

# Soluzione

## THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Modalità Mega- Monkey

Interpreti principali



Guybrush



Elaine



LeChuck

### Parte 1 Il dono del pirata zombie LeChuck

All'inizio della nostra avventura troviamo il povero Guybrush alla deriva intento a scrivere il suo diario; è talmente concentrato che non si accorge di essere arrivato quasi a terra. I colpi di cannoni lo scuoteranno, giusto in tempo per assistere alle avance mal riuscite del pirata zombie LeChuck nei confronti della bella Elaine di cui il nostro Guybrush è innamorato. Quando il cattivone si accorgerà di lui lo farà affondare, rinchiudendolo poi nella stiva. A questo punto sotto con la storia.....

Nella stiva con te troverai il "terribile" pirata soprannominato sangue al naso, parla con lui finchè vedrai che si mette a piangere disperato, scoprirai infatti che si tratta del piccolo Wally, conosciuto già nell'avventura passata quando eravate entrambi prigionieri nei sotterranei di LeChuck. Mentre dialogate chiedigli notizie dei libri, ti darà un volantino.. Raccogli l'uncino da terra e stacca lo scovolo dal muro. Tira la corda del cannone e divertiti ad affondare le barche dei pirati che vedrai fuori dall'oblò. Affacciati all'esterno della nave passando a fianco del cannone; vedrai un teschio

parlante. Unisci lo scovolo e l'uncino e tira su quell'osso giallo che vedi in acqua, altri non è che il braccio scheletrico del pirata con in pugno una spada. Clicca su teschio parlante e fallo cadere in acqua. Rientra nella stiva, taglia la corda che tiene il cannone legato al muro e spara nuovamente un colpo. Il contraccolpo ti scaraventerà nella stanza che prima era chiusa. Nel frattempo LeChuck perdendo l'equilibrio fa cadere la palla vudù che teneva in mano affondando la nave. Nella stanza del tesoro prendi il sacchetto con le monete di legno ed il grosso anello col diamante. Usa quest'ultimo per fare un buco all'oblò situato a fianco della scala. Eccoti arrivato sulla spiaggia, dove incontrerai Elaine. Dopo un divertente filmato in cui dai l'anello alla ragazza sarai raggiunto da Wally che ti dirà che quello assomiglia all'anello maledetto di LeChuck. Neanche a dirlo vedrai Elaine trasformarsi in una statua d'oro.



## Parte 2 La maledizione peggiora

Vicino alla statua di Elaine raccogli il tizzone ardente, esci dalla spiaggia e dirigiti verso la palude, sulla mappa la troverai a sx. Appena arriverai troverai il teschio di Murray (quello che hai gettato prima in mare) appeso sul cancello. Se vuoi potrai parlargli. Entra nel relitto; inserisci nella macchinetta alla tua sx una moneta di legno, in cambio avrai una scatola di gomme da masticare. Raccogli da terra la colla e lo spillo conficcato nella bambolina; tira la lingua del cocodrillo chiamando così la sacerdotessa voodoo. Dopo aver parlato un po' con lei tornerai di corsa alla spiaggia dove ti accorgerai che la statua del tuo amore è stata rubata. Torna dalla sacerdotessa e parla nuovamente con lei. Scoprirai che per rompere l'incantesimo dovrai sostituire l'anello con un altro puro di uguale valore. Esso si trova sull'isola di Blood island, ma c'è un guaio: tu su quell'isola morirai. Per poter proseguire il tuo viaggio avrai bisogno di tre cose: la mappa dell'isola, una nave ed un equipaggio esperto. Lascia la sacerdotessa e vai a Puerto Pollo. Sulla mappa è indicato con un gruppo di case in alto a dx. La prima volta che tu accedi ad una locazione della mappa troverai dei punti interrogativi.

Una volta in città recati dal barbiere, (situato nella parte bassa della città, vicino al mare dove ci sono i tre ponti). Qui troverai gli uomini che faranno parte del tuo equipaggio, ma per far in modo che ti seguano dovrai prima fare alcune cose. Esci e va a teatro, passando dalla porta sul retro a sx del campanile. Esamina il cappotto appeso. Troverai che sopra vi è depositata della forfora (poi scoprirai che si tratta di pidocchi), prendila, continua ad esaminare, nella tasca troverai un guanto. Prendi la bacchetta magica appoggiata dove c'è lo specchio e usala sul cilindro, apparirà un libro sull'ABC del ventriloquo. Osserva l'adesivo sul baule per terra a sx. Esci sul palcoscenico a dx e parla di blood island con l'attore che recita; scoprirai che il suo manager sa come arrivarci. Lo troverai sulla spiaggia dello Zolfo Beach Club.

Torna dal barbiere , ora hai tutti gli elementi per reclutare il 1° pirata. Metti i pidocchi sul pettine appoggiato sul tavolino a fianco del capitano Rottingham, così che questi possa essere rapato a zero e scarventato fuori dal negozio. Avvicinati al pirata elegante con una benda sull'occhio e schiaffeggialo col guanto, così facendo gli hai lanciato una sfida. Quando dovrai scegliere l'arma, chiudi il coperchio della scatola centrale e apri la custodia del benjo. Dovrai ripetere gli stessi movimenti che fa il pirata per tre volte, dopodichè il pirata ci prenderà gusto lanciandosi in un pezzo incredibile.



Prendi la pistola dalla scatola a terra e spara al benjo rompendolo. Complimenti, hai reclutato il pirata Edward Van Helgen.

Tornato nel negozio va dal pirata barbiere e chiedigli di tagliarti i capelli, mentre lui sta lavorando fai leva sul pedale della poltrona alla tua sx, col piede dai un calcio al fermacarte sul libro. Quando il pirata si allontanerà per prendere un altro fermacarte premi per tre volte il pedale della poltrona, in modo da prendere le forbici piantate sul soffitto. Prima di uscire fermati a parlare delle caramelle con Bill Tagliagole, dagli due colpi sulla schiena finchè non sputerà la caramella, raccoglila ed esci. Risali lungo la città, a fianco del ristorante vedrai delle piante con dei fiori viola, con le forbici taglia il fiore ipacapuana, prosegui nello sfoltimento del fogliame fino ad arrivare in una radura. Non appena inizierai a guardarti intorno sarai divorato da un serpente. Raccogli tutti gli oggetti presenti nello stomaco dell'animale. Combina il fiore d'ipacapuana con lo sciroppo d'acero e dallo al serpente. Sccome il sapore è orribile ti sputerà via, dritto nelle sabbie mobili, dalla padella nella brace come si suol dire.

Prendi una spina dal cespuglio davanti a te e la canna alla tua dx, combinali insieme in modo da ottenere una cerbottana un po' rudimentale. Combina i palloncini con il fermacarte soffiagli contro e appena questo si fermerà sparagli sopra con la cerbottana. Il palloncino scoppierà e la pietra cadendo libererà la corda che ti permetterà di uscire dalle sabbie mobili. Ora sei libero.

Alla baia vedrai la nave dei pirati che hanno preso Elaine. Qui per ora non puoi far nulla. Torna in paese ed entra nel ristorante. Mostra al pirata Barbagiolla l'invito che avevi trovato nello stomaco del serpente. Prendi la forma per i biscotti e la forma per la torta posta sul davanzale in fondo alla stanza a sx. Prendi un gustoso biscotto al burro dal barile alla dx dell'ingresso e mangiane un pezzo, scoprirai che all'interno è pieno di vermi affamati, prendili e mettili sul pollo disgustoso sul tavolo davanti all'avventore. Quando rimarranno solo le ossa prendi la tessera dello Zolfo beach club. Da una spinta all'avventore e prendi il coltello seghettato piantato sulla sua schiena.

Ora vai sulla collinetta in fondo al paese, usa la forma per i biscotti sul'albero della colla, ne ricaverai un tappo. Ricoprilo con la colla. Usa il coltello seghettato che tiene il barile; cadendo andrà a sbattere contro l'albero facendo uscire il rum. Usa il tizzone ardente sul rum. Entra dal barbiere e sfida Haggis McMutton al lancio del tronco. Vedrai che ora vincerai. Complimenti hai reclutato il tuo 2° membro dell'equipaggio.

Vai allo Zolfo Beach Club e mostra la tessera di socio a Cabana Boy, prendi 3 teli puliti e bagnali nel secchio del ghiaccio. Nasconditi dietro al banco e fa spaventare Cabana. Quando lui fugge prendi l'olio da sopra il bancone e vai sulla spiaggia, siccome la sabbia è rovente usa i tre teli per avvicinarti al bagnante. Prendi il boccale sulla sua pancia e parlagli. Siccome dovrai aspettare che si volti sulla schiena per vedere la mappa torna a Puerto Pollo e va al chiosco delle limonate. Sostituisci il boccale senza fondo con quello buono e poi chiedi una limonata a Kenny. Quando il ragazzo si accorgerà dell'imbroglio andrà via e tu potrai prendere la brocca. Riempi la brocca con la tintuara nella tinozza a dx. Torna alla spiaggia, metti il boccale senza fondo sulla pancia del bagnante e versaci dentro la tinta, così si girerà; ricoprilo con l'olio. Quando si sarà ustionato potrai prendere la mappa.

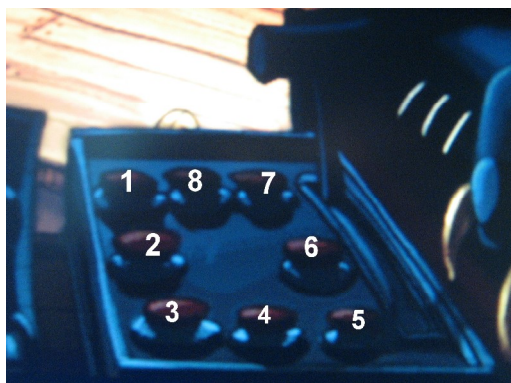
Quando lascerai la spiaggia assisterai ad un breve filmato, torna a Puerto Pollo. Va al ristorante, offri al pirata Barbagialla un caramella che gli spezzerà il dente d'oro, offrigli poi una gomma da masticare. Quando il pirata farà il palloncino bucalo con lo spillo. Raccogli il dente d'oro. Mastica una gomma e combinalo col dente. Succhia aria dal palloncino di elio e poi fai un palloncino con la gomma; vedrai il palloncino staccarsi dalla tua bocca e uscire dalla finestra. Ora puoi uscire dal ristorante, anche se prima verrai perquisito dal pirata. Una volta fuori usa nella pozza di fango la teglia da torta, recuperando il dente. Va dal barbiere e dà il dente a Bill. Complimenti, hai reclutato l'ultimo membro del tuo equipaggio.

Dopo un breve filmato, esci dal negozio del barbiere e va a Danger Cove, usa il tappo su cui avevi applicato la colla per tappare il buco sulla barca. Rema fino alla nave, però prima di salirci ricorda di tagliare col seghetto l'asse che sporge in fuori. Una volta a bordo sarai immediatamente scoperto e dopo un breve dialogo verrai incatramato e impiumato. Va via dalla nave e torna a Puerto Pollo nel ristorante di Barbagialla. L'accoglienza non sarà delle migliori, infatti dopo essere stato preso a padellate verrai spedito in un grosso pentolone a bordo della nave. Quando sbircerai fuori dal pentolone ti accorgerai di essere nella cucina del capitano LeChimp, che con sorpresa



constaterai si tratta di un gorilla, usa il libro del ventriloquo sul gorilla di modo che si allontani l'altra "persona" presente nella stanza. Esci dal pentolone e prendi dal vaso sul tavolo la mappa che indica il punto in cui è tenuta Elaine. Apri l'oblò accanto al pentolone ed esci. Una volta tornato a riva va al teatro a Puerto Pollo.

Una volta arrivato nella stanza a fianco del palcoscenico Sali le scale e va al comando delle luci, tira la maniglia, praticamente devi premere il tasto seguendo l'ordine delle coordinate della mappa. Per facilitare il compito osservate la foto e premete i tasti nell'ordine in cui sono scritti i numeri.



n° 5 – 1 – 2 – 4 – 6 – 7 – 7 -6 – 3

Ora ti apparirà la X, quello è il posto dov'è sepolta la statua di Elaine. Torna di sotto, combina il grasso di pollo con le palle di cannone contenute nel baule, così si svuoterà tutto il teatro e tu potrai scavare tranquillamente. Prendi il badile e scava. Ora la statua è sul pennone della tua nave.

### Parte 3 Tre vele al vento

Ora sei pronto a partire. Ecco però che la nave del capitano Rottingham ti abborda e dopo una specie di duello ti ruberà la mappa. Ora non ti resta che capire bene come funzionano i duelli. Parlando con Haggis potrai decidere se avere il suo aiuto oppure no. Se accetterai il suo aiuto basterà un solo colpo per affondare le navi, altrimenti occorreranno più colpi. Dopo ogni duello conclusosi con la tua vittoria torna da Kenny a Puerto Pollo per comprare dei cannoni sempre più potenti. Troverai diverse tipologie di navi, dai pirati poco aggressivi a quelli decisamente aggressivi, battendo ognuno di essi raccoglierai una diversa quantità di tesori. Ora osserva la mappa e decidi da quale nave vuoi iniziare, avvicinandoti poi sempre di più a quella del capitano Rottingham. Ricorda che alla fine di ogni abbordaggio dovrai affrontare un duello a base d'insulti, dove ovviamente dovrai vincere. Per poter abbordare il capitano dovrai avere i cannoni più potenti che Kenny potrà venderti. Qui a seguito ti scrivo le risposte corrette per poter battere il capitano Rottingham:

**CR:** I miei assalti hanno lasciato un intero arcipelago spopolato

**G:** Col tuo fiato l'avrai sicuramente soffocato

**CR:** Hai il sex appeal di uno shar-per

**G:** somiglio tanto alla tua fiancée

**CR:** La mia abilità con la spada è un fatto assodato

**G:** Peccato che sia tutto inventato

**CR:** Tua madre porta il toupée

**G:** Oh, Basta coi cliché!

CR: Mai prima d'ora ho trovato un tale mollusco bollito

G: Oh, dovrei fare un paragone ardito

CR: Nessuno potrà salvarti quella pelle da pollo denutrito

G: Tua zia troverebbe il paragone alquanto ardito

CR: Non saprei dire di me cosa ti ha più terrorizzato

G: Solo il tuo odore mi rende nauseato, agitato e infuriato

CR: Il tuo tanfo renderebbe uno spurgatore di fogne schifato

G: Forse dovresti passare al decaffeinato

CR: Alla fine il tuo corpo sarà marcio e ammuffito

G: Sllora uccidere te sarebbe un particolare funghecidio

CR: Mai visto un mentecatto come te

G: Avresti potuto ma eri troppo impegnato nel macramè

CR: Il tuo aspetto lascerebbe un porco nauseato

G: Un po' come le ragazze che hai corteggiato

CR: Ti lascio scegliere se essere sbudellato o decapitato

G: Con te in giro preferirei essere affumicato

CR: Non avrò pietà di te

G: A quanto pare non ne hai neanche per te

CR: Non riuscirai neanche ad avvicinarti a me

G: Certo, chi può avere il fiato più fetente di te?

CR: Hai lo sguardo di un pesce in salsa rosè

G: Quando avrò finito con te sarai un filitto grillè

CR: Sei la vergogna del tuo casato, je suis inorridito

G: Il mio almeno può essere reperito

Ora hai ripreso la mappa. Il tuo viaggio prosegue nella tempesta finendo contro la spiaggia di Blood Island. La tua nave è in pessime condizioni e dev'essere riparata e come se non bastasse il tuo equipaggio si è ammutinato. Sei solo Guybrush.....

#### Parte 4 Il barista, i ladri, la nipote e l'amante

Raccogli la bottiglia sulla spiaggia, esaminala, scoprirai che si tratta di schiuma da barba, con i denti togli il tappo. Parla con Haggis a proposito della lozione, alla fine lui ti dirà che è disposto a dartela in cambio di qualcosa in grado di sostituire il catrame per riparare lo scafo della nave. Ora dirigiti sulla mappa nella locazione: "strane luci", prendi dal tavolo il blocco di tofu e a dx il "succhiello" e la tazzina. Se prosegui verso dx troverai un'indigeno con la testa di limone. Parlandogli scoprirai che quell'isola è popolata da cannibali, diventati fortunatamente per te

vegetariani, ti informerà inoltre che stanno aspettando l'ambasciatore di un altro villaggio che presiederà al sacrificio.

Entra nell'hotel, più o meno in centro mappa, e fatti predire il futuro da Madame Xima, la quale però saprà predirti solo la morte. Continua ad insistere fino a che lei ti manderà via rifiutandosi di leggerti ulteriormente i tarocchi. Raccogli le 5 carte della morte sul tavolo. Noterai che il barista è sbronzo steso sul bancone. Prendi il libro di ricette a sx del barista, esaminalo e sfoglia le pagine fino alla ricetta APPENDICE A per la cura del doposbronza. Ti occorreranno 3 ingredienti: 1 uovo, il peperoncino e del pelo di un cane che ti ha morso. Esci dall'hotel e recati al cimitero, più in basso dell'hotel sulla mappa, percorri il sentiero fino a che avvisterai un cane. Raccogli la mazzetta e lo scalpello a sx vicino alla lapide scolpita. Da al cane il biscotto vermoso semi masticato che porti con te, lui ti morderà. Strappagli un po' di pelo. Hai preso il 1° ingrediente.

Torna all'hotel ed entra nello stanzino accanto all'insegna luminosa, Prendi la calmita appesa al frigo e con l'aiuto dello scalpello stacca un pezzo dalla forma di formaggio. Sali la scale a sx del bancone ed entra nella prima porta a sx. Con la mazzetta colpisci il chiodo nella crepa del muro a sx della porta, torna nel corridoio e raccogli il chiodo ed il ritratto caduto. Dopo aver fatto sparire la cornice con la bacchetta magica, scendi di sotto e prendi il cuscino dallo sgabello a sx del bancone. Recati alla spiaggia, nella parte bassa, centro dx della mappa; metti il cuscino sulle rocce sotto il nido con l'uovo, con la mazzetta da un colpo al tronco dell'albero, così l'uovo cadendo sul cuscino non si romperà. Hai preso il 2° ingrediente.

Va via dalla spiaggia e dirigiti al mulino a vento, facilmente identificabile a sx della mappa, raccogli il peperoncino. Hai preso il 3° ingrediente.

Ora torna all'hotel e da tutti gli ingredienti raccolti al barista, che potrà prepararsi la pozione dopo sbronza. Quando si riprende dalla sbronza, chiedi tutto quanto ti è possibile sull'anello di Blood Island, prendi un drink, mi raccomando, quello con l'ombrellino (.....alla faccia dell'ombrellino!). Prendi lo specchio sulla parete a sx del barista, taglia con le forbici il ritratto che hai preso prima e sistemala il viso al posto dello specchio. Prendi il barattolo vuoto delle mance a dx del barista. Ordina un altro drink. Apri con l'aiuto dello scalpello l'anti-sbronza che ti aveva dato prima il barista e rovescialo nel drink che hai ordinato. Ora MORIRAI!!!!!!

Sarai sepolto, ti verrà assegnato il punteggio, partiranno i titoli di coda e.....ma no, ma no, la storia prosegue, tranquillo! Ti sveglierai in una bara sgangherata, a dx dello schermo, con l'uso dello scalpello fai saltare tutti i chiodi. Una volta uscito sentirai bussare qualcuno in un'altra bara, togli il coperchi da quella in centro cripta, salterà fuori un matto vestito di viola, parlandogli scoprirai che si tratta di Stan.



L'avevi sepolto tu nell'avventura precedente. Lui ti darà un biglietto da visita laminato. Esci e subito dopo rientra nel cimitero, in questo sistema Stan avrà avuto il tempo di aprire il suo ufficio. Prendi tutti i chiodi dalla bara dov'eri sepolto e parla con Stan per stipulare una polizza, come pagamento dovrai dargli un dente d'oro.

Torna dal barista e chiedigli se non ti conosce, e il perché non sei stato sepolto nella cripta della famiglia Goodsoup, scoprirai così che dato che tu non fai parte della famiglia non puoi essere sepolto nella tomba di famiglia. Ora dovrai convincerlo del contrario. Sali per le scale, con l'aiuto del biglietto da visita laminato entra nella porta in fondo al corridoio. Abbassa il letto a scomparsa dal muro, scoprendo così un cadavere. Inchioda il letto con tutti i chiodi presi dalla bara e con quello staccato insieme al quadro. Prendi il libro sopra lo scheletro, esaminalo e scoprirai che si tratta della storia della famiglia Goodsoup in cui sono riportate anche le foto e le date. Esci dalla stanza, attacca fuori dall'altra porta il ritratto che avevi tagliato prima. Entra nella stanza e infila la tua faccia nell'oblò. Dopo una breve scena in cui il barista osserva tutti i quadri scendi di sotto e parlagli. Dopo che l'avrai convinto che fai parte della famiglia ripeti il trattamento di prima con lanti-sbronz nel drink. Questa volta finirai nella cripta giusta.

Qui troverai il fantasma della nipote, parlandole scoprirai che era stata sedotta da LeChuck in persona e che non potrà darti l'anello finché non si sposerà. Vai in fondo alla cripta, dall'alto farà la sua entrata trionfale il teschio di Murray, prendilo. Dalla fessura vedrai il becchino, Mort, quando gli parlerai lui penserà ad uno scherzo e non verrà ad aprirti. Combina la colla col braccio scheletrico e usalo per prendere la lanterna nella camera del becchino, poi con l'aiuto di Murray e della lanterna inscena un piccolo spettacolo dell'orrore volto all'attenzione di Mort che verrà subito ad aprirti. Prima di andare via prendi il palanchino dentro la bara.

Torna all'hotel, entra nella stanza accanto all'insegna luminosa e prendi il tuo certificato di morte, sali nell'ultima stanza in fondo al corridoio, usa il palanchino sul muro sopra il letto e poi sulla base del letto stesso, vedrai chiudersi il letto catapultando fuori dall'hotel il povero scheletro, che atterrà proprio accanto al fantasma nella cripta. I due si riconosceranno (lui altri non è che il giovane scomparso tanti anni prima) e dopo un breve filmato d'idillio, i due innamorati scompariranno insieme lasciando per terra l'anello di fidanzamento. Raccoglilo. Dopo un breve filmato su Le Chuck passa nell'ufficio di Stan per riscuotere il premio della polizza dopo avergli mostrato il certificato di morte.

Recati al mulino, usa l'ombrello sulle pale, di modo da salire al primo piano. Riempi con l'acqua zuccherata contenuta nel barile il vaso vuoto. Prendi il tappo e bucalo con il succhiello. Scendi e vai nella radura dove si trova la statua di Elaine, fra la spiaggia ed il relitto, appoggia il vaso con l'acqua sul ceppo e aspetta che si riempia di lucciole. Ora puoi chiudere il vaso. Dirigiti al faro, riconoscibile sulla mappa, poni di fronte alla lente lo specchio e appoggia la lanterna che hai creato nel portalanterne, in questo modo il faro tornerà in funzione.

Metti lo spillo sulla calamita, in modo da magnetizzarlo e poi piantalo nel tappo di sughero. Vai alla spiaggia e raccogli con la tazzina l'acqua di mare, inserendogli poi il tappo in cui hai infilzato lo spillo; otterrai così una bussola. Dalla alla figura misteriosa sulla barca, scoprirai trattarsi del Gallese Volante, parlagli e chiedigli di portarti a Skull Island..



Una volta arrivato sull'isola ti troverai a parlare con Effete La Foot, l'addetto alla carrucola che ti farà scendere fino all'ingresso del covo dei contrabbandieri, se non fosse che ad un certo punto mollerà la presa facendoti cadere nel vuoto. Apri immediatamente l'ombrello, per rallentare la discesa. Una volta dentro il covo sfida a carte Re André per poter avere il diamante che LeChuck ha venduto tanti anni prima. Quando avrai una mano bassa, aprendo il tuo baule dovrai sostituire le carte dei tarocchi con quelle date dal brigante, così vincerai la mano. Scoppierà una rissa violenta, ma tu riuscirai a fuggire col diamante. Prima di lasciare l'isola ti toglierai la soddisfazione di far fare un piccolo voiletto a La Foot....hi hi hi!

Una volta tornato a Blood Island potrai assemblare il diamante con l'anello. Una volta uscito dalla spiaggia, assisterai ad un altro filmato di LeChuck, in cui cucciolone informerà il perfido pirata di averti trovato. Va al villaggio dei cannibali, l'ambasciatore non è ancora arrivato, così decidi di mascherarti e prendere il suo posto. Combina il blocco di tofu con il succhiello, in modo da ottenere una maschera, poi mettila in testa. Quando arriverai in cima al vulcano butta nella lava il formaggio nacho, data l'allergia del Dio al lattosio, provocherai un disastro, infatti il vulcano erutterà. Torna all'hotel, e avvicinati al barbeque, che, grazie all'eruzione è tornato in funzione. Metti nella pentola il pezzo rimasto del formaggio nacho ottenendo una sostanza in grado di sostituire il catrame. Trascina il pentolone da Haggis, che ti darà la lozione unta (è appoggiata a fianco del pirata a sx). Ora vai nella radura dove si trova la statua di Elaine, usa la lozione sull'anello maledetto e sfilalo, sostituendolo poi con quello puro. Non appena l'incantesimo si romperà riceverai un potentissimo pugno in faccia da Elaine ormai libera, dopo le spiegazioni sarete catturati dalla ciurma di LeChuck....Che iella nera!

### Parte 5 Il bacio della scimmia ragno

Ora ti converrà parlare il più a lungo possibile con LeChuck, di modo da avere chiara tutta la storia, scoprirai così cos'è la maledizione di Big Whoop e come ha fatto LeChuck a trasformarsi in uno zombie, senza contare che ora vuole riservare il medesimo trattamento ad Elaine. Dopo tutti i dialoghi lo zombie ti trasformerà in un marmocchio. Esci dalla cabina della giostra ed entra nel parco divertimenti



Parla con Cucciolone e chiedigli come si fa a vincere un premio, quando te lo dirà chiedigli d'indovinare la tua età. Indubbiamente sbaglierà. Come premio prendi l'ancora posta sullo scaffale al piano di sotto rispetto alla testa di Murray. Ora combia la teglia per torta, con la schiuma da barba e con l'ancora. Metti il tutto sulla pila di torte di meringhe sul banco. Parla col rattone e convincilo a farti vedere come funziona il lancio delle torte. Purtroppo a farne le spese sarà il poveretto che riceve le torte in faccia, poiché dopo aver ricevuto un'ancora sulla faccia possiamo immaginare in che stato sia. Apri il cancello e metti il tuo viso nel buco. Il rattone ti lancerà la torta. Va da Cucciolone e spingilo diverse volte, fino a quando a quando t'ifilerà la testa nella sua bocca. Prendi del pelo dal costume. Va vicino al gelataio sudicio e prendi il macina pepe dal bancone. Chiedigli poi un cono normale e combinalo con la meringa, il pelo di cucciolone e il pepe. Mangia la schifezza, così tornerai adulto.

### Parte 6 Guybrush se la cava ancora

Ora ti ritroverai sulle montagne russe. Dovrai balzare giù cliccando sulla freccia rossa quando il vagone sta per arrivare in uno scenario, poiché in ciascun di essi dovrai prendere un oggetto. Attento però perché se non sarai veloce arriverà LeChuck a sbruciacchiarti un po' i piedi. Ricapitolando: Nello scenario con l'impiccato dovrai prendere una corda; nel fondale con la lampada accesa per poterla prendere dovrai prima spegnere la luce soffiandogli sopra; nel fondale col pirata ubriaco dovrai prendere un barile di rum. Ora scendi al paesaggio innevato, risali sulla collina dove troverai una scimmia gigantesca. Appoggiale sul braccio il barile col rum, prendi la corda e imbevila nell'olio, poi legala al barile. Ora scendi e torna dove transitano i vagoni della giostra e attendi LeChuck, ci sarà un momento, quando sta per lanciarti addosso le fiamme che potrai soffiargli contro il pepe. Ora non ti resta che goderti il finale. Buona visione.....!

**Soluzione di Rita**