

Sam & Max:

Season 1 – Culture Shock

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sam & Max Season 1: Culture Shock

autor: Artur „Metatron” Falkowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Część I – Gdzie jest telefon?	4
Część II – Zapomniane telewizyjne gwiazdy	6
Część III – Psychoterapia grupowa	8
Część IV – Psychoanaliza na zamówienie	12
Część V – W okowach hipnozy	14
Część VI – Na ratunek Maksowi	16
Część VII – Finał	17

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Sam & Max: Culture Shock nie zaliczyłbym do najtrudniejszych przygodówek. Brak w niej skomplikowanych zagadek rodem z *Mysta*, nie ma też możliwości popełnienia nieodwracalnego błędu. Większość naszych zadań sprowadza się do odnalezienia danego przedmiotu i użycia go w odpowiednim miejscu. Takie rozwiązanie jest przyjemne, ale czasami może prowadzić do tego, że zatniemy się w pewnym momencie tylko z tego powodu, że nie odnaleźliśmy jakiejś nierzucającej się w oczy rzeczy, a co za tym idzie, nie możemy pchnąć akcji do przodu. Zazwyczaj takie sytuacje kończą się bieganiem po dostępnych lokacjach i bezmyślnym klikaniem po ekranie z nadzieją, że w końcu natrafi się na brakujący przedmiot. Przyznać trzeba, że mocno to psuje zabawę.

Dlatego właśnie powstał ten poradnik. Pomimo tego, że opisałem w nim krok po kroku przejście całej gry, odradzam posiłkowanie się nim na każdym kroku. Drastycznie skróci to czas rozgrywki, a jednocześnie pozbawi was wielu przezabawnych dialogów i scenek. Dlatego proponowałbym samodzielne przechodzenie gry, zapoznawaniem się z komentarzami bohaterów dotyczącymi różnych przedmiotów i całkowite wyczerpywanie tematów rozmów z napotkanymi postaciami. Kiedy jednak poczujecie się zagubieni, wesprzyjcie się wskazówkami zamieszczonymi w niniejszym poradniku.

Zanim rozpoczniecie zabawę z dwójką najbardziej zwariowanych detektywów na świecie, weźcie pod uwagę fakt, że większość zawartego w grze humoru opiera się na żartach słownych. Dlatego też granie w nowe przygody Sama i Maksa wymaga znajomości języka angielskiego.

Artur „Metatron” Falkowski

Opis przejścia

C z ę ś ć I - G d z i e j e s t t e l e f o n ?

Dzień rozpoczął się standardowo. Nic nie zapowiadało wydarzeń, które miały nastąpić. Nie było żadnych nowych spraw do rozwiązania, od dawna już nikt nie pojawił się w biurze detektywów. Ogólnie mówiąc – nuda. W pewnym momencie beztruską zabawę Sama i Maksa przerwał dźwięk telefonu. Max rzucił się w stronę aparatu. Czyżby szykowało się nowe zadanie?

Niestety sprawa musiała zaczekać. Zamiast telefonu na biurku znalazła się kartka. Z zapisanej na niej informacji wynikało, że urządzenie wpadło w łapy porywaczy. W zamian za jego odzyskanie przestępcy chcieli dostać kawałek szwajcarskiego sera. Sprawa śmierdziała... myszami.

Na szczęście Max robił ostatnio zakupy i nabył pokaźną ilość żądanego przez porywaczy przysmaku. Pojawił się jednak problem. Minęło już parę godzin i za nic nie mógł sobie przypomnieć, gdzie go schował.



Ponieważ w biurze nie było lodówki, więc logicznie będzie poszukać czegoś, co ją przypomina. Szafa powinna być dobrym rozwiązaniem.

Niestety ser nie nadawał się na okup. W żądaniach było jasno powiedziane: „ma być szwajcarski”.

Co jednak różni znaleziony nabiał od potrzebnego detektywom sera? Oczywiście dziury.

Sam miał jednak na to rozwiązanie. Sięgnął po swój pistolet i już po chwili zawartość szafy zamieniła się w ładunek wspaniałego „szwajcarskiego” sera.



Od niepamiętnych czasów biuro detektywów zamieszkiwał dodatkowy lokator. Mieszkał w znajdującej się niedaleko szafy norce.

Kiedy Sam położył okup przed miniaturowym wejściem do mysiego domu, pojawił się porywacz, który wprawdzie podziękował za dostawę sera, ale dodał, że żądania uległy zmianie i zaraz przedstawi ich listę.

Nie namyślając się wiele, Sam pochwycił gryzonia i postawił na biurku. Nadszedł najwyższy czas, by rozpocząć negocjacje.



Partnerzy postanowili zastosować starą jak świat sztukę nazywaną zabawą w dobrego i złego glinę. Oczywiście było, że Max, ze względu na swe sadystyczne skłonności, był wprost wymarzony do roli tego mniej miłego.

Obyło się bez większych komplikacji. Najpierw Max zarzucił mysiego rozmówcę swoimi groźbami. Ten jednak okazał się twardym przeciwnikiem. Jedyne, co udało się osiągnąć królikowi, to stwierdzenie gryzonia, że rozboleła go głowa.

Temat podchwycił Sam. Pytając się o nękającą porywacza dolegliwość, dowiedział się, że ten niezbyt dobrze czuje się na wysokości.

Na to tylko Max czekał. Uprzejmie zaproponował gryzoniowi, że zabierze go na zewnątrz, żeby nieco wysechł.

Jak powiedział, tak zrobił. Po chwili telefon znów był na stole i detektywi w końcu mogli rozpocząć śledztwo.



C z ę ś ć I I – Z a p o m n i a n e t e l e w i z y j n e g w i a z d y

Wiadomość telefoniczna od Szefa była jak zwykle enigmatyczna. Jedyne czego dzielni detektywi zdołali się z niej dowiedzieć, to że sąsiedzi skarżą się na jakieś dziwne postacie, które zakłócają spokój okolicznych mieszkańców. Nadszedł czas na akcję w terenie. Bohaterowie raz jeszcze spojrzeli na swoje biuro, po czym wyszli z pomieszczenia.



Po prawej stronie biura Sam i Max napotkali małego dzieciaka, który zawzięcie malował na ścianie jakieś graffiti przedstawiające wskazującego na swoje oczy dziwnego mężczyznę w fryzurze afro.

Po krótkiej pogawędce bohaterowie dysponowali już garścią nowych informacji. Chłopaczek okazał się gwiazda już nie istniejącego telewizyjnego show dla dzieci. Ma bzik na punkcie perfekcji, nie znosi nedoróbek, a osobą rysowaną przez niego jest Brady Culture, wynalazca „ćwiczeń fitness dla oczu, które zmieniają Twoje życie”.

Zainteresowanych tematem detektywów odesłano do pobliskiego sklepu, gdzie podobno można było dostać bezpłatną kasetę z programem Brady'ego.



Zgodnie z sugestią bohaterowie udali się do sklepu prowadzonego przez Bosco, sprzedawcę-mechanika, a w wolnych chwilach wynalazcę.

Od właściciela interesu bohaterowie dowiedzieli się, że jakiś chłopak sabotuje sklep i denerwuje klientów ciągłym wnoszeniem kaset video, które później udostępnia za darmo.

Bosco poprosił o pomoc w pozbyciu się nieproszonego gościa. Niestety zamontowane przez niego systemy alarmowe okazały się bezskuteczne. W końcu „złoczyńca” niczego nie kradł, a jedynie donosił nowe towary.



Podejrzany okazał się Whizzerem, kumplem spotkanego na zewnątrz chłopaka, z którym występował wspólnie w programie telewizyjnym.

Rozmowa z nim niezbyt się kleiła. Wydawał się nieco nieobecny i mocno monotematyczny – cały czas zachęcał do zapoznania się z darmową kopią kasety Brady'ego Culture. Idąc za jego radą, bohaterowie wzięli sobie jeden egzemplarz.

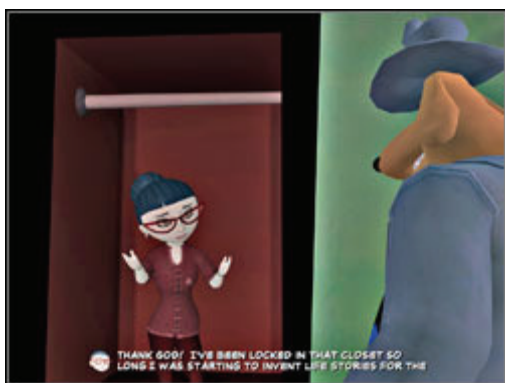
Podczas konwersacji Samowi i Maksowi przypomniało się, że Whizzer służył ze swoich kłopotów z pęcherzem. Praktycznie co kilka minut musiał wymykać się do ubikacji. Detektyw skrzętnie to zanotował. Być może informacja ta przyda się w przyszłości? – pomyślał.



Bohaterowie opuścili sklep i udali się w lewo. Po drodze minęli wejście do swojego biura. Po chwili stali już przed budynkiem, który zgodnie ze znajdującym się przed nim ogłoszeniem należał do psychoterapeuty.

Wewnątrz powitał ich znajomo wyglądający chłopak. Pomimo tego, że detektywi rozpoznali w nim Peepersa, kolejną z telewizyjnych gwiazd, ten upierał się, że jest psychoterapeutką Sybil Pandemik.

Po krótkiej rozmowie i prośbie Sama o psychoanalizę, okazało się, że rozwiązaniem na wszystko jest według „psychoterapeutki” obejrzenie kasety Brady’ego. Sprawa była podejrzana.



Sam otworzył dziwnie poruszającą się szafę. Wewnątrz zamknięta była kobieta, która przedstawiła się jako prawdziwa Sybil Pandemik.

Pomimo odkrycia uwięzionej w szafie właścicielki lokalu, Peepers w dalszym ciągu obstawał przy tym, że to on jest prawdziwą panną Pandemik.

Psychoterapeutka zasiadła za swoim biurkiem i wydała fachową diagnozę – chłopak jest zahipnotyzowany. Jediną rzeczą, jaka może przywrócić go do normalności, jest znokautowanie go. Dopiero wtedy Sybil będzie mogła go uratować.