

## UNCINO E UNCINETTO, PER ME PARI SONO...

Dalla regia mi dicono che le peripezie contro Capitan Uncino vi danno ancora del filo da torcere, perciò diamoci da fare e speriamo che il testo seguente vi sia d'aiuto. La consueta suddivisione in paragrafi dovrebbe evitarvi la lettura delle parti indesiderate. Non illudetevi comunque di dire in giro che avete usato solo lo stretto necessario: ho nascosto un messaggio subliminale che vi costringerà a dire "...Ma comunque ho usato la soluzione" ogni volta che parlerete di avventure da qui all'eternità. E non mi sento neanche in colpa.

Alessandro La Spada

### SOLUZIONE DI HOOK:

#### COME DIVENTARE UN PIRATA:

Lo scopo di questa prima parte dell'avventura è riuscire a travestirsi da pirati, visto che dove vi trovate adesso un abbigliamento da cittadino del nostro secolo non è cosa buona. Ciò non è però facilissimo, visto che gli abiti da pirata si trovano normalmente addosso ai rispettivi proprietari e i vostri soldi qui non valgono niente. Che si può fare?

Il gioco inizia nella piazza principale, dalla quale dovete andare dal dottor Chop. Prendete la tendina e chiedetegli come guadagnare denaro e dei vestiti. La sua spropositata offerta è quanto di meglio potreste trovare per ora, perciò raccogliete tutto il coraggio disponibile e fatevi togliere due denti d'oro in cambio di un paio di monete. Andate al bar e parlate con l'oste, chiedendogli di Uncino, della guerra e del cappello. Attraversate la piazza dei pirati e raggiungete la lavanderia della signora Smeedle, dove dovete prenderete il bastone e l'ancora. Date anche un'occhiata alla giacca: non si sa mai cosa può servirvi in futuro... Andate sul pontile e raccogliete la corda, usatela sull'ancora e andate alle Spade Incrociate. All'interno dovrebbero esserci un paio di tazze sui tavoli. Uscite dalla porta cigolante e entrate nell'altro palazzo per trovarne un'altra, poi salite sulla balconata sopra la piazza e preparatevi a un veloce excursus nel mondo di Indiana Jones: dovete usare sull'orologio quella specie di rampino costituito dalla corda con l'ancora e lanciarvi in volo sopra la piazza, tenendo d'occhio il pirata che passa sotto in modo da rubargli il cappello e atterrare sani e salvi dall'altra parte. Bussate alla porta di Miss Smeedle e rivestite ancora per un attimo i panni di Indy per tornare sull'altra balconata. Ora è importante essere molto veloci, visto che gli attimi in cui la vecchiaccia risponde sono gli unici in cui potete rubarle la giacca. Correte dove l'avevate vista prima e prendetela usando il bastone, esaminandola troverete un'altra moneta. Se non foste abbastanza tempisti da riuscire a rubare il vestiario, beh, basta riprovare. Tornate al bar e parlate con l'ubriaccone, chiedendogli se vuole qualcosa da bere. Avevate dei dubbi? Bene, date all'oste le tre tazze e le tre monetine, l'uomo ve le trasformerà in tre pinte della miglior birra di tutta l'"Isola che non c'è". Lasciate tutte e tre le prelibatezze al nostro pirata, la cui resistenza all'alcool non dev'essere proprio leggendaria. Rubategli i pantaloni e tornate alla lavanderia, dove usando la tendina potrete travestirvi in tutta tranquillità.

#### SULLA NAVE:

Andate sulla nave di Capitan Uncino e guardate nei vasi sulla destra. Prendete le monete d'oro e andate al negozio d'utensili in piazza. Comprate la calamita e, armati di cotanto metal detector, andate sulla spiaggia dove dovete perquisire la grossa "X". Recuperato l'orologio provate a tornare sulla nave del malvagio Capitano: l'esito non è così felice come la prima volta e dovrete prepararvi

a una nuotata. Esaminate la grossa conchiglia per trovarne una più piccola, poi usate il bastone sugli ingranaggi e poi la conchigliona per risalire in superficie.

Ora dirigetevi a destra per entrare nella foresta e, per uscire dal labirinto, procedete nell'ordine a destra, destra, destra in alto, destra, in alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, in alto, destra, destra.

Entrate nell'albero, poi allo stagno e parlate con Campanellino di tutto. Passando nel laboratorio dovete recuperare una freccia, poi parlate con il bambino dietro al bancone chiedendogli se è disposto a darvi un elastico. In cambio vuole delle uova che, almeno per ora, voi non avete.

Andate nell'area-jogging e usate tre volte l'equipaggiamento apposito, poi sulla nave e prendete la rete. Esamatela per trovare una cordicella. Prima di andare avanti bisogna per forza procurarsi tre uova, e nell'area delle Quattro Stagioni c'è una gallina. Dovremmo provare a strizzarla?

Fortunatamente non è necessario, il lavoro è già pronto e basta solo farla spostare usando la conchiglia. Prendete il bastone nella zona autunnale e, usandolo con la cordicella, il fiore dalla zona primaverile. Andate nuovamente al laboratorio e date al bambino quanto vi aveva chiesto in precedenza, poi con l'elastico nuovo fiammante andate a riparare la fionda. Tornate da Campanellino e datele il fiore, ottenendone in cambio un ditale, poi recuperate il ramo dall'albero e usatelo con quello trovato prima per creare un arco. L'arma in questione va usata direttamente nel laboratorio, sui flauti alle spalle del bambino. Prendete il nuovo oggetto e andate sulla cima del picco. "Usatevi" tre volte e vi butterete, poi parlate con il bambino grasso chiedendogli cosa ne pensa delle vostre buffonate. Tornate nell'area-jogging per allenarvi ancora un po' con pesi e cyclette, poi saltate nuovamente dalla rupe e riparlate con il bambino grasso. Soddisfatto, quest'ultimo vi darà la possibilità di usare la fionda che voi stessi avevate riparato, dunque coraggiosamente fatelo e riparlate ancora una volta con questo bambino. Stavolta dovrete riuscire a portare a casa tre biglie, con le quali andare alla mensa e parlare con Rufio. Ditegli tutto il possibile e poi tirategli il cibo addosso (siamo dei simpaticoni...).

E' tempo di andare allo stagno e di parlare con l'albero per raggiungere l'isola in mezzo al laghetto, poi entrate nel tronco e parlate con Campanellino. Esaminate il letto, la sedia e il caminetto, poi parlate nuovamente con la fata. Siamo alla svolta decisiva.

- SCONTRO FINALE:

Ho usato un titolo decisamente insulso ma chiaro affinché nessuno legga per errore la cronaca del duello con Capitan Uncino, dato che lo scontro avviene in stile "Monkey Island" e si tratta di scegliere le frasi giuste. Citate prima di tutto Peter Pan, poi fate un complimento a Giacomo, quindi un po' di onomatopoeie, spiegate a Uncino perché si merita di morire, ditegli che stavolta "ne resterà uno solo" e... Insomma, almeno la scoperta dell'ultima la lascio completamente a voi!