

Argomenti

[Politica interna](#)[Attualità e società](#)[Esteri e geopolitica](#)[Scienze e hi-tech](#)[Università e giovani](#)[Cultura, libri e teatro](#)[Arte e fotografia](#)[Cinema](#)[Musica](#)[Planet](#)

Cerca nel sito

Stay tuned!

Vuoi essere aggiornato su ogni nuovo articolo di Meltin'Pot on web? Iscriviti al nostro feed!

[Home](#) » [Articoli](#) » [Scienze e hi-tech](#)

La saga di Monkey Island: l'età dell'oro delle avventure grafiche

Da questo numero, Meltin'Pot on Web si occuperà di analizzare le colonne portanti della storia dei videogiochi. Una storia relativamente breve, ma che in fin dei conti ha già prodotto più di una generazione di videogiocatori. In questa prima uscita parleremo della saga di Monkey Island, in collaborazione con <http://www.monkeyislandsite.it/>

31/05/08 - di **ALFREDO TOMMASELLI**

Questo articolo è stato realizzato in collaborazione con Monkey Island Site (<http://www.monkeyislandsite.it/>)



Ci sono certe cose nella vita che pur non rientrando nel novero di quelle esperienze epocali che segnano un'esistenza, riescono comunque a lasciare una traccia probabilmente indelebile.

Nello specifico, soprattutto per l'attuale generazione di trentenni, alcuni ricordi sono legati al mondo dei videogiochi: sarà che forse da ragazzi eravamo i testimoni degli albori di quel mondo dell'informatica che oggi, più che mai, scandisce il quotidiano. Sarà che le storie brillanti di alcuni titoli di un'epoca remota, combinati con l'effervescente fantasia di adolescenti, donavano emozioni pari a quelle che i racconti di epica scatenavano nelle platee dell'antichità. Fatto sta che l'aver vissuto simili esperienze, oggi ci porta a dire, con una punta di orgoglio: "Sì, c'ero anche io!".

E il dire "c'ero anche io" è forse l'espressione che meglio riesce a sintetizzare quel periodo fatto di amici,

avventure estive, partite a Subbuteo e VIDEOGIOCHI, avveniristici veicoli capaci di trasportare le giovani menti in un mondo parallelo, governato da regole diverse, tutto da sperimentare.

E mentre i videogames "casalinghi" segnavano il passaggio dai titoli da sala giochi a quelli per l'home

Articoli

entertainment, videro la luce titoli che furono vere pietre miliari di un periodo lontano, fra questi il mito assoluto fu la saga di **Monkey Island**. Nessuno gioco su pc, infatti, è stato capace di diventare un cult di una simile portata, tanto che, a distanza di quasi 20 anni, l'interesse non sembra scemare.

Un tempo il pronunciare parole del tipo "**c'è una scimmia a tre teste!**" sarebbe stato sufficiente per far capire di essere un "membro eletto" del clan dei "videogiocatori", quantomeno fra i gamers che adesso hanno minimo venticinque anni. Oggi, probabilmente, la stessa frase ci condurrebbe, nella più rosea delle ipotesi, sul lettino di un bravo psicologo.

Ma cos'è la saga Monkey Island?

Facile. Era un videogame prodotto dalla **Lucas Arts** (sì, *quel* Lucas, ndr), composto di quattro episodi, il primo dei quali uscì nel lontano 1990 con il titolo "The secret of Monkey Island". La nascita di questo capolavoro la si deve alla creatività di Ron Gilbert, capo del progetto e padre delle prime due storie, che si ispirò alla giostra di Disneyland "I Pirati dei Caraibi", così come ha fatto di recente il produttore cinematografico Jerry Bruckheimer nella trilogia sbanca-botteghino omonima. Inutile sottolineare che le dinamiche della storia, fra gioco e film, sono in più circostanze simili.

La trama della saga aveva come protagonista l'indimenticabile **Guybrush Threepwood**, giovanotto intraprendente ma un po' impacciato, con un unico grande sogno: diventare un temibile pirata. Gli eventi di cui erano composti i vari episodi, narravano quindi le avventure di Guybrush, il quale, per raggiungere il suo traguardo, si trovava a fronteggiare pericoli di ogni tipo, dai pirati fantasma guidati dal leggendario **LeChuck** (nemesi del protagonista), passando per i temibili cannibali che vivono su isole inesplorate, fino ai duelli di spada contro altri bucanieri, il cui esito dipendeva da ridicole offese e relative risposte fra i duellanti.

Ovviamente nodo della storia era l'aspetto romantico legato alla figura di **Elaine**, piratesca governatrice, che faceva perdere la testa al nostro eroe disposto a tutto pur di sposarla.

Teatro delle vicende erano i Caraibi intorno ad un ipotetico 1700, anche se gli aspetti temporali e geografici contavano poco. La saga, infatti, è plasmata completamente su di un umorismo sfrenato, senza controllo di sorta, che rende spesso la scenografia volutamente anacronistica ed illogica per il puro gusto di divertire il giocatore, riuscendoci alla perfezione.

La storia si è evoluta nei quattro episodi, non solo come trama, ma anche come tecnica di programmazione, soprattutto se si considera che il quarto gioco ("Fuga da Monkey Island") è uscito nel 2000, a ben dieci anni di distanza dal primo (il secondo fu "Monkey Island 2: LeChuck's Revenge-1991" e il terzo "The Curse of Monkey Island-1997").

Purtroppo, nell'ultimo capitolo si osserva, rispetto ai primi titoli, un'attenzione inadeguata verso tutti quegli elementi, grafica (per la prima volta in 3D) e sonoro inclusi, che avevano reso straordinari i capostipiti, portando ad un complessivo imbarbarimento del prodotto finale.

La vera gloria per "l'isola delle scimmie" è rappresentata, infatti, dai primi due titoli (già il terzo, pur molto bello, non è della stessa fattura dei predecessori), ancora immersi in quel brodo primordiale in cui una grafica colorata ed un suono divertente sono già più che sufficienti, se accompagnati ad una trama avvincente e profonda in cui la fantasia trova una superba collocazione.

Ed è proprio la fantasia che ha fortemente condizionato il successo di quei giochi. Il plot narrativo, invero, si districa sulla base di infiniti enigmi a cui il giocatore deve dare risposta. Erano i tempi delle avventure grafiche (rigorosamente in 2D), genere oggi quasi del tutto scomparso, in cui l'interazione con il mondo videoludico avveniva grazie alle cosiddette interfacce "punta e clicca".

Copyright
© 2007-
2008
Meltin'Pot
on web -
testata

Un genere oggi parzialmente tramontato, ma che, per più di un decennio, ha rappresentato il paradigma del videogioco, e in questo quadro, Monkey Island è stato il gioco di tendenza che ha condizionato quel paradigma.

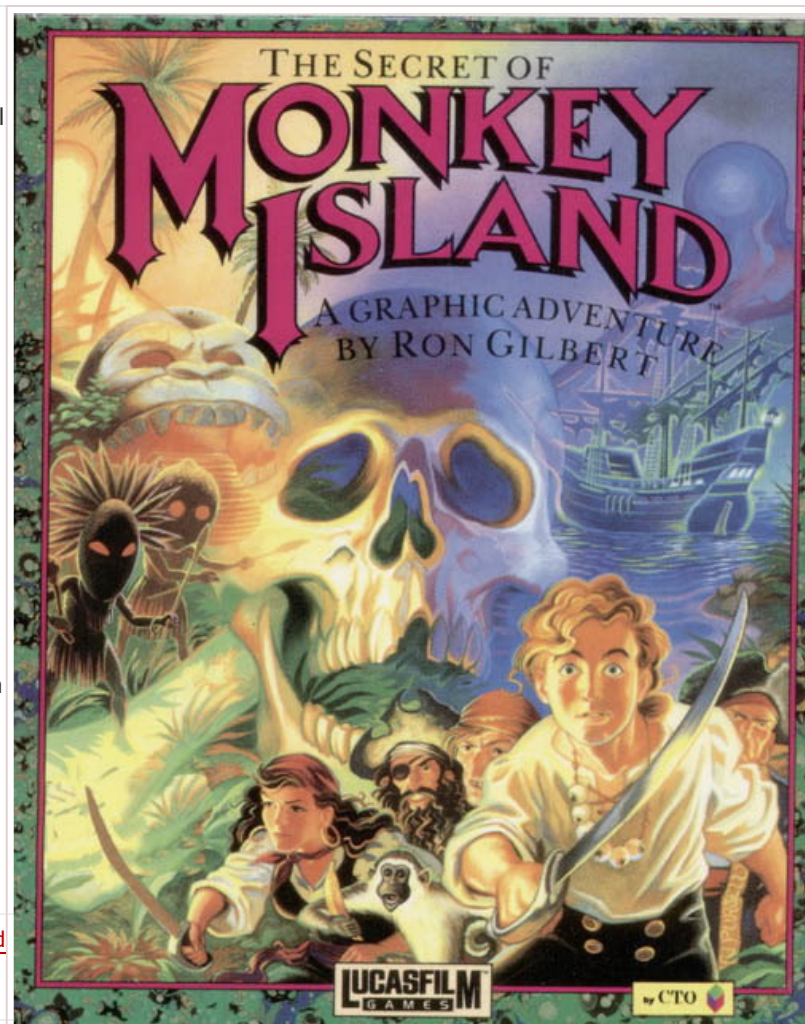
Di certo il ricordo che di questo videogioco oggi ancora si ha è anche il risultato dell'osmosi che si creò fra la saga e i videogiocatori che vi si cimentavano, tutto ciò in un periodo i cui ricordi sembrano immersi in un'aura di magia. Questo, tuttavia, non sminuisce il reale valore della quadrilogia, ma anzi ne sottolinea un merito: quello di aver avuto la capacità di lasciare un segno in chi, forse per motivi anagrafici, ma non solo, era ben disposto a lasciarsi conquistare, come forse solo un buon libro sa fare. Ed, infatti, il muoversi fra gli eventi di Monkey Island ancora oggi regala emozioni reali simili a quelle prodotte dalla lettura di un romanzo che fra le pieghe dei fatti raccontati porta per mano il lettore in un posto unico e, forse, irripetibile nella realtà.

Sia chiaro che non si parla di una fuga dal mondo contingente, ma di un modo per renderlo ancor più speciale.

[versione per la stampa](#)

[invia ad un'amico](#)

[Dì la tua](#) su questo articolo. Ci sono [5 commenti](#).



"La felicità è un caldo

"La felicità è un caldo tricheco" (cit.)

inserito alle 11:23 del 02/06/08, da Spud111 (non verificato)

Quanti ricordi...

"E c'è scritto Lemonhead, come uno dei miei!"

"El Puello Diablo!"

inserito alle 11:43 del 02/06/08, da Joe (non verificato)

"Te l'ho già detto, Gaibràsc!

Non finche non mi avrai sconfitto nel lancio del tronco"

inserito alle 12:16 del 02/06/08, da Il Drugo (non verificato)

mitico...il secondo epidodio

mitico...il secondo epidodio è il più bello della saga...

inserito alle 15:51 del 02/06/08, da CarLoL (non verificato)

beh,penso che chi ha scritto

beh,penso che chi ha scritto questo commento abbia giocato a questo gioco,magari negli anni in cui ci ho giocato io...trentenne che oggi,per caso,vede questa pagina e si ricorda di come,a discapito dei 256 colori e di un sonoro che era a 8bit,rimaneva estasiato all'assistere di tanta...poesia!è vero,SOMI è stato come un libro (magari l'isola del tesoro!!!).

Sembrava di esserci su quell'isola,di notte di giorno,nella nave!che ricordi!e che malinconia per un periodo della nostra vita così bello!

inserito alle 00:49 del 10/07/08, da fabio (non verificato)

giornalistica settimanale online

Autorizzazione del Tribunale Civile di Roma n. 492/2006 del 29/12/2006

Direttore Editoriale: [Nicola Liguori](#) | Direttore Responsabile: [Giorgio Cortellessa](#) | Editore e proprietà: [Associazione Culturale Meltin'Pot](#) -

P.IVA: 09250301000

questo sito e il suo contenuto è pubblicato sotto una [Licenza Creative Commons](#) - web design di [Laura Mosconi](#)