

# *KIRANDIA 3: Malcom's Revenge*

*Copyright © 1993, 1994 Westwood Studios Inc.*

Nel terzo episodio di "Legend of Kyrandia" impersonate Malcolm, il perfido giullare che alla fine del primo titolo era stato imprigionato in una statua di pietra; ora che è di nuovo libero deve difendersi dall'accusa di avere assassinato il re e la regina. Prima di iniziare va detto che il gioco ha un modo particolare di attribuire i punti, che si ottengono con le mosse che permettono di finirlo, ma anche con azioni cosiddette "divertenti", sebbene siano inutili ai fini del gioco. Provate per esempio a spaventare con un chiodo o un oggetto affilato gli scoiattoli o il bambino che parla in codice cifrato, oppure utilizzate la bacchetta del giullare con tutti i personaggi che vi capitano a tiro, o ancora frantumate il serbatoio della crema dopo averlo forato, tagliate con le forbici o un oggetto affilato le insegne reali e quella della darsena, etc. etc.

**1. La discarica.** Nella discarica è possibile attirare uno scoiattolo con una manciata di semi di sesamo per poi ipnotizzarlo utilizzando la "noce sul filo". Potete inoltre recuperare diversi oggetti quali chiodi, chiodi piegati, ampolle vuote, ampolle rotte, bucce d'arancia, la vecchia sega di Herman, una scarpa di Brandon (provate a lanciarla allo scoiattolo) e tutti gli oggetti che perdetevi quando Malcolm viene arrestato.

**2. Gente da evitare.** Dopo il primo episodio il buon Malcolm non è certo ben visto a Kyrandia e quindi deve girare con molta circospezione evitando soprattutto incontri spiacevoli con lo sceriffo Herman che vi ingabbierà senza alcuna pietà se tenterete di attraversare la locazione a sud del castello dove c'è il teletrasportatore. Questo accade perché prima vi siete fatti riconoscere da un abitante di Kyrandia o perché avete azionato l'allarme nel laboratorio di Zanthia. Se in precedenza avevate lasciato un pezzo di legno sul sentiero riuscirete a sfuggirgli una volta; una seconda volta si può attraversare la locazione con un oggetto affilato in mano, ma non passate ancora una volta perché verrete arrestati in ogni caso. Per il momento dirigetevi all'arena cittadina, raccogliete un chiodo dalle gradinate in legno e cliccate sulla cosa a forma di rana che si sposterà permettendovi il passaggio.

**3. La stalla.** Nella stalla noterete la mancanza delle mucche perché la mangiatoia è completamente vuota. Raccogliete i semi di sesamo e bagnateli con l'acqua ottenendo in questo modo dei piccoli germogli o dei germogli grandi se avete a che fare con dei semi fertilizzati; per riempire la mangiatoia bastano cinque germogli piccoli o due di quelli grandi. La presenza di cibo farà in modo di permettere il ritorno delle mucche e con esse del latte, da cui viene ottenuto uno zampillo di crema. Forate con un chiodo il serbatoio sulla destra e raccogliete la crema in un'ampolla vuota.

**4. La fabbrica dei giocattoli.** Nella piazza principale forzate con il chiodo il lucchetto sulla destra e riuscirete a entrare nella fabbrica dei giocattoli. Dentro la fabbrica si possono ottenere un soldatino giocattolo o un cavallo giocattolo inserendo nella macchina un pezzo di legno e una palla di cuoio inserendo uno scoiattolo. Per sapere quale oggetto viene prodotto dalla macchina

cliccate sul librone in alto a sinistra, per modificarlo spostate le leve e per accenderla premete il pulsante verde a destra. Ma Malcolm ha cose più importanti da fare e per ora deve recarsi nel retro della fabbrica dove c'è la sua indimenticata cameretta. Prendete sotto il letto la bacchetta del giullare e in uno dei cassetti la "noce sul filo", che serve a ipnotizzare lo scoiattolo alla discarica ed è in grado di pescare l'anguilla nella darsena se viene combinata con un chiodo piegato. Volete divertirvi? Date un'occhiata all'album di famiglia e scoprirete di essere il cugino prediletto del defunto re William.

**5. La cantina e il parlatorio.** Se vi infilate nel tubo di scarico della macchina dei giocattoli scenderete nella cantina dove c'è un tappeto magico: premendo la mela verde seguita da quella rossa verrete teleportati nella capanna di Darm. A sinistra del tappeto c'è una parete che può essere fatta esplodere utilizzando una bomba botanica. Come si prepara una bomba botanica? Niente di più semplice! Unendo un'anguilla con dei semi di sesamo si ottiene una manciata di semi fertilizzati da mettere nei punti che volete fare esplodere. Aggiungete acqua e... tappatevi le orecchie! Salendo per la scala arriverete al municipio dove vi aspetta la statua del giudice, detta "la voce della ragione", che può essere animata consegnandogli un sandwich alla crema di pesce. La procedura per prepararlo eguaglia e supera in difficoltà quella della torta Sacher viennese: vi serviranno dei semi di sesamo, un'anguilla e della crema. Ipnotizzate uno scoiattolo e lasciatelo libero nel parlatorio. Tutti i clienti scapperanno e resterà solo Duane, il mastro pasticciere. Versate gli ingredienti nella macchina dei sandwich e lui penserà a tutto.

**6. Il cimitero.** Lo spirito della regina può essere richiamato mettendo due fiori vicino alla sua tomba, ma gli unici fiori presenti sono le scimmie salterine, che possono essere colte con un qualsiasi oggetto affilato. Quando parlate con la regina rivolgetele la parola con la massima gentilezza e lei vi dirà che se volete evocare lo spirito del re William dovete organizzare una seduta spiritica.

**7. Travestirsi che passione.** Ora recatevi alla darsena dove è attraccata la nave del circo e pescate un'anguilla con il "chiodo piegato sul filo". Raggiungete il mimo davanti ai bagni pubblici e aspettate che si volti per potergli infilare l'anguilla nel cappuccio. Seguite il mimo nei bagni usando il "chiodo piegato sul filo" nella fessura delle monete, imbrogliate Vince dicendogli che non siete la persona di cui parla e verrete lasciati liberi di curiosare per i bagni. Alzate al massimo la temperatura facendo precipitare nel panico gli avventori e approfittate del trambusto per intascare il costume del mimo. In alternativa potete utilizzare lo stesso sistema per prendere una giacca, che indossata insieme a uno scoiattolo ipnotizzato costituisce un altro insolito quanto utile travestimento.

**8. Gli arresti.** Dopo ogni arresto verrete condotti da Brandon e Kallak, privati di tutti gli oggetti tranne quello che avete in mano (vi verranno restituiti dopo avere scontato la pena e li troverete nella discarica se fuggite di prigione) e mandati ogni volta in un luogo diverso, dal quale esiste comunque un modo per fuggire, dove dovete compiere una sorta di penitenza se volete essere rilasciati sulla parola. Vediamo quali sono i sistemi per fuggire da questi quattro luoghi.

**8.1. Il carcere.** La penitenza da scontare è quella di fare dieci centrini con una macchina molto strana. Quando Rowena vi lascia soli aprite la macchina con il chiodo (lo avete portato con voi, vero?), mettete le forbici sotto il sedere del poveraccio all'interno di essa, fategli prendere il filo

in mano, azionate la macchina con il pedale e osservate lo sventurato che in un modo assai doloroso prepara la vostra via di fuga dalla finestra della prigione.

**8.2. La cava di pietre.** Questa volta siete costretti a frantumare il mucchio di pietre, caricarle sul carrello e andare a svuotarlo nell'imbuto (tutto questo dieci volte). Se avete portato con voi dei semi di sesamo fertilizzati potete metterli sotto le pietre e subito dopo cliccare su Malcolm che con il suo sudore farà esplodere la bomba ed in men che non si dica terminerà il lavoro.

**8.3. Gli operai.** Insieme a Rowena e ad un altro tizio dovete usare le cesoie per potare dei cespugli (dieci, per l'esattezza) e caricarli uno alla volta sul carretto in cima alla strada. Usate le cesoie per tagliare la catena che imprigiona Rowena, la quale si farà inseguire dal guardiano permettendovi di tornare ancora una volta in libertà.

**8.4. La nave.** Remare mille volte? Niente di tutto questo, perché Malcolm riuscirà a far perdere il conto alla sentinella con una versione riveduta e corretta di "mille bottiglie di birra sul muro". Se però intendete fuggire e siete riusciti a portare un chiodo potete usarlo sul lucchetto e sarete di nuovo liberi, ma anziché tornare a Kyrandia vi farete una nuotata fino all'isola dei gatti.

**9. Kyrandia addio.** Per fuggire da Kyrandia esistono sei modi. Vediamoli uno alla volta.

**9.1. Il capitano.** Travestitevi da mimo, recatevi alla darsena e salite sulla nave fingendo di essere il capitano. L'unico inconveniente è che il guardiano della nave vi lascerà passare solo in cambio di un sandwich alla crema di pesce che sapete già come preparare.

**9.2. L'audizione.** Se riuscite a fabbricare almeno tre palle di cuoio nella fabbrica dei giocattoli recatevi alla darsena ed usatele su Malcolm in modalità bugiarda. Il guardiano della nave vi assumerà come giocoliere e vi farà salire a bordo.

**9.3. Le anguille.** Dopo esservi travestiti scendete nella cantina e teleportatevi con il tappeto nella capanna di Darm. Dategli un sandwich alla crema di pesce e fatelo uscire dalla stanza usando tre volte su di lui la bacchetta del giullare. Quando Darm si è allontanato accattivatevi le simpatie di Brandywyne con uno scoiattolo. In tal modo scoprirete che facendo toccare un'anguilla con un'altra, previa enunciazione della frase giusta, verrete teleportati sull'isola dei gatti.

**9.4. La pozione per il portale.** Nella cantina fate esplodere la parete sulla sinistra con i semi fertilizzati ed entrerete in una stanza dove si trova in primo piano un contenitore verde. Dopo averlo aperto cliccate su di esso con un'ampolla vuota ed otterrete una pozione che deve essere utilizzata nell'arena cittadina per creare un portale che vi farà arrivare sull'isola dei gatti.

**9.5. La pozione per il Pegaso.** Travestitevi e recatevi alla pista di atterraggio per incontrare Zanthia che, arrivata sotto forma di uno splendido Pegaso, riprenderà il suo aspetto e aprirà il laboratorio nella piazza principale. Raggiungetela e mettete i semi di sesamo fertilizzati sotto la vetrina magica, quindi fateli saltare scaraventando il mobile a terra. Quando Zanthia si allontana per vedere che succede aggiungete un cavallo giocattolo alla pozione primordiale e raccogliete in un'ampolla la pozione che ha il potere di trasformarvi in un Pegaso e che deve essere utilizzata

sulla pista di atterraggio.

**9.6. La nave.** Dopo essere scappati dalla prigione, dalla cava e dai lavori stradali fatevi arrestare per la quarta volta e arriverete sulla nave, fuggendo dalla quale (usate un chiodo sul lucchetto) riuscirete a raggiungere l'isola dei gatti.

**10. L'Isola dei Gatti.** Le locazioni principali di quest'isola sono tre: il tempio, la spiaggia e il fortino dei cani; per arrivarci potete chiedere un passaggio al cane con il carretto in modalità gentile. Dirigetevi al fortino per raccogliere il machete ed entrate nella giungla alla ricerca di Fluffy, il leader dei ribelli che vogliono deporre i cani imperialisti (per avanzare nella giungla aprite un varco con il machete, ma occhio ai serpenti che incontrerete, dovete ucciderli senza esitare). Parlate con Fluffy in modalità bugiarda entrando a far parte dei gatti ribelli e riceverete un topo di cuoio, quindi andate nella giungla a raccogliere delle ossa e sbarazzatevi delle pulci tuffandovi nel fango. Recatevi al fortino e consegnate le ossa a Duke che scavando per nasconderle troverà le gemme dei gatti. Continuate a dargli le ossa finché non ne avrà trovate sei e date un'occhiata alla grotta buia che non deve essere esplorata per evitare grossi guai. Entrate nella giungla andando verso destra, apritevi la strada nella stessa direzione fino a scoprire un buco e tornatevene al fortino per entrare nelle rovine che ora si sono illuminate. Nella stanza successiva activate i geroglifici servendovi del topo e utilizzatelo di nuovo per sapere quale elemento rappresenta ogni colosso. Raccogliete le gemme dei gatti e dirigetevi fino al tempio, dove dovete mettere le gemme sull'altare per sapere a quale elemento appartiene ognuna di esse. A sinistra dell'altare troverete le rovine dei colossi adorati dal popolo dei gatti; usate il topo di cuoio su una qualsiasi delle sfere e appariranno i sei colossi, sui quali devono essere incastonate le sei gemme, nell'ordine suggerito dai geroglifici visti prima: in tal modo attiverete il colosso principale sul quale troverete un topo di cristallo. Prendetelo e provate a usarlo su voi stessi scoprendo che ha il potere di trasformare chiunque in topo e chiedete aiuto a Fluffy che vi farà tornare normali con un pezzetto di formaggio. Trasformate infine in topi tutti i cani del fortino, dirigetevi alla spiaggia (se volete dare un'occhiata alla nave dei pirati allontanate il capitano attaccandogli le pulci) e fate lo stesso con il pirata vicino alla passerella (quello con una gamba sola) per mostrare i vostri poteri al capitano Jean-Claude e convincerlo a salpare in direzione di Kyrandia.

**11. I Confini della Terra.** Mai fidarsi di nessuno, dice un vecchio detto, specie se "nessuno" di professione fa il pirata e non è mosso da ideali di giustizia e fratellanza, vale a dire Jean-Claude, che in realtà è stato ingaggiato per riportarvi fino a Kyrandia e consegnarvi al suo sovrano che vi spedisce in esilio ai Confini della Terra. Le monete che vi hanno lanciato serviranno ad acquistare un ombrello e un salvagente dal distributore a destra e una polizza assicurativa (sulla vita) da quello di sinistra (volendo potete provare anche le pinne e gli scarponi dove ci sono i relativi cartelli di divieto, ma prima acquistate la polizza contro i bagni fuori programma, anche perché dalla macchina a destra non si possono ottenere più di due oggetti). Per arrivare alla prima grotta dovete tuffarvi nella cascata utilizzando il salvagente oppure la botte di sinistra (se prendete l'altra botte arriverete alla seconda, ma per andare nel mondo dei pesci dovete entrare in tutte e tre), usare la pompa sul fiore giallo e rimbalzare sul fiore gonfiato. Quando uscite dalla caverna rimettetevi il salvagente e rituffatevi nella cascata, poi toglietelo e per arrivare sul costone di roccia opposto utilizzate l'ombrello sul gancio; per raggiungere l'altra grotta aprite l'ombrello e fluttuate lungo le rocce sotto di voi. Dopo essere usciti dalla caverna riutilizzate lo stesso sistema

per arrivare all'ultima grotta, quindi entrateci e dopo una breve ma suggestiva sequenza animata vi ritroverete nel mondo dei pesci.

**12. Il mondo dei pesci.** Al risveglio scoprirete di avere dormito per molti anni, ma anche di essere stati venduti all'harem della regina del Limbo che vi farà trovare al collo uno stranissimo collare. Ogni volta che la regina suonerà la campanella, il collare vi porterà immediatamente al suo cospetto distraendovi in questo modo da preziose investigazioni, ma il peggio è che prima di lasciarvi andare vi obbligherà a giocare con lei una partita di tic-tac-toe con una scacchiera e nove tritoni a fare le veci delle pedine. Se volete sfuggire al supplizio date un verme o una moneta al tritone vicino al trono che accetterà di continuare la partita al vostro posto, altrimenti dovete perdere e parlare due volte con la regina in modalità bugiarda per essere liberi di tornare alle vostre investigazioni.

**12.1. La discarica del Limbo.** Salite sopra lo scivolo presso i cancelli dell'inferno e tirate la leva dello sciacquone per arrivare alla discarica, dove si possono trovare vermi, muschio, chiavi, calzini, vecchi giornali, mele con verme e perfino crogioli. Praticando più volte lo scivolo si può frugare nella discarica alla ricerca di un giornale che vi servirà per fare un bello scherzo alla regina (c'è comunque un altro modo: mettete un oggetto vicino al guardiano per attirare la sua attenzione e poi frugate nella tana quando la lascia incustodita).

**12.2. La porta dell'oltretomba.** Recatevi di nuovo ai cancelli dell'inferno e date cinque monete a Ed per entrare nel cannone e farvi sparare direttamente fino alla porta dell'oltretomba (per ricevere le monete dal guardiano della discarica ci sono due sistemi: uno è quello di vendergli un verme oppure tre oggetti di identica forma; l'altro è quello di farsi passare per l'esattore delle tasse). Giunti alla porta dell'oltretomba rivolgetevi all'impiegata e scoprirete in che modo si organizza un Royal Séance, cioè una seduta spiritica per evocare il fantasma di un re. Dopo qualche istante verrete richiamati per l'ennesima partita di tic-tac-toe: giocatela fino ad avere cinque tritoni sulla scacchiera, quindi mettete per terra il giornale e cliccateci sopra con la moneta (oppure mettete la moneta per terra e cliccateci sopra con il giornale): in tal modo evocherete il fantasma del re Yrgmumph che si siederà sul trono mettendo in fuga la regina (non rivolgetegli la parola se non volete cacciarvi nei guai). Per tornare all'oltretomba senza pagare le monete al guardiano dei cancelli basta offrire due vermi ai pesci che sorreggono lo scivolo (se cercate un verme si può andare all'accademia per distrarre l'insegnante utilizzando la bacchetta del giullare sugli allievi e raccogliere la mela non appena lui si volta; mangiatevi la mela e troverete un verme): agendo in questo modo lo scivolo scardinato condurrà all'oltretomba anziché alla discarica.

**13. All'inferno e ritorno.** Per raggiungere l'inferno andate alla porta dell'oltretomba, parlate al contadino in modalità gentile e poi alla segretaria che vi farà passare senza pensarci due volte. Fate quattro chiacchiere con i tre ospiti e l'impiegata che vi toglierà il collare e verrete rispediti nuovamente in superficie (c'era un errore nella pratica: non siete affatto morti). Scavate verso l'alto con lo strano marchingegno e arriverete a Kyrandia, dove senza volerlo libererete Stewart, la coscienza buona che il perfido Gunther era riuscito a mettere fuori combattimento. Da questo momento non si può più utilizzare il controllo dell'umore, per cui dovete decidere se fidarvi ancora di Gunther, ripiegare sul mite Stewart o, se siete eterni indecisi, adottarli tutti e due, quindi recatevi al castello per regolare i conti con Jean-Claude Barbecue, che grazie

all'incantesimo del topo di cristallo si è autoproclamato reggente di Kyrandia.

**14. Quale delle tre?** La scelta della coscienza influenza in modo determinante lo svolgimento della storia. Vediamo insieme come.

**14.1. La coscienza cattiva (Gunther).** Dai pirati apprenderete che potrete unirvi a loro solo in cambio delle gemme del popolo dei gatti. Recatevi a pescare qualche oggetto alla discarica e poi andate a trovare Herman, che ha aperto un banco dei pegni dove prima c'erano i bagni. Per ciascuno degli oggetti che riuscirete a vendergli otterrete dei semi di sesamo, con i quali attirerete uno scoiattolo alla discarica per poi ipnotizzarlo nel modo che sapete. Rivolgetevi a Brandywyne e consegnategli lo scoiattolo ottenendo la pozione che deve essere utilizzata nell'arena cittadina per creare il portale che vi farà arrivare sull'isola dei gatti.

**14.2. La coscienza buona (Stewart).** Qualsiasi cosa diciate, il braccio destro di Jean-Claude vi trasformerà in un topo e vi rinchiuderà in prigione. Fate il solletico a un prigioniero (Zanthia, Vince o Duane) con la bacchetta del giullare fino a far saltare fuori un chiodo dalla gogna, quindi usatelo per liberarvi e subito dopo per forzare il lucchetto della gogna. Con l'anguilla e i semi di sesamo fabbricate una bomba botanica e con essa fate esplodere la porta della cella; una volta liberi tornerete al vostro aspetto grazie a un pezzo di formaggio regalatovi da Zanthia. Affrontate di nuovo i pirati e scoprirete che sono disposti a liberare gli abitanti solo in cambio delle gemme del popolo dei gatti. Create un cavallo giocattolo con la macchina dei giocattoli e scendete nella cantina per recarvi al municipio (la porta di ingresso è sprangata) dove Zanthia ha traslocato con il suo equipaggiamento. Aggiungete il cavallo giocattolo alla pozione primordiale e raccogliete in una ampolla la pozione per il Pegaso che deve essere utilizzata sulla pista di atterraggio.

**14.3. La coscienza mista (Stewart e Gunther).** Rivolgendovi ai pirati scoprirete che se ne andranno solo in cambio delle gemme del popolo dei gatti (se cercate di parlare al capitano Jean-Claude verrete trasformati in topo e rinchiusi nella prigione dalla quale si può evadere nel modo che sapete). Aprite la porta della cella nella piazza principale servendovi di un chiodo, liberate i prigionieri utilizzandolo di nuovo sul lucchetto della gogna e seguite il comportamento della coscienza buona (Stewart) per ottenere la pozione che trasforma in cavallo alato.

**15. I gioielli sacri.** Sull'isola dei gatti riprendetevi il machete ed entrate nella giungla per localizzare Fluffy, che ha iniziato a rivoltarsi contro tutti i gatti obesi; da lui riceverete un fabbrica-formaggio che deve essere utilizzato per distruggere i colossi (se avevate scelto la coscienza mista dovreste consegnare a Fluffy dieci ossa). Con esso andate al tempio, fabbricate un po' di formaggio e utilizzatelo sull'idolo che raffigura un topo. Dopo avere raccolto i gioielli rivolgetevi ancora a Fluffy e lui vi darà una lattina magica: usatela su Malcolm ed in men che non si dica tornerete a Kyrandia.

**16. La resa dei conti.** Dopo avere recuperato il collare alla discarica e mostrato un gioiello al pirata con una gamba regalate il collare al capitano Jean-Claude che verrà immediatamente "convocato" dalla regina per giocare a tic-tac-toe. Procuratevi gli ingredienti per il sandwich alla crema di pesce e dirigetevi al banco dei pegni per comprare una stampella con uno dei gioielli (NON comprate il coltello magico oppure... beh, provare per credere). Se avevate scelto Gunther utilizzate la stampella sulla macchina dei sandwich, inserite gli ingredienti e premete il pulsante

per ottenere un sandwich alla crema di pesce, altrimenti fabbricate dei pezzetti di formaggio e regalateli a tutti quelli che hanno ancora l'aspetto di un topo; quando il mastro pasticcere tornerà alle sue sembianze rimetterà a posto la macchina, consentendovi di inserire gli ingredienti per il sandwich. Guardate sotto il letto della vostra cameretta per trovare un ritratto spiegazzato del re William (era una delle pagine dell'album di famiglia), mettetelo in vetrina (quella magica di Marko) per mostrare il suo spirito alla statua del giudice e date il sandwich alla statua per venire teleportati direttamente al parlatorio che si è nuovamente riempito di persone. Qui si svolgerà il processo in cui verrete scagionati dall'accusa di omicidio grazie alla testimonianza dello spirito di re William. E anche questa è fatta!

*Testo integrale di Priami Alessio*

**P.S.** Con questa soluzione ho raggiunto un punteggio finale di **752** su **911**. Se qualcuno avesse raggiunto un punteggio più alto del mio me lo faccia sapere, grazie. Il mio indirizzo è **Priami Alessio, piazza Garibaldi 6, 56040 Castellina Marittima (Pi)**.