

SOLUZIONE DI THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Il gioco è sostanzialmente diviso in tre parti:
Le tre prove, La caccia al tesoro e Sotto Monkey Island.

- PRIMA PARTE: LE TRE PROVE



All'inizio dell'avventura dovete entrare all'interno del Bar Scumm e parlare con i pirati seduti ai tavoli per cercare di capire la situazione sull'isola. Dopodiché andate nella stanza alla vostra destra e parlate con i pirati dall'aspetto importante che vi diranno che per diventare voi stessi dei pirati dovrete sostenere una specie di esame. Quando avrete finito di parlare con questi tizi, dovrete aspettare che il cuoco si metta a servire i tavoli per potere entrare indisturbati in cucina. Prendete il pezzo di carne e la pentola, poi uscite sul pontile e cacciate il gabbiano spingendo l'asse di legno: raccogliete il pesce. Ora uscite e andate verso la fortezza che domina l'isola e cliccate sul terreno disboscato (sulla mappa dell'isola) dove troverete il circo dei fratelli Fettuccini. Parlate con i fratelli e questi vi chiederanno di fare un numero pericoloso: quando vi domanderanno se avete un elmetto, tirate fuori la pentola recuperata in cucina. Dopo avere svolto il vostro singolare numero, vi ritroverete con 478 monete.



Ora che avete a

disposizione

un bel gruzzoletto, tornate al villaggio, parlate con il tizio che si porta appresso un pappagallo sulla spalla, e comprate la mappa. Parlate con i tre pirati alla vostra sinistra, i quali, pur di rifilarvi la "minuta", vi offriranno due pezzi da otto.

Entrate nel negozio di materiale voodoo e raccogliete subito il pollo con la carrucola, parlate con il sacerdote che si trova all'estrema destra e chiedetegli del vostro futuro. Uscite e dirigetevi nel negozio del vecchio babbeo (la prima casa oltre l'arco): premete il campanello se questo non dovesse essere al banco. Comprate la spada e la pala.

Uscite dal villaggio e andate verso il ponte: date il pesce al troll per poter passare (prima magari è meglio se ci fate quattro chiacchiere!).

Entrate nella casa, aprite la porta, parlate con Jack lo Sguercio e dategli dei soldi per potere apprendere l'arte della spada. Mostrategli la spada che avete appena acquistato e dopo un po' di tempo imparerete finalmente come combattere.

In Monkey Island, il combattimento è articolato a insulti: chi si insulta meglio vince! All'inizio avrete un piccolo campionario di "parolacce", ma ogni volta che incontrerete un avversario, ruberete anche la sua terminologia, perciò quello che dovete fare adesso è cercare di affrontare il maggior numero di pirati che si aggirano per l'isola. Per fare ciò è necessario che vi piazziate al bivio e loro verranno automaticamente a cercare di sfidarvi! Prendete nota degli insulti migliori e di come rispondere (in genere sono indicati all'inizio della lista). Dopo aver perfezionato la vostra tecnica, potrete andare a fare una visita al Maestro Di Spada, partendo dal solito bivio.

A nord dovrete trovare una pianta con dei fiori gialli che dovete raccogliere, poi muovetevi nelle seguenti direzioni: Nord, Est, Est, Ovest e Nord. Troverete un'insegna: spingetela e farete abbassare il ponte, aldilà del quale si trova il Maestro Di Spada. Per batterla dovrete rispondere correttamente per cinque volte ai suoi insulti: una volta sconfitta vi darà in cambio la prova che vi serve.

Tornate al villaggio e andate alla casa del governatore: usate i fiori gialli sul pezzo di carne che avete nell'inventario e datelo ai cani piranha: questi si addormenteranno e voi potrete entrare nella villa per assistere a una scena, al termine della quale vi verranno aggiunti dei nuovi oggetti all'inventario.

Andate alla prigione e il recluso vi dirà che ha bisogno di alcune mentine. Tornate dal negoziante e comprate le mentine, donatele al prigioniero e questi in cambio vi darà una torta di carote. Mangiatela (Usandola) e al suo interno troverete una lima.

Tornate alla casa del Governatore e recuperate l'idolo usando la lima. Dopo l'ennesima scena in cui non potete svolgere nessun movimento, parlate con lo sceriffo, poi con il Governatore e quindi uscite.



Verrete gettati a mare e qui potrete recuperare l'idolo: fatto questo, parlate con il governatore.

Andate allo Scumm Bar e parlate con i pirati importanti per raccontare loro dei vostri progressi, dopodiché ridirigetevi al bivio, dove inizierà la vostra caccia al tesoro. Andate a Nord e poi a Ovest, poi a sinistra e a Nord. Ovest, Nord, Ovest. Dovreste trovarvi vicino a uno scheletro. Nord, Nord, Est, Ovest, Nord. Dovreste trovare un campo di fiori rossi. Siamo quasi arrivati e l'ultimo movimento a Est vi porterà nei pressi di una grande X disegnata sul terreno: usate la pala sulla X per recuperare il tesoro e tornate al villaggio, dove vedrete salpare la nave fantasma di LeChuck. Parlate con il cuoco che vi dirà che il Governatore è stato rapito. Ora dovrete cercare un'imbarcazione e un equipaggio di tre persone per partire all'inseguimento. Andate al Bar Scumm e raccogliete i cinque boccali che si trovano sui tavoli, andate in cucina e usate un boccale sulla botte che contiene il grog. Siccome questo è molto corrosivo, d'ora innanzi dovrete svolgere tutte le operazioni molto velocemente e ricordarvi di travasare il liquido nei boccali mentre progredite! Ora andate alla prigione, usate il grog per sciogliere la serratura, e chiedete al prigioniero se vuole fare parte del vostro equipaggio. Se non doveste riuscire a trasportare il grog, riprovate, tanto il Bar sarà sempre pieno di boccali (e di grog!).

Il secondo membro dell'equipaggio sarà il Maestro Di Spada: andate da lei e chiedetegli se vuole unirsi a voi (la risposta sarà ovviamente positiva).

Uscite dal villaggio e dirigetevi verso la spiaggia. Usate il pollo di gomma con la carrucola sulla corda per raggiungere l'isola dove incontrerete Meathook, il quale vi chiederà di sostenere una prova: toccate la bestia e il pirata si unirà a voi.

Recatevi adesso al luogo pieno di luci dove si trova l'Emporio di Navi usate di Stan, con il quale dovrete parlare. Siate sicuri di menzionare i pagamenti a credito. Guardate tutte le navi: per il momento però, non potete assolutamente comprarne una! Prima di andarsene, Stan vi donerà una bussiness card.

Tornate al negozio in paese e chiedete al negoziante di farvi una nota di credito. Questo aprirà la cassaforte alle sue spalle: fate attenzione alla combinazione perché è la chiave per aprirla (in caso doveste mancarla, uscite e rientrate). L'unico modo per far allontanare il vecchio babbione è di dirgli di andare a cercare il Mastro Di Spada: fatto questo, aprite la cassaforte con la combinazione recuperata in precedenza e raccogliete il foglietto.

Allontanatevi dal villaggio, tornate da Stan e parlategli: finalmente potrete comprare la nave, semplicemente dando il foglietto scippato nel negozio poco fa. Dopo l'acquisto, Stan vi darà un oggetto (la calamita) che vi tornerà utile in seguito.

E' giunta l'ora di levare le tende e per farlo, dovrete prima tornare al villaggio, dove troverete il vostro bell'equipaggio ad aspettarvi.

- SECONDA PARTE: IL VIAGGIO

Dopo un breve dialogo con l'equipaggio, vi ritroverete nella cabina del capitano. Raccogliete la penna di piuma, l'inchiostro e il libro polveroso all'interno del cassetto che dovrete, ovviamente, aprire prima. Leggete attentamente quest'ultimo perché contiene dei suggerimenti su come raggiungere Monkey Island.

Andate sul ponte e parlate con i vostri uomini, poi salite sul pennacchio e intascatevi la bandiera pirata che si trova in cima. Scendete sul ponte e aprite la botola che conduce alla cucina, dove dovrete raccogliere la pentola e la scatola di cereali (nascosta nella credenza). Aprite la scatola di cereali e scoprirete che il regalo decantato sulla confezione è una piccola chiave!

Proseguite per la botola dalla quale siete arrivati e, una volta risalita quest'ultima, aprite la cesta e raccogliete la fune sottile e quella grande, poi la polvere da sparo all'interno dei barili.

Nella cabina del capitano aprite l'armadietto con la chiave piccola e prendete la ricetta: leggetela e poi tornate in cucina.

E' ora di fare un po' di pulizia nel vostro inventario: prendete e buttate tutto quello che potete (gli oggetti importanti non possono essere gettati) e solo a questo punto usate la polvere da sparo sul pentolone.

Questo esploderà e una magia voodoo vi farà arrivare a Monkey Island!

Usate la mappa sul fuoco e recuperate altra polvere da sparo dal luogo in cui l'avete raccattata precedentemente. Salite sul ponte e usate la polvere da sparo sul cannone, la corda per fare la miccia, indossate la pentola come un elmo e date fuoco alle polveri: verrete così catapultati su Monkey Island!

- TERZA PARTE: MONKEY ISLAND

Appena sulla spiaggia, raccogliete la banana e poi andate al forte che si trova sul lato ovest dell'isola. Spingete il cannone e prendete la palla di cannone, la polvere da sparo, la corda e la lente. Parlate con Herman Toothrot.

Ora andate ora verso il fiume, dove dovrete raccogliere il sasso che si rivelerà essere poi una pietra.

Salite sulla collina e a metà strada incontrerete una catapulta: spostatela e salite ancora. Qui usate la lente e se non riuscite a vedere l'albero di banane, scendete e spostate nuovamente la catapulta. Spingete la roccia per attivare la catapulta e se colpirete l'albero di banane, vi verrà comunicato. In caso di fallimento, non preoccupatevi: raccogliete un'altra roccia e riprovate. Colpendo l'albero, le banane cadranno sulla spiaggia, in modo tale che potrete raccoglierle in seguito.

In fondo al fiume in secca c'è uno stagno: andateci e troverete un uomo impiccato che tiene una corda in mano. Per recuperarla, bisogna tornare al fiume visitato precedentemente, andare alla diga, usare la polvere da sparo su di essa e poi la pietra sulla palla di cannone per produrre una scintilla: la diga esploderà e fuoriuscirà l'acqua. Tornate al laghetto per poter recuperare in tutta tranquillità la corda dalla mano del cadavere!

Andate verso il burrone e vedrete che ci sono dei remi sul fondo. Usate la corda sulla radice e una volta a metà ripetete l'operazione: scendendo ancora una volta potrete recuperare i remi!

Raccogliete le banane sulla spiaggia e usate i remi sulla barca: ora potete anche andare nella parte più a nord dell'isola.

Dirigetevi quindi verso il villaggio a nord e poi verso la grande testa sulla sinistra dove dovrete raccogliere le banane che si trovano sul cesto. Usciti dal villaggio, verrete fermati da tre cannibali, con i quali dovrete fare quattro chiacchiere. Vi imprigioneranno nella camera degli ospiti: raccogliete il teschio e, per poter fuggire dal villaggio, aprite la botola che si trova sotto.

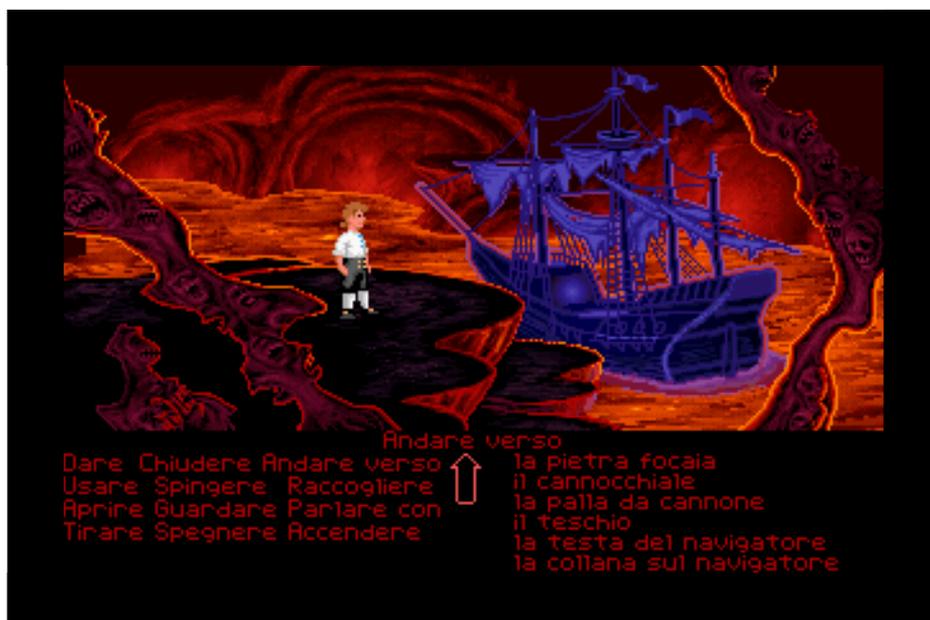


Nella foresta a nord della spiaggia con l'albero di banane troverete una scimmia, alla quale dovrete dare tutte e cinque le banane raccolte finora per farvi seguire. Procedete nella parte orientale dell'isola (essendo sicuri che la scimmia vi stia seguendo) e camminate fino al totem: ispezionatelo finché non trovate il naso, poi tiratelo per far aprire il cancello.

Avvicinatevi alla testa della enorme scimmia e raccogliete l'idolo (e già che ci siete guardatelo).

Tornate al villaggio e date l'idolo ai cannibali per farveli amici; camminate verso la capanna in cui eravate prigionieri e noterete subito che la porta questa volta è aperta. Afferrate il raccoglitore di banane e andate a destra. Toothroot vi sta aspettando e, una volta tornati da lui, offritegli il raccoglitore in cambio della chiave per aprire la testa della scimmia. Tornate dai cannibali e date loro il volantino per ricevere in cambio la testa del navigatore e la collana.

Ora potete finalmente entrare all'interno della testa della scimmia, non prima però di avere usato la chiave nell'orecchio della stessa. Una volta dentro, usate la testa del navigatore: il naso punterà nella direzione corretta e tutto quello che dovete fare è seguire le sue indicazioni finché non trovate la nave



fantasma.

Parlate con la testa del navigatore e continuate a tampinarlo finché non vi darà la collana, che dovrete indossare prima di mettere piede sulla nave fantasma: diventerete così invisibili alla vista degli altri fantasmi!

Nella stanza del capitano, usate la calamita sulla chiave e poi tornate sul ponte.

Scendete passando per la botola e vi ritroverete all'interno di una camera da letto.

Dirigetevi verso il passaggio sulla destra dove troverete dei polli fantasma: raccogliete la piuma fantasma. Aprite la botola con la chiave appena recuperata e scendete, per poi ritrovarvi circondato dai ratti. Tornate quindi nella camera da letto e usate la piuma fantasma sul fantasma addormentato, il quale farà cadere una bottiglia di grog (ovviamente fantasma!). Raccogliete la bottiglia e, una volta tornati nella stanza con i ratti, usatela sul piatto. Ora potete prendere il grasso per le porte.

Tornate sul ponte e usate il grasso sulla porta che cigola, dopodiché apritela.

Raccogliete gli attrezzi fantasma dietro la guardia e andate nella locazione con i polli fantasma: usate gli attrezzi sulla cassa lampeggiante e prendete la radice voodoo, poi abbandonate la nave e tornate nella caverna.

Tornati al villaggio, gli indigeni si prenderanno cura della vostra radice e, quando tornerete alla baia dove prima c'era la nave fantasma, scoprirete che questa non c'è più. Parlate con il fantasma ridicolo, ma non uccidetelo. Quando il vostro equipaggio si rifarà vivo, ascoltate i loro discorsi.

Dopo l'ennesimo viaggio, vi ritroverete sulla banchina del porto dell'isola dalla quale siete salpati alla ricerca del Governatore. Usate la pozione su ogni fantasma che incontrate.

Andate alla chiesa del paese e parlate con LeChuck: la vostra pozione farà cilecca e il pirata fantasma comincerà a sbatacchiarvi qua e là per l'isola. Quando vi ritroverete all'Emporio di Stan, cercate di prendere la radice di birra prima che LeChuck vi colpisca nuovamente, dopodiché provate a usarla su di lui. Se ce la farete, avrete annientato il vostro nemico: parlate con il Governatore e godetevi i fuochi d'artificio, seguiti dai canonici titoli di coda!



AVETE TERMINATO MONKEY ISLAND (E IL PRIMO CHE PROVA A SCRIVERMI ANCORA CERCANDO DI OTTENERE LA SOLUZIONE, LO ROVINO!!!).

MAO