

## **SOLUZIONE DI 'THE SPHERIS LEGACY'**

Questo bel clone di Zelda ha avuto il solo torto di uscire in un periodo in cui le riviste di videogiochi stavano pensando ad altro. Molte le richieste di aiuto, ma prima di poterle soddisfare abbiamo noi stessi dovuto aspettare che il gioco lo finisse il bravo Roberto Cossu. Grazie.

Alessandro La Spada

### **PRIMO QUADRO:**

Uscite da casa vostra e andate nell'ultimo edificio a sinistra, quello lungo. Entrate e prendete la chiave nello scrigno. Ora siete in grado di accedere a una stanza nascosta, che si trova nella parte esterna destra del palazzo reale. Spostate il mibileto e sarete trasportati in una nuova locazione. Prendete la spada (non Alessandro!! - scusa la battuta) (È andata in onda la puntata numero 999.999... NdALS), uscite dal palazzo e dirigetevi in basso, dove troverete un muro di siepi. Usate dunque la spada per farvi largo tra le foglie. Questa sezione è molto semplice, dovete semplicemente trovare un interruttore, premerlo e prendere uno scudo riposto in uno scrigno. A questo punto, sarete in grado di uscire dal primo livello.

### **SECONDO QUADRO (Gilliard Rhine):**

Raccogliete dieci gemme (il modo più veloce è quello di uccidere i fantasmini), e comprate da Rupert l'inventore una speciale spada. Essa permette di uccidere il mostro posto a protezione del ponte. Raccogliete la chiave e tornate nella parte alta del quadro, dove si trova il negozio di mercanzie. **NON** comprate adesso le scarpette da ginnastica e il martellone grigio, bensì scendete e andate dalla ragazza tutta sola che aspetta fuori della porta. Fatele un po' di complimenti, e vedrete che alla fine vi farà entrare in casa, e prendete la scatola di fiammiferi con i quali accendere le bombe. Cercate il posto dove si trova una specie di torretta vicino a delle grosse pietre, che impediscono l'accesso a un recinto. Usate una bomba sulle pietre, prendete la pozione che rende forzuti e recatevi in alto a destra del quadro. Spostate il pietrone (usando la pozione), e prendete ora l'altra che vi permette di curare un ragazzo ferito da Gallus. Per ricompensarvi, questi vi donerà una pietra blu.

Andate vicino alla chiesa e parlate con i due ragazzi. Uno di loro è decisamente un cafone, l'altro stranamente vi chiederà una pipa! A questo punto Cho dovrebbe sentire uno strano odore, che proviene dalla pianta carnivora in basso a destra. Parlate con il prete, che vi prometterà aiuto. Andate nel negozio e offrite la pietra blu alla signora, che vi darà in cambio la pipa. Datela al ragazzo. Tornate al negozio e comprate il guanto rinforzato, con il quale prenderete il grosso seme della pianta carnivora. Portatelo al prete, che vi darà 200 gemme. Ora potete comprare anche le scarpette e il martellone. Fate un salto nella Casa del Mistero e schiacciate gli interruttori fino a quando non si formerà un ponte. Prendete il trapano, andate alla birreria e comperate dalla scimmietta un anello prezioso. Datelo alla ragazza, che vi inviterà a cena. Nel frattempo, andate a chiacchierare con Joshua, il guardiano della biblioteca, che vi aveva già contattato in chiesa. Recatevi da Rupert e raccogliete il permesso per entrare in biblioteca. Tornate dalla ragazza, e godetevi la serata. Prendete il martello blu ma non toccate l'orologio, parlate con la ragazza che vi dirà di andare nello Stagno dei Sogni. Là troverete Jack, un tizio con un cappellone veramente incredibile. Andate a destra, e vi scontrerete con un robot decisamente arrabbiato: raccogliete la chiave, poi usate il martello grigio sulle pietre lì vicino e avrete terminato il livello. Prima di uscire, ricordatevi di andare in biblioteca e prendere il libro

### **TERZO QUADRO:**

Usate il trapano sulle pietre, scendete, prendete la 'pappetta' dolce e premete l'interruttore. Tornate su e date una spadata contro l' interruttore situato oltre quella che sembra della lava. Oltre il ponte c'è una protuberanza rocciosa: entrate dalla parte destra, e prendete lo spadone nella stanza segreta. Scendete e parlate con la statua, poi datele il libro della biblioteca e vedrete che lo rifiuterà: è incompleto. Ora recatevi a destra, e infilatevi nella parete ghiacciata. È necessario smanettare un po' con il joystick, prima di riuscire a passare dall'altra parte, poi percorrete il tragitto obbligato fino a trovare una specie di piscina. Entrateci e, con la nuvoletta in testa, correte verso le fiamme. Salite, trasportatevi e prendete il bambino guerriero. Portatelo da Rupert, che lo farà tornare adulto. Come premio, questi vi darà un paio di tenaglie. Andate dal gatto nel boschetto e dategli la pappetta dolce di prima, poi usate lo spadone per distruggere tutte le botti che troverete in giro: con le nuove pagine del libro tornate dalla statua del terzo quadro. Se il libro dovesse risultare ancora incompleto, tornate al secondo quadro e ripetete l'operazione. Se invece tutto ha funzionato per il verso giusto, verrete trasportati al quarto quadro.

#### **QUARTO QUADRO (Cow Tree Island):**

Recatevi subito nel negozio di mercanzie e comprate la pala. Andate nel cimitero e scavate finché troverete uno strano bastone. Nella parte alta dovete cercare uno strano simbolo blu, posto in terra, che raffigura una specie di spillone. Ora usate il bastone e apparirà un ponte di ghiaccio. Andate a parlare sia con il ragazzo pescatore che con quello triste, con i capelli rossi. Ora dovete entrare in quattro casette diverse, e schiacciare i quattro corrispondenti interruttori (in una di esse c'è da spostare un pietrone, dovete quindi usare la pozione che dà forza). A questo punto andate nel 'quadrato del mistero', dove troverete un libro. Usate il martello grigio per rompere le pietre e prendetevelo, poi dovete portarlo al ragazzo triste. Se doveste avere problemi con le lingue straniere, vi prometterà il suo aiuto.

Tornate in basso e fatevi trasformare in albero dalle mucche (!). Entrate nella casa sopra il negozio, e il povero proprietario sverrà dal cattivo odore. Prendete il giubbotto di protezione e andate nello 'stagno della purezza'. Indossatelo, e andate al 'lago di venire'. Dopo il trasporto, troverete il gatto

che (a condizione di pagarlo) vi dirà un trucco. Ora cercate il maglio nei fiori, e prendetelo. Tornate al terzo quadro e, appena apparirete, guardate alla vostra destra: noterete la forma di una caverna nella parete viola. Entrateci, usate il maglio e prendete il mantello dell'invisibilità. Tornate dunque al quarto quadro, andate ancora al negozio e rendetevi invisibili. Parlate con il vecchio ammalato, poi prendete la lettera d'amore. Raggiungete Enya, quella ragazza che si sente sola. Tornate dal negoziante e parlate di lei, poi andate ancora da Enya per darle la lettera. Uscite, e parlate con il pesce sulla spiaggia. Tornate dal ragazzo pescatore, poi parlate anche con la donna nell' 'albero della serenità'. Tornate da un'ultima volta dalla vostra amica, rendetevi invisibili e ascoltate i discorsi tra le due donne. Uscite, e passate nella stanza segreta che si trova a fianco dello stagno della purezza. Prendete la chiave, poi scendete e cercate una casa dove trovare, in una teca, un trasportatore (per rompere il vetro usate il martello blu). Andate nell'albero della serenità, ed eccoci giunti al quinto quadro.

#### **QUINTO QUADRO:**

Subito dopo il primo nemico c'è un piccolo sottopassaggio, nella cui parte destra si trova una stanza segreta. Prendete la chiave e cercate negli scrigni le altre chiavi. Entrate nella casetta verde, prendete la bomba e datela al robot giallo. Poco più a destra noterete la sagoma di un'entrata nascosta, come nel terzo quadro. Usate quindi il maglio ed entrate. Parlate con il prigioniero, liberatelo usando le tenaglie e questi vi darà un barattolo di superconcime per le piante. Andate a destra e trasportatevi. Schiacciate l'interruttore e uscite. Rientrate subito e prendete la borraccia.

Ora schiacciate tutti gli interruttori, e trasportatevi dall'altra parte. Usate la prima chiave per aprire il cancello, prendete il sonnifero e schiacciate l'interruttore. Recatevi a parlare col guardiano dell'uscita, entrate nella caserma e usate il sonnifero con la guardia dormiente. Tornate indietro, schiacciate l'ultimo degli interruttori, trasportatevi, schiacciate due volte uno qualsiasi degli interruttori e ritornate dalla guardia. Questa volta dovrebbe aver finito il turno, ma l'uscita è libera in quanto voi avete già addormentato l'altra: via verso il sesto quadro!

#### **SESTO QUADRO (Makiah, Garden O'Talia):**

Usate il concime con la pianta subito in alto. Parlate con la ragazza, con il castoro e con il giardiniere. Prendete il tovagliolo blu e, quando il giardiniere dorme, anche il fazzoletto verde. Andate dal mago del cerchio e stupitelo con il vostro mantello d'invisibilità. Scambiatelo con la pompetta spruzzasiero, entrate in chiesa e spruzzate il frate calvo. Uscite e rientrate, poi prendete la scodella di caramello che dovrete dare al castoro. Ora la ragazza, contenta per il ritorno dell'acqua, vi darà una pietra affilalame. Datela al giardiniere, andate a posare il fazzoletto ed il tovagliolo nelle pietre vicino al pozzo. In effetti la cosa non serve a niente, ma l'effetto è gradevole. Tornate dal giardiniere e prendete la chiave verde: usatela per entrare nella serra, poi schiacciate l'interruttore che mette in funzione i trasportatori. Prima di andarvene verso il settimo quadro, tornate al primo (!) e prendete il siero antiveneno nascosto nel blocco di ghiaccio.

#### **SETTIMO QUADRO (The Sandoon Hideout):**

Qui, nel deserto, non dovrete fare altro che camminare sempre a sinistra fino alla fine dei quadri. A questo punto salite, arrivando all'ingresso di una caverna (se gli scorpioni dovessero colpivi, usate il siero antiveneno. Se state per finire l'energia, inoltre, andate in un'oasi e riempiate la borraccia). Entrate, leggete il messaggio, chiamate il ragazzo 'traduttore' per mezzo del trasportatore e fatevi spiegare il significato dell'iscrizione. Ora andate a sinistra, e scontratevi con il mostro. Prendete la chiave ed uscite. Entrate nel recinto, ed eccoci all'ultimo quadro!!

#### **ULTIMO QUADRO:**

Questo quadro mi ha fatto perdere molto tempo, mentre in realtà la soluzione è semplicissima. Troverete un mostro a sbarrarvi la strada, con vicino un armadio: spostatelo con la pozione rinforzante, e noterete l'entrata di una stanza murata. Usate una bomba, entrate e prendete la bottiglia, poi datela al mostro. Andate a destra, scendete ed entrate appena possibile ancora a destra. Salite per il corridoio, e noterete delle stanzette con uno scudo sulle pareti. Quando arrivate all'ultima di queste, provate ad entrare: è impossibile! Dovete infatti usare le scarpette da ginnastica, e farvi una bella corsa. Ora che siete dentro, scendete fino ad arrivare alla penultima stanza aperta. Qui troverete Gallus, che vi manderà direttamente contro il nemico finale. Fatelo fuori, e poi godetevi le ultime schermate. Buon divertimento!!!