

Simon the Sorcerer 4

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Simon the Sorcerer 4

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

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 | 5 |
| Odnaleźć drogę do Magicznego Królestwa | 5 |
| Uratować Magiczne Królestwo | 6 |
| Uciec z Krainy Umarłych | 48 |
| Wydostać króla i sobowtóra z Krainy Umarłych | 55 |
| Wygrać zawody | 59 |

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

Podobno najbardziej drastyczne sceny rodzinne rozgrywają się przed telewizorem, a próby zawładnięcia pilotem mogą nawet doprowadzić do rękoczynów. Nie inaczej stało się w przytulnym pokoiku Simona, który trafiony przez brata owym solidnym kawałkiem plastiku, chwilowo oddalił się w niebyt... Podczas wcale przyjemnej wizji lotu w towarzystwie niejakiej Alix (znajomej z dawnych dobrych czasów) nasz dzielny nastoletni czarodziej został poinformowany, że Magiczne Królestwo ponownie znajduje się w tarapatkach, co oznacza, że wizyta tam jest jakby raczej wskazana. A w zasadzie, nawet – niezbędna...

Interfejs w najnowszej odsłonie przygód Simona jest najprostszy z możliwych. Używamy tylko myszki, której kursor na aktywnych obiektach zmienia się w: oko (oglądamy dany przedmiot, klikając obojętnie którym przyciskiem myszy), rękę (tu warto kliknąć najpierw PPM, by dowiedzieć się czegoś więcej przed zabraniem przedmiotu przy pomocy LPM), usta - oznaczające możliwość rozmowy i drzwi, czyli kursor kierunkowy, który kliknięty dwukrotnie umożliwia błyskawiczną (no, prawie) zmianę lokacji. Ekwipunek pojawia się na pasku po najechnięciu myszką na dół ekranu. Warto umiejscowione w nim przedmioty traktować PPM zaraz po tym, jak nam tam wpadną. Często bowiem udaje się odkryć na nich coś interesującego lub nawet zmienić ich postać, a w najgorszym wypadku - wysłuchać całkiem zabawnego komentarza bohatera. Przedmioty w ekwipunku łączymy, przeciągając jeden na drugi i klikając LPM. Podobnie używamy ich poza inwentarzem - wyjmując je przy pomocy LPM i najeżdżając nimi na dany obiekt. Dotyczy to również wręczania różnych rzeczy różnym osobom, choć... mamy tu pewne ułatwienie. Jeśli już posiadamy dany przedmiot, którym chcemy kogoś obdarować, wystarczy tylko zagaić rozmowę, a dana kwestia pojawi się w wśród linijek dialogowych. Wszystkie znajdźki trafiające do inwentarza, wyróżniłam w tekście kolorem **czzerwonym**, a wszystkie lokacje, do których w danym momencie należy się udać (korzystając początkowo z kursorów kierunkowych, a później również z mapki) - kolorem **niebieskim**.

Od pewnego momentu w grze występuje dwu aktywnych bohaterów: Simon i jego sobowtór. Przełączamy się pomiędzy nimi poprzez ikonkę umiejscowioną w prawym dolnym rogu ekranu. Mogą oni przekazywać sobie zdobyte przedmioty, przeciągając je z własnego ekwipunku na

sylwetkę „bliźniaka”. Pamiętaj, że jeśli chcesz zrobić coś niezbyt legalnego, powinieneś posłużyć się prawdziwym Simonem, fałszywy pedantycznie przestrzega wszelkich przepisów i nie da się namówić się na żadną akcję niezgodną z prawem. Kolekcjonerom odzywek polecam badać okolicę również oczami sobowtóra, którego teksty są (wbrew pozorom) o wiele zabawniejsze niż te wypowiedane przez jego wyluzowane alter ego.

Leniwi czy niecierpliwi mogą skorzystać z prowadzonego przez Simona dziennika (Esc). Bohater opisuje w nim stawiane przed nim kolejno zadania oraz podpowiada, w jaki sposób powinno się je wykonać. System wskazówek (ukrytych pod niebieskimi gwiazdkami) jest trzystopniowy, tak więc w momencie zaćmienia umysłowego niekoniecznie trzeba od razu odkrywać je wszystkie.

A zatem... do czarowania, rozrabiania, poszukiwania, kombinowania, brojenia i ratowania świata przystąp!

Opis przejścia

O d n a l e ż ć d r o g ę d o M a g i c z n e g o K r ó l e s t w a



Odzyskawszy przytomność, Simon szybko uświadamia sobie, że ma dla siebie dwie dobre wiadomości. Pierwsza: jednak nie umarł. Druga: absolutnie powinien uratować Magiczne Królestwo, co jest zdecydowanie fajniejsze niż chodzenie do szkoły, sprzątanie pokoju i handryczenie się z bratem. Niezawodnym (i sprawdzającym się dotychczas) środkiem lokomocji pomiędzy rzeczywistością a światem baśni jest stojąca po lewej szafa. Jednak przy próbie jej otwarcia chłopak przypomina sobie, że najpierw należałoby ją zatankować.



Powszechnie stosowanym paliwem do szaf są napoje energetyczne. Tu pojawia się mały problem, bo porzucona obok kanapy (po prawej) butelka po coli jest pusta. Również przechowywana pod kloszem skarpetka Sordida (fuj) nie przyda się w tym wypadku. Natomiast pozostawiona przez brata pod stołem (z prawej) **szklanka mleka** pachnie tak (kliknij szklankę PPM), jakby dolano do niej napoju energetycznego. Simon bez wahania podnosi ją i tankuje owym wzmocnionym mlekiem szafę (użyj wyjętej z ekwipunku szklanki na szafie). Następnie otwiera drzwi szafy i po chwili... ląduje w Magicznym Królestwie.

U r a t o w a ć M a g i c z n e K r ó l e s t w o



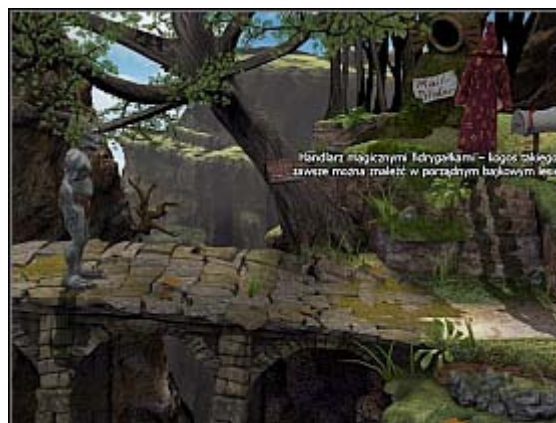
Nie trzeba długo czekać, a pojawia się Alix. Jednak zamiast rozmowy mającej wyjaśnić, po co go tu wezwała, dochodzi do co najmniej dziwnej dyskusji na temat ICH (!) związku. Jakiego związku??? Simon ma wrażenie, że coś go wyraźnie ominęło. Po krótkiej wymianie zdań (niezależnie od opcji, jaką wybierzesz) Alix zrywa z Simonem i oddaje mu **pierścień**, który - jak twierdzi - dostała od niego, czego nasz chłopczyna jakoś nie może sobie przypomnieć...

O d n a l e ź ć s o b o w t ó r a



Krótką naradą z samym sobą i oto Simon ma już jasny obraz sytuacji. Ewidentnie grasuje tu jakiś jego klon, który bezczelnie podaje się za Bogu ducha winnego chłopaka. A zatem męska decyzja: należy niezwłocznie odnaleźć podrabianego kolesia i dać mu wycisk... eee... to znaczy – uwolnić Magiczne Królestwo od niepożądanego gościa. Tak więc, nie namyślając się wiele, Simon postanawia podszyc się pod faceta, który podszywa się pod niego. Oto genialny w swej prostocie plan.

Skoro Alix przyszła do lasu na spotkanie z tym typkiem, prawdopodobnie znajduje się on gdzieś w okolicy. Od **skrzyżowania**, przy którym stoi Simon, wiedzie 5 dróg. W prawo – **nieznana ścieżka [1]**, którą nadeszła dziewczyna. (Zapuszczanie się na nią nie ma większego sensu, bowiem natychmiast wraca się na rozstaje). Dróżka w dół prowadzi nad **brzeg rzeki [5]** (obok niej królicza nora), w górę zaś wiodą aż dwie: ta z prawej na **most trolla [2]**, ta z lewej do **chaty drwala [3]**. Zaś idąc całkowicie w lewo, dotrze się do **warsztatu stolarza [4]**.



Simon kieruje się najpierw na [most](#), gdzie oczywiście natyka się na trolla. Rzut oka na wiszącą na drzewie tablicę i już wiadomo: most jest w budowie. Potwierdza to konwersacja z trollem, który nie ma zamiaru przepuścić chłopaka dalej, a przynajmniej nie przed uroczystym otwarciem. Co prawda dyndająca nad mostem gałąź wzbudza pewne natchnienie w naszym bohaterze, ale chwilowo nie do końca sprecyzowane... Natomiast plusem tej wyprawy jest skonstatowanie, że w dziupli drzewa rosnącego tuż przed mostem trolla mieści się tutejszy sklep z magicznymi przedmiotami.



Powróciwszy na [skrzyżowanie](#), Simon wędruje w stronę [chaty drwala](#). Wykorzystuje sytuację, że mężczyzna zajęty jest jakąś dłubaniną i spod prawej ściany chaty zabiera **młot kowalski +2**, czyli niezawodne narzędzie do zadań specjalnych. Natomiast przy stercie leżących po lewej pni zauważa **hak** (z ich prawej strony), który również uznaje za przydatny. Wreszcie zaczepia drwala. Z rozmowy wnioskuje, że fałszywy Simon wykonuje jakieś zlecenie dla żony stolarza. Ciekawe, jakie...