

So Blonde:

Blondynka w opałach

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

So Blonde: Blondynka w opałach

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Wizarbox, Wydawca dtp AG / Anaconda, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział pierwszy	4
Rozdział drugi	23
Rozdział trzeci	41
Rozdział czwarty	60

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Pewna rozwydrzona siedemnastoletnia pannica podróżuje wraz z rodzicami liniowcem po Atlantyku. Nieoczekiwany sztorm zmywa ją z pokładu i przenosi w czasie i przestrzeni na zapomnianą przez resztę świata wyspę. Tak rozpoczyna się niecodzienna przygoda Sunny Blonde w kolorowym tropikalnym raju pełnym magii, piratów, tubylców, zaskakujących wydarzeń i wielu sytuacji, które w codziennym życiu niewątpliwie przerosłyby rozpieszczoną blondynkę...

By pomóc Sunny odnaleźć się w nowych okolicznościach, sterujesz nią przy pomocy myszki. Po najechaniu na aktywny obiekt pojawia się ikonka domyślnej akcji, jednak jeśli chcesz sprawdzić wszystkie możliwości – kliknij PPM i wybierz opcję obejrzenia (oko), rozmowy (usta), zabrania, popchnięcia, otwarcia i wiele innych (ręka).

Tradycyjnie rozmawiaj z napotykanymi postaciami (również z tymi, z którymi już gawędziłeś) i dokładnie badaj lokacje (również te, w których już byłeś), raz: że komentarze So są wartościowe, dwa: że niektóre przedmioty można zabrać od razu, a inne – gdy blondynka uzna, że nadeszła stosowna pora. Nacisnąwszy na spację, sprawdzisz, czy nie przegapiłeś żadnego istotnego obiektu. Trafiające do ekwipunku znajdzieki wyróżnione są w tekście kolorem **zielonym**, a rozwiązania zagadek – **czerwonym**. Polecam badać „okiem” przedmioty w inwentarzu, bowiem niekiedy blondynka rzuca jakąś sugestią co do ich ewentualnego zastosowania.

W grze przez moment pokierujesz również dwiema innymi postaciami: burmistrzem Juanem oraz sympatycznym zwierzątkiem Maksem. Co jakiś czas na drodze do dalszego rozwoju fabuły staną niezbyt trudne mini-gierki, które możesz przejść samodzielnie (wielokrotnie – aż do skutku), możesz też, jeśli dane wyzwanie Cię przerasta, skorzystać z opcji automatycznej wygranej.

Tytuł ma kilka wariantów zakończenia, warto więc przed samym finałem zapisać grę, by poznać je wszystkie. **Uwaga! WAŻNE!** Pewna opcja rozwoju fabuły jest niedostępna, jeśli dziewczyna w trakcie pobytu na wyspie nie zdobędzie czterech magicznych przedmiotów: **amuletu Carlo, antycznego pierścienia, kamienia pólszlachetnego i drewnianego rzeźbionego krzyża**. W jaki sposób i od kogo – zaznaczam w treści poradnika, jak również moment, kiedy Sunny ma ostatnią szansę pozyskać dany artefakt, bo np. nie nadarzy się już więcej okazja do rozmowy z posiadającą go osobą.

Spiesz się zatem... by znaleźć się na wyspie, zanim leżąca na rozgrzanym piasku So ocknie się, by zmierzyć się z nieznanym...

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

Opis przejścia

R o z d z i a ł p i e r w s z y

P l a ż a



Wyrzucona przez fale na brzeg Sunny Blonde budzi się na tropikalnej plaży. Jest przekonana, że szczęśliwie wylądowała w jakimś kurorcie i że rodzice już na nią czekają. Rozgląda się zatem z zaciekawieniem, podziwiając ocean z jednej strony, dżunglę z drugiej i słuchając szumu morza zakłętego w leżącej na piasku muszli (kliknij na niej PPM, by pojawiły się wszystkie możliwości interakcji i wybierz „rękę”). Tuż za dziewczyną widać pozostałości jakiejś łajby. Zainteresowawszy się nimi (gruz), Sunny decyduje się zabrać **plastikową rurkę**. Pod palmą po lewej lokalizuje **połówki kokosa**, które również uznaje za przydatne, tym bardziej, że można do jednej z nich nabrać **wody** z kałuży w skale (po lewej).



W tym momencie pojawia się mini-gierka, w której za pomocą klawiszy ze strzałkami: „w prawo” lub „w lewo” musisz szybko przemieszczać trzymającą połówkę kokosa Sunny, by ta łapała do niej spadające z palmowych liści krople. 6 kropli zapełnia jeden kwadracik w dole ekranu, a do napełnienia kokosa potrzeba 5 takich kwadracików. Wolno uronić tylko 2 krople wody. Jeśli ta mini-zręcznościówka sprawia Ci jakiś kłopot, zawsze możesz napełnić kokos poprzez „Autowygraną”.



Z zapasem wody blondynka kieruje się w głąb plaży (w stronę wraku; kursor w centrum ekranu). Tam zauważa tubylczego chłopca, jednak uznaje, że w takim stanie (czyt. bez makijażu) nie może wdać się z nim w rozmowę. Z tego samego powodu nie decyduje się zapuścić na razie na przystań. Za to zabiera się za przejrzenie wnętrza pontonu (tratwa; po prawej). Tu spotyka ją niespodzianka, bowiem z szalupy wyskakuje dziwaczne zwierzątko (coś jak skrzyżowanie wiewiórki z lisem) i szybko umyka na palmę. Dziewczyna zabiera **suchy prowiant** (automatycznie) i przygląda się siedzącemu na palmowym pniu stworzonku. Konstatuje, że stworek zakosił jej torbę. Oczywiście, należy mu ją odebrać, czyli w jakiś sposób zwabić małego złodziejzka na ziemię.



Sunny podnosi **tropikalny owoc** leżący pod palmą (po lewej). Próbuje poczęstować nim owego kudłacza, jednak nie jest on zainteresowany. W tej sytuacji dziewczyna do napełnionego wodą kokosu wsypuje suchą żywność i zachęca zwierzątko do zejścia na dół (kliknij kokosem z pożywieniem na siedzącym na palmie zwierzęciu). Jednak i ten atrakcyjny posiłek nie przypada paskudzie do gustu. Dopiero kiedy So dorzuca do niego tropikalny owoc, zwierzątko daje się skusić. Sunny odzyskuje swoją **torbę** i zyskuje dozgonnego przyjaciela, któremu nadaje imię Maks.



Teraz pannica z lubością oddaje się przeglądaniu zawartości torebki, wyjmując z niej (kliknij ją „ręką”) **pilnik do paznokci**, **olejek do ciała**, **kartę kredytową** i **komórkę** (niestety, bez zasięgu). W torebce pozostaje **zestaw do makijażu**, jednak mimo jego imponującej zawartości (kliknij go „okiem”) brak w nim lusterka. Tak więc Sunny nadal nie może poprawić urody. Chyba że... Dziewczyna wraca na plażę (w prawo) i wykorzystuje w charakterze lustra kałużę wody (kliknij na niej zestawem do makijażu).

Po tychże ablucjach zadowolona z siebie ponownie wędruje w stronę wraku i zagaduje malca. Jednak mimo poruszenia wielu kwestii dowiaduje się w zasadzie niewiele. Tak więc, pozostawiwszy dopiero co poznanego Enrico samemu sobie, na dalszy rekonesans wyrusza na przystań (kursor w głębi, po lewej).

Przystań



Znalazłszy się na pomoście, podziwia pływającego w zatoce rekina, po czym zachodzi do wnętrza szalasu (po lewej). Mieści się tam wiele interesujących rzeczy, np. skrzynia ze skarbem (zamknięta) czy drabinka sznurowa (na półce) – niestety Sunny nie może do niej dosięgnąć. Opuszcza więc tubylczą chatkę i maszeruje w stronę imponującego okrętu cumującego po prawej. Przygląda się wejściu na statek, jednak burta jest na tyle wysoka, że nie ma szans, by dziewczyna samodzielnie dała radę się tam wdrapać. Tak więc So kontynuuje zwiedzanie przystani, kierując się na molo (w prawo).



Tam wdaje się w pogawędkę z siedzącym na beczce Juanem – poetą i dżentelmenem w jednym. Po chwili natchniony myślą zrobienia z wyspy kurortu mężczyzna oddala się, a wówczas Sunny z beczki, na której siedział, podnosi **korek**. Następnie zabiera się za przeszkadzanie malarzowi czelującemu napis na statku obok. Statku, jak się okazuje, należącego do Jednookiego, na który Pablo stanowczo zabrania Sunny wejść. Pozwala jej natomiast wziąć leżący na skrzyni **brudny lejek**.



Pogawędziwszy chwilę, So wraca na przystań i ponownie zapuszcza się w głąb szaleństwa. Tam rzuca korkiem w leżący na półce ciężarek, a ten spadając, strąca **drabinę**. Dziewczyna podnosi ją i maszeruje pod statek Morgany. Próbuje przerzucić drabinę przez burtę, ale orientuje się, że powinna ją najpierw zabezpieczyć. Do tego wykorzystuje drepnącego za nią Maksa (połącz drabinę z biednym Maksiem, a potem użyj tego zestawu na „Wejściu na statek”). Teraz So bez obaw wdrapuje się na pokład.