

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: LeCHUCK'S REVENGE

Parte I - L'EMBARGO DI LARGO

Appena cominciata l'avventura, vi ritroverete con parecchi soldi nell'inventario: peccato che appena arrivati su Scabb Island, Largo farà la sua apparizione e vi ruberà tutti i soldi.

Andate a destra e troverete una mappa dell'isola (muovete il cursore per verificare i luoghi accessibili). Nei pressi della penisola si trova il cantiere navale del Capitano Dread con il quale dovrete parlare, prima di dirigervi verso la palude. Qui dovrete usare la bara e muovervi verso destra finché non raggiungete l'altra sponda: entrate nella abitazione, parlate con la signorina voodoo Mojo e domandatele di una bambolina voodoo per Largo: alla fine della conversazione vi ritroverete con una lista della spesa all'interno dell'inventario.

Gli oggetti che dovrete recuperare sono quattro.



L'oggetto del morto lo recupererete dal corpo di un antenato di Largo. Prima però, dovete recuperare la pala che la troverete sul ponte dei pedaggi appiccicata a un'insegna (raccogliete l'insegna).

Recatevi verso il cimitero e guardate le tombe finché non trovate quella dell'antenato di Largo, poi usate la pala sulla cripta apposita: raccogliete l'osso.

Andate da Wally il cartografo e raccogliete un foglio dalla pila di carta. Visitate il bar e parlate con il proprietario: nel momento in cui menzionerete Largo, questo apparirà e scaracchierà sul muro. Quando se ne andrà, usate il pezzo di carta sul liquido verde.

Ora vi mancano i capelli e un abito di Largo.

Andate verso la finestrella della nave ed entrate nella cucina: sul tavolo troverete un bel coltello (prendetelo).

Andate all'osteria e parlate con l'oste, poi usate il coltello per liberare il coccodrillo: in questo modo il barman abbandonerà la sua postazione, così voi potrete entrare nella camera di Largo e raccogliete la parrucca sistemata sulla testa di



plastica.

Andate alla lavanderia, camminate verso sinistra e raccogliete il cesto.

Tornate alla palude e usate il cesto per tirar su un po' di fango. Tornate nella camera di Largo e chiudetevi dentro. Usate il secchio di fango sulla porta e aspettate che il pirata entri: si sporcherà tutto e voi non dovrete far altro che seguirlo fino alla lavanderia e ascoltare la conversazione. Tornate nuovamente nella camera di Largo e chiudete la porta, dietro la quale troverete il biglietto per il ritiro della biancheria.

Andate ancora una volta alla lavanderia e date il biglietto all'uomo per ricevere in cambio i vestiti di Largo.

E' giunto il momento di fare nuovamente una visita a Mojo: datele i quattro oggetti recuperati con tanta fatica e in cambio vi ritroverete una bambolina voodoo e alcuni spilloni.

Andate nella camera di Largo e usate gli spilloni sulla bambolina per farlo fuggire dall'isola.

Tornate a far due chiacchiere con il Capitano Dread e scoprirete che c'è ancora qualcosa da fare.

Visitate Wally il cartografo e parlategli fino ad assicurarvi che non abbia più niente da dirvi: attendete il momento in cui appoggia il monocolo sul tavolo e raccoglietelo velocemente.

Date il monocolo al Capitano Dread e vi dirà che ha bisogno di venti pezzi da otto.

Andate ancora alla lavanderia e parlate con i pirati: accettate di comprare il lucido da legno che comperete nel negozietto vicino. Fatto questo, parlate con il negoziante, pagate e poi tornate dai tre tizi (gli stessi di Monkey 1).

Usate il lucido legno sulla gamba del pirata e poi andate alla spiaggia, dove dovrete raccogliere il legnetto.

Nelle paludi di Mojo troverete uno spago. Andate all'osteria e raccogliete i pezzi di formaggio che si trovano all'interno della pentola.

Tornate per l'ennesima volta alla lavanderia e aprite la scatola: usate su questa il legnetto, i pezzi di formaggio (sempre sulla scatola) e infine usate lo spago sul legnetto. Aspettate che il ratto si involi a mangiare i tocchi di formaggio, dopodiché tirate la corda per imprigionarlo all'interno della scatola.

Apritela e raccogliete il topastro.

Andate alla cucina, sempre entrando dalla finestra, e mette il ratto nel pentolone di minestra. Andate al bar e parlate con il proprietario, domandategli qualcosa sullo stufato e questo andrà a indagare. Trovando il topo, il proprietario del locale licenzierà il cuoco e voi verrete assunti al suo posto (e per questo riceverete 420 pezzi da otto).

Tornate da Dread e parlategli.

Parte 2 - I QUATTRO PEZZI DI MAPPA

Ci sono tre isole alle quali avete accesso: Scabb, Booty e Phatt.

Sul ponte della nave trovate il mangime per pappagalli e poi leggete il libro di Big Whoop per sapere chi è in possesso dei quattro pezzi di mappa.

Andate su Booty, entrate nel negozio di antiquariato e acquistate la sega che si trova dietro la porta.

Tornate su Scabb e più precisamente alla lavanderia, dove dovrete usare la sega sulla gamba di legno del pirata.

Andate nel negozio del falegname e raccattate i chiodi e il martello.

Recatevi ancora su Booty ed entrate nel negozio di bare usate di Stan: chiedetegli di mostrarvi una bara.

Chiudetela e vi darà un oggetto. Chiudetela nuovamente e questa volta usate il martello con i chiodi per blindarlo dentro: prendete la chiave della cripta e andate al cimitero di Scabb.

Usate la chiave sulla cripta per aprirla ed entrate. Troverete parecchie bare con delle frasi incise: prima di aprirne una, dovrete individuare qual'è quella di Rapp.

Appena giunti su Phatt, verrete arrestati. In cella aprite il materasso, raccogliete il bastone e datelo al cane, il quale si allontanerà lasciandovi la possibilità di recuperare la chiave che dovrete usare per aprire la porta della cella. Prendete le buste: una di queste contiene i vostri oggetti, mentre le altre contengono una banana e un organetto.

Andate alla libreria, prendete in prestito alcuni libri e fatevi dare anche una tesserina dalla libraia. Prendete in prestito anche il libro voodoo che contiene delle ricette.

Uscite e andate verso la villa: aprite il cancello, dirigetevi verso la porta ed entrate. Parlate con la guardia e cercate in qualsiasi modo di mandarla via, dopodiché salite al piano superiore. Usate un libro qualsiasi per scambiarlo con quello che sta leggendo il governatore, poi tornate su Scabb.

Aprite la bara di Rapp Scallione, guardate all'interno e raccogliete un po' di cenere.

Andate da Mojo e date un'occhiata alle urne: una di quelle è la pozione "cenere alla vita". Parlate con Mojo e datele le ceneri di Rapp Scallion, in modo tale da ricevere in cambio la pozione. Usate il libro delle ricette voodoo quando necessario.

Usate la pozione sulle ceneri di Rapp (dopo essere tornati al cimitero) e parlate poi con lo zombi. Accettate la sua proposta e riceverete una chiave in cambio. Dirigetevi alla spiaggia e usate la chiave per aprire la capanna: usate la manopola per chiudere il gas. Parlate nuovamente con Rapp che finalmente vi darà il primo pezzo di mappa.

E' ora di tornare su Booty e più precisamente al negozio di antiquariato. Il pezzo di mappa in vendita qui costa sei milioni di pezzi da otto, oppure solo in cambio della testa della scimmia pazza. Comprate il corno, prima di abbandonare il negozio.

Parlate con il Capitano Kate (la donna con il cappello enorme), la quale vi darà un volantino.

Recatevi alla gara di sputi e tentate di sputare, poi andate verso le bandierine e guardatele: provate a raccoglierle, poi usate il corno. La gente si distrarrà per un attimo e voi potrete invertire la posizione di alcune bandierine.

Sputate di nuovo: anche se avete migliorato un po', il vostro "lancio" non è ancora abbastanza buono.

Ancora su Scabb, andate al bar e mostrate la tesserina al barista, il quale vi permetterà di bere i suoi drink.

Comprate i drink blu e giallo (con i quali vi verrà donata una cannuccia) e mescolateli per far saltar fuori il drink verde.

Ritornate su Booty per riprovare la gara di ciccate: usate la cannuccia sul liquido verde prima. Non male, ma siete arrivati secondi! Tentate per l'ultima volta, ma aspettate di vedere il foulard da donna svolazzare (indica che c'è vento!). Finalmente siete riusciti a vincere la gara: in cambio avrete una placca commemorativa!

Tornate su Booty e andate al negozio di antiquariato. Vendete la placca al negoziante in cambio di 6000 pezzi da otto. Parlate al Capitano Kate e affittate la barca, anche se non potrete salpare ancora.

Tornate su Phatt e fatevi prestare il libro "Disastri: I più grandi naufragi del secolo". Leggete il libro e prendete nota della locazione della scimmia affondata.

Ancora una volta su Booty, parlate nuovamente con il Capitano Kate. Inizia la ricerca del tesoro affondato.

Andate alla locazione indicata nel libro, immergetevi alla ricerca del tesoro e quando avrete trovato la nave, raccogliete il pezzo della testa. Usate l'ancora per risalire.

Andate al negozio di antiquariato. Date il pezzo che avete appena trovato all'antiquario e prendete il pezzo di mappa. Tornate sull'isola di Phatt e andate nel vicolo. Parlate con l'uomo e giocate con lui. Perderete sempre.

Notate che l'uomo piccolo vince sempre, dal che si capisce che c'è qualcosa che non va.

Seguite il piccoletto nell'altro vicolo e osservate quello che fa. Quando se ne va, bussate sullo spiraglio nella porta e chiedete i prossimi numeri vincenti. Vi verranno mostrati due segni: rispondete sempre col numero di dita che vi sono state mostrate in precedenza. Ad esempio:

se ve ne mostra prima 4 e poi 5, rispondete 5

se ve ne mostra prima 5 e poi 2, rispondete 5

se ve ne mostra prima 1 e poi 2, rispondete 1



Ricordatevi il numero e tornate nel vicolo a giocare. Dovrete vincere, se vorrete ottenere l'invito. Non avrete invece alcun bisogno del resto dei premi. Ritornate su Booty e andate al negozio di costumi. Consegnate l'invito all'uomo, dopodiché prendete il vostro costume.

Ora dovrete incamminarvi verso la casa dove si sta svolgendo la festa. La guardia vi fermerà e vi domanderà l'invito e il costume. Indossate il costume e andate alla casa del governatore.

Andate dall'altro lato della magione, aprite la porta ed entrate nella cucina. Provate a prendere il pesce. Qualcuno vi butterà fuori. Questa volta provate a raccogliere il cestino: così facendo irriterete il cuoco che vi inseguirà.

Fate il giro del caseggiato, entrate ancora nella cucina e prendete il pesce.

Entrate nell'abitazione, raccogliete il pezzo di mappa, uscite dalla casa e provate a scappare. I cani e il giardiniere vi fermeranno e vi porteranno da Elaine. Parlatele più dolcemente che potete, fino a che la distanza tra di voi non diventerà la minima possibile. Dopo che avrà lanciato il pezzo della mappa dalla finestra, raccogliete i remi, uscite dalla villa e provate a raccogliere la mappa. Il vento la farà volare via sulla scogliera: a questo punto raccogliete il cane (!).

Andate quindi verso la scogliera, camminate fino al bordo e cercate il pezzo di mappa: avrete bisogno di qualcosa per raccoglierla.

Ennesima traversata per l'isola di Phatt.

Camminate fino al molo. Parlate col pescatore e fate una scommessa con lui. Dategli il pesce per ottenere la canna da pesca. Tornati nuovamente sulla scogliera di Booty, proseguite fino al bordo. Usate la canna da pesca con la mappa. Un uccello vi porterà via la mappa da sotto il naso!

Andate al Grande Albero. C'è un'asse in uno dei buchi. Prendete l'asse. Mettete il palo nel primo buco.

Camminate fino all'albero e mettetevi sull'albero. Il remo si spezzerà e farete un sogno. Le cose necessarie saranno scritte in un pezzo di carta nel vostro inventario.

Di ritorno su Scabb, andate dal falegname del luogo. Dategli il remo e questi lo riparerà. Tornate su Booty e andate al Grande Albero: usate il remo nel primo buco. Mettetevi in piedi sul remo. Usate l'asse nel secondo buco. Salite sull'asse, prendete il remo e mettetelo nel terzo buco. Mettetevi in piedi sul remo, raccogliete l'asse e mettetela nel quarto buco... Andate avanti finché non raggiungete la cima, usate il cane del governatore sul mucchio di cartacce e finalmente potrete guadagnarvi l'ennesimo pezzo di mappa.

Dopo aver preso il cannocchiale, dirigetevi al negozio di antichità, comprate il cartello vicino al pappagallo e al suo posto metteteci il sacco con il cibo per pappagalli: l'animale sarà attratto dall'immagine su di esso e voi potrete



prendere lo specchio.

All'isola di Scabb andate al bar. Usate la banana sul metronomo in modo da far venire una paresi alla scimmia e poterla prendere con voi.

Giunti nuovamente all'isola di Phatt, usate il volantino con il viso del capitano Kate sul poster con la vostra faccia... Andandovene dall'isola, vedrete il capitano catturato.

Entrando nella prigione usate la chiave per liberarla e prendete la sua busta al cui interno troverete una bella bottiglia di simil Grog. Alla cascata, seguite il sentiero fino a raggiungere la piazzola con l'idrante. Usateci sopra la scimmia e ben presto potrete deviare il flusso della cascata.

Entrate nella caverna e proseguite fino al cottage; parlate al vecchio e, al momento della sfida, raccogliete la tazza di grog, versatela nell'albero e riempite il bicchiere con il simil Grog che potrete bere senza paura di svenire... Quando il vecchietto sverrà, aprite la finestra, posizionate lo specchio nella cornice del quadro mancante, uscite e mettete il cannocchiale sulla statua. Il raggio di sole entrerà nella stanza ed evidenzierà un mattone sul muro. Premetelo e cadrete attraverso una botola segreta; se dovesse capitarvi di cadere sulla spiaggia, riprovate nuovamente a premere il mattone: questa volta cadrete direttamente dentro alla camera del morto, nelle cui mani troverete l'ultima parte della mappa!



Ancora Phatt: andate nella libreria, aprite il modellino del faro e raccogliete le lenti. Ancora Booty: recatevi da Wally e dategli le lenti appena prese e i pezzi di mappa. Questi in cambio vi chiederà di fargli una commissione. Andate nella palude e scambiate ancora quattro chiacchiere con Mojo, raccogliete la borsa juju e dateci un'occhiata all'interno: troverete una bomba dell'amore e una scatola di fiammiferi. Tornate da Wally e scoprirete che è stato preso prigioniero da LeChuck, quindi ritornate alla palude: come potrete notare, c'è una piccola scatola che dovrete aprire e usare.

PARTE 3 - LA FORTEZZA DI LECHUCK

Camminate verso destra e troverete un mucchio di insegne: per il momento evitate di entrare in qualsiasi posto. Camminate verso il tunnel di destra, guardate la cella e parlate con Wally.

Tornate alle insegne iniziali ed entrate nei tunnel posteriori. Leggete il pezzo di carta che avete nell'inventario e spostate le ossa seguendo le indicazioni.

Dovrete farlo 4 volte, usando uno dei versi.

Troverete una porta enorme di fronte a voi. Potrebbe sembrare complicato ma tutto quello che dovete fare è semplicemente aprirla passando sotto la porticina dei cani (avete presente quelle che si vedono nei telefilm americani?). Raccogliete la chiave della cella. Purtroppo per voi è una trappola, e vi ritroverete appesi come salami!

Non vi potete più muovere (almeno temporaneamente), ma potete ancora usare la bocca. Usate la cannuccia sul drink verde: potete sputare in diversi posti, ma dovete concentrarvi in due punti precisi: la piastra proprio sotto Wally e lo scudo alla vostra destra.

Notate che questi cambiano l'angolazione ogni qualvolta centrate il bersaglio. Continuate a ciccare finché non arrivate alla angolazione giusta che corrisponde a quando, sputando sullo scudo, riuscite ad accendere la candela di rimbalzo. Se ci riuscite, dovrete essere in grado di scappare. Una volta al buio usate la scatola di cerini per illuminare la stanza. Peccato che abbiate illuminato il posto sbagliato!

PARTE 4 - DINKY ISLAND

Parlate con Herman. Dovrete spendere diverso tempo per imbrogliare la risposta esatta. Ci sono diversi oggetti sulla spiaggia: raccogliete il piede di porco e il bicchiere, poi usate quest'ultimo sull'oceano. Usate il bicchiere di acqua di mare con il depuratore per ottenere dell'acqua distillata. Raccogliete la bottiglia d'acqua che si trova nell'oceano e poi usatela sulla roccia per aprirla. Aprite il barile per prendere il cracker e poi date quest'ultimo al pappagallo. Fate attenzione a quello che dice.

Entrate nella giungla e poi andate sempre a destra finché non incappate nel Grande Albero: usate la bottiglia rotta sulla borsa. Prendete il mix di cracker e usateci sopra l'acqua distillata per ottenere due cibi diversi.

Andate verso il laghetto (andate a destra per tre volte consecutivamente) e raccogliete la corda. Usate il piede di porco sulla cassa e prendete gli esplosivi. Seguite la direzione indicata dal pappagallo e poi dategli l'altro biscottino. Dovreste essere in prossimità della grande X. Usate la pala sulla X, i fiammiferi con la dinamite e la dinamite sul buco per farlo esplodere.

Usate il piede di porco con la corda e poi il risultato di questa strana fusione con la barra di ferro. Assistete alla scena.

Nell'oscurità, muovete il cursore in giro finché non trovate l'interruttore della luce e azionatelo: LeChuck sarà di fronte a voi e vi trasporterà a caso in una stanza! Cercate di familiarizzare con gli ambienti e fate tutte le vostre azioni velocemente. Nell'infermeria aprite il cestino dell'immondizia e raccogliete i due guanti chirurgici.

Aprite il cassetto per prendere la siringa ipodermica e poi arrabattate il teschio.

Nella stanza con molte scatole, aprite tutte quelle che riuscite ad aprire, poi raccogliete la birra di radice, la bambolina voodoo e il pallone.



In una qualsiasi

stanza in cui incontrate le Chuck, dategli i fazzolettini: il fantasma si soffierà il naso e ve li restituirà.

Nella stanza con la macchina guasta per fare il grog, per rendervi più leggeri usate la tanica di elio con i due guanti da chirurgo e il pallone. Premete il pulsante per la restituzione delle monete e apparirà un nichelino. Aspettate che LeChuck arrivi e quando questo si chinerà per raccogliero, rubategli le mutande (o qualunque cosa esse siano!).

Giunti all'ascensore, entrateci: i tre palloncini che avete con voi vi permetteranno di salire la tromba. Aspettate nuovamente l'arrivo di LeChuck e usate la leva per salire ancora: la porta si chiuderà e potrete accaparrarvi la barba di LeChuck. Usate la borsa JuJu con la bambolina voodoo, la barba, le mutande, i fazzoletti usati e il teschio. Mescolateli per ottenere la bamboletta voodoo del pirata fantasma. Ora è il momento di vendicarsi: cercate LeChuck e quando questo entrerà nella stanza, usate lo spillone sulla bambolina; LeChuck fuggirà e voi non dovrete fare altro che continuare a seguirlo. D'ora in avanti potete tranquillamente sedervi e godervi la fine del gioco.

COMPLIMENTI, AVETE FINITO MONKEY ISLAND 2!!!

MAO