karibik vorgedrungen ist.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).