

IL GOBLINS DI NOTREDAM, OVVERO GOBLIINS 2: IL PRINCIPE E' UN BUFFONE E CHI LO DICE SA DI ESSERLO!

La prima delle promesse è stata mantenuta: questa soluzione è infatti nelle vostre manine (meglio tardi che mai!). Il mese prossimo vedrò di mantenere anche la seconda, anche se sono convinto che sarà parecchio dura (è Stonekeep), comunque sia, lo vedrete il mese prossimo se ce l'avrò fatta o meno. Riguardo a questo Gob 2, visto che il protagonista non sarà uno solo ma due spavalde creature di nome Fingus (quello col codino) e Winkle (quello deficiente di colore blu), ho pensato bene di non continuare a ripetere i loro nomi, ma di scriverne semplicemente le iniziali (cosa non si fa per i lettori, così facendo ci perdo circa un centone netto!). Vi ricordo che per passare da l'uno all'altro sarà sufficiente cliccare sul personaggio desiderato oppure andare nella parte alta dello schermo (nelle opzioni) e sceglierlo da lì.

Ora non ci resta che iniziare l'epopea Cocktel Vision e vedere come diamine andrà a finire questa storia. Buon divertimento e preparatevi al peggio!

Fabio "FBS" Simonetti

LIVELLO 1: (Villaggio, Fontana, Gigante)

La vostra prima missione sarà raggiungere la casa di un misterioso mago, l'unico che potrebbe darvi informazioni utili sul mostro che ha rapito il principe e sul luogo nel quale si nasconde. Immediatamente dopo che Fingus e Winkle saranno atterrati nella piazza, mandate F dalle parti della bottiglia accanto ai due tizi seduti e W a prendere il salame. Non appena il proprietario l'avrà colpito e i due vecchietti si metteranno a ridere, con F fregate la bottiglia.

Passate alla locazione della fontana, mentre F. ci agisce sopra, W dovrà usare la bottiglia sullo zampillo in modo da riempirla. Usate la bottiglia piena sul rospaccio, poi prendete la pietra. Con F usate la roccia così ottenuta col macchinario sul tetto; portate W vicino al piolo che è magicamente sceso dall'alto e agite sul già citato piolo con F... portate W sulla scaletta e quindi sul tetto. Con quest'ultimo personaggio, cliccate sulla finestra, fate bussare alla porta ad F e, mentre il mago sarà fuori, entrate nel camino con W.

Dopo qualche istante lo stregone deciderà di farvi entrare e voi potrete dare un'occhiata alla sua magione. Dopo che F avrà scambiato quattro chiacchiere col vecchiccio, noterete che per terra vi sarà la pelle di una strana creatura... fate in modo che W ci salga sulla coda; non appena il mostro apre la bocca fate prendere a F i cerini nascosti tra i suoi denti. Usate questi ultimi per accendere la teiera in alto, aggiungeteci l'acqua contenuta nella bottiglia e, non appena inizierà ad uscire del vapore, potrete mettere le mani su una chiavetta che era nascosta dietro a un quadro.

Salendo sul ripiano con F, usate l'ultimo oggetto recuperato col cucù; passate il controllo a W, selezionando dall'inventario la pietra (col tasto destro, mi raccomando) fategli colpire la chiave che terrà tra le fauci il passerotto dell'orologio...

Uscite fuori. Aprite la porticina rossa con la chiave grossa, prendete il vino e andate nuovamente al villaggio. Con F, usate la bottiglia sui fiori in modo che tornino rigogliosi; raccoglietene uno e poi ripassate il comando a W. Fate lo salire sulla piattaforma a sinistra; con F premete il pulsante lì accanto e vedrete il vostro amico blu arrivare sul tetto. Ora, con F, fate annusare il fiore al notabile, non appena si sarà addormentato W potrà rubare il salame e scendere dal tetto.

E' venuto il momento di affrontare il gigante all'uscita del paese. Mandate W dalla gallina e non appena starà tirandogli il collo, passate il controllo a F facendogli usare il salame sul povero animale. Raccogliete l'uovo; con F usate il salame nel buco per terra, quando il cane sarà intontito, fategli passare davanti W... Arrivati in cima alla scalinata, cliccate sul primo buco dell'albero: in questo modo, ogni volta che vorrete superare il cane, non dovrete per forza ripetere il truccetto del salame!

Tramite il passaggio che avete appena creato anche F potrà raggiungere il gigante dormiente; usate i cerini per dar fuoco agli arbusti, metteteci sopra l'uovo e, non appena l'omone si sarà svegliato, pagatelo col vino e col salame così da superare il livello.

LIVELLO 2: (Castello, Tom, Kael, Vivalzart e Mondo Musicale)

Ok, seconda faticata. Tanto per avere idea sul da farsi, mandate uno dopo l'altro i nostri eroi nella torre in alto: ognuno uscirà fuori con una bomba che verrà gettata ad una certa distanza. Andate verso quella più vicina; fatela prendere in mano a F, mentre W l'accenderà coi cerini (dovrete essere molto rapidi). La guardia al ponte salterà in aria e voi potrete passare alla seconda bomba. Fate esattamente la stessa cosa di prima, con F che prende in mano l'ordigno e W che l'accende coi fiammiferi... non appena il tappeto magico si staccherà da uno dei merli del castello e verrà preso dalla manona subito sopra al ponte levatoio, fate entrare nuovamente F nella torre in modo da ottenere un'altra bomba che finirà proprio davanti al ponte levatoio.

Questa volta prendetela con W e accendetela con F... dopo un paio di secondi potrete finalmente mettere le mani sul tappeto volante e raggiungere Soka (no comment!) che vi rivelerà il modo per entrare al castello: gettare della polvere del tempo nel fossato! Nella locazione di Kael, l'uomo albero, fate usare a W la bottiglia sulla ninfa addormentata e poi sullo stesso Kael. Salite sulla sua mano e poi passate il comando a F.

Proprio a sinistra dell'albero vi sarà una specie di piastra, vedete di mettervi sopra, poi con W cliccate sul ramo in modo da far cadere un fiore... F lo beccherà al volo, ma la talpa che abita sotto alla già citata piastra lo farà volare sull'albero insieme a W.

Fate scendere F, usate il fiore sulla piccola roccia in basso, apritela e, non appena uscirà l'ape col miele, voi imboscatevi la leccornia e salite sul masso nerastro a sinistra. Con W, agite nuovamente sulla roccia, fate saltare F sulla groppa dell'ape e giungerete sani e salvi al rametto sul quale è andata a rifugiarsi la ninfa. Come vi è stato consigliato da Kael, datele il miele e lei in cambio vi mostrerà il fungo per il quale Vivalzart (l'uccellaccio padrone della foresta) va matto.

Con W prendete codesto funghetto, bussate alla porta e mostratelo al volatile... sarete così nella casa di Vivalzart. Parlando con lui, scoprirete che basterà porre il fungo nella macchina a destra e berne il succo per arrivare nel mondo della musica, luogo chiave per ottenere un'importante melodia. Con F mettete il fungo nel macchinario e premete il pulsante a destra... per qualche strana ragione (una molletta) il liquido non riuscirà a passare e sarete costretti a dare ancora una volta sfogo alla vostra materia celebrale.

Con W prendete un simpatico vermetto dal contenitore. Fate salire F sulla piastra subito sotto all'avvoltoio e, non appena W premerà il pulsante sotto alla mensola (a SINISTRA della macchina), troverete F appeso alla gabbia dell'uccellaccio... il più velocemente possibile, date il verme alla creatura, dopodiché usate il cosciotto di pollo così ottenuto sul piranha. Facendo salire F sul coperchio della pattumiera che si trova subito di fronte a Vivalzart e dando l'osso a quest'ultimo, non dovrete avere problemi nel raggiungere l'alto ripiano sul quale potrete prendere l'elisir di gentilezza e la molletta.

Ora non vi resterà che far usare la bottiglia col recipiente a entrambi i personaggi: il mondo della musica vi attende!

Cliccate con W sul faro a sinistra e usate la bacchetta appena presa sul cappuccio in modo da creare un acchiappafarfalla. Attaccate la molletta al tubo sempre a sinistra, portate entrambi i personaggi sulla molla e fateli saltare: a causa della pressione che non potrà essere scaricata, farete aprire una porticina nella quale farete entrare immediatamente F. Fate passare W nel buco a destra (si ritroverà su un fungo); con F chiedete al chitarrista di farvi sentire qualcosa del suo repertorio e, non appena le note arriveranno dalle parti di W, usate il retino in modo da prendere la prima.

Fate saltare nuovamente F sulla molla; mentre lo starà facendo, vedrete un oggetto apparire all'altezza del batterista... facendo infilare a W la mano nel faro e cliccando sull'oggetto mentre è ancora visibile, vi intascherete una bella pompetta. Fate salire F sul fungo passando dal buco; usate con W l'ultimo oggetto recuperato sul sassofonista e fate acchiappare a F la zanzara che uscirà dallo strumento col retino. Scambiate i ruoli: ad F fate usare la pompa sul sassofonista e, non appena uscirà la seconda nota che vi serve, acchiappatela grazie a W posto sul fungo e munito di retino... coraggio vi manca solo il batterista e la melodia sarà completa!

Grazie a W, fate passare la zanzarona attraverso il faro: il musicista, per tentare di ammazzarla, inizierà a strimpellare a destra e a manca producendo l'ultima nota che potrete poi prendere grazie a F con solito retino (inutile dirlo: dovrete salire sul fungo)!

Come per magia vi ritroverete nuovamente nel mondo "reale", dalle parti di un altissimo albero sul quale vi saranno diverse cassette in legno. Con W, colpite la palla a destra col sasso, il giocattolo, rimbalzando, cadrà tra le braccia di un marmocchio che, senza dire ne Bu ne Bâ, scapperà in un edificio... per riuscire ad acchiapparlo, mettete W subito davanti all'entrata della casetta del bamboccio, mentre F si dovrà porre a sinistra di quella con la porta chiusa (in alto a destra). Non appena farete entrare W in casa, il moccioso apparirà in una costruzione più in basso e sarà allora che facendo entrare F nella rispettiva porta (lo ripeto: quella a sinistra dell'edificio con l'uscio chiuso) coglierete il ladruncolo alle spalle e riavrete la palla!

Posizionate ora W sotto al canestro. Date la sfera al cestista; non appena la lancerà verso il canestro, vedete di beccarla in pieno con il testone di W (basterà cliccare sul canestro al momento giusto, cioè quando il giocattolo vi starà rimbalzando sopra). Deviando l'affare nella finestra del borgomastro, farete svegliare l'uomo che vi spiegherà come parlare all'orologiaio: basterà bussare alla sua porta un paio di volte!

Detto fatto, l'uomo uscirà e voi potrete fargli udire la melodia raccolta nel Mondo della Musica (usatela sulla casa in basso, al centro dell'albero) e ottenere la Clessidra del Tempo.

Ritornando al castello, gettatela nel fossato ed entrate con entrambi i personaggi nel foro...

LIVELLO 3: (Guardie, Forgia e Pozzo)

Prendete la maionese accanto a tutti quegli orchi addormentati. Appoggiatele per terra dalle parti di Gromelon, in un punto in cui, cliccando sul tetto, possiate saltare sopra al tubetto e schizzare il suo contenuto in faccia al povero malcapitato... non appena questo tizio lascerà la sua spadona per ripararsi dal getto di salsa, voi con W fregategliela al volo.

Mettete W di fronte a Rustik (sinistra) e F davanti a Stralopicus (a destra). Cliccate con W su Rustik e, non appena quest'ultimo lancerà il coltello a Stralopicus, con F rubate la gomma da masticare ancora in bocca all'orco. Con il chewing-gum fate un calco della serratura dell'armadio in alto a destra, dopodiché andate dal fabbro ferraio.

Dategli l'impronta e la spada, spostate F dalle parti della guardia con la lancia gialla, prendete lo sgabello e fatelo usare a W su Oto. Non appena la guardia sventolerà la lancia, cliccate velocemente con F su quest'ultima... volerete sui bastioni e da qui potrete saltare sul mantice azionandolo. Prendete la chiave dal fabbro e babbatevi anche l'incudine. Mostrate la maionese a Focus, quando quest'ultimo abbasserà il suo cosciotto, con F usate lo sgabello per fregarlielo.

Tornate dalle guardie addormentate. Con F date la carne ad Amidal ottenendo così una dentiera. Usate la chiave sull'armadio; con ognuno dei personaggi fregatene il contenuto (due scafandri), dopodiché andate al pozzo. Cliccate con W sull'apertura per i sotterranei, lui arriverà in una specie di stanza di controllo e aprirà una porta nella statua dell'idolo-pesce. Sempre con W, cliccate sull'ascia e, mentre il vostro personaggio la tiene alzata, con F premete il pulsante precedentemente nascosto sotto di essa. Mettete W vicino alla porta ora sbloccata e con F cliccate sui sotterranei, non appena le mascelle del mostro inizieranno a muoversi, entrate con W nella porta e fate usare velocissimamente a F lo sgabello sul paranco sopra a Schwarzzy momentaneamente distratto.

Finita la pantomima, con W utilizzate la dentiera sull'omaccione e poi, una volta che sarà rimasto appeso per il paranco, gettateli addosso l'incudine. Ora non vi resterà che usare per ognuno dei due personaggi uno scafandro sul pozzo... blub!

LIVELLO 4: (Relitto e Sirena)

Dopo breve vi ritroverete dalle parti di un grosso galeone affondato. Con W cliccate sul fanale a sinistra, andate sul palo di vedetta della nave (sull'albero maestro, la posizione in cui prima si trovavano le vele), passate il controllo a F e fate azionare anche a lui il fanale... non appena il pesce luce sarà dalle parti di W, passate il controllo a quest'ultimo che, cliccandoci sopra, riuscirà a catturarlo.

Ora cambiate locazione e andate dalla sirena. Per prima cosa mandate F nell'apertura al culmine della scalinata sulla destra (lo vedrete apparire nell'angolo in alto), con W recatevi alla conchiglia, cliccateci sopra e, non appena il nostro eroe la getterà in alto, passate a F e fategliela prendere al volo. Fate salire W sul dirupo sul quale si trova F, fate scendere quest'ultimo e mandatelo dal cavalluccio marino (l'ippocampo). Grazie allo sgabello, cavalcatelo fino ad arrivare sulla balconata a sinistra, dopodiché cliccate sulla cavità: una specie di mano apparirà all'estrema destra, voi passate il controllo a W e fategli usare la conchiglia in modo da gettarla in testa allo strano pesce; scendendo per raccogliarlo otterrete una stella marina e un guanto bianco.

Tornate al relitto, posizionate F esattamente sopra alla conchiglia bianca sotto alla polena della nave (la statua rossa, insomma); mandate W ad azionare il timone e con F raggiungerete in volo il ponte di prua. Sempre con W, gettate il pesce lampadina nella grotta indicata con ??? (sopra a F), lanciate la stella marina sullo scrigno e, passando il controllo a F, cliccate sulla statua... se avete fatto tutto col giusto tempismo sarete riusciti a mettere le mani su una spada medioevale.

Ora con W cliccate sulla porta che conduce sotto coperta, non appena il teschio verrà abbassato, con F armato di spada tagliatene la cordicella e otterrete un bel diamante: il primo dei due occhi della sirena dalla quale vi recherete immediatamente. Fate salire tutti e due i personaggi sul cavalluccio; con F mettete il guanto sul blob e con entrambi i personaggi cliccate sulla bottiglia: W troverà il secondo occhio di sirena e F avrà una pergamena scritta dal Principe Buffone... Date quindi i due occhi alla sirena al centro dello schermo e la pergamena alla piovra: il risultato sarà l'apertura della grata e la possibilità di uscire al volo dal livello!

LIVELLO 5: (Dispensa, Trono e Armatura)

Uno degli episodi più bagordi di tutto il gioco. Per prima cosa cliccate con F sul pesce spada in modo da ottenere il sale, raccoglietene il contenitore, dopodiché alzate il coperchio della pentola e con W mettetene un po' sull'ometto. In cambio del piacere (?), il tizio vi rivelerà l'ubicazione di una lima che si rivelerà particolarmente utile: dovrete dare un'occhiata in una delle tre scodelle lì accanto.

Ora si tratta solo di tempismo: mandate W alla corda posta nell'angolo in alto a sinistra, fategliela tirare solo dopo che F si sarà attaccato a quella di destra e vi troverete sulla mensola accanto all'uccellaccio in gabbia. Usate la lima sulla catena che lo tiene ancorato al soffitto, poi andate a prendere una delle puntine. Ora la parte veramente difficile (magari salvate la posizione): scendete, mandate F dalle parti del cuoco che sta facendo da mangiare, mentre con W gettate un po' di sale sul mucchio di polpette. Senza perdere tempo, fate salire W sulla mensola subito sopra al cuoco, posizionandolo appena prima dei tre scalini che conducono al ripiano.

Quando arriverà l'omone per lamentarsi del cibo fin troppo saporito, il cuoco verrà alzato di peso. Siate velocissimi e mettetegli una puntina sulla cassa che usava come sedile. Il tizio, non appena atterrerà, farà volare una polpetta che arriverà all'altezza di W... ancora più velocemente di prima, gettateci sopra dell'elisir di gentilezza e il gioco sarà fatto. Badate bene che se non doveste farcela, F dovrà necessariamente riprendersi un'altra puntina, con tutto lo sbattimento annesso.

Ok, una volta rabbonito l'amante delle polpette, andate di filato nella camera del trono. Passate il controllo a W e fategli usare lo sgabello sulla cornice a destra della testona centrale; con F cliccate sulle mani di W che starà facendo la scaletta e vi ritroverete così sulla balconata superiore. Sempre con F, cliccate sul pulsante posto sulla parete, e con W entrate velocemente nella porta-occhio che si aprirà a destra. I due compari

saranno nuovamente insieme e voi potrete continuare a far danni!

Come sicuramente avrete notato, questa locazione del trono sarà divisa in due parti nel cui centro vi sarà un enorme testa: il trono di Re Amoniak. Per passare da una parte all'altra dovrete, per forza di cose, entrare in un orecchio di questo trono in modo d'uscire dall'altra parte...

Spostate W a sinistra entrando nel già citato orecchio del testone, mettetelo all'altezza della lingua sulla parete, dopodiché fate entrare anche F nella testa e, passando nuovamente il controllo a W, tirate immediatamente la lingua... un occhio del trono si aprirà per qualche istante e, se avete fatto le cose con un buon tempismo, dovrete vedere la capoccia di F spuntare tra le palpebre del trono; il nostro eroe premerà automaticamente la pupilla e un piccolo scarafaggio apparirà nella parte bassa dello schermo.

Ora invertite le parti: fate in modo che W entri nell'orecchio e che F tiri immediatamente la lingua. Nel vostro inventario sarà aggiunta la corona del Re! Non appena potete, mandate W dalle parti dell'orifizio a sinistra, mentre F davanti al buco sulla destra (naturalmente dovrete scendere dalla balconata). Cliccate sull'orifizio con W e, mentre l'amante degli scarafaggi è distratto, usate con F il guanto sull'apertura in modo da fregare lo scarafaggio. Ponete l'insetto sul davanzale del buco, usateci sopra il gentilisir e il secondo farabutto diverrà amichevole! Ora non resta che Amoniak. Se già non vi sarà stato aggiunto nell'inventario, prendete un altro scarafaggio con il sistema che avete usato precedentemente (premere la pupilla e poi fregarlo infilando il guanto nel buco a destra), dopodiché fate salire F col metodo della porta-occhio che già avevate utilizzato per W facendolo poi arrivare fino all'orifizio: a sinistra apparirà il passaggio per una nuova locazione: l'armatura!

Dopo esservi diretti in questo nuovo posticino, con F cliccate il mattone sulla torre così da raggiungere il balcone, aprite l'elmo dell'armatura e, dopo aver parlato col Re, appoggiategli in testa la corona. Prendete una delle piume che compongono la penna del suo elmo, dopodiché intingete quest'ultima nel secchio del pittore. Sempre con F, appoggiate lo scarafaggio sul buco in basso, usateci il pennello appena creato, il pepe e poi il gentilisir, tornando nella schermata del trono avrete finalmente liberato il principe buffone... portatelo con voi nella locazione dell'armatura, mettete W e F sotto alla macchina sulla sinistra e con PB (da ora in poi lo chiameremo così il marmocchietto) azionate il tutto.

LIVELLO 6: (Scrivania)

Verrete rimpiccioliti sino all'inverosimile e vi troverete sulla scrivania dell'intelligentone. Per prima cosa raccogliete il fiammifero. Fatelo usare da W per staccare l'occhio del teschio, poi con PB date un calcione a quest'ultimo... la pallonza, rimbalzando qua e là, finirà sul paio di occhiali, li frantumerà e voi vi beccherete il pezzo di lente.

Andate al coltello: mentre F alzerà il manico, premete con W la punta; fate quest'azione ancora una volta e poi con F potrete tagliare il segnalibro ora a portata della lama. Inserite questa specie di stoppino nella candela, sfruttate la lente col raggio di sole che entra nella finestra e, dopo aver raccolto il pezzo di cera, prendete un calco dal sigillo sulla busta. Inserite la forma così ottenuta nella serratura, fregate il seme che salterà fuori dalla scatoletta e appoggiatelo sul villaggio mostrato sulla mappa...

LIVELLO 7: (Pianta e Sogno)

Con questo metodo a dir poco onirico, arriverete nell'ennesima ridente vallata. Cliccate sul buco con W e raccogliete il legume. Aprite la roccia nella parte bassa dello schermo e, mentre W darà il fagiolo alla talpa, con F cercate di fregarli il cappellino. Con W fate quattro chiacchiere con l'uomo albero che vi darà il permesso di prendere delle mele... fate usare a W il fiammifero per staccarne una e con F tentate di acchiapparla con cappello. Ora, grazie a W, mettete il frutto nel buco della pianta: il principino inizierà a mangiarla e, non appena adocchierà i funghetti, ne inghiottirà uno diventando invisibile... fate lo stesso con W e F e sarete nel Mondo dei Sogni.

Qui per prima cosa mandate F accanto ai birilli in basso, cliccateci sopra e, quando la boccia inizierà a saltellare, con W agite sulla stella di destra,, la sfera verrà fermata da uno dei due personaggi che se la intascherà (!) di gran carriera. Con W, appoggiate la boccia sul coperchio a sinistra e poi salite a vostra volta sulla piattaforma; mandate F alla lastra di destra, saltateci sopra e, per uno strano motivo, la spilla precedentemente appesa all'arcobaleno arriverà al funghetto di destra...

Tra l'altro, se per qualche strana ragione F dovesse andare nella parte sinistra dello schermo, l'unico modo per farlo tornare in quella a destra consisterebbe nel posizionarlo sulla catapulta in basso agendo poi con W sulla stella poco più in alto...

Ora cercate di ottenere un'altra boccia col metodo dei birilli e della stella; portatela ancora al coperchio con W, ma questa volta invece di farci salire anche W mettetelo sulla catapulta in basso (siate certi di esserci proprio sopra). Con F premete ancora la piastra a destra: W volerà in alto e arriverà all'arcobaleno.

Sempre con W, premete l'antenna posta sul testone a lumaca, correte dalla bolla che si fermerà dalle parti dell'arcobaleno e cliccateci sopra per cavalcarla fino al fungo con la spilla. Dopo aver raccolto quest'ultimo oggetto, scendete, fate tornare W sull'arcobaleno col metodo della boccia e della catapulta, posizionate F sulla lastra al centro dello schermo (quella che non viene evidenziata se gli posate sopra il puntatore), mentre con W schiacciate quella alla sinistra del Principe Buffone. Anche F arriverà al balconcino superiore e si potrà

procedere con l'ultima parte del livello, da fare con una certa velocità: portate F dalle parti dell'antenna e W al pulsante vicino al principe. Sempre con W, premete l'interruttore, aspettate che Sua Maestà arrivi nel cerchio delle bolle, dopodiché azionate l'antenna con F... si creerà un pallone contenente il principe che voi, grazie a W, dovreste immediatamente far scoppiare con la spilla.

LIVELLO 8: (Pianta e Montagna)

Vi risveglierete ancora dalle parti di Kael in compagnia di PB. Mandate quest'ultimo sulla catapulta davanti alla porta; con F premete il campanello e, non appena apparirà la chiavetta sulla statua, con W azionate la catapulta. Badate bene che quest'azione richiederà, tanto per cambiare, un certo tempismo, quindi è probabile che dobbiate ripeterla un paio di volte prima che il tutto riesca... comunque sia, alla fine il principe verrà portato via da un uccellaccio e voi dovreste andare alla locazione della montagna.

Raccogliete il sasso per terra con F e, mentre quest'ultimo lo tiene sopra la testa, cliccateci sopra con W che lo appoggerà sul piano superiore. Rifate questo giochetto una seconda volta e alla fine ritroverete la roccia al terzo pianerottolo.

Mettete ora W sulla testa del leone, cliccate sulla pietra con F e arriverete all'altezza dell'enorme testa di roccia che il gigante della montagna tiene sul suo bastone. Cliccate sopra al testone e poi scendete di volata. Col metodo dei passaggi, fate arrivare la pietra al secondo piano, mandate ancora W sul leone e con F tirate il sasso... fate passare W nel buco sulla spalla del gigante, spostate F sul leone-catapulta e poi spingete nuovamente la testa di roccia: così facendo Fingus arriverà su una specie d'isoletta volante indicata con !!!.

Cliccate su !!! con F, il vostro amico inizierà a saltare sul posto facendo abbassare piano piano tutto quanto; non appena l'isola sarà all'altezza di W fate salire anche quest'ultimo sull'atollo... Ok, ora vi converrebbe salvare la posizione per evitare di rifare tutto da capo. Cercate di essere veloci: con W cliccate sulla roccia posta davanti alla gabbia dei volatili in alto a sinistra, passate a F e fategli superare il ponte creato dal corpo dello stesso Winkle. Usate, sempre con F, la lima sulla gabbia, raccogliete la chiave non appena i pennuti se ne saranno andati, dopodiché, andando a vedere sull'icona "spostamento" nelle opzioni in alto, selezionate la locazione della pianta... l'ultimo passo sarà l'utilizzo della chiave nella porta.

LIVELLO 9: (Mago e Regno dei Morti)

Finalmente raggiungerete il paese in compagnia del Principe... allo stregone però non sfugge mai nulla e perciò capirà subito che PB ha qualcosa che non va: è, pensate voi i casi della vita, invasato!!! Noooo, oddio, e adesso cosa mai si potrà fare?

Non appena riavrete il controllo dei personaggi, usate la bottiglia d'acqua magica nell'inventario, sul PB: alle sue spalle apparirà un demone che per l'ennesima volta lo porterà via da voi... giù nel regno dei morti!

Raccogliete la matita in alto a destra, con W, usatela tre volte sulla lavagna nera facendo delle caricature del mago. Alla fine al vecchiccio gireranno le balle e vi tirerà dietro la spugna-cancellino. Raccogliete l'oggetto, mettete W vicino alla poltrona e iniziate, con F, a pasticciare il ritratto del professore con la matita. Quest'ultimo, per tentare di farvi smettere, lancerà un boomerang... mentre l'arma starà punendo l'incauto Fingus, con W saltate sulla poltrona in modo d'afferrare l'oggetto. Semmai non doveste riuscire a fregare l'arma al primo colpo continuate a riprovare, sappiate comunque che è importante aspettare che il boomy abbia colpito F almeno una volta.

Ora posizionate F tra il tappeto al centro dello schermo e la scala in basso; con W, usate il boccale sul Mago. L'ometto darà un pugno sul tavolo e all'estrema sinistra vedrete cadere uno stuzzicadenti... usateci sopra il boomerang con F e avrete nell'inventario l'ennesimo manufatto.

Con W, usate il bastoncino appena recuperato con lo scheletro, poi immergete la spugna nella pozzanghera che si formerà al cadere della bottiglia. Mentre W agirà sulla pipa in modo d'alimentare il fuocherello, fate usare a F la spugna umida col fumo che ne uscirà... cliccate ora con entrambi i personaggi sulla porta e finalmente arriverete all'ultima locazione di gioco: il Mondo dei Morti!!!

Bene, bene, finalmente sarete faccia a faccia con Amoniak, ancora più arrabbiato di prima a causa di questa vacanza all'inferno.

Tanto per iniziare, portate F sull'occhio in basso a destra; con W cliccate su !!! in alto a destra (in corrispondenza delle stalattiti)... non appena F giungerà dalle parti del topo, prendete l'animaletto e scendete già dal teschione. Colpite con W, armato di boomerang, i denti che escono dal soffitto, restate in quella posizione e poi ripassate il controllo a F.

Usate il topo appena catturato sul fango, quando il coccodrillo spunterà fuori, voi saltateci in testa... verrete catapultati in direzione di Amoniak che, tentando di afferrarvi, allungherà una mano. Veloci come la luce, con W colpite nuovamente i denti grazie al boomerang: il vostro nemico si ferirà alla mano e il principino cadrà verso il basso. Subito davanti a lui spunterà un demone che tenterà di rispedirlo dal vostro antagonista, siate pronti e con W cliccate nuovamente su !!!

Ora non resterà che scoprire come poter tornare a casa. Appoggiate la spugna sulla roccia, mandate F lì accanto, il principino sull'occhio in basso a destra e W al !!!.

Con quest'ultimo, cliccate sui !!!: il PB volerà sulla spugna che inizierà immediatamente a gocciolare; con F usate subito la matita sulla roccia e grazie a W,

caduto provvidenzialmente da quelle parti, manovrate la maniglia della porta magicamente apparsa.

Finalmente potrete dire di aver terminato il gioco... Bravi, ora beccatevi l'orrenda sequenza finale e poi ditemi se n'è valsa la pena! Au revoir!

Fabio "Fbs" Simonetti