

MONKEY BUSINESS

OSSIA LA SOLUZIONE DI

Orsù ragazzi, è con una certa commozione che vi presento la soluzione su CD di una delle avventure grafiche che hanno segnato la memoria degli appassionati, tanto che, a distanza di anni dalla sua pubblicazione, i giovani avventurieri continuano ad affrontare le traversie che prendono vita da quel di Melee Island (e, naturalmente, a bloccarsi; cosa che spinge il mio nobile animo a questo lavoraccio... scherzo, rimembrare i vecchi tempi è sempre un piacere!). Perché ho parlato di commozione? Perché colui che mi da una mano nella stesura di quanto segue non è un lettore come tutti gli altri, ma qualcuno che conosco molto bene, ossia il me stesso di qualche anno addietro, alla sua prima spedizione alla rivista che avete per le mani. Non vi interessa? Eppure davanti al testo battuto a macchina con l'aiuto di mia madre, non ho potuto trattenere un moto di commozione, leggendo da queste stesse righe piene di errori e imperfezioni grammaticali la passione che mi sosteneva e la voglia di comunicarla al mondo intero. La stessa che leggo nelle vostre lettere e nelle vostre soluzioni, la stessa che, seppure trasformata, sembra reggere oggi il confronto con la tentazione del vile denaro.

E sulle note gracchianti di una malinconica melodia reggae lascio la parola a un giovane e spensierato pirata, alle sue prime esperienze nel mar dei Caraibi...

Massimo Svanoni

PARTE UNO: LE 3 PROVE

Dopo esservi goduti l'introduzione, scambiate quattro chiacchiere con quella talpa della sentinella. Vi trovate, quindi, sul molo; guardate il manifesto e dirigetevi a destra fino ad incontrare il bar "SCUMM". Qui potete parlare con vari pirati, dai quali verrete a conoscenza di una storia misteriosa che ha per protagonista un certo LeChuck (mia nonna direbbe che è un ubriacone...). Vi sono, inoltre, un pirata che fa pubblicità a "LOOM" ed un cane con il quale potete parlare senza capire, comunque, nulla (a meno che non abbiate coda e pelo molto folto su tutto il corpo ...). Andate dunque nell'altra sala e parlate con i pirati dall'aspetto importante: otterrete utili consigli su come diventare un pirata: tutto ciò che dovrete fare sarà superare 3 prove. Terminata la conversazione, aspettate che il cuoco

vada a servire i pirati per infilarvi nella cucina che si trova oltre la porta di destra. Una volta entrati fate cuocere la bistecca che si trova sopra il tavolo nel pentolone ricordandovi poi di recuperarla. Raccogliete anche la pentola sotto il tavolo di sinistra ed uscite sul piccolo molo. Per far allontanare il gabbiano dal pesce che sta divorando, andate a posizionarvi in basso a destra proprio all'estremità del piccolo molo per 3 o 4 volte. Dopo di che, durante il più lungo dei suoi voli, velocemente, raccogliete il sopraccitato pesce. Dovrebbe apparire, a questo punto, una scena animata che vi mostrerà i pirati fantasma, dei quali avete sentito parlare: stanno discutendo proprio di voi. Uscite dal bar e tornate all'osservatorio (dove si trova la sentinella orba). Imboccate il sentiero a destra ed apparirà la panoramica dell'intera isola; andate al bivio, entrate nel primo sentiero e raccogliete un petalo giallo dai fiori che si trovano in basso a sinistra. Uscite dal labirinto di sentieri e raggiungete la zona disboscata. Entrate nel circo e, richiamata l'attenzione dei due clown, accettate di farvi lanciare con le risposte 1-2-1-1 (quando vi chiederanno un elmetto dategli la pentola). Grazie e questa performance avrete guadagnato 478 pezzi da 8.

Tornate, allora, al villaggio e procedete verso destra, oltrepassando il primo arco. Parlate con il cittadino e comprate la mappa che vi propone, rispondendo 4-2.

Andate a sinistra e parlate con i pirati malconci (con le risposte 3-3 potete ottenere dei minuti più 2 pezzi da 8). Potete poi chiedere loro altre informazioni. Entrate, quindi, nella prima porta a destra, raccogliete il pollo che si trova sul baule ed andate ancora a destra: avrete la possibilità di informarvi sul vostro futuro grazie ad una veggente. Tornate in strada e oltrepassate il secondo arco; andate a sinistra e, oltrepassato anche il terzo arco, puntate dritti verso la casa del governatore. Date la carne stufata, condita con il petalo giallo, ai cani piranha per liberarvi di loro. Entrate nel palazzo, raccogliete il vaso, ed entrate nella prima porta a destra: l'odioso sceriffo Fester Shinetop vi coglierà in flagrante ma, dopo esserle date di santa ragione, potrete svignarvela e tornare in città. Ivi varcate la prima entrata a sinistra e tentate di parlare con il prigioniero: vi accorgete che ha un pessimo alito. Allora uscite dalla prigione ed entrate nella porta poco prima del secondo arco. Raccogliete la spada vicino al bancone del negoziante e la pala alla sinistra della cassaforte; parlate quindi con il negoziante, ansioso di servirvi. Comprate la spada, la pala, le mentine per l'alito ed uscite dal negozio. Tornate nella prigione ed offrite le mentine al prigioniero: potrete, finalmente, parlare con lui ed avere qualche informazione.

Dategli, successivamente, il repellente per roditori che avevate preso durante la lite con lo sceriffo.

Otis (è il nome del prigioniero) vi darà in cambio una torta; apritela e ... sorpresa! Dentro c'è una lima (che vi serve per recuperare l'idolo nel palazzo del governatore al quale ora tornerete).

Saltate nel "buco per spiare" che avevate provocato durante la rissa; prenderete l'idolo e

verrete trattenuti dal fastidioso sceriffo che nel frattempo si è ripreso.

Vi chiederà spiegazioni sul furto: propendete per la risposta numero 1 (che in questo istante non mi ricordo); apparirà la splendida governatrice che vi giustificherà dalle accuse di Fester. Intraprenderete, allora, una dolce e molto significativa conversazione - sul genere che ha reso celebre il Silvestro sotto il profilo più rapace della sua carica felina - con la bellissima Elaine (la governatrice).

Terminato il discorso, raccogliete il vaso alla sinistra del pilastro e uscite dal palazzo: troverete il cocciuto sceriffo ad attendervi.

Qualunque cosa gli diciate vi costringerà a seguirlo e vi getterà sott'acqua, legandovi al prezioso idolo che avete rubato. Nelle profondità marine, intorno a voi, c'è una molteplicità di oggetti taglienti (se attenderete un po', assisterete anche ad un divertente dialogo tra due pirati che vi farà mangiare le unghie), ma tutto quello che dovete fare è raccogliere l'idolo ed uscire dall'acqua.

Avrete un altro tenero (e questa volta più "umano") colloquio con Elaine, ma non riuscirete a baciarla: dovete, prima, superare le 3 prove (ARGHHH!). E così, a testa bassa, abbandonate il molo, recatevi all'osservatorio e, successivamente, al sentiero che conduce in giro per l'isola.

Andate al ponte e date l'aringa (il pesce del molo) al troll, che si rivelerà essere un pirata goloso (vagamente somigliante a Giorgino Lucas) e vi lascerà passare.

Dirigetevi all'estremità dell'isola dove si trova la casa (del capitano Smirk) e bussate alla porta ("aprire la porta"); apparirà il pirata sopraccitato: utilizzate sempre la prima risposta e, entrati nella sua casa, assisterete ad un divertente quanto lungo allenamento.

Ascoltate, comunque, ciò che vi dice Smirk. Quello che dovete fare ora è andare per i sentieri dell'isola e fermare i pirati che passano, sfidandoli a duello (per fermarli vi dovete semplicemente posizionare in un punto pieno di "traffico" ed attendere che passino).

In questi duelli non importa se perdete, l'importante è imparare moltissime battute "difensive" usate dai vari pirati in risposta alle battute "d'attacco" (che avete imparato dagli stessi pirati) per le quali non conoscete ancora la risposta giusta.

CHIARIFICAZIONE: le battute “difensive” (di risposta) giuste sono quelle per le quali chi è in “attacco” (chi dice la battuta per primo) indietreggia. Quando avete imparato almeno una quindicina di battute “difensive” proseguite (saranno gli stessi pirati a segnalarvi il momento giusto, comunque, più frasi conoscerete, meglio sarà).

Andate al bivio e, seguendo la piantina del labirinto di sentieri, raggiungete il burrone, tirate il cartello e, magicamente, il tronco spezzato si ricomporrà. Attraversate allora il crepaccio ed andate sempre a destra fino ad incontrare la casa del Mastro Spadaio. Parlate con lei (è una donna) e sfidatela a duello. In questo combattimento dovete solo rispondere con le battute “difensive” che avete imparato.

Le frasi usate dal Mastro Spadaio non sono, però, uguali a quelle dei pirati; dovrete, quindi, usare quelle che vi sembrano più adatte (ad esempio “adesso capisco cosa significa la sporcizia e la stupidità” - “Sono contento che sei andato alla riunione di famiglia” o ancora “tu sei il più grande salame che abbia mai incontrato” - “non sono certo io a chiamarmi Silvestro” e così via).

Se non riuscite a batterlo, tornate nel sentiero per imparare altre battute e poi ritentate.

Una volta vinta la leggendari maglietta di cotone comprovante il vostro successo fate ritorno al bivio e, sempre seguendo la pianta del labirinto di sentieri, raggiungete la zona dove si trova il Tesoro.

Andate a destra e scoprirete una “X”; usate la vostra pala sulla “X” e vi impossesserete del fantastico, leggendario, mitico nonché UNICO tesoro di MONKEY ISLAND™ .

N.B.: Nella foresta potete trovare anche un tronco che è “l’entrata ad una rete di catacombe”, ma potete accedervi solo se riuscite ad inserire il disco 22 bis, il che mi sembra un tantino impossibile.

Avete superato le 3 prove: ora potete tornare al villaggio e godervi la meritata ricompensa (come dite? Dei capi pirati? No, della dolce Elaine). Tornati in paese, tutti eccitati, scoprite con grande disappunto che una nave si sta allontanando. Il terribile sospetto è confermato da quel falco della sentinella che naturalmente ha visto tutto ma non ha fatto niente: LeChuck ha rapito la governatrice (QUIZ: secondo voi dove ha portato la bella Elaine? Monkey Island dite? Ma come siete perspicaci...),

Entrate nel bar “SCUMM” e scoprite che tutti i pirati sono scomparsi e che hanno lasciato sui tavoli le loro tazze; raccoglietele, recatevi nell’altra stanza, oltre la tenda, e raccogliete le altre due tazze. Parlate con il cuoco per avere ulteriori informazioni. Andate verso il barile in cucina e riempite una tazza con il grog. Velocemente andate

verso la prigione travasando il grog in un'altra tazza quando quella in uso è "in fin di vita". Se non riuscite ad arrivare in prigione, tornate al bar, raccogliete altre 5 tazze e usate anche il vaso. Usate la tazza che contiene il grog con la serratura della cella del prigioniero e questa si fonderà (potenza del grog!). Il prigioniero, finalmente libero, scapperà prendendovi per i fondelli. Apparirà ora una scena animata che vi mostrerà i pirati fantasmici sulla loro nave, sotto Monkey Island e... ma? Cosa vedo? Fester Shinetop sulla nave? Hei, si sta deformando... è il capitano dei pirati, LeChuck!!! Brutto... Non tentate di andare verso il palazzo del governatore: un tale che vi impedirà di passare perché non avete la prenotazione per rubare. Recatevi allora verso la spiaggia, seguendo le indicazioni del disegno. Usate il pollo di gomma con la carrucola in mezzo™ con il cavo teso e, una volta giunti sull'isoletta, entrate nella casa. Vi verrà incontro un tale, tutto muscoli e niente cervello: avvisatelo del rapimento del governatore e suggerite l'idea di inseguirla con un equipaggio, offrendovi come capitano. Il pirata mutilato vi sottoporrà ad una "terribile" prova: dovrete toccare un "assassino alato" che lo terrorizza da molto tempo. Eseguite l'arduo e disagiabile compito, mostrando estrema fermezza e pieno controllo delle vostre emozioni.

Se apparirete
molto calmi,
riuscirete
nell'impresa e
sarete idolatrati
dal pirata idiota
che accetterete nel
vostro equipaggio.
Recatevi ora dal
Mastro Spadaio e
avvertite anch'ella
della terribile notizia.

Andate ora verso le luci che si riveleranno essere quelle dell'emporio di navi usate. Parlate con Stan e chiedetegli della nave più costosa pretendendo di pagarla con 174 pezzi da 8; chiedete poi della nave all'entrata e, infine, della nave "fatta per durare", offrendo sempre 174 pezzi da 8. Ripetete l'ultima richiesta, offrendo un pagamento a credito. Andatevene e tornate più volte ottenendo così alcuni biglietti da visita.

Andate dunque nel villaggio e parlate ancora con la veggente del vostro futuro. Recatevi dal negoziante e chiedete una nota di credito, affermando che avete un lavoro. Fate attenzione agli scatti che farà fare alla maniglia della cassaforte per aprirla (segnatevi magari su un biglietto; dovrebbero essere i seguenti: Tirare, Tirare, Spingere, S, S, T, S, S, S, S). Ditegli che non avete lavoro e chiedetegli infine del maestro della spada: egli lascerà incustodito il negozio. Correte ad aprire la cassaforte impadronendovi della nota di credito e tornate da Stan (potreste parlare anche con i pirati malconci ma non vi seguiranno lo stesso). Da Stan chiedete ancora della nave da vichingo e rifiutatela; quindi passate a quella poco costosa e offrite 174 pezzi da 8. Offrite allora la nota di credito e chiedete degli accessori, rifiutandoli tutti. Chiedete dunque il prezzo e rifiutate la barca per 3 volte consecutive, accettando ogni volta di arrivare ad un accordo. Fate poi un'offerta: partendo da 2.000 pezzi da 8, salite fino a che accetterà. Tornate dunque al villaggio dove vi aspetta Stan con la nave (vi darà alcuni fogli per la navigazione). Arriverà anche il vostro equipaggio (compreso il prigioniero che, in fondo, non vi ha tradito) ed incomincerete il viaggio.

PARTE DUE: IL VIAGGIO

Il viaggio inizierà con un discorsetto di Guybrush all'equipaggio, il quale, per niente stupido, si ammutinerà, stendendosi a prendere la tintarella. Vi trovate così soli nella camera del capitano.

Ispezionate il cassetto della scrivania e troverete un diario di bordo che vi suggerirà il modo per arrivare a Monkey Island: preparare una brodaglia seguendo una certa ricetta. Dove si può trovare una ricetta? Ma, nell'armadio alla destra del letto naturalmente! L'armadio è chiuso; come aprirlo? Ci sarà una chiave da qualche parte (questa è arguzia allo stato puro!).

Prima di uscire dalla stanza, raccogliete la penna d'oca e, di seguito l'inchiostro. Una volta sul ponte, entrate nel portello ed infilatevi nella porta sulla sinistra della scala. Nella cucina, raccogliete la pentola sulla finestra, aprite l'armadio e prendete i cereali. Apriteli e ... sorpresa! Dentro c'è la chiave dell'armadio! Tornate nella camera, aprite l'armadio e successivamente ispezionate il baule trovato: scoprirete una ricetta e delle stecche di cannella. Se volete arrabbiarvi un po', parlate con l'equipaggio. Salite comunque sulla scala di corda e raccogliete il "jolly roger". Tornate nel portello, scendete anche nel secondo portello, andate a sinistra e aprite i barili che ivi si trovano. Avrete raccolto così una manciata di polvere da sparo. Raccogliete anche la grande corda sopra un barile e ispezionate il baule a destra trovando del vino. Ritornate in cucina e, seguendo la ricetta,

preparate una brodaglia (in sequenza inserite nella pentola : 1 STECCA DI CANNELLA, 4 MENTINE, IL JOLLY ROGER, 1 GOCCIA D'INCHIOSTRO, 2 VOLTE IL VINO, IL POLLO, 3 MANCIATE DI POLVERE DA SPARO ed infine I CEREALI). Un incantesimo voodoo vi addormenterà e permetterà alla nave di raggiungere Monkey Island. Destatevi dal vostro torpore ed usate i biglietti da visita con il fuoco, incendiandoli. Scendete nella stiva e prendete ancora della polvere da sparo. Salite sul ponte e mettete la polvere da sparo nella bocca del cannone;

usate ora la corda con il cannone ed infine usate la pentola; Guybrush la indosserà dopo aver acceso la miccia, si appenderà alla bocca del cannone e si farà proiettare sulla tanto agognata Monkey Island.

PARTE TRE: MONKEY ISLAND

Mentre siete ancora con la testa nella sabbia dopo l'atterraggio spericolato, passerà una scimmia e quindi un naufrago tanto conciato quanto idiota che rinuncerà a parlarvi e

sparirà nella giungla. Rialzatevi, raccogliete la banana alla sinistra dell'albero e inoltratevi nella foresta. Seguendo il disegno, andate verso la fortezza dove potete parlare con il naufrago ed ottenere informazioni interessanti. Terminato il colloquio lasciate che se ne vada e raccogliete la corda e il cannocchiale. Tirate il cannone: ne uscirà una palla da cannone bucata e della polvere da sparo. Raccogliete entrambe e andate verso la biforcazione del fiume. Salite sugli appoggi per i piedi e vi troverete di fronte una strana "scultura primitiva":

tiratene l'estremità legnosa per due volte fino a che l'asse della scultura sarà nella vostra

direzione. Salite gli scalini e usate, una volta sull'altura, il cannocchiale: se vedete l'albero di banane sulla spiaggia procedete spingendo la pietra: essa partirà andando a colpire in pieno proprio il sopraccitato albero. Tornate alla base della roccia torreggiante ed usate la polvere da sparo con la diga.

Usate poi la pietra focaia (la pietra appoggiata sopra il biglietto prima del ponticello; se non funziona, provate a esaminarla prima di utilizzarla) con la palla di cannone: una scintilla farà esplodere la diga e l'acqua che traboccherà nel letto del fiume asciutto vi trascinerà per un buon tratto. Finalmente emersi dalle sue acque raggiungete il laghetto. Al laghetto troverete un morto: raccogliete la corda che c'è vicino a lui e andate verso il crepaccio. Usate le due corde rispettivamente con un ramo ai vostri piedi e con un tronco un poco più in basso. Scendete in fondo al crepaccio e raccogliete i remi. Risalite e correte alla spiaggia dalla quale siete partiti, prendete le due banane, usate i remi con la barca e, dopo esservi saliti, andate verso la spiaggia più a nord dell'isola.

Scesi dalla barca, inoltratevi nella foresta e raggiungete il villaggio. Ivi andate a sinistra fino ad incontrare i cesti di frutta: raccogliete le banane in essi contenute e uscite dal vil... ehi?!? Dei cannibali vi fermeranno e vi chiederanno spiegazioni sul furto delle banane. Se volete divertirvi ditegli della scimmia a tre teste ma rispondete comunque che non vi importa se vi mangiano: vi rinchiuderanno in una capanna. A sinistra di tale capanna c'è un teschio: prendetelo e tirate l'asse sottostante; si aprirà un varco nel quale entrerete per uscire dal villaggio.

Tornate quindi alla spiaggia dove si trova la vostra barca e, dopo una vigorosa remata, con destinazione la spiaggia di partenza, raggiungete la scimmia che si trova nella foresta e dategli le 5 banane (attenzione: deve

riceverne 5!): essa vi seguirà ovunque andiate. Proseguite verso la zona disboscata e, raggiunto il recinto della testa della scimmia di pietra all'estrema destra, appendetevi al naso del totem, ridiscendete e la scimmia fedele vi imiterà.

Oltrepassate il recinto recandovi verso la testa di pietra e raccogliete il piccolo idolo insignificante. Tornate al villaggio e datelo ai cannibali che se ne andranno felici, lasciando aperta la porta della capanna a sinistra. Entrate ed impadronitevi del raccogli-banane; andate subito a restituirlo ad Herman (il naufrago) che vi sta aspettando proprio vicino all'uscita del villaggio. Come ricompensa vi darà la schiava della testa della scimmia di pietra (l'entrata ai sotterranei dove si trova LeChuck).

Uscite ora dal villaggio e rientratevi: intraprenderete una conversazione molto interessante con i cannibali. Per ottenere la testa del navigatore, che vi serve per superare i labirinti sotterranei, date ai cannibali il foglio. Tornate alla testa della scimmia di pietra ed usata la chiave che vi ha dato Herman (che altro non è che un cotton fioc gigante) nell'orecchio della testa gigante in modo che questa si apra. Entratevi e vi troverete in un paesaggio del tutto simile all'inferno descritto dal sommo poeta. Usate la testa del navigatore e seguitene il naso che vi condurrà sino

all'antro dove si trova la nave fantasma. Parlate ora con la testa (!) e continuate a supplicarla di darvi la collana'; dopo un po' cederà alla vostre lagnose richieste. Indossate la collana e salite sulla nave fantasma: i pirati non vi vedranno dato che siete diventati invisibili. Andate a sinistra e, aperta la porta, entrate nella stanza: davanti a voi è il temibile pirata LeChuck; ma non impressionatevi, non vi vedrà! Usate la bussola magnetica con la chiave appesa al muro che, ondeggiando magicamente nell'aria (potere dell'elettromagnetismo ndXAM da grande), si depositerà sulle vostre mani. Uscite dalla stanza e scendete attraverso il portello a destra. Attraversate la stanza/dormitorio e, nella stanza successiva (la stiva) cercate nei pressi dei polli fantasma una piuma fantasma. Usatela sui pirati dormienti quando estrarranno i piedi dalle coperte per ben due volte (non avvicinatevi alla bottiglia, altrimenti si ritrarranno): lasceranno cadere il boccale (o la bottiglia) di grog. Raccoglietelo e, tornati nella stiva, usate la chiave con il portello. Scendete e versate il grog nel piatto: il topo, bevendolo, cadrà stecchito a terra.

Oltrepassatelo dirigendovi verso la tinozza piena di grasso. Raccoglietene un po' e, tornati sul ponte, usatelo con la porta di destra, lubrificandola. Apritela ed entratevi. Raccogliete gli attrezzi e, tornati nella stiva, usateli con la cassa splendente a destra del portello.

Ispezionando tale cassa, raccogliete la radice vudù e tornate al villaggio dei cannibali (non temete! Tutto il viaggio verrà fortunatamente skippato). Date loro la radice e vi restituiranno una birra a base di radice anti-fantasma. Tornata verso la nave fantasma e, giunti nell'antro, avrete una sorpresa: la nave è sparita lasciando a terra il pirata deficiente che si diverte a far saltare la propria testa. Dove è andato l'equipaggio? A Melee Island dove LeChuck si accinge a sposare Elaine, vi risponderà l'idiota (AAAARGH! Che fine faranno i vostri sogni di pace e prosperità?!?).

A questo punto, se non avete affondato la vostra nave, apparirà il vostro equipaggio ed insieme ve ne andrete a Melee Island. Se l'avete affondata ve ne andrete con Herman.

PARTE QUATTRO: IL FINALE

Arrivati sul molo andate verso la chiesa: un pirata cercherà di fermarvi. Stendetelo con la birra di radice e proseguite il vostro cammino. Troverete nel villaggio un altro spettro: affrontatelo come avete fatto con quello precedente oppure evitatelo passando per la porta a sinistra. In chiesa, interrompete il matrimonio: scoprirete che la cara Elaine aveva già sistemato tutto e che voi le avete rovinato il piano. Non vi resta che il confronto diretto con il caro LeChuck che, dopo essersi divertito avendovi utilizzato come punch ball, vi spedirà verso l'emporio di navi usate(atterrerete proprio sopra al distributore di lattine di grog). Dopo aver sistemato il noioso Stan, LeChuck si dedicherà a voi estraendovi di forza dal distributore. Rialzatevi e, velocemente, raccogliete la birra di radice usandola con il malefico fantasma: assisterete alla sua pirotecnica fine. Arriverà Elaine ed insieme vi potrete godere il finale con spettacolo nei cieli a opera del vostro ex mortale nemico.

A questo punto vi potreste chiedere una cosa: ma qual'è il SEGRETO DI MONKEY ISLAND? A dire la verità non lo so, ma che importa? Ci siamo divertiti. In fondo in fondo però una recriminazione l'avrei: dopo tutta questa fatica non ho neanche ricevuto un bacio dalla bella Elaine, BAH!