



La LUCASFILM
è sulle tracce di un meraviglioso tesoro...

"Da grande farò il pirata!" Con questo pensiero in testa Guybrush Threepwood sbarca su Melee Island™ deciso a diventare il più terribile corsaro che mai solcò i sette mari.

Naturalmente l'impresa non è tra le più facili, ma la determinazione del nostro baldo giovane è tale che niente, o almeno questo è quello

che crede lui, riuscirà a termarlo.

All'inizio bisognerà mettersi in contatto con qualche pirata disposto a credere nelle nostre capacità. Ma anche in questo caso le regole della Tortuga hanno degli iter molto ferrei: bisogna superare tre prove per essere degni di considerazione.

Nelle tre prove bisogna dimostrarsi abili nelle

caratteristiche più consone a ogni pirata che si rispetti, l'arte della spada, l'arte del furto e la capacità nell'individuare tesori. Il nostro eroe per dimostrare ai suoi futuri "datori" di lavoro quanto vale dovrà sconfiggere il Maestro della spada in duello, rubare un idolo dal palazzo del governatore e trovare il favoloso tesoro di Melee Island™.

Tre compiti non facili, nel corso dei quali Guybrush troverà la sua dolce metà: il Governatore. Non fraintendetemi, non è che restando mesi e mesi in mare, isolati dal resto del mondo e senza una presenza femminile i pirati passino il limite della decenza, no. E solo che il Governatore di Melee Island™ è una donna che ha affascinato il giovane filibustiere a tal punto da avergli fatto perdere la parola. Ma non finisce qui, oltre all'amore Threepwood incontrerà il nemico più terribile che la sua fervida immaginazione avrebbe potuto concepire: il fantasma del pirata LeChuck, che desiderando la mano del Governatore non si fa problemi nel rapirla e condurla nel suo infernale covo su Monkey Island™.

Quindi toccherà a Guybrush, attraverso mille peripezie, raggiungere la misteriosa isola delle scimmie, liberare la dolce innamorata e a sconfiggere il diabolico fantasma, conducendo la storia sul solito epilogo a lieto fine.

Il nuovo gioco della Lucasfilm, come potrete ben immaginare dalle foto di queste pagine, non si discosta di molto dalle precedenti avventure grafiche della casa americana. Rispetto all'ultimo gioco, *Loom*, *The Secret of Monkey Island* è più difficile, ma non troppo, e decisamente più spiritoso e divertente. Se giocare a *Loom* dava l'impressione di essere davanti a un cartone animato, *Monkey Island* ci riporta al tempo in cui i film della filibusta spopolavano nei cinema e ispiravano la fantasia di grandi e piccini.

L'interfaccia utente abbandona l'innovazione portata con *Loom* e ritorna al più immediato menu a cui eravamo abituati ai tempi di *Zack MacKraken*, *Maniac Mansion* e *Indiana Jones*. Il gioco è completamente in italiano, e questa è senz'altro una nota molto positiva poiché gran parte del programma si basa sul testo (sia per le battute che per sottili suggerimenti o indizi utili per la risoluzione del gioco).

The Secret of Monkey Island è senza dubbio un bel gioco, divertente e accattivante sin dal principio, che però non aggiunge assolutamente nulla a quello che la Lucasfilm ci ha abituati a vedere. È un nuovo capitolo di una storia sempre diversa e sempre nuova che regge bene i suoi anni. Assolutamente consigliato agli avventurieri incalliti che finito in un batter d'occhio *Loom* aspettavano la nuova produzione Lucasfilm, e anche a chi per la prima volta si avvicina a questo tipo di giochi e vuole divertirsi nel divertimento che già un gioco come questo offre.

Concludiamo con l'ultima frase che Guybrush pronuncia alla fine della sua avventura: "Mai pagare più di 79.000 lire un video game!" (anche se c'è chi vorrebbe poterlo pagare meno, e non ha tutti i torti!)



Hi, chiamo Guybrush Threepwood, e voglio diventare un pirata!

Ecco le prime parole che pronuncerete arrivati su Melee Island™. Purtroppo la sentinella è cieca come una talpa e non può fare nulla per aiutarvi.

Questa deve essere sicuramente una festa divertente, ma credo che difficilmente i mucchietti d'ossa qui sotto vi inviteranno a partecipare al loro divertimento.



Il combattimento con i pirati avviene tramite insulti. Dovete conoscerne di terribili per battere il Maestro della Spada.



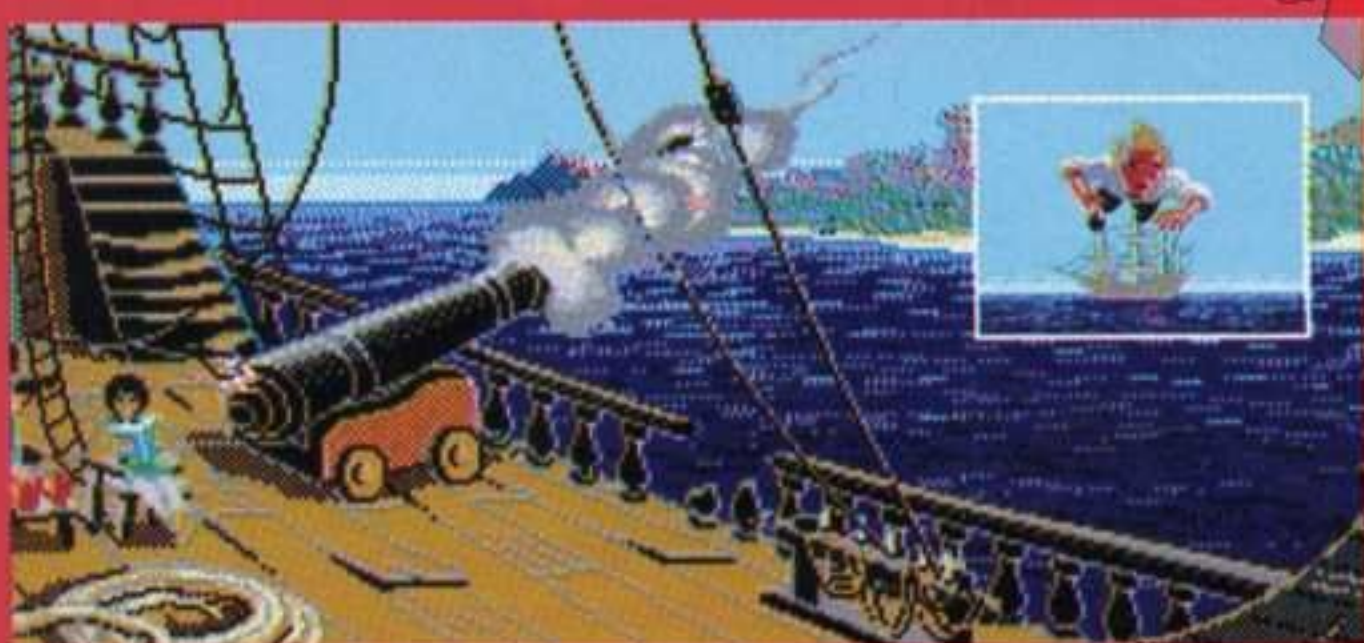
Andare verso
Dare
Chiedere
Andare verso
Usare
Spingere
Raccogliere
Uppire
Guardare
Parlare con
Tirare
Spegnere
Accendere

la piuma fantasma
il boccale di grog
la chiave
la noce di grasso
gli attrezzi fantasma
la radice vudù

Ma tu guarda! Una scimmia a tre teste! Ma allora esistono davvero, non è una favola inventata dai pirati!



L'isola di Monkey Island™ in tutta la sua magnificenza. Per raggiungere il pirata Lechuck dovrete trovare una nave, entrare nel cadavere di una scimmia gigante, raggiungere il suo vascello e impedirgli di sposare il governatore. Solo se avrete successo, evitando i micidiali pugni del pirata fantasma, potrete coronare il vostro sogno d'amore.



Il modo più veloce, ma decisamente meno sicuro per raggiungere l'isola delle scimmie.

Uno degli errori che troverete su Monkey Island™. Fortunatamente è anche utile.



Andare verso
Dare Chiudere Andare verso
Usare Spingere Raccogliere
Aprire Guardare Parlare con
Tirare Spegnere Accendere

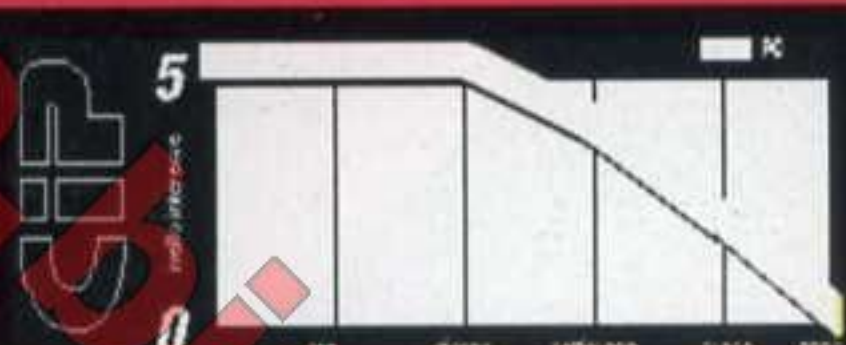
l'inchiostro
la chiave della scimmia
alcuni appunti
la lente
la pietra focaia
la palla da cannone

Questa simpatica scimmietta ci ha dato una mano ad entrare nella testa della scimmia ma per muoversi in un simile labirinto occorre qualcosa d'altro.



La fine di Lechuck non poteva essere che questa. Imparerà un'altra volta metterci i bastonitra le ruote.

Ecco un luogo dove la perdizione e i più bassi istinti umani hanno libero sfogo: la taverna dei pirati.



Favoloso all'inizio e ancor più nel progredire degli eventi. Battute spiritose ovunque rendono meno frustrante risolvere gli enigmi di cui il gioco è letteralmente impegnato. È certo che una volta finito lo si caricherà solo per farlo vedere agli amici che non lo conoscono.

K VOTO
900

IBM PC

Uno dei motivi per cui i possessori di PC possono vantarsi nei confronti di altri sistemi, i giochi Lucasfilm, escono prima per i loro computer. Musica favolosa (per chi può sentirle) e grafica accattivante (anche se non fantastica), oltre all'umorismo presente in ogni momento dell'avventura (provate a cercare il disco 22bis e chiamare il 112 per continuare a giocare) fanno di questo gioco uno delle migliori avventure grafiche della Lucasfilm.

K VOTO
900

AMIGA

In tutto e per tutto simile alla versione PC. Forse il sonoro è più accattivante per l'Amiga, ma non di molto. Che il marchio Lucasfilm fosse una sicurezza lo si sapeva da tempo, e questa ennesima prova non può far altro che far piacere a tutti gli appassionati delle avventure grafiche stile Maniac Mansion.

PIANO DELLE USCITE

PC IBM	L69000d	USCITO
PC IBM vers 256 col	L89000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO