

## SIMON THE SORCERER: LA SOLUZIONE, UNA BATTERIA DI PENTOLE E UNA MOUNTAIN BIKE!

La prima avventura del maghetto della Adventure Soft è senza dubbio una delle avventure più 'Lucas' che mi sia mai capitato di vedere e giocare. Gli enigmi non lineari vi potrebbero costringere a ricercare all'interno del testo la posizione in cui vi trovate, magari facendovi leggere per sbaglio qualcosa che non volevate sapere o che magari avreste preferito scoprire da soli... Purtroppo sono i rischi di ogni avventuriero: il fallimento si paga caro (forse sto un po' esagerando)!

Comunque sia, se state leggendo la soluzione con estensione '.doc', oltre al testo vero e proprio dovrete trovare anche un paio di mappe: la prima è quella del villaggio, mentre la seconda è quella dell'interminabile, quanto evocativa, foresta. Se non doveste disporre di un programma in grado di visualizzare il file con le immagini (come Word sotto Windows), non disperate: 'MAPPA.PCX', 'MAPPA.GIF' e 'MAPPA.BMP', sono state aggiunte nella directory delle soluzioni apposta per ovviare a questo problema (sono tutte uguali, ho solamente voluto aggiungere più formati per facilitare tutti)! Basterà avere un qualsiasi programma di foto ritocco o di disegno e potrete ugualmente orientarvi all'interno del gioco! Se poi vorreste stamparli, 'MAP42x2.TIF' e 'MAP42x2.PCX' (la stessa rappresentazione a risoluzione più alta) dovrebbero fare al caso vostro. E ricordatevi che per ogni vicolo cieco c'è sempre un cane guida... Sim sala bim!

FBS

### LA MAPPA DEL MONDO DI SIMON: LEGENDA

|                         |                         |                          |
|-------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1: Casa di Calypso      | 10: Troll               | 19: Paludoso             |
| 2: Fabbro               | 11: Barbaro             | 20: Milrit               |
| 3: Venditore ambulante  | 12: Gufo                | 21: Gigante addormentato |
| 4: Uscita del paese     | 13: Musicista           | 22: Incrocio             |
| 5: Pub 'Druido Ubriaco' | 14: Scavo Archeologico  | 23: Tomba del Negromante |
| 6: Merceria             | 15: Centro del bosco    | 24: Gollum               |
| 7: Casa del Druido      | 16: Fortezza dei goblin | 25: Drago                |
| 8: Arnie                | 17: Casa della strega   | 26: Albero parlante      |
| 9: Tarli                | 18: Boscaiolo           | 27: Torre di Sordid      |

### GIRONZOLANDO PER IL VILLAGGIO IN CERCA DEI MAGHI

Per prima cosa raccogliete gli oggetti che si trovano nella camera di Calypso: le forbici nel cassetto e la calamita sul frigorifero. Uscite di casa e dirigetevi a destra: dal fabbro (sulla mappa è il numero 2); raccogliete il battaglia sul tavolino e la corda per terra, dopodiché andate verso la taverna (5).

Entrando nel pub, raccogliete i fiammiferi sulla slot machine (anche se in effetti non vi serviranno a nulla) e, grazie alle forbici, tagliate la barba al nano addormentato (un atto di barbarie indicibile ma giustificato dalle esigenze!). Entrando nella stanza a destra dovrete trovare i maghi che vi erano stati indicati nella lettera di Calypso. Il vostro scopo sarà quello di convincerli a farvi entrare nel loro gruppo, dicendovi disposti a fare di tutto pur di ottenere il titolo di mago. I 4 imbecilli vi chiederanno di ritrovare uno scettro di un negromante morto da tempo... la cosa bella è che neanche loro sanno dove è situata la sua tomba!

Uscite dal posto, passate davanti alla casa del Druido (7); raccogliete la scala ed entrate in casa. Sui mobili troverete alcuni oggetti interessanti: una medicina per curare il raffreddore e un contenitore di vetro. Non potendo più fare nulla non vi resterà che avventurarvi nella foresta (dalla locazione 4).

### ALLA RICERCA DELO SCETTRO DEL NEGROMANTE

Seguendo il sentiero mostrato sulla mappa dirigetevi dal barbaro ferito (11), parlategli ed estraete la spina che ha nel piede, per dimostrarvi la sua gratitudine il guerriero vi regalerà un fischietto con cui potrete chiamarlo in caso di necessità.

Andate nella casa della strega (17), fuori dalla sua catapecchia vi sarà un pozzo; girate la manovella e recuperate il secchio pieno d'acqua. Tornate indietro e, giunti al tronco dei tarli (locazione 9), conversate un po' con i vermetti: i poverini vi diranno di essere rimasti senza cibo e vi chiederanno un certo tipo di legno (cercate di ricordarvelo visto che vi servirà in seguito).

Lasciandoli momentaneamente perdere, proseguite sempre a destra fino ad un ponte occupato da un troll. Dopo esservi beccati tutta la scenetta delle caprette, andate a parlare con la creatura che, al termine del discorso, noterà il vostro fischietto e vorrà suonarlo... il barbaro sarà più che contento di levarvi il mostriattolo dai piedi!

Raccogliete il cartello (oggetto totalmente inutile ma di grande effetto) e dirigetevi all'incrocio del bosco (20). Prendendo la strada in alto a sinistra dovrete incontrare un citrullo seduto per terra; parlateci e, scoprendo che possiede dei fagioli magici, gli consegnerete automaticamente il secchio d'acqua fuggendo dopo aver affogato i legumi. Dopo qualche secondo tornate nella schermata dalla quale siete scappati e raccogliete i semi nella

pozzanghera.

Tornate verso la casa di Calypso (1) ma, invece di entrarci, andate sul retro, mettete i fagioli magici nella montagna di concime e prendete il melone che crescerà. Passando dallo schermo col gufo (12), raccogliete la piuma per terra e andate fino al punto 13: dal musicista.

Dopo averci parlato ed essere fuggiti per il baccano, rientrate nella schermata e usate velocemente l'anguria sul basso tuba: il poverino, credendo che lo strumento sia rotto, ve lo consegnerà chiedendovi di aggiustarlo (la speranza è l'ultima a morire).

Andando verso la locazione 19, troverete un povero boscaiolo in preda alla più nera disperazione: deve tagliare un albero magico e l'unico modo per farlo è costruire un'ascia fatta con uno speciale metallo; dicendovi disposti a sostenerlo, l'uomo vi consegnerà un metal detector grazie al quale potrete aiutarlo nella sua impresa. Dirigetevi rapidamente sui monti (locazione 20) e usate il detector: Simon si metterà a cercare e in un battibaleno troverete il Milrit.

Sfortunatamente il suddetto metallo sarà sotto uno spesso strato di roccia, per tanto si dovrà trovare il modo di scavare nella roccia. Usate il basso tuba vicino al gigante (21) e, una volta fatto cadere il ramo, attraversate il baratro dirigendovi verso la tana del drago (25). Entrando nella grotta verrete istantaneamente polverizzati dalla creatura in preda ad un raffreddore incontrollabile. Rientrate nuovamente nella caverna, usate la medicina presa dal Druido sul leviatano e raccogliete l'estintore lì vicino. Uscendo nuovamente all'esterno, proseguite verso i monti. Dopo breve dovrete giungere all'ennesima locazione, raccogliete la roccia per terra, osservatela meglio e scoprirete quello che racchiude: un rarissimo fossile...

Tornate dal fabbro in paese (3), appoggiate il sasso sull'incudine e il gioco sarà fatto: avrete ottenuto un antichissimo reperto archeologico. Ora non vi resterà che gettarlo (verbo 'DAI') all'interno dello scavo che si trova nel bosco (14): il tizio all'interno vi chiederà dove l'avete trovato e voi, molto abilmente, lo spedirete nel luogo nel quale è presente il Milrit!

Risalite sui monti, raggiungete il nuovo scavo e osservate la terra lì intorno: tra una zolla e l'altra dovrete trovare il minerale che cercate, prendetene un campione e andate per l'ennesima volta dal fabbro che saprà trasformarvelo in una testa di un'ascia!

Il taglialegna (18) sarà più che contento di ricevere il vostro dono e in cambio lascerà la propria abitazione totalmente incustodita. Prendete il rampino d'alpinismo, spegnete il fuoco grazie all'estintore, muovete l'aggeggiato di ferro e, giunti nella stanza segreta, raccogliete il tipo di legno che desideravano i tarli; se non ne ricordate il nome non disperate: potrete prendere solo quello giusto, a tutti gli altri sarete allergici... Consegnando il regalino ai vermetti (9) li convincerete a venire con voi!

Andando nuovamente verso l'incrocio del bosco (22), imboccate la strada in basso a destra (23): una altissima torre con una campana vi sbarrerà la strada. Inseriteci il battaglia, suonatela e poi raggiungere la cima grazie alla treccia che vi verrà lanciata. Dopo la divertentissima scenetta della principessa maialina (...), raccogliete il porcellino e usate i tarli sul pavimento in legno: dopo un bel volo sarete all'interno della tomba del famosissimo negromante scomparso! Usate la scala per scendere nel seminterrato, aprite la tomba e, al secondo tentativo, raccogliete le bende sciolte che si trovano alle spalle della mummia: il mitico scettro del potere sarà proprio accanto a voi!

Spostate il fermo che blocca la porta, tornate dai maghi e parlateci nuovamente: i vostri guai non sono ancora finiti, per poter essere stregoni a tutti gli effetti vi serviranno una trentina di monete d'oro per le tasse d'iscrizione!

## IL CASO DEL DRUIDO IMPRIGIONATO E DEL TESORO DEI NANI

Andate alla casetta con le arnie (8). La porta di questo posto è fatta di cioccolato tartufato, per tanto usateci sopra il maiale e potrete entrarci senza problemi. All'interno troverete tutto l'occorrente per poter ottenere dalle api un po' di cera, non dovrete far altro che usare lo spruzzafumo sulle arnie...

Tornando alla taverna (5), parlate al barista e, mentre il ciccone è abbassato per cercare il succo di passero, usate la cera appena presa sul barile di birra: l'uomo aprendo il rubinetto penserà che la botte sia vuota e la porterà fuori dal pub regalandovi anche uno sconto.

Raccogliete il barile e andate di filato verso l'entrata della miniera (15, proprio nel centro); per terra, proprio davanti alla grotta, vi sarà una pietra, raccoglietela e leggete la parola che c'è sopra: 'Birra', la password per entrare nel regno sotterraneo dei nani! Indossate la barba, rispondete alle domande del tizio all'interno della caverna e, dopo essere stati ammessi, consegnate la birra alla guardia a sinistra della scrivania. Giunti nelle cantine, usate la piuma del gufo sui piedi del tizio addormentato e, con la chiave che troverete sotto di lui, tornate nell'atrio principale per proseguire indisturbati verso sinistra. Vi troverete proprio di fronte alla porta che conduce alla Sala dei Preziosi; raccogliete il gancio appeso alla trave e, usando la chiavetta apposita, sbloccate la serratura del portone.

All'interno della sala, letteralmente stracolma di gemme, un nanetto vi si avvicinerà sospettoso, regalategli il buono per una birra al pub 'Drunken Druid' e otterrete in men che non si dica uno stupendo smeraldo!

Ora tornate alla grotta del drago. Giunti davanti all'entrata, usate il gancio sullo spuntone di roccia; arrampicatevi cliccandoci sopra e, unendo la corda alla calamita, iniziate a pescare monete dall'apposito buco.

Una volta raggiunta quota 24, tornate pure dal venditore in paese (3) e cercate di piazzare la gemma per un buon prezzo (il massimo resterà comunque 20 pezzi d'oro)... Con il bel gruzzoletto che vi siete appena fatti, andate dai maghi e finalmente sarete considerati veri e propri stregoni!!!

## IL DRUIDO IMPRIGIONATO E LA SFIDA CON LA STREGA

E' venuto il momento di liberare il Druido rapito dal paese e scoprire dove diamine si trova quel pasticcione di Calypso. Per prima cosa passate dal negozio alla locazione 6; comprate il martello e il solvente (entrambi quasi al centro dello schermo), dopodiché fate una capatina alla piccola casetta nella palude (19), all'abitazione di Paludoso. Dopo aver parlato un po' col padrone di casa, la creatura vi offrirà uno stufato di sua invenzione; mangiate la prima scodella, versate il contenuto della seconda all'interno del recipiente che avete con voi e, dicendovi disposti a mangiarne una terza, aspettate che il tizio se ne vada per poi lasciare il posto indisturbati.

Con un certo peso sullo stomaco, andate ancora una volta all'incrocio del bosco; seguite il sentiero in alto a destra e, giunti alla cascata, scendete dai viticci in basso a sinistra e arriverete vicino ad un fiumiciattolo con una creatura che pesca (24). Parlateci e scoprirete che si tratta di Gollum, uno dei famosi personaggi del 'Signore degli Anelli' di J.R.R.Tolkien, che, insieme a tutti gli altri personaggi della saga fantasy, sta partecipando al convegno annuale dedicato al grandissimo scrittore inglese.

Cercate di rifilargli lo stufato in cambio della canna da pesca e, dopo qualche ora di sano sport, riuscirete a ripescare il mitico Anello capace di rendervi invisibili! Passate ora accanto alla fortezza dei goblin (16), proprio davanti all'entrata, troverete un'ordinazione da consegnare al negozio del villaggio (6). L'ettin della merceria vi dirà che lascerà il pacco fuori dal negozio, pronto per essere trasportato all'interno della fortezza.

Arrivate dunque alla locazione del pub, tornate verso il negozio e, come per magia, troverete lo scatolone bell'e pronto (l'unico motivo per cui non potrà esserci la scatola è che non avete ancora preso l'Anello di Gollum). Entrateci e in breve tempo vi troverete nelle prigioni dei goblin con indosso il vostro Anello d'invisibilità.

Non appena potete, osservate la pila di casse e raccogliete il libro d'incantesimi, nel quale, una volta esaminato, troverete un piccolo foglietto di carta. Avvicinandovi alla porta tentate il famoso trucchetto numero 123/bis, cioè ponete sotto alla porta la pagina appena trovata e, usando un osso di topo che troverete nelle vicinanze, tentate di far cadere la chiave dalla serratura. Raccogliendo la carta avrete così ottenuto l'oggetto che vi permetterà di uscire.

Una volta nel corridoio principale, raccogliete il secchio, scendete le scale e finalmente troverete il vecchio Druido, totalmente legato ad un bancone da tortura. Raccogliete le mentine vicino alla grata e il ferro rovente nel calderone, dopodiché parlate al vecchio. Il tizio alle prime penserà di parlare con il demonio... voi, appena ne avrete l'opportunità, troncate il discorso e toglietevi l'Anello. Iniziando nuovamente a parlare potrete convincere l'uomo della vostra buona fede, tentando di scoprire quali sono i suoi poteri speciali. Se tutto va come dovrebbe, il druido vi spiegherà che è in grado di trasformarsi in una rana ogni volta che vede la luna piena.

Esaminate il secchio trovato nel corridoio (guarda caso, ci troverete un buco), infilatelo in testa al Druido dicendogli che avete un piano e, una volta fatto, usateci sopra il ferro rovente: un simpatico ranocchio prenderà il posto dello stregone e uscirà saltellando dalla grata a destra. Sentendo sopraggiungere alcuni goblin, aprite velocemente la Vergine di Norimberga e infilatevi dentro... dopo qualche giorno potrete rivedere la luce del sole e usare il seghetto portatovi dal mago/rana per fuggire dalle sbarre.

Recatevi alla bottega del licanthropo (7), entrateci e scambiate quattro parole con il vecchietto che avete appena salvato. Il Druido sarà disposto ad offrirvi una pozione magica di rimpicciolimento se solo sarete in grado di curarlo dalla suo metamorfismo, sfortunatamente solo la rarissima pianta 'Veleno di Rana' sarà in grado di farlo e nessuno sa dove nasce (tranne quelli che hanno già risolto il gioco).

Per l'ennesima volta recatevi da Paludoso (19), entrate nella casa disabitata (se non fosse vuota basterà mangiare nuovamente il suo stufato in modo che lo finisca) e spostate la cassapanca. Scendete nella botola del pavimento e, passando sull'asse sconnessa, fissatela con chiodi e martello. Proseguite nel vostro cammino, prendete l'erba sull'Isola del Teschio e portatela al Druido che vi donerà la tanto agognata pozione di rimpicciolimento!

Tornate ora sui monti, alla locazione del Dragone (25). Proseguite dietro di essa e, arrivati nei pressi della parete di roccia con i chiodi, conficcate il cuneo da scalatore nel buco, e iniziate a salire la scarpata. Un minaccioso pupazzo di neve vi sbarrerà il cammino, impedendovi di raggiungere l'enorme torre del diabolico Sordid. Come fare per superarlo? Semplice, le mentine potenziate! Dopo averne mangiate un paio sarete in grado di alitare fuoco e di sciogliere il vostro antagonista... Tentando di entrare nella magione del demoniaco mago avrete sicuramente notato una cosa: il ponte che conduce al portale d'entrata non è molto stabile e avrete bisogno di qualcosa per superare il baratro che si è formato... Che ne dite di una scopa da strega?

Correte alla locazione 26: un enorme albero parlante si starà lamentando per la presenza di una 'X' sul suo tronco, voi potrete togliergliela grazie al solvente preso in paese e lui in cambio vi rivelerà alcune parole magiche di metamorfismo con le quali potrete sfidare Maga Magò: Alakazam, per divenire serpente; Hocus

Pokus per essere gatto; Abracadabra per trasformarsi in topo e Salsicce per divenire una mangusta. Dirigendovi a casa della megera (17), raccogliete la scopa e scoprirete le modalità della sfida: come nel gioco 'Carta, Forbice e Sasso' dovreste sparare a caso uno dei tre animali disponibili (serpe, gatto o mangusta, il topo per ora non vi servirà), sperando che la strega non ne selezioni uno capace di battere il vostro... La serpe potrà battere il gatto, ma verrà battuta dalla mangusta; il gatto batterà quest'ultima anche se si farà sconfiggere dalla serpe, mentre la mangusta potrà solamente sconfiggere il serpente. Continuate a giocare fino alla vittoria (dovrete vincere tre round) e, una volta battuta la strega, non vi resterà che imboscarvi la scopa e dire 'Abracadabra' fuggendo attraverso la tana di topo!

#### SIAM ALTI SU PER GIU' DUE MELE O POCO PIU'!

Come avevo avuto modo di dirvi precedentemente, dovreste usare la scopa appena presa per poter accedere alla locazione 27 (la torre). Arrivati davanti alle porte chiuse non vi resterà che bere la pozione di rimpicciolimento e affrontare il giardino che si cela oltre l'uscio...

Raccogliete la foglia, la pietra in basso a sinistra e il cerino che troverete entrando nel secchio arrugginito. Continuate a sinistra, prendete la foglia di giglio e usateci sopra il cerino e la foglia, in modo da costruirvi una specie d'imbarcazione a vela. Con la barca appena creata dirigetevi ai semi in alto a sinistra, prendeteli, tornate indietro e usate il pelo del vostro cagnolino (la treccia) sul rubinetto; schiacciate i semi con la pietra e usate l'olio così ottenuto sulla manovella che non si vuole aprire: in men che non si dica lo stagno si riempirà e voi potrete continuare il vostro viaggio in barca!

Continuate per un paio di schemi a sinistra; osservate l'acqua vicino alla sponda e raccogliete il girino. Parlate alla rana, dicendogli che se non vi lascerà passare voi ucciderete il 'bambino'... Raccogliete il fungo e come per magia sarete di nuovo della vostra grandezza naturale!

#### LA TORRE DI SORDID

Osservate l'aberello accanto a voi; prendetene un ramo ed entrate nell'edificio. Quando la cassapanca assassina aprirà la bocca per mangiarvi, ficcateci dentro il bastone e, senza stare troppo a pensarci, armatevi di scudo e lancia, per poi scendere le scale.

Grazie al lungo manico dell'arma appena presa staccate il teschio in alto a sinistra e raccoglietelo; spostate la leva, prendete la scatola di legno e mettetela proprio sopra al blocco della pressa: muovendo due volte la manovella riuscirete a distruggere la cassa e a ottenere alcune candele.

Salite di due piani; prendete il libro, la calza che sa di gorgonzola e il sacchetto appoggiato sul letto. Usate insieme questi ultimi due oggetti e metteste la trappola appena costruita proprio di fronte alla tana del topo (ai piedi delle scale)... in men che non si dica avrete ottenuto un grasso roditore!

Salite al piano di sopra e parlate coi due demoni un paio di volte. Prendete il libro sul mobile e i prodotti chimici sul tavolo che dovreste usare sullo scudo, appendete quest'ultimo al gancetto sul basamento centrale e scendete al piano di sotto. Leggendo entrambi i libri che avrete con voi capirete il perché delle azioni compiute fino adesso: dovreste far tornare i demoni nella loro dimensione e per farlo ci vorrà un topo, alcune candele, un teschio e, soprattutto, i nomi delle due bestiacce da scacciare!

Raccogliete la bacchetta vicina allo specchio e parlate con quest'ultimo chiedendogli se è disposto a farvi osservare i demoni mentre parlano tra loro (lo scudo lasciato nella loro stanza serviva proprio da 'spioncino'). Una volta aver scoperto i nomi delle creature potrete tornare da loro, riparlarcene e, salendo sul teletrasporto che vi verrà messo a disposizione una volta che se ne saranno andati, scegliere la vostra destinazione...

#### I RACCAPRICCIANTI POZZI DI RONDOR

Arriverete ad uno spiazzo con un piccolo chiosco. Raccogliete i sassi per terra, il ramoscello e quindi parlate al guardiano. Osservando i dépliant che generosamente vi donerà, scoprirete un piccolo elastico che, unito al bastoncino, vi farà ottenere una fionda da usare sul campanello antincendio.

Quando il tizio se la sarà data a gambe, prendete i fiammiferi sul bancone e continuate a destra; superate il ponticello, raccogliete la cera per pavimenti (?) e proseguite fino infondo. Di fronte a voi troverete Sordid intento a lanciare un incantesimo per attivare i pozzi di lava ormai spenti. Usate la bacchetta in modo da tramutare lo stregone in roccia, i fiammiferi sulla lava e nuovamente la bacchetta gettandola nei pozzi incandescenti. Dopo essere risaliti dal ponticello appena distrutto dall'arrabbiatissimo Arcimago, tornate ai pozzi e, mentre Sordid vi si avvicinerà minacciosamente, usateci sopra la cera per pavimenti... Hasta la pizza, baby!

Non vi resta che mettervi comodi e gustarvi la spassosa sequenza finale: un'introduzione per Simon 2 e una lontana traccia del 3. Alla prossima!

FBS