

SOLUZIONE SIMON THE SORCERER 5

Capitolo 1

Guardati intorno usando il tasto H per vedere i punti attivi. In alto verso la sx della porta sulla mensola prendi la polvere della tranquillità, esamina la piccola cella sotto con i reclami dei clienti, sul tavolo a sx prendi il trancia ferro magico e in inventario cliccaci sopra con il tasto dx. Esamina la motosega per terra a dx, il registratore di cassa per prendere una moneta, il dito allungabile sulla mensola dietro Simon, il secchio sotto la finestra poi osservalo. Osserva con il tasto dx sul tavolino a dx il distributore di borse della fortuna: usaci la moneta e prendi il sacco fortunato che esce fuori. Controllalo in inventario per ottenere un fiammifero, dell'argilla magica e della carica magica. In inventario collega la carica magica con le pinze e unisci il secchio con la polvere della tranquillità. Usa quello che hai appena ottenuto sulla porta poi usa la pinza sulla catena della porta. Questo piano però non risulterà molto geniale. Passiamo al piano B: usa il dito allungabile sulla gabbia in alto a sx per far scappare il coniglio. Questo funziona! Dopo il rapimento di Alix in terra a sx prendi le assi di legno e sempre lì vicino il cacciavite. Vai a sx per notare che qualcuno bussa alla porta del paese: parla con John il guardiano. Vai a dx verso la piazza. Parla con Paludoso poi con Riccioli D'oro e prova ad aprire la porta del municipio a sx. All'immediata sx del municipio in basso puoi vedere una grata: parla e conoscerai il dottor Walden e la sua amica. Parla con Riccioli D'oro per avere il suo aiuto, vai a sx, prendi il guanciale del cuscino appeso al filo in alto poi osserva in terra una bottiglia di chili piccante: prova a prenderla ma è troppo pericoloso a mani nude. Recati vicino al negozio di Alix, metti il guanciale sui frammenti di muro e usa il dito allungabile sulla videocamera in alto vicino al gabinetto. Torna da John la guardia e parla della chiave del municipio. Usa la videocamera sulla finestra a dx della porta, ma è troppo alta; parla con John poi torna in piazza da Riccioli D'oro per parlarci. Ora puoi consegnare la videocamera a John per fare vedere l'esterno delle mura e finalmente otterrai la chiave del municipio. Vai in piazza, usa la chiave sulla porta, ma è barricata dall'interno. Parla con il dottore nella grata e gli darai la chiave. Parla con il dottore due volte. Recati in alto a dx alle mura della città: vedrai gli alieni piantare una bandiera. Tornato in piazza usa le assi di legno e le viti sopra il missile. Accendi il missile con il fiammifero. Torna a parlare con il dottore che ti porterà alla macchina. Prendi i guanti attaccati alla porta del garage a sx, torna nella piazza e usa i guanti sulla bottiglia di chili piccante; torna dal dottore, vai a sx, usa la salsa piccante sul muro e assisti alla scena animata.

Capitolo 2

La cassa vicino al letto servirà da inventario visto che non hai più il cappello. Prendi la corda sotto il letto, osserva il vestito sul manichino: prendi il puntaspilli. Sulla finestra c'è un globo rotante: rompilò cliccandoci sopra. Da terra prendi il mezzo globo. Purtroppo hai poco spazio nella tua vestaglia, quindi, ogni tanto, se prendi degli oggetti, ricordati di metterli nella cassa. Vai a dx, da sopra la scrivania prendi il beauty case, sotto la scrivania il gesso e verso dx le forbici sopra una cassa. Prova ad aprire la porta ma è chiusa. Vai alla cassa di legno e aprila. Guarda le assi sotto il coperchio: una è rotta; interagisci per toglierla e prendere il grimaldello. Vai alla porta e usateci sopra il grimaldello. Parla con la porta per sentire la voce di Cappuccetto Rosso. Parlaci un'altra volta ma ti aiuterà solo se sei una donna. Nella cassa di legno prendi il gesso e le forbici. Nell'inventario interagisci con il gesso per ingoiarlo; usa le forbici sul vestito del manichino per prendere dei dobloni d'oro, torna alla porta e parla con Cappuccetto per convincerla ad aprirvi la porta. Passa oltre, prendi l'arpione sulla parete di legno a dx e uniscilo con la corda. Vai al bancone e prendi la scatola di sigari vuota. Parla con il pappagallo, parla con il Lupo pirata e con il genio della bottiglia dietro al bancone. Esci a dx e sentirai una richiesta di soccorso. Prendi dalla sabbia l'accendino e dal teschio gli altri dobloni d'oro. Vai alla dx della spiaggia e prendi il granchio. In basso allo schermo raccogli una pietra, recati al laboratorio a dx e prova ad entrare. Vai in alto verso la spiaggia e sarai da Cappuccetto Rosso. Non puoi prendere i vari oggetti quindi parla con Cappuccetto. Dopo il dialogo prova a prendere i dobloni in alto a dx del telo da mare dov'è sdraiata la ragazza. Torna indietro e attaccata al bar di fronte c'è la casetta di Cappuccetto: vai e una volta dentro prova a prendere lo zaino. Usa il Granchio preso in spiaggia con quello vicino allo zaino, torna al bar e parla prima con il Lupo e poi con il genio. Vai alla cassa di legno e prendi il beauty case per usarlo sul granchio e renderlo più femminile. Torna nella capanna di Cappuccetto e usa il tuo granchio con l'altro per farlo innamorare e

andare via. Finalmente hai un nuovo inventario e non dovrai più fare avanti e indietro!!!

Torna al bar e usa i biscotti sul pappagallo per poterci parlare: gli dovete chiedere come superare il sistema di riconoscimento vocale. Esci, recati al laboratorio e interagisci con il pappagallo per entrare. Purtroppo gli alieni ti seguiranno. Vai vicino allo scienziato. Sul comò a dx ci sono delle rondelle: esaminatele, sono dei dobloni da prendere. In basso sopra un mobile c'è un libro sul voodoo: prendilo e leggi le istruzioni su come usare/fare una bambola e riportare in vita i morti. Dal corpo dello scienziato prendi il fazzoletto, usa sullo scienziato la forbice per prendere della barba poi prova ad usare gli spilli con la bambola voodoo di Simon. Clicca sulla bambola per togliere il vestito, mettile il fazzoletto, la barba e gli spilli. Usa la bambola sui cavi a sx vicino al corpo dello scienziato e una volta fatto dovrai collegare i cavi agli spilli nel modo giusto: prima la gamba, poi il braccio, la testa ed infine il cuore. Parla ora con l'uomo di tutto. Esci, prova ad usare l'arpione sul capitano sulla vedetta poi torna dallo scienziato per farti aggiustare l'arpione, esci e torna alla nave. Lancia l'arpione verso la vedetta, dopo una breve chiacchierata raggiungi il capitano nella cabina e parlaci per scoprire che vuole il suo tesoro e tu glielo andrai a cercare. Prima di andare via, dal bancone del bar a sx prendi la caraffa d'acqua. Torna al laboratorio, vicino all'entrata a sx c'è una macchina per il caffè e vicino alla macchina del caffè c'è il metal detector: prendilo. Metti dentro la macchina del caffè l'acqua della caraffa, esci, torna nei pressi di Cappuccetto rosso, vai a dx fino a che non vedrai una pianta di caffè: esamina e prendi i chicchi. In inventario interagisci con i chicchi per togliere la buccia, usali con il mezzo globo, torna nella capanna di Cappuccetto, metti sopra il piccolo fornello in terra il mezzo globo e usa sul fornello l'accendino. Una volta preso tutto esci dalla capanna e metti subito i chicchi sulla roccia in alto vicino al mare: usa sulla roccia la pietra. Torna al laboratorio e metti il caffè in polvere nella macchina poi attivala e prendi del caffè caldo. Torna al bar, prova a dare il caffè al Lupo, parlaci per convincerlo a bere e una volta fatto gli potrai parlare meglio essendo sobrio! Torna da Cappuccetto Rosso che ora non c'è più, esamina la stuoia e sotto l'ombrellone prendi i dobloni in alto a dx. Prendi la pala, interagisci con il castello di sabbia per abatterlo e trovare altri dobloni. Vai dal capitano e prova a dargli i dobloni. Apri l'inventario e metti i dobloni nella scatola vuota di sigari: dai la scatola con i dobloni al capitano e finalmente potrai parlare con lui. Dopo avere esaurito i vari dialoghi, torna dallo scienziato per chiedere del tunnel segreto, esci e recati alla spiaggia. Ora dove ti trovi usa il detector: seleziona le voci formaggio e cuoio poi OK. La prima volta sarà una ricerca a vuoto, giusto per provare, ma per la seconda volta posizionati nel punto segnato dalla foto sotto.



Usa sulla X la pala per trovare degli stivali poi torna dallo scienziato e parlaci.

Capitolo 3:

Prendi la sabbia in terra a dx, la pentola rotta lì vicino e anche la chiave inglese a sx. Vai a sx ed esamina il fuoco spento, torna ai rottami e prendi dal mezzo la spazzatura infiammabile. Metti i detriti sul fuoco spento e accendili con l'accendino. Metti sul fuoco la pentola rotta. Prosegui verso sx per raggiungere la città delle Talpe. Davanti alla porta ci sono due guardie: prova ad avvicinarti ma il tuo odore le farà

muovere. Ritorna all'entrata e questa volta usa la pietra sulla leva di ventilazione tra le due talpe per cambiare la direzione del vapore e poter ora passare oltre. Esamina la leva della ventilazione lì vicino poi vai ad aprire la scatola del pranzo dentro il tubo nero a sx: da dentro prendi la pentola di lardo e la forchetta. Al centro della stanza c'è del vapore verde, a sx c'è un baule: prendila per trovare un rasoio e prendere il coperchio. Prova ad entrare nel laboratorio passando per il vapore verde, ma è tossico. Torna alla leva della ventilazione. Osserva il tubo che va verso l'alto, seguilo: è diviso in cinque pezzi. Usa su ogni pezzo la chiave per i tubi fino a che non sentirai uno di questi suonare il modo strano. Toglilo ed esaminalo per notare che all'interno c'è un insetto: usa sul tubo la forchetta. Ora puoi entrare nel laboratorio. Prendi il secchio vuoto in terra, vai a dx fino a vedere uscire del vapore da un tubo. Metti sotto il vapore il secchio e usa sul vapore il coperchio in inventario. Prendi il secchio, prosegui in basso e vedrai una talpa dormire. Usaci il rasoio per raderla, prendi la bottiglia di alcool vuota in terra e parla di tutto con il robot da combattimento. In inventario e unisci il contenitore vuoto con la sabbia e dai il tutto al robot che si addormenterà. Esamina il ventre aperto e usa il contenitore vuoto per prendere dell'alcol. Torna al pentolone sul fuoco e metti dentro l'acqua distillata, il pelo della Talpa, il lardo e l'alcol. Avrai creato l'acqua di colonia. Torna alla città, parla con le guardie all'entrata e con l'altra dentro. Parla con gli anziani e finalmente riavrà il cappello.

Capitolo 4

Torna al laboratorio e parla con lo scienziato. Esci dal laboratorio e vai a parlare a Cappuccetto Rosso, arriverà anche il capitano e alla fine del dialogo torna al bar per parlare con il capitano. Entra al bar e parla con il Lupo e il genio. Vai nella cabina del capitano e parla con il fantasma apprendista. Prova ad usare il walkie per parlare con le Talpe che però non vogliono fare da equipaggio. Vai alla spiaggia e vedrai Paludoso, parlaci poi parla ancora con il capitano. Recati all'entrata dell'ascensore da dove sei arrivato prima e prendi la penna a sfera in terra. In inventario usa la penna con i contratti (li potete modificare a piacimento sapendo che il contratto per il Lupo deve coincidere con le sue caratteristiche di ubriacone e animale, mentre per quello del capitano devi sistemarlo in modo che possa piacere a Simon. Inoltre prima di consegnare il contratto leggilo sempre prima, in modo che l'ultimo che hai letto lo consegnerai alla persona giusta).

CONTRATTO DI SIMON

- 1 CONDIZIONI GENERALI:** ...cedere l'anima al capitano
- 2 OBBLIGHI DA PARTE DELL'APPRENDISTA:** ...far fare il giro di chiglia ai traditori
- 3 ORARI DI LAVORO:** ...fino al totale esaurimento dell'apprendista
- 4 SALARIO:** ...un pasto al giorno e soggiorno gratuito
- 5 DURATA DELL'APPRENDISTATO:** ...fino alla morte di una delle due parti contrattuali

Sistemato il contratto, portalo al capitano.

CONTRATTO DEL LUPO

- 1 CONDIZIONI GENERALI:** ...cedere il corpo al capitano
- 2 OBBLIGHI DA PARTE DELL'APPRENDISTA:** ...obblighi di ponte e rispettare il codice d'abbigliamento
- 3 ORARI DI LAVORO:** ...sempre finchè c'è da fare
- 4 SALARIO:** ...3 bottiglie di rum al giorno
- 5 DURATA DELL'APPRENDISTATO:** ...fino a che non si divide il bottino

Fallo leggere al lupo e vai a parlare con il fantasma apprendista. Esci e vai a parlare al genio. Usa il walkie per chiamare con le talpe. Parla con il pappagallo. Una volta pronti fai ripetere le frasi al

pappagallo. Parla con il capitano dicendogli che è tutto a posto qualsiasi cosa ti chieda e parla di tutto per farti dare poi i soldi necessari per la nave, vai dallo scienziato e parlaci: gli darai i 10 dobloni d'oro e gli dirai che il capitano darà la nave per il viaggio. Nell'inventario avrai un misuratore di energia, torna alla città delle talpe e recati dove ci sono i tubi: vicino ci sono delle piante gialle. Usa sulle piante il misuratore di energia per scoprire che si possono usare come carburante. Vai a parlare con le talpe anziane, torna dallo scienziato e parlaci per avvisarlo che del carburante. Sotto la luce rossa a sx c'è una delle piante delle talpe: prendila e torna alla città delle talpe. Recati dove hai fatto l'acqua di colonia e usa la pianta meccanica sulla pozza di lava in basso a dx. Torna dalle talpe anziane e dai l'oggetto appena preso per avere il permesso di prendere le piante. Ora torna dallo scienziato e avvisalo che tutto è a posto.

Capitolo 5

Una volta a bordo prendi il calice d'oro alla sx del timone, dietro alla botola infondo che porta alla sala macchine c'è uno scheletro: interagisci per prenderne un osso. A sx della botola prendi lo straccio e lì vicino a sx prendi ancora lo scafandro rovinato. Alla sx di Paludoso c'è un bidone: da sopra prendi le sanguisughe e il grasso; dall'alto prendi la bandiera pirata e in basso allo schermo sopra una lastra di ferro ci sono dei chiodi da prendere e unire allo scafandro. Parla con Paludoso per chiedergli di tornare sul ponte e di farti prendere il guanto da cucina vicino il pentolone. Usa sul secchio il calice, scendi dalla botola e parla con il Lupo. Alla sx della fornace prendi un po' di carbone, in inventario metti il carbone nel bicchiere, a dx della scala c'è una gabbia di legno da prendere poi entra nella cabina del capitano. Da sopra una cassa in basso prendi il busto, vai dietro a Cappuccetto Rosso e dalla finestra prendi il kilt e la fiasca in metallo. Da sopra prendi i due anelli della tenda poi controlla in terra: c'è un asse rotto, togliila e da dentro prova a prendere il martello. Parla con Cappuccetto Rosso, torna dal Lupo, apri l'inventario, metti il liquido del calice all'interno della fiasca in metallo, metti la fiasca sulla fornace e dalla al Lupo. Sali sul ponte, parla con il Pappagallo e con Paludoso; parla con il Lupo per convincerlo a vestirsi da donna. In inventario unisci l'icona del travestimento con il kilt, il busto, lo straccio, la bandiera pirata e gli orecchini (anelli tenda). Dai il travestimento al Lupo. Usa il calice sul secchio d'acqua, torna nella cabina del capitano e metti le Sanguisughe nel letto. Parla con Cappuccetto fino a che non ti cacerà via. Quando entrerai nella stanza apri l'inventario e metti le Sanguisughe nel calice con l'acqua, torna al martello e dagli il calice. A questo punto il martello ti metterà davanti a tre scelte, secondo quella che deciderai di fare l'enigma dopo cambia. Qualsiasi sia l'enigma che affronterai l'avventura proseguirà dallo stesso punto. Ecco gli enigmi:

L'enigma della volpe o della furbizia

Apri l'inventario e usa il martello sull'accendino. Sali sul ponte e dai a Paludoso l'osso, velocemente usa il secchio d'acqua per spegnere il fuoco. Paludoso lo riaccenderà ma dimenticherà in terra il suo accendino. Prendi un altro osso nello stesso posto dove hai preso il primo e dallo ancora a Paludoso. Ora usa l'accendino rotto su quello in terra per cambiarli, ripeti l'operazione con l'osso e usa il secchio per spegnere il fuoco. Paludoso non avrà più possibilità di riaccenderlo. Clicca sul timone del vascello.

L'enigma del guerriero

Torna sul ponte e parla con Polly per convincerlo a fare cadere il pentolone appeso al lampadario. Una volta in terra il martello lo distruggerà. Usa il martello sul pentolone di Paludoso e clicca sul timone.

L'enigma del bardo

Usa il martello sulla statuetta in terra per romperla, prendi la polvere, esci dalla cabina del capitano e, dopo un breve dialogo, prendi l'arpione, sali sul ponte, usa l'arpione sul pentolone attaccato al lampadario di candele, prendilo, usa il pentolone sul secchio d'acqua e in inventario metti nel pentolone il grasso di Balena, l'osso e la polvere di pietra. Dai la zuppa a Paludoso poi clicca sul timone.

Alla fine di ogni enigma sarai sempre a questo punto. Parla con il monitor e recati alla caldaia per scoprire che il pannello è rotto. Vai sul ponte ed esamina la porta in fondo che si è chiusa e il comando di apertura ce l'ha Cappuccetto: vai a parlarci. Parla con Polly dell'argilla magica e di altro fino a che non la convincerai a venire con te usando poi la gabbia di legno. In inventario parla con il pappagallo

dell'argilla magica poi uniscila con lo scafandro. Vai sotto e prendi vicino alla porta della cabina del capitano l'arpione ed esci dallo sportello in fondo al ponte. Scendi alla caldaia e usa l'interfaccia uomo-macchina con il pannello rotto. Torna sul ponte e usa il timone per atterrare sull'occhio della morte.

Capitolo 6

Simon sarà catturato e ora prenderai il controllo del Lupo. Dovrai imparare dei poteri.

Leggere nello spirito

Apri l'inventario e usa il potere della telepatia sullo strano essere alieno. Uscirà un'icona con un numero (il 6).

Controllare lo spirito

Apri l'inventario e usa il potere del controllo sull'insetto in terra: fagli fare un giro tra le tue gambe per imparare questo potere.

Potere della preveggenza

Ti verrà chiesto quando usare questo potere: tu rispondi "ora".

Il potere della telecinesi

Apri l'inventario e usa il potere della telecinesi con il tentacolo in alto per spostarlo.

Esaurisci tutti i dialoghi. Vai alla piattaforma al centro, usa il potere della preveggenza sulla consolle di trasporto a dx, vai a sx e usa lo stesso potere sulla consolle dei ponti energetici. Dovrai risolvere il piccolo enigma che hai visto con il dono della preveggenza, quindi gira i disegni in sequenza come da foto sotto poi clicca il pulsante in basso a dx.



Vai a dx e raggiungi la consolle di trasporto, interagisci per vederla da vicino e leggi il foglietto attaccato al monitor. Torna al centro e vai in alto a dx per arrivare al ponte di comando. Prova ad andare a dx per notare dei pannelli in fondo, ma ci sono molti alieni. Usa il potere della telepatia sul capo alieno poi prova

ad usare il potere per controllare lo spirito e fai dire i vari argomenti all'alieno fino a che non si distrarranno tutti guardando i monitor. Ora puoi passare da quella parte e salire sulla bilancia. Torna indietro alla consolle di trasporto, interagisci con essa e leggi il foglio. Usa i tasti per inserire tutte le coordinate e vai al centro dell'ascensore. Usa il potere della telecinesi sul pannello per abbassare la leva. Parla con il computer, ma non sai la password, quindi usa sul computer il potere di leggere il futuro per scoprirla. Parla ancora con il computer e digli la password. Chiedi adesso al computer se sa tutto e alla risposta affermativa dovrai fare tutte le domande possibili fino a che non lo manderai in tilt. Ora sarai Simon. Parla con gli alieni che scoprirai essere dei turisti che ora sono in pericolo. Ora puoi scegliere tu il finale in base alle scelte di dialogo che farai. Puoi far esplodere la terra, far esplodere l'occhio della morte o mettere d'accordo sia gli alieni che le Talpe. Ti consiglio di salvare quindi appena prendi il controllo di Simon per vederli tutti e 3!

Soluzione di Star