

KYRANDIA 3: ANCHE I GIULLARI VANNO IN PARADISO

No, il titolo non vuol dire quello che state pensando: il terzo capitolo della saga di Kyrandia non contiene la morte di Malcolm, quanto piuttosto la sua riabilitazione, oltre a una serie di conseguenze collaterali che vi lascio il piacere di scoprire da soli...

Il gioco, realizzato da quei geniacci degli Westwood, non presenta tattiche particolari che valga la pena esplicitare. Fate attenzione all'importanza delle discariche e individuate una o due locazioni, in ogni mondo, nelle quali lasciare gli oggetti in sovrappiù, visto che l'inventario di Malcolm ha delle dimensioni piuttosto limitate. Un discorso a parte va fatto per il bastone: dopo averlo ritrovato, usatelo su ogni creatura vivente. Oltre a farla ridere, talvolta guadagnerete anche dei punti, il cui totale non risulta comunque importante ai fini della soluzione del gioco.

L'atteggiamento di Malcolm, segnalato dalla posizione della freccia nell'Umorometro (traduzione molto personale di Moodometer) assumerà fondamentale importanza in determinate situazioni, nelle quali non mancherà comunque di dirvi la posizione corretta. In tutti gli altri casi può tranquillamente essere lasciato su "normal".

Ciò detto, mi resta solo da augurarvi il buon divertimento, che quando si tratta di un gioco Westwood, più che un augurio è una certezza.

Alessandro La Spada

MALCOLM'S BACK!

Dopo avere assistito all'introduzione, durante la quale verrete liberati dalla terribile prigione di pietra, comincerete l'avventura in compagnia della metà malvagia della vostra coscienza, una faccia di maiale che aggiungerà i suoi commenti sarcastici a tutti gli eventi che verranno.

In quanto assassini del Re, o presunti tali, dovrete lasciare la città in tutta fretta e con la coda tra le gambe, ma visto che la maggior parte della popolazione non ha un motivo particolare per avervi in odio (cioè: di ciò che succede alla famiglia reale se ne lavano le mani), potrete andare in giro senza grossi problemi per le strade di Kyrandia. Sarete arrestati una o due volte, ma al di là di un po' di lavori forzati non vi subirete conseguenze di rilievo.

La prima sezione è tutta ambientata in quel di Kyrandia. Potrete seguire più di una via per risolvere gli enigmi, motivo per cui, se doveste commettere un errore che vi impedisca di risolvere un passaggio nel modo consigliato, proseguite pure la lettura e potrete scoprire che lo stesso oggetto è rintracciabile in un'altra locazione, oppure che è possibile procurarselo anche in un altro modo. Consigliata inoltre una rapida ricognizione dei dintorni, per farsi un'idea di dove si trovino le varie locazioni alle quali farò riferimento. Fare una mappa è molto semplice: visto che le distanze delle locazioni tra loro non sono importanti, idem per le dimensioni spaziali, basteranno una serie di rettangoli collegati da linee, indicando dentro ognuno di essi il nome della rispettiva locazione e, eventualmente, gli oggetti contenuti.

Quando sarete pronti, tornate alla discarica e cominciate a cliccare a caso tra i rifiuti. Di tanto in tanto raccoglierete un oggetto, e segnatamente dovete trovare una scarpa, un chiodo dritto, due o tre fiasche intere e una rotta (quest'ultima per ora non è proprio necessaria). Essendo la discarica una sorgente sostanzialmente infinita, potrete tornare qui in seguito a procurarvi le cianfrusaglie di cui avrete bisogno. Potrete abbandonare gli oggetti non necessari a terra, e gli stessi torneranno nel mucchio quando lascerete lo schermo. La buccia d'arancia, a parte ciò che è possibile vedere usandola su Malcolm, non ha particolare rilevanza ai fini della soluzione.

Andate a sinistra e, passando davanti al castello, date un'occhiata alle bandiere. Se avete la fiasca rotta (o le forbici, disponibili dopo essere stati arrestati), potrete usarla su di esse per guadagnare i primi punti.

Proseguite verso sud e troverete il teletrasportatore: entrandoci e farete qualche altro punto, venendo spediti direttamente nel centro di Kyrandia. Per ora vi consiglio di andare a piedi, un modo come un altro per dare un'occhiata in giro.

Continuate a sud e arriverete all'arena cittadina. Cliccate sulla rana per farla spostare e uscire dall'altra parte della strada, tenete presente che è possibile usare su di essa una fiasca vuota per riempirla d'acqua. In seguito, quando avrete la canna da pesca, potrete usarla sulla bocca della rana per ottenere uno o più pesci.

La locazione successiva è quella dei confini della città, dalla quale potrete entrare nella stalla delle mucche oppure proseguire a sinistra, verso il centro cittadino (come vedete, il teletrasportatore non è che vi faccia risparmiare molta strada...). In questa locazione prendete un paio di tronchi dalla catasta.

Uscite verso sinistra e avvicinatevi alla fabbrica di giocattoli. Usate il chiodo dritto sulla serratura per sbloccarla (riprovate, se Malcolm dice di non essere un carpentiere), mettete via il chiodo piegato ed entrate.

Proseguite nell'appartamento privato del giullare. Cliccate sulla cassettera e prendete il rudimentale yo-yo, usatelo sul chiodo piegato e avrete una rudimentale canna da pesca, grazie alla quale riceverete un esilarante "bonus Mc Gyver".

Cliccate sul letto e troverete il vostro amato bastone da giullare, mettetelo al suo posto nell'inventario e ricordatevi, come già detto, di usarlo su tutte le creature senzienti. Cliccate infine sul libro di famiglia, contenente la descrizione dei vostri parenti, avrete qualche punto bonus e un importante suggerimento: mischiando alcuni ingredienti sarà possibile creare un composto biologico dotato di una crescita rapidissima.

Tornate nel salone principale, cliccate sul libro dietro al macchinario e dovrete vedere l'immagine di un soldatino. Il tipo di giocattolo che comparirà cliccando sul libro è modificabile tramite le due antenne posizionate sulla parte anteriore del macchinario: quando saranno entrambe su, si avrà un soldatino, entrambe giù un cavallo con le ruote, quando una sarà su e l'altra giù (quale su e quale giù varia da partita a partita) si avrà una palla.

Impostate quindi la macchina in modo che cliccando sul libro compaia il soldatino, poi mettetelo dentro un tronco e premete il bottone verde. Al termine delle procedure avrete il giocattolo. Fate in modo che cliccando sul libro compaia il cavallo e rifate la stessa cosa, ottenendo un altro giocattolo. Infine, fate in modo che cliccando sul libro compaia la palla e inserite nel macchinario la scarpa presa alla discarica: cliccando sul bottone verde avrete anche quella. Mettete tutto in inventario e saltate nel buco.

Gli elementi interessanti della cantina sono il canale sulla destra, il tappeto e i mattoni smossi a sinistra. Usate le fiasche sull'acqua per riempirle, usate la canna da pesca per prendere due o tre pesci, poi fate un salto alla stalla delle mucche e prendete altrettante manciate di semi. Per uscire dalla cantina bisogna salire la scala alle vostre spalle e poi andare verso destra.

Ricordate la storia del composto a crescita rapidissima? Tornati in cantina, usate i semi su un pesce e mettete la poltiglia sui mattoni smossi. Usateci sopra una fiasca d'acqua et voilà, l'esplosione aprirà la strada. Penetrate dall'altro lato con una fiasca vuota e cliccate sul tappo dell'enorme boccetta. Usando una fiasca vuota sulla sua imboccatura guadagnerete una pozione, che se usata da Malcolm nel centro dell'arena vi teletrasporterà direttamente all'Isola dei gatti, mettendo fine alla prima parte dell'avventura.

Come dite? Squallidino? Beh, in effetti concludendo in questo modo fareste ben pochi punti, e perdereste tutto il divertimento derivante dalle situazioni che si creeranno esplorando la città. A voi la scelta. Il mio consiglio è di lasciare per terra la pozione, riservandovi di utilizzarla in seguito, qualora per qualsiasi motivo non possiate più lasciare Kyrandia in altro modo.

Qualunque sia la decisione, passando davanti alla statua ricordatevi di cliccare su di essa per provare a parlarci. Scoprirete di doverle darle un sandwich.

PER I TEMERARI CHE PROSEGUONO

Se avete deciso di non usare la pozione, entrate al bar e guardatevi in giro: praticamente tutta Kyrandia è riunita nel locale, cosa che rende particolarmente difficile interagire con il barista.

Procuratevi due pesci, tre fiasche di cui due piene d'acqua e un chiodo dritto. Andate dalle mucche e mettete tutto in terra, usate i semi sul pesce, aggiungete acqua e ponete il tutto nel macchinario sulla sinistra. La freccia si sposterà sul numero 3, rifatelo e passerà sul 5. A questo punto il macchinario si metterà in moto, usate il chiodo sul contenitore del latte e successivamente le tre fiasche sul getto per riempirle di liquido. Tenete presente che, se venite qui senza qualche oggetto, uscendo dopo avere attivato il macchinario e poi rientrando dovrete ripetere tutto daccapo. Il macchinario può essere riempito anche inserendo solo mix di semi e pesce, senza acqua, ma in tal caso l'operazione andrà fatta quattro volte.

Prendete ancora un po' di semi e andate alla discarica, metteteli sul tronco dello scoiattolo e il vispo animaletto si avvicinerà. Usate la canna da pesca su di lui per ipnotizzarlo, poi prendetelo e mettetelo nello zaino.

Andate al bar e, prima di entrare, controllate di avere tre fiasche di latte, tre pesci e tre manciate di semi.

Entrate, portatevi in primo piano (cioè venite verso lo schermo) e mettete per terra lo scoiattolo. Usate su di lui la canna da pesca e, nel miglior stile delle smart bomb, il tenero amico impazzerà per il locale facendo scappare tutti gli avventori.

Esaminate il macchinario e metteteci una manciata di semi, una fiasca di latte e un pesce: per ogni ingrediente si accenderà una luce. A questo punto cliccate sulla manovella e avrete un sandwich. Per risolvere gli altri enigmi di questa fase ne servono tre, motivo per cui l'operazione sarà da ripetere ancora un paio di volte. Non lasciate il locale prima di avere finito perché, una volta usciti voi, il bar verrà chiuso per mancanza di clienti.

Un metodo alternativo per procurarsi i sandwich implica la collaborazione con il ragazzino che compare in alcune locazioni. Ciò che dice non è intelligibile, usando il bastone lo farete ridere e usando il chiodo guadagnerete qualche punto. Entrate in modalità nice (gentile) e provate a dargli uno dei tre giocattoli. Se

accetterà, avrete in cambio un sandwich, se rifiuterà proverete con gli altri due. In linea di massima il ragazzino accetterà almeno uno dei tre doni, ma per quanto riguarda gli altri due potrebbe anche non accettare (varia da partita a partita), costringendovi a risolvere la sezione del bar. È anche possibile che voglia per due volte lo stesso giocattolo, cosa che non vi darà problemi se si tratta di qualcosa di riproducibile come il soldatino e il cavallo, ma che sarà impossibile se si tratta della palla (vi è un solo esemplare di scarpa in tutta la discarica). In tal caso dovrete necessariamente risolvere l'enigma del bar.

Quando avrete i tre sandwich, datene uno alla statua nel municipio.

Più o meno a questo punto dovrete essere arrestati. Ciò avverrà uscendo dal teletrasportatore nella zona vicino al castello: lo sceriffo Herman vi bloccherà al volo e vi porterà da Brandon e Kallak, che dopo avervi fatto la solita ramanzina vi metteranno in prigione. Qui, seguendo le istruzioni di Rowena, farete un po' di sartoria e dopo aver prodotto dieci ricami sarete rimessi in libertà. Quando state per finire il lavoro fate attenzione a riporre le forbici nell'inventario, e non per terra, in modo che, quando finirete, esse restino in vostro possesso. Vi saranno restituite le vostre cose e vi sarà detto di lasciare Kyrandia, cosa che comunque non vi impedirà di circolare per le strade. Le forbici vi serviranno, se non avete ancora usato la fiasca rotta, per tagliuzzare le bandiere di fronte al castello.

Che veniate arrestati o meno, è giunto il momento di procurarsi un paio di fiori. Essi sono rintracciabili in varie locazioni, tra cui i confini della città, la locazione del mimo, l'incrocio e il cimitero. È proprio qui che dovete andare, entrando in modalità nice e usando entrambi i fiori sulla tomba di Katharine. Dopo averle parlato, tornate all'incrocio e andate alla zona d'atterraggio dei pegasi, dove assisterete all'arrivo di Zanthia. Parlatele (sempre in modalità nice) e vi darà un indizio, dopodiché si recherà al suo negozio.

Tornate all'incrocio e andate al porto, dove è attraccata la nave del circo. Usate il bastone sul cane e pungetelo con un chiodo dritto per fare qualche punto.

Per salire a bordo della nave, invece, sarà necessario travestirsi, in modo da fingersi membri della compagnia. C'è forse qualcuno, a Kyrandia, che faccia parte della circo? Sicuramente il mimo! Andate dunque a prendere un pesce e portatevi nella sua locazione. Quando girerà su se stesso, volgendo le spalle allo schermo, mettetegli il pesce nel cappello e lo sfortunato, sopraffatto dall'odore, andrà a farsi un bagno. Entrate in modalità lying (mentitore) e usate la canna sulla cassetta delle monete per avere accesso al bagno pubblico.

Andate verso destra e, quando il guardiano vi rivolgerà la parola, mentirete dicendo che voi non siete Malcolm e non conoscete nessuno con questo nome. Avvicinatevi ai comandi e cliccate sull'estremo freddo o sull'estremo caldo, per provocare uno scompenso nella temperatura interna che farà fuggire a gambe levate i clienti. Il guardiano si girerà a vedere cosa stia succedendo, e voi potrete prendere l'abito del mimo visibile attraverso la finestra.

Travestitevi e andate in cantina, portatevi sul tappeto e premete prima il cerchio rosso e poi quello verde. Sarete trasportati nella casa di Darm, il mago, gentilmente accompagnato da un sonnacchioso dragone che, a scampo di equivoci, sarà meglio non fare arrabbiare. Rivolgetevi al vecchio ed egli vi chiederà un sandwich, dateglielo e poi continuate a parlare sia con lui che con il drago. Al termine usate ripetutamente il bastone su Darm, che letteralmente sfinito dalle risate andrà a riposarsi nella stanza a fianco. Dopo avere incassato i relativi punti, potrete fare ancora quattro chiacchiere col drago. Tornate in cantina utilizzando la stessa procedura di prima. Vi resta ancora una sola locazione da visitare: la dimora della maga Zanthia, il cui ingresso è di fianco a quello del bar. Se entrate senza travestimento da mimo verrete immediatamente sbattuti fuori, in caso contrario andate in modalità lying e parlate con la donna. Potrete tirare la catena che attiva l'allarme, ma visto che nel bar abbiamo già fatto tutto ciò che bisognava fare, svuotarlo adesso non avrà più senso.

Recatevi dunque al porto e date un sandwich al cane per partire alla volta dell'Isola dei gatti. Se nel frattempo Herman vi arresta di nuovo, ricordatevi di indossare il travestimento da mimo prima di avvicinarvi alla nave.

TRA CANE E GATTO NON METTERE IL... MATTO?

Scaricati in malo modo dai circensi, atterrete a faccia in giù sulle rive dell'isola. In questa locazione noterete un altare e un curioso carretto guidato da un cane e trainato da un gatto. Lo scontro tra le due razze, infatti, è in pieno svolgimento, e per ora sono i cani ad avere la meglio. I gatti stanno tarmando la rivolta, nella quale il vostro ruolo sarà fondamentale.

La locazione a sinistra contiene delle statue che sarà vostro preciso dovere riattivare, sulla destra si trova una giungla che, per ora, non potete attraversare senza rimetterci le penne. Parlate dunque prima di tutto con il guidatore del carro, poi con il gatto che svolge la funzione di mulo. Cliccate infine sul carro stesso per farvi dare un passaggio.

Qualora il carro vi porti dai pirati, parlate con ognuno di essi ma non fermatevi qui, in quanto la destinazione finale è il forte dei cani. Qui potrete prendere un machete, posizionato nella parte posteriore dello schermo, e poi fare quattro chiacchiere con Duke, uno dei lavoratori del luogo.

Per proseguire è ora necessario addentrarsi nella giungla, un luogo decisamente confusionario nel quale ogni locazione ha tre uscite (destra, sinistra, alto) per usare le quali bisogna abbattere le piante che sbarrano la strada. Impugnate il machete e cliccateci sopra per toglierle di mezzo, se Malcolm non potrà tagliarle vi verrà dato un messaggio negativo. Sotto alcune piante si nascondono dei serpenti, che dovrete uccidere con il primo clic del mouse disponibile o sarete avvelenati. Alcune schermate, inoltre, contengono una pozza d'acqua, visibile abbattendo le piante che le stanno intorno: appoggiate per terra il machete e fatevi un bagno, in quanto durante la permanenza nella giungla accumulerete un gran numero di parassiti che, se non rimossi dalla vostra pelle, prima o poi vi uccideranno.

Fare una mappa non è poi così semplice, in quanto le locazioni non sono collegate razionalmente e, uscendo a destra di una di esse, ci si può tranquillamente trovare due o tre schermi più in là, oppure in una locazione che doveva essere raggiungibile andando a nord e non a est. D'altro canto, nella giungla dell'Isola dei gatti dovrete passare un sacco di tempo, motivo per cui il supporto di una mappa vi semplificherà le cose.

Appena avrete un certo numero di oggetti diversi tra loro, salvate il gioco e cominciate ad abbandonarli per terra nelle varie locazioni. Girovagare un po' a caso e collegate, sulla vostra mappa, le locazioni che riuscite a identificare grazie all'oggetto che vi si trova abbandonato. Quando una locazione è stata mappata, ossia tutte le sue uscite sono collegate a una destinazione sulla mappa, raccogliete l'oggetto che vi avevate abbandonato e portatelo da un'altra parte. Coraggio, la giungla non è poi tanto grande...

Se invece non avete proprio voglia di fare la mappa (ma che avventurieri siete?), proseguite come segue: dal forte dei cani andate a sinistra, ancora a sinistra e una terza volta a sinistra. Raccogliete tutte le ossa che trovate.

Andate a nord e vi troverete al cospetto di Fluffy, il leader della resistenza partigiana dei gatti. Andate in modalità lying e parlategli, vi dirà di aiutare la rivolta e vi darà un topo magico. Andate a sinistra e poi due volte su, continuando a raccogliere le ossa, per giungere nuovamente al forte dei cani.

Date un osso a Duke ed egli andrà immediatamente a seppellirlo. Se sarete fortunati verrà alla luce una gemma, che naturalmente dovrete collezionare. Continuate a dargli ossa e a collezionare gemme finché non ne avrete sei o finché non avete finito le ossa. Se volete, potete poggiare un osso in terra nella posizione in cui volete che Duke scavi.

Se questa prima fornitura di ossa non dovesse bastare, cosa abbastanza facile, andate nella giungla a procurarvene delle altre, preferibilmente seguendo il percorso suddetto per non perdervi (sinistra, sinistra, sinistra, su, sinistra, su, su).

Quando avrete sei gemme, se volete potrete salvare il gioco e usarle per fare la mappa della foresta. Tornate alla posizione salvata, andate da Fluffy e fategliene vedere una.

Raggiungete il forte dei cani ed entrate nel cunicolo, proseguendo per l'ingresso a destra e usando il topo magico sulle statue. Segnatevi su un foglio di carta le corrispondenze tra statue ed elementi naturali, ottenibili cliccando su ognuna di esse con il topo. Nella mia partita, da sinistra a destra si avevano luna, sole, pioggia, vento, fulmine e fuoco.

Uscite dal sotterraneo e parlate nuovamente con il conducente del carro e con il suo gatto. Cliccate sul carro e fatevi dare un passaggio fino all'altare. Preparate il foglio di prima e, usando le varie gemme sull'altare, segnatevi le corrispondenze, che nella mia partita erano rubino e fuoco, smeraldo e vento, diamante e luna, topazio e sole, ametista e pioggia, zaffiro e fulmine.

Proseguite sulla sinistra e mettete ogni gemma nella corrispondente statua (cioè, bisogna accoppiare gemme e statue che rappresentano lo stesso elemento). Se avete fatto tutto correttamente, il Colosso si attiverà e guadagnerete un topo di cristallo. I gatti saranno finalmente liberi dalla schiavitù e Fluffy vi sarà eternamente grato.

Visto che non ci sarà più nessuno a tirare i carri, da questo momento in poi dovrete muovervi a piedi. Se avete realizzato una mappa della giungla, non dovrebbero esserci problemi a raggiungere la baia dei pirati. In caso contrario, dal forte dei cani andate a destra, su, su, destra, su e ancora su. Parlate con il capo dei pirati, che vi chiederà di fare un incantesimo, e voi usate il topo di cristallo sul pirata con una gamba sola. Piuttosto impressionati dalla trasformazione, i filibustieri vi daranno la possibilità di partecipare all'invasione di Kyrandia.

L'INVASIONE

Giunti sulle coste del regno, Malcolm salterà al suolo ansioso di avere la sua rivincita su Brandon e Kallak. Ma i pirati lo tradiranno, consegnandolo nelle mani del re che, fin troppo generosamente, invece di metterlo in carcere a vita lo bandirà nel luogo chiamato "fine della Terra".

La nave vi scaricherà sul bordo di una terribile cascata, in presenza di un paio di distributori automatici e con tre monetine in tasca. Mettete la prima nel distributore a sinistra e avrete una polizza di assicurazione sulla vita (vi permetterà di ricominciare da qui, qualora doveste morire durante la sezione). Premete i bottoni del distributore di destra in modo da evidenziare il simbolo, delle pinne, quindi inserite una moneta e raccogliete il vostro nuovo oggetto. Premete il pulsante di fianco e appariranno le scarpe chiodate, mettete nel distributore l'ultimo dei vostri denari e indossate le scarpe. Premete il bottone a destra, evidenziando l'ombrello, e usate il gancio sulla macchina per avere anche il terzo oggetto. Toglietevi le scarpe, cliccando su di voi con il gancio, e cliccate sul barile più vicino: Malcolm entrerà e si lancerà in una folle discesa, fermandosi sano e salvo su una delle rupi. A questo punto è consigliabile salvare il gioco, visto che gli eventuali errori nelle procedure di discesa e risalita si pagheranno a caro prezzo. Ignorate il contenuto dei cartelli, visto che i metodi da essi vietati sono proprio quelli che è opportuno adottare per spostarsi tra le varie locazioni.

Indossate dunque le scarpe chiodate e cliccate sulla parete per arrampicarvi. Una volta giunti al livello superiore, usate l'ombrello sulla sporgenza in mezzo alla cascata per passare dall'altra parte. Usate l'ombrello su Malcolm, portatevi all'estrema sinistra e cliccate sulla roccia sottostante per scendere dolcemente con l'ombrello come paracadute. Entrate nella caverna e, una volta fuori, andate nuovamente all'estrema sinistra e riutilizzate l'ombrello per andare di sotto. Entrate in questa caverna e poi chiudete l'ombrello, cliccando su Malcolm con la relativa custodia.

Indossate le pinne e cliccate con la corda sull'anello più vicino: Malcolm passerà dall'altro lato. Cliccate sulla cascata e il nostro eroe userà le pinne per nuotare verso l'alto, dopodiché indossate le scarpe chiodate e arrampicatevi lungo la parete. Rimettetevi le pinne e nuotate verso l'alto, entrate nella terza caverna e andrete a finire nel limbo.

Qualora ciò non avvenga, dovrete completare un'ulteriore sezione che aggiungo per dovere di completezza. Uccidetevi (basta tentare di salire o scendere con il metodo sbagliato) e, grazie alla polizza di assicurazione, vi troverete in cima alla cascata. Comprate il salvagente e l'ombrello ed entrate nel secondo barile. Indossate il salvagente e gonfiate il fiore. Cliccate sullo stesso per passare dall'altra parte, quindi entrate nella caverna. Una volta fuori, saltate con il salvagente, passate dall'altro lato con l'ombrello e saltate di nuovo per raggiungere la cava successiva. Visitando la prima o la seconda cava andrete a finire nel limbo.

Qui giunti, scoprirete di avere dormito per molti anni (il gioco non permette di capire se ciò sia vero o falso, propendo per l'ipotesi che il tempo del limbo sia molto relativo) e di essere entrati ufficialmente nell'harem della regina.

Non dovrete darle nessuna soddisfazione sessuale, cosa che visto il suo aspetto sarebbe alquanto sgradevole, ma più che altro dovrete essere sempre pronti a una bella partita di tris. E se non ne avete voglia, sappiate che il collare che avete addosso vi trascinerà in questo luogo al semplice volere di sua maestà.

Andate in modalità lying e fate in modo di perdere la partita, cosa che richiede un elevato tatticismo in quanto la regina è talmente incapace da farvi vincere, in determinate occasioni, persino contro la vostra volontà. Dopo la sconfitta parlatele e riempitela di complimenti, fin quando non vi autorizzerà ad andare. Parlate con il sirenetto sullo sfondo e allontanatevi verso destra. Ora potrete esplorare il regno, ma da un momento all'altro la regina vi richiamerà a sé per una nuova partita di tris: in tal caso comportatevi come abbiamo visto.

Nella nuova locazione, raccogliete la chiave e uscite verso l'alto: vi troverete in un'aula scolastica. Usate il bastone sul pesce più a sinistra ed egli indurrà il maestro a girarsi, dandovi la possibilità di prendere la sua mela e di fare un po' di punti. Proseguite a sinistra, assistete al lancio e andate in modalità nice. Parlate con il guardiano e scoprirete che, per essere sparati, è necessario pagare cinque monete.

Raccogliete l'unico oggetto disponibile, un "fondue set" che con tutta la buona volontà non riesco a tradurre in italiano (lasciamo perdere, tanto nel prosieguo del gioco non serve a niente) e avvicinatevi alla leva in alto a sinistra. Entrate nel condotto, tirate la leva e scivolerete fino alla scarica.

Qui sarà necessario farsi dare sei monete dal pipistrello, cosa ottenibile in vari modi. Prima di tutto, perquisite la scarica e mettete via le varie cianfrusaglie: dando tre oggetti identici al pipistrello avrete una moneta. Prima di parlargli andate in modalità lying, gli direte di essere l'ispettore delle tasse e lo convincerete a sganciare un altro paio di monete. Sgranocchiate la mela e dategli il verme, guadagnandovi così un'altra moneta d'oro. Ovviamente non riuscirete ad avere subito tutte e sei le monete, quindi uscite verso sinistra, rifate il giro tirando la leva nel canale e fatevi dare un altro paio di monete in qualità di ispettore delle tasse. Continuate così finché non avrete raggiunto l'obiettivo. Se possibile, fate in modo di tenere un esemplare per ognuno degli oggetti della scarica: vi servirà in seguito. Tenete inoltre il giornale, necessario per lasciare il limbo, che potrete anche usare su

Malcolm per fare qualche punto. Se la regina vi interrompe, perdetevi la partita e poi ricominciate da dove avevate lasciato.

Andate dunque dal pesce e dategli le cinque monete una dopo l'altra: vi sparerà all'Inferno (che non è poi tanto brutto, come vedremo...). Andate in modalità nice e parlate con il tizio in attesa, poi in modalità lying e parlate con la donna. Ella vi spiegherà come richiamare il fantasma del re padre, apparentemente l'unica cosa in grado di spaventare la regina. Regina che, a questo punto, dovrebbe richiamarvi per l'ennesima partita.

Se non avete il giornale o almeno una moneta, fate come al solito e usate la discarica e il pipistrello per procurarveli. Se li avete entrambi, andate in modalità normal e cominciate a giocare. Appena sulla scacchiera saranno presenti sette sirenetti, buttate a terra il giornale e usategli sopra la moneta: evocherete il fantasma del re e provocherete la fuga della figlia.

Sempre in modalità normal, andate dal pesce e Malcolm gli chiederà un rimborso. Egli vi offrirà un nuovo viaggio al prezzo di una sola moneta, cosa che accetterete pagando all'istante. Sarete nuovamente sparati all'Inferno, dove cambierete in modalità nice e rivolgerete la parola all'uomo con cui avete parlato prima. Colpito dalla vostra gentilezza, egli vi lascerà il posto. Elvis finirà di sotto e voi potrete passare.

La nuova locazione, che in teoria dovrebbe essere la reception dell'Inferno, avrà un'aria tutt'altro che minacciosa. Una bellissima segretaria vi accoglierà a braccia aperte, dicendovi di aspettare un attimo intanto che gli impiegati procedono al controllo dei vostri documenti. Nell'attesa, parlate con la gente: sembreranno così felici che Malcolm comincerà ad amare questo posto... Peccato che, ancora una volta, le cose non vadano come previsto: i documenti sono sbagliati, voi non siete morti e dovrete tornare nel regno di Kyrandia. La segretaria vi farà entrare in un trasportatore, attraverso il quale raggiungerete uno strano macchinario a pedali. Cliccateci sopra per avviarlo e aprirvi la strada verso la superficie.

UN REGNO DI TOPI

Dopo essere sbucati a Kyrandia, dalle parti dell'incrocio, la prima cosa che dovrete fare sarà scegliere definitivamente quale metà della vostra coscienza portare con voi fino alla fine dell'avventura: quella cattiva, che vi ha tenuto compagnia finora, oppure quella buona, che dopo così tanto tempo è tornata a farsi sentire? Qualunque sia la scelta, non vi saranno ripercussioni sulla difficoltà della parte mancante o sul tipo di enigmi da affrontare.

Andate dunque al castello, dove troverete il portale aperto. Entrate e scoprirete che il regno è caduto in mano ai pirati, da voi stessi condotti qui prima di essere inviati alla "fine della Terra". Armati del vostro artefatto magico, essi hanno trasformato in topi tutti coloro che si sono opposti all'invasione, compresi i vostri amici e gli odiati Brandon e Kallak.

Dopo aver parlato con i presenti, provate a rivolgere la parola al capo: vi verrà detto che non interloquisce con la gente comune come voi. Insistete e sarete sbattuti in prigione, dove dovrete usare il bastone su tutti e tre i topi alla gogna: alla fine rideranno talmente forte da rovinare i giunti della struttura, facendo schizzare via un chiodo che andrà a cadere dalle vostre parti. Prendetelo e usatelo sulla serratura per liberarvi, dopodiché liberate i vostri amici e preparatevi alla fuga.

Cliccate ripetutamente sul margine in basso a sinistra dello schermo, ottenendo un certo numero di oggetti. Prendete i semi di sesamo e mischiateli con il pesce, prendete una fiasca vuota e usatela sulla catena gocciolante per riempirla d'acqua. Mettete la poltiglia sulla porta e usate l'acqua su di essa per provocare la crescita, che come ormai sapete abatterà qualsiasi cosa, porta compresa. Uscite e Zanthia vi darà del formaggio, grazie al quale tornerete ad essere umani. Andate al confine della città e prendete un tronco di legno. Entrate nella fabbrica di giocattoli, da qui passate in camera vostra e cliccate sul letto per trovare il ritratto del re. Uscite, avvicinatevi al macchinario e manovratelo in modo da produrre il cavallo con le ruote (come usare il macchinario è spiegato nella prima parte della soluzione). Inserite il tronco, premete il pulsante e avrete il giocattolo.

Ora scendete in cantina, salite le scale e parlate con la statua. Vi dirà che per eseguire la cerimonia è necessaria una certa procedura, e se provate a fargli esaminare il cavallo vi suggerirà di darlo a Zanthia, che a quanto pare si è trasferita in questo luogo e non si vede da un po'. Visto che l'uscita principale è bloccata, per uscire dovrete tornare in cantina e cliccare sul buco in alto a destra.

Andate al castello. Il nuovo re, per riportare i kyrandiani allo stato umano, chiederà che gli portiate i sei gioielli dell'Isola dei gatti. Ma come andare a prenderli? Ora vi spiego: andate alla discarica e prendete come al solito più oggetti possibile. In particolare è importante avere una fiasca rotta e due o tre fiasche intere. Recatevi a quelli che prima erano i bagni pubblici e vi troverete Herman, uno tra i pochi kyrandiani a non essere stato trasformato in topo grazie alla sua capacità di trasformismo politico. Il traditore si è messo al servizio dei pirati non appena Brandon e Kallak sono stati sconfitti.

Ora il suo compito è vendere oggetti, che scambierà con una gemma o con un altro oggetto di suo interesse. La distinzione è molto importante: se gli darete una gemma, vi lascerà portare via l'oggetto sul bancone, se gli darete quanto richiesto, gli troverà un difetto (anche se è un oggetto che vi ha venduto lui!) e vi darà una manciata di semi. Se uscite e rientrerete nel negozio, Herman cambierà le sue richieste. Per ora, comunque, non è vostro interesse fare affari con lui, quindi lasciamolo perdere.

Tornate in piazza e date un'occhiata attraverso la finestra della casa di Zanthia. Andate in cantina, salite le scale dovreste trovare la maga vicino al suo calderone. Malcolm le chiederà un consiglio su come tornare all'Isola dei gatti, cosa che secondo la maga è possibile trasformandovi in Pegaso. Per farlo è necessaria una pozione, preparabile inserendo nel calderone un particolare ingrediente. Che cosa avete che ricorda anche lontanamente un cavallo? Provate a inserire il giocattolo con le ruote e, quando la miscela diventerà marrone, usate su di essa una fiasca vuota per avere la pozione. Recatevi nel punto dove avete visto atterrare il Pegaso in precedenza e usate la pozione: vi trasformerete e partirete alla volta dell'Isola dei gatti.

IL NUOVO RE

Vi troverete alla baia dei pirati. Prendete il machete e andate a sinistra, sinistra, sinistra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, su per tornare da Fluffy (se la mappa della giungla nella vostra partita fosse diversa, l'importante sarà raggiungere il capo dei gatti). Parlategli e vi dirà che, dopo la rivoluzione vittoriosa, è iniziata la lotta contro i 'gatti grassi', ossia i felini che si stanno godendo la vita, trasformandosi in informi ammassi di adipe piuttosto che in scattanti cacciatori di topi. Proprio per questo vi darà una macchina per fare il formaggio, in modo da disattivare il colosso e riportare tutto alla normalità.

Andate a destra e sarete di fronte all'altare, poi a sinistra e usate su Malcolm la macchina per fare il formaggio. Raccoglietelo e usatelo sulla statua del topo, disattivando il Colosso e raccogliendo immediatamente tutte e sei le gemme. Tornate un'ultima volta da Fluffy ed egli, ancora una volta grato per il vostro operato, vi darà una lattina davvero speciale: usatela su Malcolm e vi troverete ancora una volta a Kyrandia.

Andate alla discarica, dove prenderete il ritratto e il collare, poi al castello, dove rivolgerete la parola al solito marinaio senza una gamba. Dategli una delle gemme e potrete parlare direttamente con il capo, al quale a questo punto darete il collare: ancora intento ad ammirare la sua bellezza, il filibustiere sarà 'convocato' dalla regina del limbo per una partita di tris, lasciando la sua ciurma senza una guida e quindi facendola fuggire all'istante.

Kyrandia è libera, ma non è ancora il momento dei saluti... Bisogna ancora riportare i cittadini alla normalità e, soprattutto, scagionare Malcolm dalla sua accusa storica, quella di essere l'assassino del re!

Andate dunque alla discarica e fate il pieno di oggetti, poi transitate nuovamente davanti al castello e vedrete Brandon e Kallak aggrappati alla grata come due prigionieri. Sebbene il primo impulso sarebbe quello di lasciarli in quello stato, fate un po' di formaggio e datelo al re. Andate poi al cimitero, raccogliendo un paio di fiori lungo la strada, e usateli sulla tomba per evocare la regina. Andate al bar e parlate con il proprietario, dopodiché fate un po' di formaggio e dateglielo. Esaminate la macchina per fare i sandwich e chiedetegli se non potrebbe ripararla, dopodiché uscite e andate a fare affari con Herman.

Visto che l'obiettivo è avere da lui almeno tre manciate di semi, vi propongo la seguente strategia: fate un giro per il villaggio e raccattate tutto quello che avete lasciato in giro, portandolo poi davanti al bancone di Herman e lasciandolo lì. Fate uno o due passaggi alla discarica, collezionando le scartoffie e mettendole poi fronte al bancone. A questo punto chiedete al gestore cosa voglia in cambio dell'oggetto attualmente in vendita e dateglielo: avrete i vostri semi. Se non avete l'oggetto richiesto, uscite e rientrate. È importante avere gli oggetti a portata di mano in quanto, se uscite per andare a prenderli, al vostro ritorno la richiesta di Herman sarà cambiata. Quando egli metterà in vendita qualcosa che sapete può essere riacquistato, ad esempio la palla o il soldatino, dategli un gioiello e mettetela nel mucchio. Non comprate assolutamente la daga, a meno che non vogliate assistere a una scena cruenta: quella è l'arma che ha ucciso il re, e Malcolm è di sangue reale... Siete avvisati!

Quando avrete ottenuto tre manciate di semi di sesamo, uscite e andate a riempire d'acqua un paio di fiasche. Usate la canna da pesca (rintracciabile alla discarica) per pescare tre pesci. Se in cantina non ve ne fossero più, ne troverete altri usando la canna sulla bocca della rana nell'arena.

Procuratevi un chiodo dritto e portate il tutto nella stalla delle mucche. Mescolate una manciata di semi con un pesce, aggiungete acqua e buttate il tutto nell'apposito contenitore. Ripetete l'operazione e il macchinario si attiverà, pungete il contenitore del latte con il chiodo e usate una fiasca vuota per riempirla di liquido.

Prendete un pesce, una manciata di semi e una fiasca di latte e andate al bar. Il padrone avrà riparato la macchina, come voi gli avevate suggerito. Usate su di essa tutti e tre gli ingredienti e avrete l'ennesimo sandwich.

A questo punto è necessario far passare un po' di tempo, che potrete impiegare visitando la nave pirata ormeggiata al porto: cliccando qua e là sul ponte farete uscire un sacco di mostriciattoli. Tornate al bar, finalmente pieno di kyrandiani, e chiedete al gestore di portarli tutti al municipio, dove potreste eseguire il rituale che dimostrerebbe la vostra innocenza. Incassate il rifiuto e tornate dalla statua, cliccate su di essa e vi chiederà di farle vedere la reliquia: datele il ritratto e vi dirà di fare una prova. Usatelo dunque sulla cabina magica a sinistra e assisterete alla prima parte della dichiarazione del re. Date il sandwich alla statua, che vi darà solennemente atto di avere compiuto le pratiche necessarie al compimento del rituale. Visto che i kyrandiani non verranno mai tutti qui, sarà la statua a portarvi da loro: lancerà un incantesimo e Malcolm, la cabina magica e la statua appariranno nel bel mezzo del bar. Usate il ritratto sulla cabina e godetevi la sequenza finale. Questa soluzione, detto per inciso, permette di raggiungere un punteggio tutto sommato decente di 446 su 911.