

## SELEZIONE POST DI ATMACHINE SUL FORUM DI ADVENTUREGAMERS

Discussione originale a questo link:

<http://www.adventuregamers.com/forums/showthread.php?t=20056>

*Traduzione di Diduz*

Onestamente non credo che il "segreto di Monkey Island" sia tutta questa meraviglia. Ecco come la vedo.

Ron Gilbert aveva la possibilità di fare Monkey Island 3 e invece ha scelto di lasciare la compagnia. Il fatto che sostenga di avere idee "top secret" per Monkey Island 3 e il fatto che *le abbia tenute segrete per quindici anni* quando la possibilità per lui di fare MI3 sono meno di zero, mi suggerisce che *sia tutta una balla*.

Non c'è mai stata una vera pianificazione della serie di MI. Lo so perché ho esaminato il rolling demo di MI2. All'interno del demo è elencato tutto, tutti gli oggetti dell'inventario, ogni stanza del gioco, persino alcune che furono tagliate per ragioni di spazio... *ma manca tutto ciò che riguarda il finale*. Nessun tunnel sotterraneo. Nessuna mutanda di LeChuck o barba o teschio del padre di Guybrush. Nessun viaggio di ritorno nel vicolo di Melèe. In altre parole... nessuno aveva pianificato il finale. Monkey Island 2 frenava inchiodando al prompt del DOS nel momento in cui Guybrush scavava il buco su Dinky Island. Fondamentalmente ecco cosa accadde: il team di MI2 non aveva scritto un finale e mancavano tre mesi alla consegna. A questo punto erano nel panico, perché ci vuole del tempo per creare la grafica necessaria. Poi qualcuno disse: "Perché non riutilizziamo il finale che Ron aveva pensato per il primo gioco?"

E fu ciò che fecero. Il finale originale di MI1 vedeva un Guybrush ragazzino lasciare la Giostra dei Pirati dei Caraibi, dove aveva immaginato l'intero gioco. Ron adorava l'idea, Tim Schafer no e lo convinse a lasciarla perdere. Eppure Ron desiderava ancora ardentemente di riutilizzare l'idea nel sequel e suggerì la cosa in un'intervista del 1990 anteriore a MI2 (ndDiduz: vero! Eccola qui l'intervista, dal periodico interno della Lucas, The Adventurer, terza domanda!

<http://www.scummba.com/resources/articles/index.php?>

[newssniffer=readarticle&article=1033](http://www.scummba.com/resources/articles/index.php?newssniffer=readarticle&article=1033)). Ovviamente il team di MI2 fu intelligente abbastanza da rendersi conto che un finale così avrebbe impedito altri sequel. Per questo piazzarono un' "uscita di emergenza" per creare ambiguità: gli occhi di Chuckie che lampeggiano di potere voodoo, Elaine che aspetta ancora Guybrush vicino al buco. In questo modo avrebbero potuto sostenere che il finale "è-stato-tutto-un-sogno" era in realtà un falso se ci fosse stata la necessità di creare un terzo MI.

Secondo la lista master delle rooms del demo, ci doveva essere originariamente una stanza chiamata "caverna" che connetteva la cascata di Phatt Island alla casa di Rum Rogers. La parola "caverna" implica una formazione naturale, con muri di pietra. Nel gioco finito la stanza fu tagliata e il passaggio tra Phatt Island e l'abitazione di Rum

Rogers è una serie di sterili tunnel di metallo... proprio come quelli della sequenza finale. Suppongo che, una volta che il finale fu deciso, il team decise di piazzare un po' di indizi per la "grande rivelazione" durante il gioco. Quindi eliminarono il passaggio naturale sotto Phatt Island e lo rimpiazzarono con un corridoio di metallo, proprio come quelli che gli impiegati di Disneyland usano per muoversi sotto le attrazioni.

Anche se ci fossero stati piani per fare un MI3 quando MI2 era in via di sviluppo (cosa improbabile), era sicuramente noto al team di MI2 che le chances per MI3 di vedere la luce erano a dir poco improbabili. Specialmente perché Ron Gilbert aveva fatto inequivocabilmente capire che voleva lasciare la compagnia. Ecco perché il finale di MI2 è così ambiguo. Funziona in due maniere: puoi credere che Guybrush sia un ragazzino (come Ron in origine intendeva) se vuoi, oppure puoi credere che non lo sia. In questo modo, se non fossero stati fatti sequel, era davvero un ragazzino in un parco a tema. Ma se ci fosse stato un MI3, gli sceneggiatori avrebbero potuto spiegare la cosa dicendo che si trattava solo di un incantesimo voodoo di LeChuck su Guybrush, come poi è successo.

Sarei sicuramente pronto a scommettere che Gilbert abbia idee per gag o di trama per un potenziale futuro gioco di MI. Ma penso anche che sia colpevole di aver mostruosamente esagerato la portata delle idee che ha, e di averle celate invece di parlarne, nella vana speranza che un giorno possa fare un MI3. E' a lui che dovete dare la colpa per non essere mai venuti a conoscenza del segreto.

E da tutto ciò che ho sentito il ventilato "segreto di Monkey Island" alla fine si riduce tutto all'idea accarezzata da Ron, riassumibile in nove parole: Guybrush è un ragazzino in un parco a tema. Non riuscì ad usarla in MI1, fu fatta con poco entusiasmo in MI2, quindi immagino che se facesse un MI3 la riprenderebbe.

Ma Ron non inventò il finale di MI2 unicamente come cliffhanger per stuzzicarci l'appetito per MI3. Originariamente voleva usarlo come finale di MI1! Tim Schafer e Dave Grossman gli dissero che faceva pena e glielo fecero tagliare. Ma lui continuò ad amare l'idea abbastanza da volerla usare ancora.

Dobbiamo superare l'ossessione per il mito di Ron Gilbert. Che abbia delle idee per MI3, ok. Ma il "segreto di Monkey Island" è meno di quanto lui voglia far credere. E fu perché voleva lasciare la LucasArts--annullando l'unica possibilità di fare quell'ultimo gioco di MI-- che il team di MI2 creò un finale così pazzesco. Non perché volevano prepararci ad una qualche scioccante rivelazione del *vero segreto di Monkey Island raccontato da Ron Gilbert!!!*

Il fatto che l'idea originale possa essere così semplice penso che sia la ragione primaria per la quale la maggior parte dei devoti di Ron *non voglia* crederci. Ma tutto ciò che ho sentito -- da alcuni membri del team di CMI che l'avevano sentito a loro volta, dai cosceneggiatori Schafer e Grossman, persino da Ron Gilbert stesso prima che MI2 uscisse-- suggerisce che l'idea accarezzata fosse questa.

P.S.: E comunque, in un cassetto della scrivania di Tim Schafer alla Double Fine c'è una copia di un documento di design per il Monkey Island 3 di *qualcuno*. Non so se sia di Ron (più probabilmente era di un qualche altro impiegato che voleva risuscitare la serie

prima che Ackley e Ahern ricevessero il placet), ma sarebbe terribilmente interessante leggerlo.

P.S. 2: Non credo che Ron debba rispettare alcun NDA per MI3, dal momento che di quello sappiamo meno che niente, mentre conosciamo almeno qualcosa di quasi ogni altra avventura lucas cancellata, anche se si tratta solo di un nome o di un abbozzo di soggetto (il The Dig di Falstein, il The Dig di Moriarty, Indiana Jones and the Iron Phoenix...), quindi probabilmente non è mai stato discusso prima che lasciasse la casa.