



In centinaia (beh, decine) di vecchi film hollywoodiani con Errol "dammi quella bottiglia" Flynn e gentaglia varia abbiamo potuto osservare la vita dei pirati (nonché dei numerosi corsari più o meno variopinti) e tutto quello che li riguardava. Ora, non vi è mai venuta voglia di farvi un bel giro (di chiglia) su una delle loro scassatissime navi o di passeggiare su una delle loro folkloristiche iso-

giunto appunto nella famosa Meleé Island intenzionato a darsi da fare per raggiungere il suo scopo. Dopo una breve chiaccheratina con la vedetta del posto (un tipo fuori di testa con due occhiali modello fondo di bottiglia) Guybrush può tranquillamente esplorare l'isoletta cominciando dal bar del paese: qui troverà tre pirati "già avviati alla professione" che gli diranno tutto quello che deve

Oggi si tende a riconoscere il sistema di avventure della Lucasfilm come uno dei migliori mai visti, ampio per possibilità e flessibile pur restando semplice. Com'è che allora ci hanno fatto solo tre giochi fino adesso? Non sarebbe l'ora di sfornarne un altro? Ulp! Cosa vedo, che cosa mai è questo Monkey Island...



nel villaggio, ad esempio, troverete lo studio di una maga woodoo (o vudu, dirsi-

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

lette? Già, lo sapevo. Ho giusto qui quello che fa per voi.

La storia è quella di un aspirante pirata chiamato Guybrush Threepwood che è



fare per realizzare il suo desiderio. Oltre a questi tre tipi però Guybrush può conversare con altra gente, non ultimo uno strano individuo dall'espressione non molto rassicurante che porta una megaspilla con scritto "dai, chiedimi di Loom". In questo bar poi esiste un'ulteriore informatore, informatore che vi saprà dire tutto su tutti i fatti dell'isola e senza alcun pagamento: l'unico problema è che questo informatore è un cane (con tanto di osso) e i suoi dialoghi si limiteranno a un "woof woof Le Chuck, arf bau".

Oltre al bar però ci sono altre attrazioni:

voglia), una prigione, una chiesa, un emporio (dalle mentine alle vanghe) e un venditore ambulante di mappe. Poco fuori del villaggio inoltre si trova la casa del governatore, anzi, sarà meglio dire governatrice visto che scoprirete ben presto che si tratta di una donna, e per giunta neanche brutta.

Oltre al villaggio però sull'isola potrete trovare altri posti, cominciando dalla casa di un maestro spadaccino passando per il concessionario di barche usate e lo spiazzo per il circo (con tanto di circo, ovvio) finendo poi con una misteriosa

isoletta chiamata "del gancio".

Ad ogni modo, Guybrush non è qui per fare del turismo, così ecco che ben presto dovrete mettervi alla ricerca dei mezzi per raggiungere i vostri tre primi obiettivi, imposti dai tre pirati al bar: per prima cosa, dovrete battere il Maestro di Spada in un regolare duello, cosa non facile perché 1) non siete capaci di usare la spada, 2) non sapete dove e chi sia il vostro avversario; secondo dovrete trovare il perduto tesoro di Meleé Island; terzo dovrete rubare un prezioso idolo dalla casa del governatore.

Risolti questi tre problemi verrete a scoprire che il famigerato pirata fantasma Le Chuck, una volta boy-friend della governatrice, ha rapito quest'ultima e la ha portata sulla misteriosissima Monkey Island. A questo punto voi dovrete trovare una nave adeguata e una ciurma per poter salpare sulla scia di Le Chuck e liberare la vostra bella, nonché vivere felici e contenti. Dopo un lungo nonché difficile viaggio (anche perché non avete praticamente nessun controllo sulla rotta), potrete scendere da soli sull'isola, da soli perché la vostra ciurma si sarà cavallerescamente ammutinata.

Comincia così la terza e ultima sezione

del gioco, dove dovrete vedervela con un naufrago di parecchi anni prima che dice sempre di avere "un sacco di roba da fare" e se ne va ridendo ogni volta che lo incontrate, una scimmia avida di banane (che novità), una tribù di cannibali preoccupati per il colesterolo e che non

vi mangerà "perché troppa carne rossa fa male" e alla fine lo stesso Le Chuck, del quale non vi dico niente se non che sorpresa è?

PC

Era davvero un bel po' che non mi divertivo così. Pur rimanendo una avventura con tutti i crismi, Monkey Island non perde l'occasione per strapparvi una risata più o meno sguaiata con trovate fulminanti come il circo e quello che ci succede dentro, il mostro che tormenta l'enorme individuo con due uncini al posto delle mani, il venditore di navi in tutto e per tutto identico a un normale venditore di auto, le t-shirt che provano la vostra riuscita in due prove e tante altre cavolate. Certo, i difetti ci sono, innanzitutto non esiste più l'opzione Switch che nei primi tre giochi permetteva di cambiare personaggio (anche se in Indiana Jones serviva a poco nel complesso), sembra poi che sia possibile risolverlo in un modo solo, sempre a differenza dei tre illustri predecessori. Fattostà ad ogni modo che è una avventura a dir poco superba, gli enigmi sono molto ingegnosi e la realizzazione è eccellente (dovreste vedere la versione Amiga — è anche meglio): un'altro colpo vincente della Lucasfilm.

Globale 98%



Andare verso LeChuck

174 pezzi da otto
la birra di radice

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