

MONKEY FITNESS

OSSIA LA SOLUZIONE INTEGRALE DI

THE SECRET OF MONKEY ISLAND II: LECHUCK'S REVENGE

Che cosa viene dopo Monkey 1? Ma non ci sono dubbi, Monkey 2, una delle avventure più valide di tutta la storia e non meno difficile. In altre parole, se avete avuto qualche difficoltà nel finire il primo episodio, è quasi obbligatorio che vi siate avvoltolati in questo secondo caso; ed è proprio a questo punto che il vecchio XAM (in reda si ostinano a prendermi in giro perché in una scellerata occasione mi sono firmato in questo modo; io li lascio tergiversare ignorando bellamente, così come loro ignorano il carattere artistico di quella firma: era sufficiente leggere qualche riga sopra...) interviene baldo come non mai e saldo al limite inferiore delle sue capacità (SS mi ha da poco comunicato un'inverosimile data di chiusura, con ben 4 - QUATTRO! - soluzioni da condurre in porto, più il National).

Massimo "SUPERXAM" Svanoni

PARTE UNO: L'EMBARGO DI LARGO

Si inizia sul ponticello. Andate a sinistra e/o a destra; comunque sia, Largo LaGrande vi bloccherà il cammino chiedendovi un pedaggio (ditegli ciò che preferite e lasciatevi derubare). Spostatemi sulla estremità destra del ponte, fermatevi in prossimità del cartello e prendetelo per ottenere un badile. Andatevene verso destra e vi ritroverete ad una osservazione aerea di Scabb Island. Dirigetevi nella zona paludosa, entrate nella bara galleggiante e remate verso destra fino ad arrivare nel rifugio della maga vudù di Mojo. Prendete il pezzetto di corda sul tavolo della prima stanza e proseguite esaminando i vasetti di vetro sugli scaffali fino a quando non troverete quello della pozione che resuscita. Entrate nella stanza seguente (a destra) e parlate alla maga vudù di Mojo chiedendole appunto della pozione che resuscita (più tardi avrete bisogno di queste informazioni). Ora parlatele di Largo chiedendo delle istruzioni su come costruire una bambola vudù e lei vi darà una lista di ingredienti necessari per creare il pupazzo (capelli, fili degli abiti, fluidi del corpo, pezzi di cadavere). Salite di nuovo sulla bara galleggiante e remate fino alla palude, quindi uscite verso sinistra per tornare alla mappa dell'isola e dirigetevi al Cimitero, sulla cui collinetta vedrete alcune tombe e qualche lapide. Avvicinatevi alla collina per avere una visione ingrandita dell'area ed utilizzate il badile con la prima tomba sulla sinistra (fate attenzione a scavare in terra e non sulla lapide) per ottenere un osso dello scheletro di Marco LaGrande, il nonno di Largo (controllate che sia la sua tomba prima di scavare e godetevi la scena esilarante); andatevene dal cimitero uscendo a sinistra, dirigetevi alla spiaggia, raccogliete il bastoncino e fate ritorno a Woodtick Town. Entrate nel negozio di Wally il cartografo (la penultima porta da sinistra), parlate con lui e prendete un foglio di carta bianco dalla pila che si trova in basso a destra. Adesso osservate attentamente Wally: egli metterà sul tavolo il monocolo per fregarsi gli occhi di tanto in tanto; quando lo farà prendete alla svelta il monocolo ed uscite sfruttando la porta a sinistra. Guardate nella parte bassa dello schermo per localizzare il boccaporto che conduce al Bloody Lip Bar ed alcune finestrelle sulla fiancata della nave. Quella in fondo a sinistra risulta accessibile: andate verso la finestra e saltateci dentro, ritrovandovi nella cambusa del vascello con l'improbabile cuoco del bar. Prendete il coltello sul tavolo ed uscite sfruttando sempre la stessa finestrella. Scendete per il sentiero a sinistra, entrate nella hall dell'albergo ed usate il coltello della cambusa per tagliare la corda che tiene il piccolo alligatore legato al palo. L'animale se ne fuggirà via, il gestore del locale lo inseguirà e voi potrete raccogliere la ciotola contenente degli avanzi di formaggio. Passando per la porta in fondo a sinistra arriverete nella stanza di Largo: prima che quest'ultimo vi pizzichi prendete la sua parrucca dal supporto in polistirolo ed uscite.

Se non siete ancora stati dagli uomini di bassa morale andateci subito e raccogliete il secchiello che sta sotto di loro anche se il bucaniere a sinistra vi dirà di non toccare niente (scegliete sempre la prima frase per ottenere i migliori risultati e riuscire nell'impresa senza perdere troppo tempo). Potete anche parlare con il pirata seduto a destra proponendo di lucidargli la gamba di legno: in questo caso otterrete una moneta che servirà per acquistare il lucido nel negozio di Woody il falegname (ultima porta a sinistra) ed essere poi in grado di lucidare la gamba dello stesso pirata da una a diciannove volte per altrettante monete (azione facoltativa).

Come si acchiappa il topo? Aprite la scatola in basso al centro, usate il bastoncino raccolto sulla spiaggia per tenere alzato il coperchio, legate al bastoncino il laccio trovato sul tavolo della maga e mettete dentro la scatola gli avanzi del formaggio provenienti dalla ciotola dell'alligatore. Quando la trappola è pronta lasciate lo schermo per un attimo e rientrateci: se il topo sta mangiando il formaggio dentro la scatola tirate il laccio, riaprite la scatola, impadronitevi del roditore ed entrate nel Bloody Lip Bar. Parlate con il barista e continuate a chiedergli un drink (vale a dire del Grog) fornendogli un sacco di scuse. Molto presto arriverà Largo che, dopo avere ordinato da bere, sputerà sul muro e se ne andrà. Raccogliete la saliva di Largo con il foglio di carta che avete trovato da Wally il cartografo e salite le scale per andarvene. Introducetevi nella cambusa passando per la finestrella, mettete nella minestra il topo che avete intascato davanti alla lavanderia, uscite ancora attraverso la finestra e tornate nel bar scendendo per il boccaporto. Parlate di nuovo al barista e chiedetegli la zuppa: il barista andrà in cucina, troverà un topo nella minestra, licenzierà il cuoco e tornerà a servirvi; dategli che non volete più la zuppa ed egli vi offrirà un lavoro. Accettate la proposta facendovi dare (automaticamente) l'anticipo settimanale, dopodiché entrate in cucina ed uscite dalla finestra infischiodovene tranquillamente di questo lavoro. Dirigetevi nella zona paludosa e riempite il secchiello con il fango della palude; una volta rientrati nella camera di Largo chiudete la porta, metteteci sopra il secchio e nascondetevi dietro al paravento. Largo arriverà, si becherà la secchiata di fango, si sporcherà i vestiti e senza pensarci un attimo andrà in lavanderia: voi seguitelo ed osservatelo mentre conversa con il lavandaio; quando Largo se ne sarà andato rientrate nella sua stanza, chiudete la porta e raccogliete lo scontrino qui appiccicato. Andate, nuovamente da Mad Marty il lavandaio e consegnategli il suddetto scontrino per avere in cambio i vestiti di Largo (un reggiseno?!?), poi tornate nel rifugio della maga vudù di Mojo, datele tutti gli ingredienti raccolti (la parrucca, l'osso, il reggiseno e lo scatarrone) per ottenere una bambolina vudù di Largo insieme ad alcuni spilloni. Con il pupazzo in mano vostra fate ritorno a Woodtick Town ed entrate nella camera di Largo: qui l'ometto inizierà a sbraitarvi contro cercando di sbattervi fuori. Mentre lo farà, conficcate velocemente gli spilloni nella bambola vudù e gustatevi la sequenza animata durante la quale Largo verrà scacciato dalla città (se per caso Largo dovesse riuscire a sbattervi fuori rientrate nella sua stanza e riprovate la magia vudù). Dopo aver visitato automaticamente la maga vudù (che vi darà alcuni consigli) ritornate alla mappa di Scabb Island, dirigetevi verso la penisola in basso a destra, andate nella casetta galleggiante e parlate con il capitano Dread. Quando il capitano vi dirà che per salpare ha bisogno della sua

collana dategli il monocolo di Wally e selezionate la prima frase del dialogo per noleggiare la sua imbarcazione: sarete pronti per passare alla seconda parte dell'avventura (TATTATATA'!!!).

PARTE DUE: I QUATTRO PEZZI DELLA MAPPA

All'inizio di questa lunghissima seconda parte dovete raccogliere il mangime per pappagalli ed entrare nel boccaporto, parlare con il capitano Dread selezionando la prima frase e dalla mappa che avrete in mano scegliere come destinazione Phatt Island.

Una volta arrivati sull'isola sarete arrestati dalla guardia indipendentemente da ciò che le direte e dopo la conversazione vi ritroverete dietro le sbarre. Spingete il materasso della vostra cella e utilizzate il bastoncino che sta sotto di esso per recuperare l'osso della gamba appartenente allo scheletro nell'altra cella. Dopo la simpatica scenetta raccogliete l'osso e datelo al cane di nome Walt che custodisce gelosamente la chiave della prigione: il cane si avvicinerà, mollerà la chiave e si porterà via l'osso. Prendete la chiave, aprite la porta della cella e sarete finalmente liberi, ma prima di andarvene assicuratevi di prendere le due buste che si trovano sullo scaffale vicino alla porta: una di queste è la busta Manilla, l'altra la busta Gorilla; apritele entrambe per riavere tutti gli oggetti che vi avevano sottratto e lasciate la prigione. Andate a destra e vi troverete a percorrere un sentiero che si perde in lontananza; lungo questo sentiero vedrete una biblioteca e due vicoletti a sinistra nonché un pontile sulla destra. Dirigetevi verso il pontile, parlate con il ragazzo che sta pescando dicendogli che siete abilissimi pescatori e lui vi sfiderà mettendovi alla prova in una gara di pesca dalla quale, uscendo vincitori, potrete guadagnare la canna da pesca del vecchio (se pescherete il pesce più grosso). Entrate nella biblioteca, aprite il faro in miniatura sulla sinistra per poter prendere la lente al suo interno e parlate con la bibliotecaria chiedendole la tessera per noleggiare i volumi. Dopo aver ritirato la tessera cominciate a sfogliare il catalogo (vale a dire quel grosso cassetto di fianco all'ingresso), scegliete un libro che NON vi servirà più tardi (uno qualsiasi, ce ne sono a bizzeffe) e sceglietene di seguito altri due, uno sotto la voce DISASTRI (il titolo esatto del volume è I GRANDI RELITTI DEL NOSTRO SECOLO), l'altro sotto la voce VUDÙ (che vi rimanderà alla voce RICETTE per il libro delle ricette magiche vudù). Quando avrete trovato ciascun volume selezionate i comandi "Hhmmm, dovrò ricordarmi questo libro" e "Proverò un altro cassetto" per memorizzare il titolo del tomo che vi interessa e cambiare schedario, infine chiedete alla bibliotecaria ciascun volume citandone il titolo e sarete in possesso dei tre libri. Lasciate la biblioteca, uscite a sinistra e proseguite nella stessa direzione arrivando a percorrere un altro lungo sentiero che conduce sempre verso sinistra, perdendosi in lontananza; seguite questo cammino per giungere alla mappa dell'isola e cliccate sulla residenza dell'odioso governatore Phattboy: subito dopo aver aperto il cancello entrate nel maniero attraverso la porta principale e cercate di salire per le scale. Imbrogiate la guardia che vi fermerà; non appena il soldato se ne sarà andato potrete procedere verso la camera di Phattboy per trovare il governatore addormentato con un libro sul pancione.

Spostate il cursore su di esso per leggerne il titolo (si tratta di una raccolta di frasi celebri piratesche) e sostituitelo con il primo dei volumi che avete noleggiato in biblioteca (ve l'avevo detto di sceglierne uno che non serviva, no?) per aggiungerlo al vostro inventario dopo una sequenza animata che ricorda molto l'inizio del primo film di Indiana Jones. Allontanatevi dalla residenza di Phattboy tornando sul sentiero che conduce alla biblioteca, entrate nel primo dei due vicoletti, date un'occhiata al tappeto che gioca alla roulette e seguitelo dentro al secondo vicolo per osservare le sue azioni nascondendovi (automaticamente dietro alle casse; quando il tappeto se ne va, aprite lo spioncino della porta (Guybrush busserà), chiedete all'uomo che vi risponderà qual'è il prossimo numero vincente e lui vi chiederà a sua volta di sostenere la prova per dimostrare di appartenere alla Gilda dei Giocatori d'Azzardo. In particolare mostrerà alcune dita della mano dicendo qualcosa e poi ne alzerà altre mormorando una frase differente; ad esempio potrà mostrare quattro dita e dire "Se questo è il due", quindi ne alzerà uno solo dicendo "Allora questo cos'è?". Nel caso descritto la risposta sarebbe 4: per risolvere l'enigma infatti basterà dirgli quante sono le dita che vengono alzate la prima volta (tutto quello che verrà detto o fatto in seguito avrà il semplice scopo di confondervi le idee) e alla terza risposta esatta egli vi dirà il numero per vincere alla roulette; andate allora nel primo vicolo e fate la vostra puntata per vincere un biglietto di invito al party del governatore Marley, un po' di soldi ed i biglietti per la vacanza su una delle isole (se volete effettuare ogni vincita dovete tornare dall'uomo delle dita e farvi dire un altro numero vincente), dopodiché risalite a bordo del Jolly Rasta e fatevi portare a Booty Island.

Entrate nel primo negozio che vedrete sulla sinistra (quello di antichità) e comprate tutto quello che potete; ciò include i seguenti oggetti: il corno della nave, il cartello "Attenti al pappagallo", la penna (è nella vetrinetta), i coprimozzi, i cappelli dei pirati, la placca di Elvis, lo specchietto del pappagallo, la sega ed altro ancora (non preoccupatevi dei soldi, ne avete a sufficienza per comprare quello che volete). Gli oggetti si acquistano impostando il comando RACCOGLIERE unito al pezzo che vi interessa (Guybrush chiederà di acquistarlo): il negoziante potrà rispondere accettando la richiesta (e fissando il costo di quell'oggetto) o declinandola completamente, dunque potrete avere qualche difficoltà nell'acquistare i due articoli relativi al pappagallo, cioè il cartello e lo specchietto. Per il primo il negoziante rifiuterà di vendere e poi, ad una seconda richiesta, accetterà; per il secondo invece vi chiederà di fare qualcosa: assicuratevi allora di avere acquistato il cartello e lasciate appeso al gancio il mangime trovato sul Jolly Rasta per attirare in questo modo l'attenzione del pappagallo che si sposterà da sinistra a destra del suo trespolo e si metterà a osservare il sacchetto. Ora che l'animale non guarda più il suo specchio, il negoziante acconsentirà a venderlo e voi potrete finalmente acquistarlo. Dopo avere effettuato tutte le compere parlate al negoziante del pezzetto di mappa che ha sul bancone, ma vi chiederà un mare di soldi per vederlo o... qualcosa in cambio e vi parlerà della polena di una nave affondata, la Mad Monkey; troverete

perciò quest'oggetto e lo baratterete con il pezzetto di mappa più tardi. Per il momento uscite dal negozio di antichità e dirigetevi a quello di costumi teatrali: qui il proprietario si rifiuterà di darvi un costume a meno che non lo abbiate prenotato in precedenza, quindi ne avrete uno se gli mostrerete il biglietto di invito al party del governatore Marley che avete vinto prima alla roulette di Phatt Island; sfortunatamente il costume non vi si addice di certo (è un abito da donna!), ma non avrete altra scelta. Prendete il costume, lasciate il negozio, andate a destra ed incontrerete il capitano Kate che sta cercando di distribuire i suoi volantini schiamazzando a gran voce: fatevi dare un volantino con la sua immagine (sono tutti uguali), salutatala e procedete verso destra oltrepassando il negozio di bare usate di Stan ed il concorso di sputo per arrivare alla supermappa dell'isola da cui sceglierete di dirigervi alla villa del governatore Marley. Durante il cammino verso questa meta parlate con la guardia vestita da LeChuck, indossate il vostro costume e proseguite fino alla villa; prima di entrare però osservate i due sentieri che conducono sul retro dell'edificio, percorretene uno per arrivare dietro alla costruzione e troverete una porta di servizio per la cucina insieme ad alcuni bidoni della spazzatura. Spingendo tutti i bidoni produrrete un forte clangore, richiamando fuori il cuoco che inizierà a gridarvi contro: correte via senza farvi acciuffare dal cuoco e costringetelo così a rincorervi facendo il giro intorno alla villa; giunti nuovamente sul retro entrate velocemente in cucina, prendete un pesce dal cestino ed uscite. Infischiatevene delle continue lamentele del cuoco, aspettate che se ne torni in cucina, fate ritorno di fronte alla villa ed entrate dall'ingresso principale (tutti gli ospiti vi ignoreranno, perciò non perdetevi tempo nel tentativo di conversare con loro); prendete il pezzetto di mappa appiccicato al grande dipinto che si trova in fondo a sinistra e provate ad andarne anche se poi verrete bloccati dal giardiniere con il cane e portati al cospetto del governatore Elaine Marley. La donna sarà molto innervosita, quindi scegliete solo le frasette educate e gentili se volete farla franca; in tutti i casi, però, al termine della conversazione la governatrice getterà il pezzetto di mappa fuori dalla finestra. Uscite dalla sua stanza, scendete le scale, precipitatevi all'esterno della villa e cercate di recuperare l'oggetto: il vento lo soffierà via per poi depositarlo sulla scogliera vicina. Entrate nella camera di Elaine (la governatrice se ne sarà andata), prendete il remo appeso sopra al letto, scendete le scale ed uscite all'esterno; zittite il cane che vi abbaierà contro e successivamente intascatelo (azione poco logica, ok; secondo me è una piccola toppata all'interno di un'avventura quasi perfetta), poi risalite sul Jolly Rasta e fatevi portare a Phatt Island. Seguite il sentiero che porta all'imbarcadero con il vecchio pescatore, dategli il pesce trovato nella cucina della villa di Elaine e lui, riconoscendo la vostra bravura in fatto di pesci grossi, vi donerà in premio la sua canna da pesca; una volta tornati a Booty Island percorrete il sentiero verso sinistra oltrepassando il negozio di antichità e superando il vecchio con il cannone fino ad arrivare alla mappa aerea. Cliccate sulla scogliera in basso alla mappa, portatevi sull'orlo di quest'ultima e riprendetevi il pezzetto di mappa utilizzando la canna da pesca; quando sarete quasi in possesso del prezioso oggetto un uccellino ve lo porterà

via depositandolo su di un grosso albero; dunque lasciate la scogliera ed utilizzando la mappa dirigetevi proprio al grosso albero. Ivi giunti, vedrete alcuni fori nel tronco: il primo ha un piolo conficcato dentro e vi servirà come gradino, nel secondo invece dovrete metterci il remo; salite prima sulla grossa radice sporgente a sinistra, quindi sul primo scalino e poi sul remo che immediatamente si spezzerà facendovi cadere a terra privi di sensi. Dopo aver sognato ed esservi ripresi, raccogliete il pezzo di remo rotto, uscite dalla schermata dell'albero tornando alla mappa, selezionate la barca del capitano Dread e fatevi portare a Scabb Island; andate nel negozio di Woody il falegname, dategli il remo spezzato per farvelo subito riparare, lasciate il negozio quando Woody vi restituirà il remo rinforzato ed entrate nello studio di Wally il cartografo. Da Wally dovrete rimpiazzare il suo monocolo con qualcosa che gli serva ugualmente per vedere; dategli la lente che stava dentro il faro in miniatura della biblioteca di Phatt Island e dirigetevi al Bloody Lip Bar scendendo per il boccaporto di ingresso. Ordinate da bere ed egli vi proporrà alcuni esotici cocktail; chiedetene uno per tipo ed in omaggio otterrete una cannuccia pazzerebella che utilizzare più tardi con le bevande per poterle bere. Per il momento ordinate al barista qualcosa di analogo al Grog e lui vi dirà che il capitano Kate ha comprato l'intera scorta di simil-Grog; osservate allora Jojo la scimmietta, infilate sul suo metronomo la banana trovata nella busta Gorilla e l'animaletto impazzirà per seguire il frutto con gli occhi: mettete in inventario anche la scimmia e salite le scale per poi procedere verso la lavanderia. Avrete bisogno di recuperare alcuni oggetti dal negozio del falegname, quindi dovrete fare in modo che Woody lasci la bottega, magari per una chiamata urgente di servizio. Ed ecco lo scherzone: segate la gamba di legno al bucaniere di destra addormentato e lasciate la schermata: il pirata si sveglierà, noterà il moncone al posto della gamba e si dispererà. Andate nella bottega del falegname e scoprirete che il proprietario se ne è andato: prendete i chiodi ed il martello appeso al muro, tornate dal capitano Dread, fatevi portare a Booty Island ed entrate nel negozio di bare usate di Stan. Si tratta di uno dai personaggi più simpatici di tutta l'avventura (lo ricorderete certamente come il mercante di navi usate dell'isola Melée in The Secret of Monkey Island: se non ve lo ricordate andate a leggervi la soluzione su questo stesso CD), dunque chiedetegli di mostrarvi una bara per divertirvi alle sue spalle: quando Stan, salterà dentro a un feretro per mostrarvene la spaziosità chiudete il coperchio prima che lui abbia modo di uscire (durante questa fase Stan dovrebbe regalarvi un fazzoletto con la pubblicità della sua ditta) e sigillatelo con i chiodi ed il martello di Woody il falegname (se non sarete abbastanza abili e Stan dovesse uscire dalla bara chiedetegli di mostrarvene un'altra ed aspettate che rientri in un feretro per ritentare l'operazione). Una volta che Stan sarà imprigionato nella bara se ne sentiranno delle belle e se volete divertirvi ancora alle sue spalle, provate a suonare il campanello sul bancone del negozio, poi prendete la chiave della cripta dalla giralapide dietro il bancone stesso (in più potreste aprire il registratore di cassa con il martello anche se dentro non ci trovereste neanche una lira) e raggiungete il concorso di sputo

posizionandovi vicino alle bandiere conficcate nel terreno; suonate il corno che avete acquistato nel negozio di antiquariato per far allontanare un attimo lo Spitmaster e spostate rapidamente gli indicatori a bandierina per rendere più facile il concorso al titolo di miglior sputatore. Quando lo Spitmaster tornerà osservate i drink colorati che avete in inventario: dovrete mescolare quello blu con quello giallo per formare una bevanda verde che vi permetta di sputare bene, quindi berrete un po' di questa miscela utilizzando la cannuccia pazzerebella che vi ha dato il barista di Scabb Island ed i vostri sputacchi saranno perfetti per la gara. Adesso parlate con lo Spitmaster dicendogli che volete partecipare al concorso (inventatevi il vostro nome), preparatevi a gareggiare puntando sul comando SPUTARE e premete il tasto del mouse nel momento in cui c'è il vento a favore, segnalato dalla cintura rossa della ragazza in fondo a destra; in questo modo riuscirete a classificarvi al primo posto vincendo una placca commemorativa con una scritta incisa. Andate nel negozio di antichità e cercate di vendere all'antiquario la placca che avete appena vinto al concorso di sputo: all'inizio egli non ne vorrà sapere di comprarvela, ma se nella conversazione continuerete a scegliere le frasi che descrivono la placca come qualcosa di unico, raro e pregiato (oppure se gli direte che c'è sopra lo sputo di quello che ha ucciso LeChuck) riuscirete a strappargli la bellezza di 6000 pezzi da otto.

Ora disponete di denaro a sufficienza per noleggiare una barca dal fondo trasparente con cui andare a cercare la Mad Monkey e recuperare quella polena che dovrà essere barattata con il pezzetto di mappa posseduto dall'antiquario, ma prima di andare dal capitano Kate dovete dare un'occhiata al secondo dei volumi che avete preso in biblioteca per venire a conoscenza delle esatte coordinate del relitto (prendetene nota), quindi chiedete a Kate di noleggiarvi la sua barca ed impostate le coordinate relative alla posizione della Mad Monkey: di lì a poco salperete alla volta della destinazione prescelta; giunti sul posto immergetevi per raggiungere la nave affondata, raccogliete la polena che si trova sotto la prua, tirate la corda sulla sinistra per fare in modo che Kate vi riporti in superficie insieme all'ancora e ben presto approderete a Booty Island. Fatevi dire da Kate se è stata lei a comprare tutta la scorta di bevanda simile al Grog e dopo la sua risposta affermativa chiedetele di vendervene un po': ella rifiuterà categoricamente e voi, meditando vendetta, dovrete tornarvene per il momento al negozietto di antichità; date la polena della Mad Monkey all'antiquario che vi cederà in cambio il primo pezzetto di mappa, uscite dal negozio per poi seguire il sentiero che conduce alla schermata aerea dell'isola e scegliete di dirigervi al grosso albero. Mettete il remo rinforzato nella seconda fessura del tronco e provate ad arrampicarvi salendo sulla radice sporgente, sullo scalino e sopra il remo (che, ovviamente, questa volta non si spezzerà), quindi raccogliete il piolo conficcato nel primo foro ed usatelo per costruirvi un terzo gradino: Guybrush capirà il meccanismo e procederà da solo nella scalata; prendete il cannocchiale in alto a sinistra, entrate nella prima casetta e scoprirete lo stesso uccellino che vi ha rubato il pezzetto di mappa appollaiato su un cumulo di... altri pezzetti di mappe. Come fare per trovare quello che vi interessa? Beh, vi ricordate il cane

dal fiuto particolarmente sviluppato, capace di riconoscere qualsiasi oggetto appartenente al governatore Marley? Lasciatelo rovistare nel cumulo dei pezzetti di mappe ed il gioco sarà fatto; riavuto il secondo pezzetto di mappa scendete dall'albero, tornate alla schermata aerea dell'isola, selezionate la barca del capitano Dread e fatevi portare a Scabb Island.

Dirigetevi al cimitero utilizzando la mappa, aprite la cripta sulla destra con la chiave che avete preso al povero Stan ed esaminate tutte le bare che troverete al suo interno; leggete il volumetto delle frasi celebri piratesche prendendo nota della citazione di Rapp Scallion, aprite la bara che porta questa frase, prendete una piccola quantità delle ceneri del pirata defunto e portatele alla maga vudù di Moio che vi dirà di essersi dimenticata la ricetta magica della pozione che resuscita: datele il tomo delle ricette magiche che avete noleggiato in biblioteca, prendete la pozione una volta che sarà stata preparata, tornatevene al cimitero sempre utilizzando la mappa aerea e rientrate nella cripta per esaminare di nuovo la bara di Rapp Scallion. Versate un po' di pozione sulle ceneri dentro il feretro e riporterete in vita il cadavere polverizzato; si tratta del proprietario di quel piccolo capanno sulla spiaggia che non sa ancora di essere morto, quindi ditegli che lo è e poi offritevi di andare a spegnere i fornelli che egli crede di aver lasciato accesi prima di morire: in questo modo otterrete la chiave del capanno. Lasciate la cripta, uscite dal cimitero per attivare la mappa, dirigetevi alla spiaggia ed entrate nel capanno in questione aprendo la porta con la chiave di Rapp Scallion; spegnete i fornelli che effettivamente sono ancora accesi, tornatevene dentro la cripta del cimitero, resuscitate di nuovo il cadavere di Rapp Scallion e ditegli che avete spento i fornelli così potrà riposare in pace: come ricompensa vi verrà ceduto il terzo pezzetto di mappa.

Approdati nuovamente a Phatt Island utilizzando l'imbarcazione del capitano Dread, coprite il dipinto della vostra faccia sul manifesto che vi ricerca vivi o morti usando il volantino con l'immagine di Kate, uscite da questa schermata andando in biblioteca e gustatevi la sequenza animata dell'arresto di Kate da parte della guardia di pattuglia; successivamente entrate nel carcere, aprite la busta degli effetti personali di Kate per ottenere una bottiglia di simil-Grog, uscite da questo edificio (se preferite, prima potete liberare la ragazza) e proseguite verso la schermata dell'isola. Selezionate come prossima destinazione la cascata, costeggiatela fino a raggiungere la cima della Collina. Osservate la piccola pompa che controlla il flusso dell'acqua e disattivate quest'ultimo tramutando in utensile Jojo la scimmietta; scendete dalla collina tornando sul fianco della cascata, attraversatela passando dal foro di accesso e percorrerete un tunnel che, passando sotto il mare, collega l'isoletta ove sorge un cottage con il rimanente atollo di Phatt Island. Dentro il cottage incontrerete un grassone che, dopo un breve dialogo, vi sfiderà a bevute e uscirà dallo schermo verso sinistra per prepararvi una pinta di Grog; appena ve la porterà, la depositerà sul tavolo e vi lascerà ancora un attimo in compagnia di voi stessi per andare a versarsi un'altra pinta di Grog (questa volta per lui). In quello stesso istante afferrate il boccale sul tavolo, vuotatelo nel barile in alto a sinistra, riempitelo con il similGrog del

capitano Kate e rimettetelo dove l'avete preso: se avete agito alla svelta, non appena avrete terminato, tornerà il grassone ed entrambi vi sederete al tavolo; quando l'uomo vi chiederà di bere per primi, tracannate la pinta tutta d'un fiato (il simil-Grog è analcolico), quindi aspettate che egli faccia altrettanto e... cada stordito al suolo, ubriaco fradicio. Individuate la cornice del quadro all'estremità superiore di questa stanza, mettete in mezzo lo specchietto del pappagallo che avete acquistato a Booty Island, aprite la finestrella nell'angolino inferiore destro e uscite dal cottage passando per la porta; esaminate la statua nera in mezzo all'erba, leggete l'iscrizione sulla sua placca, mettetela in mano il cannocchiale trovato sulla cima del grosso albero ed osservate con attenzione: ora vedrete un raggio di sole riflettersi nel cannocchiale, entrare nella finestra aperta, rimbalzare sullo specchio nella cornice e colpire un singolo mattone del muro interno in fondo a sinistra. Rientrate nel cottage dopo avere raccolto il cannocchiale caduto per terra, avvicinatevi al muro sul lato sinistro della stanza, premete il mattone indicatovi dal raggio per scoprire l'accesso allo scantinato dove potrete recuperare il quarto pezzetto di mappa e troverete un foro con un canaletto che scarica direttamente sulla spiaggia sotto al cottage ed una specie di slitta che potrete utilizzare per scivolare attraverso la botola; se spingerete il mattone sbagliato questa specie di slittino vi porterà automaticamente sulla spiaggia e voi dovrete ricominciare da capo ritornando al cottage, mentre premendo quello giusto potrete raggiungere tranquillamente lo scantinato. Prendete il pezzetto di mappa che ha in mano lo scheletro, godetevi la citazione da Terminator 2, andatevene attraverso il buco nel pavimento e dalla spiaggia ripercorrete il sentiero che porta alla mappa aerea dell'isola; selezionate la barca del capitano Dread, fatevi portare a Scabb Island. entrate nel negozio di Wally il cartografo per farvi rimettere insieme i quattro pezzetti di mappa e dategliene uno qualsiasi (gli altri se li prenderà da solo). Quando Wally vi chiederà di portargli una pozione d'amore ordinata alla strega vudù, andate a trovare la fattucchiera Moio e parlatele scegliendo la frase riguardante appunto quest'argomento, ma un attimo prima di consegnarvi la pozione la maga sarà raggiunta dalla visione della cattura di Wally ad opera del vostro vecchio nemico LeChuck e vi darà una sacca chiamata Juju chiedendovi immediatamente di liberarlo; dopo la traversata nella bara galleggiante aprite la sacca Juju per farne uscire alcuni fiammiferi ed una bomba afrodisiaca, andate nello studio del cartografo rapito, esaminate il tavolo per leggere il messaggio scribacchiato dallo stesso Wally e tornate nell'area paludosa per cercare una cassa che si trova sul finire del terreno all'inizio della palude. Non appena troverete la cassa in questione esamatela e leggetevi il nome del destinatario, quindi apritela e sigillatevi al suo interno: arriveranno alcuni personaggi che raccoglieranno la cassa e la recapiteranno direttamente alla fortezza del pirata fantasma LeChuck, che vi terrà occupati nella terza parte dell'avventura.

PARTE TRE: LA FORTEZZA DI LECHUCK

Eccovi nel covo segreto del pirata fantasma LeChuck, al vostro fianco la cassa che avete usato per arrivarci. Incamminatevi verso destra entrando nella

porticina in cima alle scale, passate sotto l'arcata all'estremità destra della stanza seguente, oltrepassate le ossa entrando in un'altra porta sempre a destra e scendete le scale per raggiungere la cella dove si trova Wally imprigionato con i polsi legati (se non erro questa fu la prima immagine che vidi di Monkey Island; era una vecchissima edizione della Smau e io, da vero affamato, la copiai su un dischetto che mi ero portato appresso, trafugandola come se fossi stato un delinquente; aaah, altri tempi...); parlate con lo sfortunato cartografo che vi chiederà di recuperare la chiave della cella, uscite dalla porta in cima alle scale, fermatevi in prossimità delle tre statue scheletriche e date un'occhiata al foglio di carta con cui avete raccolto la saliva di Largo LaGrande. Leggete la prima strofa della canzone, notate come le ossa in questione vengono menzionate e collegate, spingete lo scheletro che corrisponde alla descrizione fornita da questa strofa (nella sua parte sinistra) e procedete nel modo descritto con le stanze che seguiranno (leggendo rispettivamente la seconda, la terza e la quarta strofa della canzone) per giungere di fronte alla colossale porta che vi separa dalla sala del trono; aprite la porta infischiaandovene dell'abnorme quantità di lucchetti e serrature, superate l'ingresso entrando nel salone, prendete la chiave appesa a destra del trono di LeChuck e sarete catturati dal pirata fantasma (non c'è modo di evitarlo perciò non preoccupatevi). Nella scena successiva vi ritroverete appesi insieme a Wally sopra a un pozzo pieno d'acido con l'odioso LeChuck intento a spiegarvi cosa accadrà una volta che la candela si sarà consumata; fategli delle domande stupide fin tanto che non deciderà di andarsene, parlate anche con Wally per farvi quattro risate, osservate attentamente lo scudo alla vostra destra e bevete il cocktail verde utilizzando la cannuccia pazzerebella che vi ha dato il barista di Scabb Island: posizionate il mirino sull'angolo inferiore sinistro dello scudo che avete esaminato prima e cercate di colpirlo con i vostri sputacchi in modo da spegnere la candela e far piombare la stanza nel buio completo (se mancate il bersaglio riprovaeteci tranquillamente). Accendete uno dei vostri fiammiferi per fare un po' di luce e (sorpresa in stile Wile E. Coyote) vi ritroverete all'interno del deposito di esplosivo della fortezza, la cui conseguente deflagrazione segnerà il passaggio alla quarta ed ultima parte dell'avventura.

PARTE QUATTRO: DINKY ISLAND

Prima di cominciare a cercare il Big Whoop andate verso l'estrema destra e se vi interessano le disquisizioni filosofiche parlate con Herman Toothrot: quando il vecchio vi chiederà di che colore è l'albero fate scorrere la lista del le cinquanta o più tonalità nella finestrella di dialogo per selezionare la f rase TUTTI I COLORI; Herman sarà soddisfatto della vostra risposta e vi lascerà in pace. Continuate a procedere verso sinistra raccogliendo il bicchiere di Martini alla base dell'alambicco, il piede di porco nero subito a destra del bicchiere e la bottiglia in riva al mare nell'angoletto inferiore sinistro, quindi rompete la bottiglia utilizzando il piede di porco o sbattendola sulla roccia, avvicinatevi al barile sotto il pappagallo, togliete il coperchio per ottenere un cracker e usatelo immediatamente per nutrire il volatile che vi ricambierà con un'informazione

utilissima; riempite con l'acqua dell'oceano il bicchiere di Martini, utilizzate l'alambicco per distillare quest'ultima, camminate lungo la spiaggia per poi penetrare nella giungla attraverso il foro di accesso e prendete il sentiero a sinistra superando anche la schermata successiva per giungere in quella caratterizzata dal sacchetto appeso all'albero. Aprite il sacchetto con la bottiglia rotta per farne uscire una miscela di cracker istantanea, indietreggiate nella giungla fino alla biforcazione dei due sentieri, seguite quello che va verso l'alto e recuperare la scatola in prossimità del piccolo laghetto tramite la corda che la tiene legata; aprite la scatola con il piede di porco, prendete la dinamite che stava al suo interno, spostatevi a destra così come vi ha suggerito il pappagallo ("guidati a est dal laghetto al dinosauro") e bagnate la miscela istantanea con l'acqua distillata nel bicchiere di Martini per ottenere due cracker. Date un cracker al pappagallo che atterrerà sul bestione, seguite il suo secondo suggerimento ("guidati a nord dal dinosauro alla pila di rocce") dirigendovi verso il cumulo di pietre (il pappagallo vi seguirà), dategli anche l'altro cracker per ottenere l'ultimo indizio ("guidati a est verso la grossa X") e quando raggiungerete lo spiazzo con la X segnata per terra, Herman vi riporterà al campo dicendovi che conosceva una bella scorciatoia per arrivare fin qui (un uomo che fa di tutto per riuscire simpatico, non c'è che dire!); infilatevi dunque nella suddetta scorciatoia (a destra) per tornare allo spiazzo con la grossa X, scavate con il badile fino a raggiungere il cemento, accendete la dinamite con i fiammiferi rimasti e piazzate nella buca i candelotti accesi per distruggere la parete. Avete trovato il Big Whoop! Legate la corda al piede di porco, lanciate quest'ultimo sulle sbarre piegate in alto a destra e finirete appesi sopra il tesoro: sarete quindi ritornati alla schermata iniziale di presentazione, terminando il racconto dell'antefatto alla bella Elaine che parlerà un po' con voi fino a quando la corda si spezzerà facendovi precipitare nel pozzo buio; cercate un interruttore sulla destra facendo scorrere il puntatore del mouse, azionatelo per accendere la luce e preparatevi all'ennesimo incontro con il pirata fantasma LeChuck.

Se parlerete con il vostro nemico ascolterete la sua incredibile rivelazione (simile alla trama di Guerre Stellari, eh?) prima che egli vi spedisca in "una dimensione di dolore" (nella stanza accanto) facendo uso di una pratica vudù; non appena avrete via libera andate nella stanza del tesoro, raccogliete il biglietto che si trova sul forziere distrutto, attraversate il tunnel fino a raggiungerne l'estremità destra ed entrate nella prima stanza del pronto soccorso. Raccogliete il teschio che appartiene allo scheletro del padre di LeChuck, prendete i guanti chirurgici nel cestino sotto il cartello e la siringa ipodermica nel cassetto alla sua sinistra, ripercorrete il tunnel nel senso opposto fino alla porta a sinistra del cartello di pronto soccorso ed entrate nel magazzino; aprite le casse che si trovano per terra, prendete una bambola ed un palloncino, tornate a percorrere il tunnel per giungere sino alla terza porta (a destra del cartello dell'ascensore) ed entrate nella stanza con il distributore di Grog. Utilizzate i guanti ed il palloncino sul contenitore di elio, fate uscire una moneta dal distributore di Grog operando in alto sulla fessura di restituzione, aspettate che il pirata LeChuck arrivi a raccogliere la moneta (se questo non accade aspettate un po' o fatene uscire un'altra) e mentre si chinerà per farlo mettendo il sederone bene in evidenza strappategli di dosso le chiassose mutande che porta; quando il fantasma userà il vudù per trasportarvi da un'altra parte rientrate nella stanza con il distributore di Grog, fate uscire un'altra moneta con lo stesso trucco di prima e, mentre

LeChuck si chinerà per raccogliera, utilizzate su di lui il fazzoletto che Stan vi aveva regalato nel negozio di Booty Island: il vostro nemico vi porterà via il fazzoletto, si soffierà il naso e ve lo restituirà per poi teletrasportarvi usando di nuovo la magia vudù. Andate a cercare la stanza con l'ascensore, premete il pulsante di chiamata, entrate nell'ascensore non appena le porte si apriranno (mi raccomando, i palloni devono essere gonfi!) e, quando LeChuck farà la sua comparsa, azionate la leva il più velocemente possibile; se farete ciò in tempo, le porte dell'ascensore si chiuderanno tagliando un pezzo di barba all'odiato pirata. Orsù raccogliete quest'ultima, aspettate che l'ascensore vi porti all'ultimo piano, aprite la porta e uscite. Riconoscete la locazione? O.K., ora avrete un po' di tempo per preparare in santa pace una bambola vudù di LeChuck, quindi mettete nella sacca Juju tutti gli ingredienti che siete riusciti ad ottenere (la bambola, la barba, le mutande, il fazzoletto sporco ed il teschio); dopo avere infilato l'ultimo oggetto nella sacca Guybrush inizierà a scuoterla da solo per produrre la bambola vudù. Ad operazione avvenuta rientrate nell'ascensore, scendete al piano terra per incontrare nuovamente il vostro nemico e non appena lo vedrete conficcate la siringa ipodermica nella bambola vudù; LeChuck verrà colpito dall'incantesimo, si metterà un po' a blaterare e se ne andrà da questa stanza. Seguite il fantasma nella schermata accanto e provate a minacciarlo selezionando la frase riguardante la possibilità di strappargli una gamba con la bambola vudù: in questo modo potrete continuare a conversare con LeChuck e quando lui vi chiederà di togliergli la maschera fatelo senza timore; godetevi la gustosissima citazione da Il ritorno dello Jedi e successivamente il finale. Ora i casi sono due: vi potrete rilassare, popcorn alla mano, dinanzi alla geniale/contestatissima scena di chiusura, oppure potrete imbruttirvi per l'inconsueta idea che sta dietro alla stessa. Io, fossi in voi, mi getterei a capofitto su Monkey Island III...