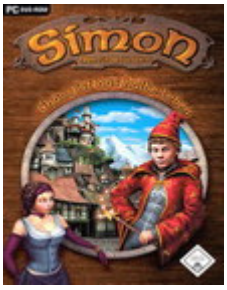
SOLUZIONE

SIMON THE SORCERER 4 – CHAOS HAPPENS



CASA

Sei a casa. Devi riuscire a far funzionare l'armadio, quindi alla base del tavolino prendi bicchiere di latte e usalo sull'armadio. Entraci.

FORESTA

Una volta arrivato incontrerai Alix, parlaci e alla fine del dialogo ti restituirà l'anello. Esamina la pietra in alto leggermente a dx, ma è illeggibile ed anche i cartelli non si riescono a leggere. Vai in basso per arrivare al fiume. Vai a dx e vedrai un cinghiale morto: esaminalo. Vai alla banchina e prendi la corda in terra. Vai a sx verso la roulotte e leggi il messaggio appeso sul lato. Torna all'armadio e vai a sx verso la falegnameria. A dx in terra vicino ai gradini prendi il dente di leone, esaminalo nell'inventario. Leggermente più a dx c'è una pentola da prendere. Appeso alla trave a sx dell'uomo prendi la piccola tanica d'olio e in terra a sx prendi anche il coltello. Vai davanti alla casa e prendi il secchio con la spugna e la pala in terra. Vai a parlare con l'uomo. Esaurisci gli argomenti e vai a parlare con la bambina (cappuccetto rosso) di tutto. Ti porterà alla tana della lepre. Interagisci con il buco.

Vai in alto a dx per arrivare al ponte con il Troll: parlaci. Prova a usare la corda sul ramo in alto, ma è troppo corta. Torna indietro, vai in alto a sx per arrivare alla casa del falegname. A dx della casa del falegname prendi la mazza appesa, sopra il falegname prendi un arrampicatore. Parla con l'uomo di tutto e alla fine avrai un pezzo di legno. Torna dal carpentiere, chiedigli una trappola per la lepre e gli darai in automatico il pezzo di legno. Torna alla tana, metti la trappola e dentro la trappola il dente di leone.

Vai dal cinghiale morto e usaci il dente di leone. Torna alla trappola e metti il dente di leone. Interagisci con la tana, poi dai il cappello alla ragazzina. Parla con la mamma fuori dalla porta della casa. Torna al ponte dove c'è il Troll, parlaci più volte fino a che non vi dimezzerà il prezzo del 50%. Apri l'inventario e unisci la corda con l'arrampicatore. Usa questa "liana" con il ramo in alto. Ora prosegui nella foresta. Prima di entrare nella casa della nonna, vai a sx e vedrai in terra una X gialla: prova a usarci la pala. Entra nella casa. Dai il cesto alla nonna e parlaci fino ad esaurire tutti gli argomenti. Sul comodino ci sono degli spilli: prova a prenderli, ma la nonna non ve li farà prendere. Esci, apri la mappa e torna all'armadio.

VILLAGGIO

Parla con Alix poi entra nel vicolo a dx. Incontrerai un lupo, parlaci. Vai a sx fino ad un barile: prendi il tappo di sughero dentro. Torna dove c'è il lupo ed entra nel vicolo dietro al bar. Siete nella cella. Esamina tutto fino a che non verranno Alix e Abracadabra: parla con l'uomo e fagli vedere che non hai paura, parla anche con Alix. Dalla branda a dx prendi la paglia, a sx usa la bottiglia di alcol con l'urina nel contenitore in terra. Ora usa il tutto con la porta della cella e esci. In terra vicino c'è un tappeto rosso: prendilo. Vai a sx e sopra il tavolo a sx prendi gli occhiali e la pergamena. Usa gli occhiali sulla pergamena, in alto sopra una

sedia prendi l'ampolla vuota, vai alla porta della prigione, usaci sopra l'incantesimo decifrato ed entra. Una volta dentro prendi la spilla da terra, il foulard rosso e la paglia, poi parla con riccioli d'oro ed esci pure dalla cella.

Usa la spilla sulla porta in alto a sx per aprirla, ma prima di uscire torna nella tua cella, apri l'inventario e unisci i 2 cumuli di paglia, poi unisci il foulard con l'ampolla, in fine unisci il tappeto rosso con il cumulo di paglia. Metti il "corpo" e l'ampolla con il foulard sul letto per creare un falso Simon. Adesso esci dalla prigione. Dopo aver letto l'avviso sul muro interagisci con la botte in alto. Prosegui per il vicolo e vedrai il lupo. Torna alla prigione e vedrai riccioli d'oro che guarda dalla finestra. Parlaci e torna nei pressi del lupo. Parlaci, cerca di convincerlo a cambiare vita, poi ma entra nel bar, ma uscirai subito. Vai nella piazza del villaggio, quindi il mercato che si trova a dx del lupo. C'è un fachiro (Yogi) e un pizzaiolo. Recati al club di Swampy a sx, interagisci con la porta, ma ti serve la carta che solo i membri hanno. Vai dal pizzaiolo, parlaci e per avere un suo aiuto devi trovargli un mezzo per la consegna delle pizze. Prendi il contenitore a dx tra i tanti che ci sono sulla panchina, poi vai a parlare con il fachiro. Guarda i messaggi sulla teca vicino al municipio e poi entraci. Dalla lavagnetta in alto a dx prendi la calamita rossa, leggi tutti i messaggi e vai a sx. Dal bancone prendi il tubetto per cancellare la scrittura e dietro al bancone c'è uno scaffale da cui esce una lista: parla con il tuttofare e chiedigli un documento, quando se ne sarà andato vai a prendere la lista poi esci.

Torna nel vicolo del lupo e vai in alto verso la casa di Luthier. Parla con l'uomo di tutto, poi dal tavolo in alto prendi il pallottoliere, esaminalo e prova a prendere anche il piatto in terra vicino al letto. Esci, torna nel posto dove avete incontrato Alix e da lì entra nel negozio di Calypso a dx. Parla con Alix di tutto. Esamina il libro a sx, in alto alla porta prendi il pallone gonfio di elio ed esaminalo. Vai a dx a parlare un po' con Calypso. Sullo scaffale dietro prova a prendere il vestito magico, esci torna dal carpentiere. Prova a prendere lo skate, parla con la bambina di tutto, parla con la mamma convincendola vuole andare la bambina dalla nonna e poi vai via. Dopo un po' vedrai la bambina prendere il cesto e andarsene. Vai all'incrocio e vedrai la ragazzina: parla di tutto e vai al villaggio dal lupo. Parlaci e convincilo ad andare alla casa della nonna poi, una volta andato via, raggiungilo dalla nonna. Parlaci fino a che non gli darai il palloncino di elio, torna da Cappuccetto Rosso, ma non ci sarà più. Entra nella casa della nonna e parlaci. Esci e parla un'altra volta con il lupo. Torna all'armadio, parla con la bambina fino a che non avrà esaurito la bomboletta. Parlaci ancora. Vai alla casa della nonna e a dx della porta prendi lo skate, entra, parla con il lupo e prendi uno spillo dal comodino. Esci e torna nella piazza del villaggio. Consegna lo skate al pizzaiolo. Dopo il filmato recupera la pizza ed entra in casa. Vai nel negozio di Calypso, parla con Alix, recati al ponte dei Troll, osserva il buco nel tronco in alto e parla con il venditore di tutto. Torna nel villaggio e vai alla finestra della prigione. Parla con Riccioli d'oro, recati fuori dalla casa della nonna e usa la vanga sulla X gialla. Prendi la pozione, torna da Riccioli d'oro e parlaci. Apri l'inventario e metti la pozione nel bicchiere di carta, dai il bicchiere con la pozione a Riccioli d'oro.

Vai al mercato a dx dove c'è la casa murata, esaminala e prova a usarci la pozione. Vai da Luthier, esamina il piatto in terra e parlaci per avere il permesso di prendere il piatto. Apri l'inventario e unisci lo spillo con la calamita rossa, unisci quello che hai ottenuto con il tappo di sughero e il tappo di sughero con lo spillo. Infine unisci il tutto con il piatto pieno di acqua. Torna in piazza davanti alla casa murata, usa la bussola sulla casa e usa sopra la casa la pozione. Parla con il ricco a dx davanti allo specchio, fino a dargli la pizza per convincerlo a darti lo specchio. Usa sopra lo specchio l'anello. Spacca lo specchio con la mazza e lo ridurrai in piccoli frammenti. In terra a dx clicca sulla scatola o trappola. Devi uscire, quindi interagisci con la piccola grata sul pavimento. Vai alla casa del sosia ed entra. Fuori a sx c'è un buco, osservatelo, ma non riuscirai a fare nulla. Vai a destra vicino all'ombrellone, prendi la talpa dentro la tana, passa per la piscina ed entra nel bagno. Sul mobile prendi lo shampoo poi entra nel corridoio. Osserva l'asse del pavimento e il mobile che però è chiuso a chiave. Vai nella sala da pranzo, osserva il camino e il cane. Vai a dx ed entra

nella cucina. prendi il secchio e il bastone, unisci il bastone con talpa e usa il secchio sulla piscina. Recati vicino al buco, usaci sopra la talpa e prendi l'osso. Torna nella sala da pranzo e usa l'osso con il cane. Porta il cane in cucina e lancia l'osso dalla finestra. Vai al camino, sulla legna a sx prendi il rastrello, usa il secchio sul camino e prendi la polvere, torna nel corridoio e usa il rastrello con il mobile chiuso. Prendi il telecomando e usalo sulla porta vicino. Entra nel laboratorio: sopra il mobile a dx leggi la nota, usa sopra il tavolo al centro il carbone e farai esplodere tutto. Dopo la scena, devi escogitare un modo per mettere il sosia momentaneamente fuori gioco: usa lo shampoo sull'asse nel corridoio e ripeti l'operazione di prima mettendo il carbone sul tavolo del laboratorio. Dopo l'incidente vai nell'ufficio. A dx osserva la cassaforte, esamina la scrivania e prendi il messaggio con l'indovinello della combinazione a sx, la penna con il calamaio e in alto a dx prendi il piccolo volatile. Usa la penna con il calamaio sulla nota al centro della scrivania. Ora apri la finestra in fondo e aspetta un attimo. Prendi la carta degli Swampy sulla scrivania e leggi il messaggio per la combinazione della cassaforte. La combinazione da inserire è **3-4-2-1**. Vai agli scaffali e prendi da uno dei libri una lettera d'amore. Esci dalla casa.

Vai al negozio di Calypso e consegna il volatile ad Alix. Esci e torna nel vicolo, parla a dx con il ricco a cui avete preso lo specchio. Vai alla piazza del mercato e bussa alla porta del club. Apri l'armadio a sx e prendi la scatola di guanti. Alla parete a sx prendi il bersaglio poi vai a parlare con Swampy. Una volta uscito fuori vai dal fachiro e chiedigli aiuto dandogli in cambio la carta dell'agenzia delle imposte. Torna da Swampy e a seguire sarai da Alix.

CASTELLO

Vai al castello tramite la mappa. Parla con la guardia ed entra nel castello. Vai un poco a dx e attaccato al caravan prendi il piano di costruzione del castello poi esci. Parla ancora con la guardia poi vai in piazza. Entra nel municipio, prendi il modellino in miniatura del castello alle tue spalle e l'avviso di ricerca del lupo attaccato sotto il bancone. Parla con il tuttofare. Dietro al bancone sullo scaffale, prendi verso sx il progetto che riguarda il castello ed esci. Vai al club, parla con Swampy digli quante persone parteciperanno al ritrovo degli amici, ovvero nessuna. Esaurisci tutti gli argomenti fino a che non se ne andrà arrabbiato. Adesso prova a prendete il quadro della Monna Lisa, esamina il chiodo che la tiene appesa e la parte opposta: usaci sopra la mazza. Prendi il disegno ed esaminalo. Esci dal club. Vai da Luthier, parlaci, esci e vai alla prigione. Parla con il fantasma, vai al municipio e parla con l'uomo, facendogli presente l'errore e mostrandogli i guanti. Apri l'inventario e unisci il secchio con il sapone con la pittura. Fai ora vedere il disegno all'uomo. Esci e vai nel vicolo, parla con il ricco al quale hai rubato lo specchio e fagli presente del quadro. Vai adesso dal fantasma, fagli vedere il disegno, vai da Luthier e fagli vedere il disegno. Torna al municipio e para con l'uomo. Torna alla prigione e di il foglio di libertà al fantasma, prendi le catene a terra.

Torna al negozio di Calypso, parla con Alix di tutto. Sul bancone c'è una piccola miniatura del castello fatta a cubetti da prendere poi parla con Calypso fino a convincerlo a fare il fantasma del castello. Parla con Calypso prima che entri nel castello e quando esce. Dagli le catene. Dirigiti poi al fiume dove c'è il caravan e parla con l'attore sul palco. Vai al ponte del Troll, parla con la guardia di tutto ed usa alla fine le biglie con il ponte. Prendi l'alabarda, parla con il drago nel buco dell'albero poi vai dal boscaiolo che sta bevendo birra: parlaci poi vai dal carpentiere. Parlaci. In terra a sx c'è un pollo depresso morto: prendilo. Vai dalla moglie e parla di tutto. Falle presente della presenza del lupo e la donna se ne andrà a cercare la figlia. Parla con il carpentiere poi dal tavolo di lavoro prendi il pezzo di legno. Vai dal boscaiolo e parlate con tutti e due. Torna nella casa della nonna. In terra vicino al letto prendi una calza rossa e nell'inventario esaminala. Leggi il messaggio, parla con il lupo e poi esci.

Torna al villaggio e vai da Luthier. Dagli il pezzo di legno, torna al municipio, clicca sui fogli davanti alla macchina topografica a dx, parla con l'uomo e con una scusa mandalo nell'archivio. Interagisci con i fogli e una volta fatto esci e prendi il messaggio sulla lavagna. Torna da Luthier e fagli vedere il messaggio poi

dagli il pezzo di legno. Esamina la custodia della chitarra vicino all'armadio e riparla con Luthier. Vai fuori dal negozio di Calypso, alla base della porta metti sotto lo zerbino la lettera d'amore, apri l'inventario e unisci il flacone per cancellare con la lettera d'amore poi metti la lettera sotto lo zerbino.

Entra nel negozio e prendi il vestito magico, poi metti il pappagallino nella macchina. Esamina la scatola che hai ottenuto nell'inventario, esci, torna nella foresta al palco e parla con il direttore per dargli gli oggetti. Parla con il cacciatore sulla torretta, vai al castello e parla con Calypso per sapere dove si entra nel castello. Esci e vai alla mappa. Vai avanti, entra nella casa del ciambellano, parla fino alla fine, vai al negozio di Calypso, interagisci con la polvere di alfabeto e ricostruisci le frasi con la prima che chiede a Simon del diamante e la seconda deve dire a Simon di portarlo nel luogo giusto. Metti la polvere nel secchio d'acqua a sx della macchina, vai al ponte del Troll e parla con il draghetto. Vai dal cacciatore e parlaci per convincerlo ad andare dalla nonna. Raggiungilo e parlaci. Torna nel villaggio e vai in piazza, parla con il fachiro per convincerlo ad affilarvi il coltello ed in cambio dagli il chiodo. Ora entra nel vicolo, passa nel tombino per entrare nella villa murata, tocca di nuovo l'oggetto che spara freccette. Devi farlo una seconda volta però usa sopra il bersaglio per le freccette. Torna alla casa della nonna, parla con il cacciatore e dagli la freccia con il tranquillante ed il bisturi.

Alla fine entra in casa, parla con la nonna che ti dirà di uscire, rientra e parlaci di tutto. Consegnale il foglio del negozio del drago. Prendi il lenzuolo sulla sedia, apri l'inventario ed esaminalo, interagisci con esso con il tasto sx del mouse, esci e vai dal drago. Parlaci, vai alla casa del sosia e nel suo ufficio. Riponi il pappagallino al suo posto e dalla scrivania prendi un foglio. Esci dalla casa e torna dal drago, parlaci. Torna davanti alla casa del sosia, entra nel negozio di Calypso e parla con Alix.

REGNO DEI MORTI

Rientra nell'ufficio e parla con Ade nascosto dietro la pila di libri. Chiedi la documentazione per uscire dal regno dei morti. Esci, scendi le scale e parla con Orfeo seduto a sx. Vai a dx fino al drago: parlaci. Prosegui a dx e bussa alla porta dell'edificio. Parla con la ragazza. Torna a parlare con Orfeo poi vai a sx e parla con il poeta Ovidio. Torna dal ragazzo, vai dal drago, torna nei pressi del poeta, ma vai in alto. Parla con il sosia di tutto per due volte, poi dagli i fogli da firmare. In terra c'è un pollo, fategli vedere il pollo morto poi prendi l'uovo. Torna indietro all'ufficio. Parla con Ade e dagli l'uovo. Esci e usa l'uovo sul teschio a dx pieno di pietre, vai poi dal drago e chiedigli se ha un modo per cuocere un uovo. Torna nell'ufficio e dai ad Ade l'uovo. Prendi lo sbuccia uova caduto e esci. Portalo al ragazzo facendolo passare per una lira.

Torna da Simon sosia, parlaci, interagisci con la tomba in alto. Parla con la donna vampiro, torna nell'ufficio, chiedi del megafono e prendilo. Usa il megafono sul teschio a sx vicino al ragazzo. Torna alla tomba, bussa, prendi l'invito e torna dalla ragazza per mostrarle l'invito. Una volta all'interno, vai a sx e da sopra il lavandino prendi il bicchiere di vino, dall'armadio prova a prendere il vestito del matrimonio. Parla di tutto poi usa il bicchiere sulla lampada a sx dello specchio. Prendi ora il vestito ed esci, torna nei pressi del sosia e da lì vai nel tunnel a sx, ma incontrerai Cerbero. Vai sulle rive del fiume, scendi le scale, ma un sistema di allarme te lo impedirà. Vai a parlare con il sosia, recati vicino all'entrata dell'ufficio e mettiti il vestito da donna. Vai da Orfeo e interagisci con la sua spalla. Torna dal poeta, parlaci, torna nell'ufficio e parla fino a che Ade andrà in bagno, quindi prendi il blocca porta in terra a dx poi esci. Recati vicino al tunnel, non entrarci, ma vai a sx, parla con l'uomo che sta spingendo la pietra e metti il blocca porta sotto la pietra. Riparla di tutto e tornate dal poeta per parlare. Torna al fiume, scendi le scale e usa la moneta sulla macchina dei ticket a sx.

TEMPIO DEI MORTI

Vai alla casa del carpentiere per riceverete i ringraziamenti per aver salvato la bambina, vai al ponte del Troll e oltrepassalo. Entra nel tempio del regno di morti: in una cassa a sx dell'entrata raccogli una candela nera e

a sx dello schermo prendi uno stampo all'interno di un baule. Interagisci con la finestra chiusa a dx, usaci sopra l'olio e poi aprila per fare scappare il gatto. Parla con il monaco di tutto. Avvicinati all'ascensore e parla nella parte inferiore. Prendi il controllo di Simon verde e portalo all'ascensore, fallo parlare dentro. Prendi il controllo di Simon rosso e parla con il sosia. Apri l'inventario e unisci lo stampo con i documenti, mettili nell'ascensore e premi il pulsante a sx. Riprendi il controllo di Simon verde e fagli prendere la documentazione poi sali cliccando sull'ascensore. Esci dal tempio. Prende il controllo di Simon rosso, usa la corda di lenzuola per legarla ai piedi del Troll, torna nel tempio e lega la corda all'ascensore. Premi il pulsante ed esci.

LA GARA

Vai di fronte al negozio di Calypso: ci sarà il re, parlaci. Una volta finito di parlare spingilo dentro il macchinario. Esci e vai al mercato, scoprirai che c'è una gara, parla con l'uomo e dai la disponibilità a partire per la gara. Parla con i demoni poi con la guardia per dire che sei pronto. La prima gara ti servirà per capire la strada da percorrere, quindi non la vincerai. Prima di partire per la seconda corsa, prendi il controllo del sosia e fallo andare davanti al negozio di Calypso, fallo entrare in fretta per prendere le polveri del Re poi esci. Ora riprendi il controllo del Simon rosso e parti, sulla mappa clicca sulla X in alto a dx, una volta fatto vedrai Simon il sosia sulla strada, quindi fallo andare in piazza e vincerai la corsa. A metà della seconda gara prendi il controllo della situazione, parla con l'uomo e chiedi di andare al bagno. Nota che il demone che ti ha seguito si è fermato sopra un pentagramma, torna alla postazione di gioco e prendi il controllo del Simon rosso. Vai nel vicolo, metti la candela sopra il pentagramma e torna dov'eri prima. Riprendi il controllo di Simon verde e torna al bagno: il demone rimarrà bloccato. Torna alla postazione di gioco. Parla con l'uomo, vai dov'è il Simon rosso e prendi il controllo di quest'ultimo. Torna al club, parla con Swampy, esci e torna al negozio di Calypso. Metti il pollo morto nel macchinario e metti la polvere dentro al pentolone nell'inventario, usa il pentolone con la polvere sopra l'acqua a sx del macchinario e otterrete una specie di brodo. Torna al club, parla con Swampy fino a dargli il brodo. alla Torna al mercato, quando i demoni non sono al tavolo a bere metti nei bicchieri la brodaglia. Parla con l'uomo e fai presente che c'è sospetto di doping. Ora riparla con l'uomo ed, essendo l'unico concorrente in gara, vincerete.

FINALE

Passa la medaglia al sosia (basta trascinare l'oggetto sopra l'icona del Simon in baso a dx) poi prendine il controllo. Vai all'entrata segreta del castello, parla con la guardia e fagli vedere la medaglia: entra nel cortile. Una volta dentro entra nella sala del trono, in un contenitore a dx c'è un'altra medaglia d'oro, prendila e trascina la medaglia più la polvere del re al Simon rosso. Prendi il controllo del Simon rosso, vai nei pressi della sala del trono ed interagisci con le casse a dx. Entra nella sala, usa la polvere del re sopra il bicchiere sul tavolo ed una volta fatto questo potrete assistere alla scena finale.

Soluzione di Star