

SIMON THE SORCERER 2 RISOLTO... PER LA DECIMA VOLTA!

La serie di Simon mi è sempre piaciuta parecchio e, nonostante abbia finito questa seconda puntata così tante volte da farmi venire la nausea, non posso dire di non trovarla divertente. A seguito del camion di richieste e per il fatto che il numero con la sua soluzione è andato esaurito da parecchio tempo, prima di partire per il milite ho voluto chiudere anche il capitolo "maghi d'acqua dolce" rispolverando il mio abito rosso... Mi raccomando, leggete i consigli qui di seguito solo se siete irrimediabilmente a corto di idee, parlate con tutti quanti (i dialoghi non sono affatto male) e non dimenticatevi della presenza del tasto F10: non appena lo premerete appariranno degli asterischi per indicarvi la posizione di tutti gli oggetti presenti su schermo (così da non rimanere impantanati per non aver visto qualcosa). Buon divertimento!
Fabio "FBS" Simonetti

LA CITTÀ

Sordid, lo strampalato stregone che già avevate sistemato nel primo episodio della saga, è tornato in vita per colpa di un marmocchio con l'hobby della magia. Dopo aver deciso di vendicarsi per tutto quello che gli avete fatto, ha mandato a casa vostra un guardaroba magico col quale, per pura sfortuna, siete stati spediti ancora una volta nel mondo di Calypso.

Certamente non si può dire che la presentazione lasci molti dubbi: siete ancora nei guai e, almeno a giudicare dalla prima impressione, ben poche persone potranno aiutarvi.

Sarà il vecchio mago, affiancato per l'occasione dalla sua "avvenente" nipotina (non vi dico...), che dopo avervi ringraziato di tutto cuore per averlo salvato nel primo Simon (io sinceramente pensavo che Calypso fosse una maga...), vi illustrerà il modo per tornare sulla Terra: siccome voi siete giunti qui col guardaroba, l'unica via di fuga è rappresentata proprio da questo mobile. E' destino però che in esso non vi sia più carburante e così, per generare la necessaria potenza di 1.21 Gigawatt di elettricità (Ritorno al Futuro docet), sarete costretti a cercare del Mucusade: la più potente fonte di energia mai creata dall'uomo che, pensate un po', è così rara da essere tenuta solo nella camera del tesoro del castello reale.

Per prima cosa tornate nel negozio di Calypso, prendete la tintura verde (a destra) e la mazza da baseball (a sinistra); uscite, andate verso il castello sullo sfondo in modo da far apparire la mappa, selezionate il palazzo reale e poi parlate con le guardie. Dite loro che dovete entrare assolutamente e, dopo aver fissato un certo "pedaggio" che andrà pagato non appena potrete, vi spiegheranno il loro sistema monetario completo di scellini, corone, monete d'oro e via dicendo... accettate un consiglio: segnatevelo per bene. Oltre a tutto questo ambaradan, saprete di una gara indetta dal sovrano per cercare un nuovo mago, dovete andarci a tutti i costi: è l'unico modo per raggiungere il Mucusade!

Passate nuovamente alla mappa (scendete verso il basso), selezionate il tendone azzurro e rispondete alle domande dell'addetto alle iscrizioni per la gara di stregoneria. Una volta dentro esaminate i concorrenti scambiandoci due chiacchiere, entro breve sarà chiara una cosa: **NON AVRETE ALCUNA POSSIBILITA' DI VINCERE**, a meno che non usiate uno dei soliti stratagemmi alla Simon! Uscite fuori di nuovo e passate alla Strada dei Mercanti. Fate una chiacchieratina col nano vestito di rosa: il ciccione vi chiederà dei consigli per compilare il 740 e nel farlo vi domanderà qualcosa riguardo al sistema monetario che avete appena "imparato"... Rispondete con le frasi 2, 3 e 3 poi, finito l'interrogatorio, avrete una bellissima spranga per

mancini. Intanto che ci siete entrate nel negozio di scherzi (a sinistra), quando il negoziante avrà su la maschera da gorilla, imboscatevi il libro sul tavolo per poi parlare con lui. Per una serie di scherzi che farebbero invidia anche al Puffo Burlone dei tempi andati, Simon deciderà di andarsene, voi rientrate nel posto appena possibile e iniziate a dare un'occhiata in giro prestando attenzione alle bombette puzzolenti: l'ideale per far fuggire i concorrenti della gara di magia. Parlate nuovamente al negoziante chiedendogli informazioni sul suo lavoro (tra l'altro fa anche il sarto) e sulle fialette nauseabonde, verrete così a sapere che purtroppo non sono ancora pronte: manca l'ingrediente fondamentale... starà a voi trovarlo.

Dalla mappa, passate al porto. Cercate di attaccare bottone con la piccola Riccioli d'Oro e, scoperto che la piccolina è in fuga dai tre orsi, apritegli la cassa con la spranga imboscandovi poi ciò che appoggerà per terra: la sua parrucca e un gommone gonfiabile.

Spostandovi a destra troverete il secondo ospite del porto: Um Bongo, un cannibale in visita al paesino che sogna da sempre di diventare maestro di ballo... il fatto è che quando si mette a danzare si mette sempre a piovere. Beh, buono a sapersi.

Ora è il momento della Bottega dei Tatuaggi. Tirate giù la scala in modo da raggiungere la porta al primo piano, entrateci e discutete con l'Uomo Padella sulla sinistra; siccome il tizio ha fatto un voto di sordità, sarà l'Uomo Pesce a regalarvi un block notes col quale sarete in grado di comunicare col primo... Chiedetegli informazioni (usando il blocco, naturalmente) su come entrare nel loro club dei matti e, non appena saprete che vi è il posto di Uomo Porridge ancora vacante, scendete e tornate alla mappa del paese alla ricerca della zuppa.

La casa dei tre orsi, posto ricco di porridge per antonomasia, si trova a sinistra del MucSwamplung, andateci, prendete la lettera contenuta nella cassetta della posta e fiondatevi felici e festanti all'ufficio prestiti. Consegnate il libro di barzellette al giullare sfigato in cambio della vescica sgonfia (?), entrate nella porta lì vicino e parlate con la segretaria della compagnia "Sole Sorridente". Chiedetele informazioni su una qualsiasi delle polizze e poi fate irruzione nell'ufficio del boss. Non appena il tizio si girerà per cercare tra le scartoffie i vostri incartamenti, appoggiate nel raccoglitore dei debitori la lettera presa ai tre orsi e, uscendo dall'ufficio, vedrete una scenetta durante la quale la loro villetta verrà disintegrata da un macigno... ora neppure i loro sistemi d'allarme riusciranno a fermarvi!

Andate dunque dagli orsi, prendete i guanti di plastica appoggiati sul lavello della cucina e chiudete il rubinetto (muovi rubinetto). Non appena la famigliola tornerà, Simon si arrampicherà automaticamente nel camino e, volando fuori dal comignolo, si ritroverà nella fontana del paese... Tornando sui vostri passi (non in volo!), parlate a Papà Orso dicendogli che avete trovato la parrucca di Riccioli d'Oro, dategliela chiedendogli in cambio solo un po' di porridge e tornate dai pazzi nel vicolo. Indossate la zuppa grazie all'apposito verbo, accettate il sacchetto che l'Uomo Padella vi offrirà e apritelo immediatamente per vedere i regali: 100 dollari, un elastico da bunjee jumping e un cuneo, il sogno di ogni pazzo!

Da MucSwamplung Simon inizierà automaticamente a parlare con la mascotte di Paludoso, a questo punto avrete delle notizie a dir poco incredibili: la creatura è diventata talmente famosa che ha deciso di aprire una catena di ristoranti ed è talmente impegnata in questi giorni che ha assunto un tizio per fargli da controfigura! Chiedete all'uomo un palloncino e riceverete anche un buono sconto per un Kiddy Meal, osservate la spazzatura situata nel vicolo dietro al fast food (continuate a sinistra), raccogliete la canna da pesca abbandonata e poi entrate nel ristorante. Alla cassa ordinate immediatamente un Kiddy Meal sfruttando lo sconto, scegliete il frappé che più vi aggrada e poi aprite il sacchettino da pranzo: una larva gigante, delle swamp-bubble (gomma da masticare) e una statuetta di Paludoso... Non vi è saltato in testa che lo "Stufato di Palude" del

vostro amico potrebbe essere un ottimo ingrediente per le bombe puzzolenti? Beh, l'unico problema sarebbe raggiungerlo ai piani alti del palazzo...

Prima di andarsene scambiate due parole col padrone del negozio di tatuaggi seduto a uno dei tavolini: l'uomo vi dirà di essere in pausa e, siccome l'orologio del locale è rotto, resterà in pausa fino a quando non lo aggiusterete.

Tornando dai venditori di scherzi alla Strada dei Mercanti, ditegli che volete un costume e poi consegnategli la statuetta come "modello". Dopo aver squadrato un po' l'affare vi dirà che ci sarà bisogno di un bel po' di tessuto verde, perciò non vi resta che uscire dal negozio e parlare al ciccione sulla destra accettando di fare "qualsiasi cosa" per della stoffa.

Verrete portati dalle parti di una buia grotta e vi verrà detto di cercare una lampada magica; voi camminate verso sinistra fino al termine della caverna e poi raccogliete l'artefatto, tornate all'entrata, parlate all'apertura e vi sarete guadagnati un bel po' di panno BIANCO! Gettate la tintura verde di Calypso nella fontana del paese, appoggiate il tessuto appena preso nel cestino della donna con gli occhiali, uscite dalla schermata, rientrate ed avrete finalmente l'oggetto che cercava il sarto.

Il vostro costume da Paludoso sarà pronto entro pochi minuti, dirigetevi così da MucSwamplng, entrateci e poi indossatelo per superare il bancone indisturbati. Continuando a salire le scale (notate l'orologio che non funziona), poco dopo arriverete al vostro vecchio amico di sempre: Paludoso! Parlategli, ditevi dispiaciuti e mostratevi i suoi amici in modo che alla fine vi consegnerà un secchio col quale dovrete andare a cercare un po' del fango utile alla sua nuova ricetta: il Super Stufato di Palude Potenziato!!!

Dalla solita mappa potrete cliccare sulla palude ma purtroppo potrete arrivare al massimo davanti all'Ufficio Prestiti a causa di un muro costruito recentemente. Aprite il tombino in mezzo alla strada con la spranga, entrateci e scoprirete che purtroppo anche questo percorso sotterraneo risulterà bloccato da almeno due cose: un gigantesco ragno e un'oscurità a dir poco incredibile. Urge soluzione.

Tornate su dunque, dirigetevi alla Piazza del Borgo osservando per un po' i ballerini e il fisarmonicista, parlate a quest'ultimo, poi, non appena uno dei tizi romperà la bacchetta, donategli la vostra mazza da baseball... risultato: un fisarmonicista in meno e un posto in più come maestro di ballo! Prendete il manifesto appeso alla staccionata nella Piazza dei Mercanti (a sinistra della scala centrale) e portatelo a Um Bongo che, di volata, andrà al borgo per iniziare le sue lezioni sulla danza della pioggia, unico metodo per allagare le fogne e far smammare il ragnone. Scambiate due chiacchiere col cannibale, dategli la vescica che vi ha regalato il giullare e aspettate qualche minuto per vedere i risultati del tutto. Ora basterà trovare una fonte di luce e potrete avventurarvi nelle profondità della terra.

Fiondatevi nuovamente alla Piazza dei Mercanti e infilatevi nel negozio di animali (cliccate a sinistra della scala). Dopo che il negoziante vi avrà svelato il mistero del posto, cioè che in effetti il tutto non è che una copertura per alcuni esperimenti genetici, grazie ai guanti di gomma presi dai tre orsi raccogliete la tartaruga elettrica, mettetela nella scatola a destra della strana macchina e attivate quest'ultima (attenzione: la leva centrale dovrà essere nella posizione "-"). Il risultato lo potrete vedere nelle altre due casse a sinistra del marchingegno, l'animale elettrico verrà scomposto nei suoi due elementi principali: una normale tartaruga e delle anguille elettriche... Raccogliete solamente la tartaruga e al suo posto metteteci le lucciole appoggiate sul ripiano; spostate la leva centrale in posizione "+" e attivate il tutto in modo d'unire delle sorgenti di luce naturali quali le lucciole con la batteria per antonomasia: le anguille elettriche. Risultato: delle lucciole super potenziate che potranno essere utilizzate come una torcia per illuminare gli anfratti

più bui delle fogne!

Salutato il Prof. scendete nel tombino davanti all'Ufficio Prestiti (l'avete aperto con la spranga, vero?), continuate sempre a sinistra, usate gli animaletti appena ottenuti non appena si farà troppo buio e giungete così fino alla scaletta per la palude, sopra alla quale scoprirete proprio un bel posticino. Legate l'elastico da bunjee jumping alla ringhiera del ponticello a destra, sfruttate il secchio di Paludoso per raccogliere il fango sotto di voi e poi procedete a sinistra così da conoscere un altro personaggio stupido: la Signora del Lago, custode della mitica spada Excalibur. La donna, dopo avervi decantato le lodi della più potente arma in circolazione e avervi detto che "solo un uomo di nobili origini potrà estrarla dalla roccia...", inizierà a parlarvi del suo lavoro: per diventare una "Signora del Lago" dovrete avere il permesso del Re ottenendo il Focoso Sigillo Reale... qualunque cosa esso sia.

Tornate verso il tombino e, superato il primo ponticello (NON quello del bunjee), utilizzate la canna da pesca nel laghetto: Simon ci metterà automaticamente la larva trovata nel Kiddy Meal e di lì a poco abbotcherà un bel pescione. Proseguite fino da McSwamplng, travestitevi da Paludoso per salire al piano di sopra, consegnate la schifezza fangosa al vostro amico e poi portate lo Stufato di Palude al negoziante di scherzi nella Piazza dei Mercanti; come ringraziamento avrete il primo campione commerciabile di Fialetta Puzzolente!

Alla gara di magia, gettate per terra questo intruglio: tutti quanti si sentiranno male e dopo un piccolo svenimento, potrete notare una cosa positiva, oltre a voi sarà rimasto solo un altro concorrente: un vecchietto mezzo sordo col raffreddore. Non appena il nostro eroe avrà finito di parlare col mago in pensione, usate il frappé preso da MucSwamplng per tappargli il cornetto e poi raccogliete il libro di magia appoggiato sullo sgabello. Non appena ci sarà quest'oggettino nell'inventario potrete dimostrare il vostro vero valore come stregone (dovrebbe arrivare automaticamente il giudice di gara, se non dovesse accadere provate a continuare a sinistra).

Divenuti maghi di corte, con tanto di pass VIP, potrete tornare all'entrata del castello, pagare le guardie coi soldoni guadagnati nel Club dei Pazzi e, mostrando la tessera di stregone alla porta, entrare a palazzo. Una volta giunti nel grandissimo giardino, praticamente un fazzoletto di terra di un metro quadrato, vi sarà il Principino che inizierà a tempestarvi di fagiolini con la sua cerbottana. Parlando al pestifero giovanotto scoprirete che il suo desiderio più grande è avere una spada vera, se gliela procurerete lui vi darà in cambio tutto quello che possiede (legumi & Co.)... Ok, ora entrate nell'edificio principale e fate un giretto per trovare la maledettissima camera del tesoro col Mucusade.

Nella prima porta, quella col bimbo che continua a frignare, utilizzate il cuneo per fermare la culla e poi rubate l'ingranaggio attaccato alla parete (vi servirà per rimettere in funzione l'orologio di MucSwamplng). Nella seconda camera ci sarà la mitica Bella Addormentata profondamente... addormentata, mentre fiondandovi a sinistra dell'atrio sarete in presenza del Re. Sfortunatamente, essendo il mago di corte, avrete degli obblighi e, nonostante possiate fingere di voler controllare la camera del trono, il vostro sire vi costringerà a occuparvi innanzi tutto del pupo piangente, solo dopo questa scocciatura potrete avere la giornata libera.

Ora fatevi due conti: l'unica che potrebbe sapere come trattare col pupo è la sua sorellina Bella Addormentata, per svegliarla avrete bisogno, come spiegano le fiabe, di un pisello sotto al materasso (e qui le battute sono fin troppo semplici e devastamente sbellicose), il principino è l'unico ad avere qualche legume, il principino vuole la spada e per la spada dovrete diventare Signora del Lago grazie al Sigillo Reale per poi dimostrarvi un vero "nobile". Lungo, eh?

Ma iniziamo immediatamente. Andate a sinistra, utilizzate il pesce della palude per attirare il Focoso Sigillo Reale (la foca); fiondatevi da MucSwamplng, travestitevi come al solito per

passare oltre al bancone, inserite l'ingranaggio nell'orologio e, tornando al salone principale, noterete l'uomo dei tatuaggi tornare al lavoro. Andando al negozio di quest'ultimo (stessa zona del Club dei Pazzi) prendete un dépliant con la sua pubblicità, tornate al MucSwamp e, dandolo al nerd seduto solo soletto, ditegli che con un tatuaggio potrà sembrare più fico: lui andrà di corsa al negozio. Quando entrerete per la seconda volta in 'sto posto sarete il millesimo cliente e per questo potrete scegliervi gratuitamente il tatoo da farvi: la corona ingioiellata con le due spade incrociate, così sì che sembriate un vero Re!

Discutete con la Signora del Lago mostrandole il Sigillo e, non appena se ne andrà, fregate la muta da sub e le bombole d'ossigeno. Usate queste ultime per gonfiare il gommone, gettatelo in acqua così da raggiungere l'isoletta con la spada ed estraetela forti del fatto che sul vostro braccio ci sia il tatuaggio regale. Date l'arma al principino, usate il fagiolo sotto al materasso della Bella Addormentata e fatevi dare da quest'ultima qualcosa in grado di tenere calmo il bebè. Questa cioncona, invece di darvi del latte o simili, vi lancerà giù un bel lecca-lecca che il pupo, in un gesto di rabbia incontrollata, getterà dalla finestra... lo potrete raccogliere nuovamente in giardino davanti al principino. Il problema comunque rimane: dove cavolo si potrebbe andare a prendere del latte?

Salite dal Paludoso (MucSwamplng), parlategli dicendo di voler giocare coi suoi bambini, scambiate il chupa-chups col latte che hanno i due paludosini nella gabbia e portatelo di volata dal pupo al castello reale... Et voilà, ora siete degli uomini liberi!

Passando davanti al Re, salite la scala per la torre e vedrete apparire i due demoni che nel primo episodio avevate rimandato all'inferno, si vede che nell'incantesimo della volta scorsa qualcosa non ha funzionato a dovere! Non appena potete gettate il frappé nel pentacolo per terra e aspettate che i due cretini mefitici ne rimangano bloccati irrimediabilmente (potrebbe essere necessario salire più di una volta), peccato che così facendo bloccherete anche l'accesso principale alla stanza del tesoro... Non resterà che trovare la porta sul retro.

Alla Strada dei Mercanti legate il palloncino di MucSwamplng alla cancellata, tornate dalla mascotte di paludoso e chiedetegliene un altro, ripetendo questa azione fino a quando, legando il terzo pallone, non prenderete il volo giungendo alla torre. Passate sul tappeto rosso, raccogliete il Mucusade e, felici e contenti, tornate su attraverso il condotto per poi riutilizzare i palloncini.

LA NAVE

Sulla strada per Calypso, sfortuna vorrà che voi incontriate un paio di marinai tutt'altro che amichevoli. I due, dopo avervi colpito e gettato in un sacco, vi rapiranno portandovi su una nave pirata... la solita fortuna!

Usate il libro degli incantesimi, prendete la benda dal teschio per terra e tentate di uscire (se volete scambiare qualche frase con Mister T fatelo, anche se in effetti per ora non vi sarà proprio d'aiuto). Il capitano, scendendo proprio in quell'istante dalla scaletta, vi beccherà in pieno e, non trovando al momento una punizione per voi, alla fine della fiera vi sbatterà nella sua cabina nominandovi mozzo.

Leggete il diario di bordo (mitico) e la cartolina al suo interno, fregate uno dei pappagalli impagliati e uscite sul ponte. Prendete il coltello oltre la porta a destra, usatelo per tagliare l'amaca e poi imboscatevi i cerini. Di nuovo fuori, studiate la situazione: il Mucusade sarà sicuramente rinchiuso in quella porticina zeppa di catene e lucchetti, perciò dovrete trovare un modo per aprirla senza che il capitano possa vedervi. Iniziate a scambiare la benda per l'occhio con gli occhiali scuri del tizio con la maglietta viola, poi scendete nuovamente nelle prigioni per parlare a Mr.T (porta di sinistra). Chiedetegli se per caso non ha una fiamma ossidrica (nell'A-

Team ce l'aveva sempre, ricordate?) e, una volta ottenuto l'aggeggio, risalite di sopra tentando immediatamente di sciogliere le catene per il vostro carburante da guardaroba... Non appena vi avvicinerete al luogo, il capitano salterà fuori da una porta dicendovi di allontanarvi subito. Fiondatevi dal tizio col martello, parlategli e poi dategli una spintarella giù dalla nave. Raccogliete tutto ciò che potete: la passerella, i chiodi e naturalmente il martello. Usate tutto questo per fissare la porta del capitano così che non possa uscire, sciogliete le catene per il Mucusade con la fiamma ossidrica e scendete recuperando il vostro oggettino. Bravi, ce l'avete fatta! Ora un altro problema: dovete tornare da Calypso e per farlo la nave dovrà cambiare rotta. Dal ponte salite sull'albero maestro tramite le reti, ponete la cartolina davanti al telescopio, scendete e, salendo le scalette a destra, cercate di arrivare al timone. Parlate al "cretino" a proposito del nuovo pappagallo-bussola, poi usate quello impagliato su quello vero, fissando il tutto con la Swamp-bubble. La nave inizierà lentamente a cambiare rotta e i fatti si succederanno abbastanza velocemente... Diciamo solo che alla fine vi ritroverete naufraghi su una piccola isola senza nessuno che possa aiutarvi e, ancora una volta, senza il Mucusade.

L'ISOLA

Raccogliete il pezzo di pala, spostatevi a destra e, al colmo della meraviglia, vi beccherete uno stupidissimo collezionista da spiaggia che, senza complimenti, raccoglierà il Mucusade dalla spiaggia dicendovi che ora è diventato suo... vendetta, tremenda vendetta!

Entrate nella giungla, date il pallone al bambino-riccio in cambio di una conchiglia e poi, raccogliendo il bastone, tornate in spiaggia. Ricostruite la pala infilandoci il manico appena trovato, usate l'attrezzo ed entro breve avrete un bel castello di sabbia affiancato da un buco di una decina di metri. Coprite la trappola grazie all'asciugamano rosso lì per terra, appoggiateci sopra la conchiglia come esca e avrete un tranello da manuale delle Giovani Marmotte; non vi resterà che far notare al collezionista che sulla destra ci potrebbe essere qualcosa di suo gusto e lo vedrete cadere nel foro come un demente. Riprendetevi quello che vi appartiene e poi infilatevi ancora nella foresta alle vostre spalle.

Nella stessa zona nella quale avete trovato il bastone per la pala dovrete trovare l'entrata per una grotta, andateci e dentro vedrete una strana bottiglia di Whiskey. Non appena vi appresterete a raccogliere questo oggettino salterà fuori un genio, sì, proprio lo stesso che aveva lasciato il messaggio nella segreteria della lampada a metà gioco. Il tizio in questione sarà completamente ubriaco perciò, anche se gli chiederete di farvi tornare da Calypso, lui non riuscirà a farlo ma combinerà un gran macello (magari chiedeteglielo lo stesso solo per beccarvi la scenetta a dir poco cretina); ci vorrebbero un paio di tazze di caffè!

Uscite dalla caverna, continuate a sinistra sulla strada del cane, raccoglietelo (primo enigma cretino del gioco!) ed entrate nel bar. Ordinate una prima volta il caffè decaffeinato (la solita fortuna) e poi, dopo la scenetta e la dormitina, chiedetene un secondo andandovene di filato. Imboccate il secondo sentiero poco sotto a quello del cane, parlate allo spacciatore che, in cambio di qualche bungas (la moneta locale), vi potrebbe fornire la caffeina che vi serve per arricchire il caffè del genio. Prendete il fischietto per terra, girate a destra e superate la macchina per le torture arrivando fino ai rulli del suo generatore. Appoggiategli sopra il cane, tornate indietro, accendete la macchina muovendo la leva apposita e, soffiando nel fischietto, controllate il funzionamento del tutto: l'uomo legato alla roccia inizierà ad essere torturato e urlerà come un ossesso...

Ora la strada a sinistra dello spacciatore: la gara di limbo grazie alla quale potrete guadagnare

qualche bungal. Il trucco per vincere consisterà nel suonare il fischietto durante il vostro exploit così che i giudici, guardando in direzione delle urla, non si accorgeranno del vostro imbroglio. Con i soldi dirigetevi da chi sapete, prendere le compresse di "C", gettatele nella tazzina e poi, dal genio, versate il tutto nella bottiglia di Whiskey esprimendo il desiderio di tornare al Magike Emporium.

DALLE PARTI DI SORDID

Quando arriverete dal vecchio scoprirete che purtroppo Alix, la sua nipotina, è stata rapita dagli sgherri di Sordid e lui, da vero nonno rompiballe, non sarà disposto a ricaricare il guardaroba fino a quando voi non la ritroverete... Grazie al suo leone addestrato verrete così portati sull'isola del più cattivo stregone dell'universo, ultima meta della vostra avventura...

Come succede spesso, l'inizio non sarà dei migliori: a causa di una frenata calcolata male, capiterete proprio in mezzo alla tenda della legione dei goblin del cattivastro e il capitano delle guardie vi spedirà direttamente in prigione con quella cretina di Alix (non tutto il male vien per nuocere).

Dopo aver slegato la tizia, tentate di aprire la porta e lei, togliendosi una forcina, vi aiuterà non poco. Ennesimo colpo di sfortuna: per una disfunzione spazio-tempo un secondo Simon vi apparirà davanti, vi consegnerà un alberello e, istantaneamente, vi teletrasporterete all'esterno della prigione poco prima del vostro vero arrivo... nel passato, insomma, e senza Alix. Ora, oltre a doverla ritrovare, dovrete anche rientrare nella fortezza.

Le due guardie davanti all'entrata del campo, troppo occupate a bere e a dormire, non vi faranno certamente passare e non potrete che iniziare a gironzolare cercando nel contempo una soluzione. Camminando a destra verrà visualizzata l'ennesima mappa totalissima; cliccate su Bocca del Vulcano, raccogliete il contenitore spray e la guida del Piccolo Pollice Verde dando immediatamente un'occhiata a questo libricino. Scoprirete così che le enormi piante carnivore lì accanto si chiamano Ingoius Felinus e producono una sostanza soporifera: l'ideale per mettere KO le guardie e raggiungere Sordid... Ma il gatto?

Passate alla locazione dei Boschi Oscuri. Camminate a destra lasciando momentaneamente perdere il solito bambino-riccio (è ovunque!) e i tarli, entrate nella caverna e date un'occhiata allo spettacolino: tre streghe, una mezza cieca, una sdentata e una sorda, staranno preparando qualcosa. La loro gatta, non appena entrerete, fuggirà fuori e voi non potrete far altro che inseguirla correndo a sinistra fino a tornare alla mappa (non parlate con le vecchie, ora non vi serve). Cliccate sulla Capanna Isolata, sentite ciò che i cinque cretini hanno da dirvi e poi chiudetevi la porta alle spalle. Camminando in direzione della gatta delle streghe, rintanatasi per l'occasione in un angolo della sala, la farete scattare verso l'uscio che, inaspettatamente chiuso, le provocherà una commozione cerebrale facendola svenire di botto. Raccoglietela insieme al fazzoletto pieno di moccio, chiedete ai ragazzi quattro bottiglie di soda (a sinistra) e tornate alla Bocca del Vulcano. Bevete una soda usando la cannuccia, mostrate la gatta alle piante, raccoglietene la saliva soporifera e sfruttate la bottiglia vuota per raccoglierla.

Al Campo Goblin, mettete un po' di questa schifezza verde nel bicchiere delle guardie: non appena cadranno addormentate (dovrete far finta di passare e aspettare che bevano) passate oltre e visitate la tendopoli. Nella "grossa tenda" prendete del pepe e del cibo deidratato, parlate all'elfo in gabbia e, dopo averci fatto "amicizia", ascoltate il favore che ha da chiedervi: del profumo in cambio di un pezzo di legno. Riempite di soda la boccetta che vi darà, gettategli in faccia un po' di pepe e, quando vi domanderà se avete un fazzoletto, dategli quello pieno di schifezze che avete preso alla capanna, in questo modo si beccherà un bel raffreddore e non

capirà che invece di un profumo gli avete rifilato della semplice soda! Col nuovo pezzo di legno così faticosamente guadagnato, andate ora dai due tizi che stanno giocando a carte, gettate il contenuto della terza bottiglia di soda sul fuoco e, mentre i due saranno accecati dal fumo, rubategli un po' di "cose". Raccattate i dadi truccati abbandonati per terra, superate il fiume a sinistra e date un'occhiata all'entrata della roccaforte (entrate nella bocca del teschio).

Le due gargolle a guardia del luogo, le stesse che hanno visitato Calypso, vi diranno che solamente il tappezziere col catalogo dei campioni di carta da parati potrà entrare, perciò non vi resterà che fingere di averlo dimenticato a casa e arrovellarvi il testone per trovare il solito "sistema Simon" per aggirare l'ostacolo. Forse aiutando le streghe avrete ciò che serve...

Tornate dalle guardie addormentate, raccogliete il corno di conchiglia appeso dietro a quello con lo spadone (per quella sorda), passate ai Boschi Oscuri, regalate il cibo deidratato e l'ultima bottiglia d'acqua al ragazzo riccio in modo d'avere la lente (per la strega cieca) e poi dirigetevi all'ammasso di mobili qualche metro sulla destra.

Esaminandoli e parlando coi tarli, potrete avere una fila di denti di legno (per la strega sdentata), date loro il pezzo di balsa donatovi dall'elfo e il gioco sarà fatto. Ora andate a consegnare i regali alle streghe che finalmente potranno completare la ricetta nel pentolone: una soluzione atta a tramutare gli uomini in cani! Raccoglietene un po' grazie a una delle bottiglie di soda vuote, andate dai cretini alla Capanna Isolata e poi date da bere la schifezza rossa al grassone di spalle che diverrà immediatamente un segugio. Prendetelo con voi, ditevi disposti a giocare al suo posto e, al momento dello scontro virtuale col "tappezziere di quarto livello", usate i dadi truccati così d'avere la meglio: il catalogo di tappezzeria sarà aggiunto al vostro inventario e finalmente potrete entrare nella...

FORTEZZA DEL DESTINO

Dopo aver abbindolato le gergolle mostrando il libro, sarete in un atrio poco illuminato.

Continuando dritti lungo il passaggio tenebroso arriverete davanti alla cosa più cattiva e orribile che l'umana fantasia abbia mai creato: un Orrore Immaginabile, un insieme di animali talmente brutto da far invidia anche al sottoscritto appena tornato dalle vacanze (il che...). Inutile dire che Simon inizialmente ci resterà di sasso (nel vero senso della parola), solo in seguito capirete che questa altri non è che la prova finale per raggiungere Sordid: dovrete riuscire a superarla fregandone i tre sensi principali: vista, olfatto e udito.

Tornate indietro fino nell'atrio. Prendete con voi la tappezzeria, passate nella camera accanto e, visto il maratoneta, utilizzate l'arazzo come una spugna in modo da raccogliere un po' del sudore nella pozza. Fate sgocciolare quest'ultimo nello spruzzatore, tirate la leva così da spegnere la luce e cercate a tastoni di raggiungere nuovamente il mostro (almeno la vista non potrà servirgli). Spraiatevi addosso il sudore di goblin (yuk!), "indossate" il cane così da farlo diventare un paio di scarpe di pelliccia (secondo trucco cretino del gioco), mettetevi su e sarete presto dalla parte opposta della camera, sani e salvi.

La strada da seguire è naturalmente quella a sinistra. Arrivati nel laboratorio, raccogliete il cacciavite sul tavolo degli attrezzi, staccate la mano al "Sordid-robot" (l'affare seduto sulla macchina simile al congelatore di grafite de L'Impero Colpisce Ancora) e con essa dischiudete la cassetta di sicurezza contenente il fuscello del tempo: l'alberello che il Simon del futuro vi aveva dato... A questo punto Runt, l'aiutante del vostro antagonista, si accorgerà di voi e inizierete a inseguirvi nel tipico sistema reso famoso da Benny Hill. La disfunzione temporale verrà a chiudersi e voi, divenuti i Simon del futuro, consegnerete il fuscello al Simon del passato, dopodiché sarete acchiappati e legati alla macchina che già avevate visto, ed è qui che inizierà

l'epilogo della vicenda...

Sordid, non più in forma mortale, sarà finito all'inferno, Runt ha deciso di farlo tornare in vita mandandovi a prenderlo laggiù con tanto di "permesso speciale". Il fatto è che al vostro ritorno il piccoletto scambierà i corpi mandando voi in quello meccanico dello stregone e infilando Sordidi nel vostro. A questo punto Calypso... beh, non voglio rovinarvi il finale, vi dirò solo che un Simon the Sorcerer 3 non potrà assolutamente mancare! Aloha, anzi, hasta la pizza!

FBS (For the last time in CD version!)