

Simon the Sorcerer 2

Część 1 - Miasto

Przejdź do magazynu Calypso. Zabierz kij baseballowy i zielony barwnik. Idź do zamku i porozmawiaj ze strażnikami. Zapytaj, jaką wartość ma obecnie dolar amerykański. Idź do domu, w którym mieszkają trzy niedźwiedzie i otwórz skrzynkę na listy, by wyjąć z niej list. Przejdź na ulicę handlarzy i zamień kilka słów z krasnoludem. Zapytajmy go o to, jak mu idzie interes oraz obiecaj pomoc w przeliczaniu pieniędzy. Wykorzystaj poniższy kurs walut (16 groats = 1 dollar, 15 dollars = 1 Gold Sovereign, 3 Gold Sovereigns = 1 Royal Crest). Otrzymasz łom. Wejdź do zoomarketu i porozmawiaj z właścicielem. Korzystając z jego nieuwagi, spróbuj zabrać żółwia z klatki. Co prawda kopnie Cię prąd, ale się tym nie przejmuj.

W sklepie ze śmiesznymi przedmiotami zabierz z lady książkę z dowcipami i obejrzyj plakat reklamujący śmierdzące bomby. Koniecznie porozmawiaj też ze sprzedawcą. Tuż obok bagna znajdziesz agencję pożyczkową. Daj błaznowi książkę, a w zamian otrzymasz balonik. Posłuż się łomem, by otworzyć sobie zejście do kanałów ściekowych. Zejdź na dół i skręć w lewo. Paskudny robal zastąpi Ci drogę i będziesz musiał powrócić. Wyjdź na górę i wróć do budynku agencji. Wybierz sobie jakąś formę pożyczki. Jaką? Nie ma znaczenia. Wciśnij się do gabinetu szefa i zamień z nim kilka słów. Wykorzystaj moment, w którym grubasek się zagapi i połóż mu na biurku list (ten zebrany ze skrzynki). Wróć do domu trzech niedźwiedzi i znajdź kuchnię. Włóż gumowe rękawiczki i odkręć kran. Obejrzyj scenkę animowaną i ruszamy dalej!

Idź na nabrzeże i odszukaj Um Bongo. Zamień z nim kilka zdań, pytając cóż też go zatrzymało w mieście. Za skrzynkami chowa się dziewczyna. Porozmawiaj z nią i obiecaj jej pomoc. Posłuż się łomem, by podważyć wieko skrzynki i podnieś z ziemi gumę i perukę.

Idź znowu do niedźwiedzi i porozmawiaj z ojcem. Daj mu perukę i poproś o garnuszek jedzonka.

Teraz idź na rynek i porozmawiaj z muzykiem. Zwróć uwagę na tancerza, który złamie podczas tańca kij. Daj mu w zamian „bejsbol”. Ten wykorzysta go w dość brutalny sposób, trzaskając nim w grajka.

Wejdz do salonu tatuaży i porozmawiaj z artystą. Opuść drabinkę i wejdz do pomieszczenia na górze. Cóż za spotkanie? Czterech głupków i Ty! Porozmawiaj najpierw z człowiekiem – patelnią, od człowieka – ryby dostaniesz notes. Posłuż się nim, by porozumieć się z patelnią i zapytaj go, w jaki sposób możesz się do nich przyłączyć. Troszkę marudzi, więc wylej sobie na głowę miskę jedzonka i spróbuj jeszcze raz. W zamian dostaniesz torebkę. Jest w niej kilka skarbów: drewniany kij, kawałek sznura i 100 dolarów.

Idź do knajpy MucSwamplina. Pogadaj z osiłkiem stojącym przy drzwiach i poproś go o balon oraz kupon na pysznego hamburgera. W koszu na śmieci znajdziesz wędkę. Wejdz do baru i porozmawiaj ze znajomym mistrzem tatuażu. Koniecznie zagadaj też wychudłego chłopca. Podejdz do barmana i daj mu kupon na hamburgera. Dostaniesz torebkę z jedzeniem, którą bezzwłocznie otwórz.

Niespodzianka! Jej zawartość: guma do żucia, maskotka i ślimak. Wróć na aleję handlarzy i zerwij plakat. W zoomarkecie użyj gumowych rękawiczek, by wyciągnąć tego nieszczęsnego żółwia. Włóż go do maszyny, ustaw dźwignię tak, by przekręcona była w lewo i włącz automat. Dojdzie do małego procesu rozpadu. Nasz elektryczny żółwik zmieni się w zwykłego żółwia oraz w elektryczne węgorze. Zbierz zwierzątka do kieszeni, zaś z półki zabierz słoik ze świetlikami. Włóż świetliki do klatki po prawej, węgorze do kolejnej i ponownie uruchom automat. Efekt? Silnie świecący słoik. Zabierz go ze sobą.

Idź do sklepu ze śmiesznymi przedmiotami i znowu pogadaj z ekspedientem. Poproś go, by zrobił kostium. Potrzebujesz jednak zielonego materiału, więc musisz go zdobyć.

Pomóż grubemu kupcowi po prawej. Pójdziecie razem do jaskini. Idź do jej końca i weź lampę. Teraz stań pod otworem w suficie i zawołaj kupca. Poproś go o drabinę i wejdź na górę. Dostaniesz od niego tkaninę, ale nie upragnioną zieloną, lecz białą.

Przywiąż balonik do kratek za krasnoludkiem i wróć do fontanny. Wrzuć do niej zielony barwnik, a materiał włóż do koszyka. Przed znanym barem spotkasz gościa, który da Ci drugi balon. Teraz wróć do fontanny i weź przefarbowaną tkaninę. Wróć na aleję handlarzy i przywiąż drugi balon do kratki. Zanieś materiał znajomemu sprzedawcy, a ten przyszykuje dla Ciebie wymarzony kostium. W podobny sposób (jak i poprzednio) zdobądź kolejny balon.

Potem wejdź do baru i załóż kostium. Wejdź na górę na pierwsze piętro i wejdź w drzwi po lewej stronie. Poproś starego kumpla Błotnika, by przyrządził dla Ciebie gulasz. Zażąda składnika, który mu brakuje czyli błota, a na odchodne wręczy Ci wiaderko.

Wróć na nabrzeże i znajdź Um Bongo. Pokaż mu plakat. Nie przejmuj się, że odejdzie. Spotkasz go znowu na rynku, więc niezwłocznie się tam udaj. Daj Murzynowi różowy balonik, który otrzymałeś od błazna i obejrzyj scenkę.

Wejdź z powrotem w kanały ściekowe i skręć w lewo. Jako lampy użyj słoika z robaczkami. Idź do końca tunelu. Na końcu znajdziesz drabinę, po której wyjdiesz na trzęsawisko.

Idź w prawo i stań na molo. Przywiąż linkę do barierki i spuść wiaderko, by zaczerpnąć błota. Dzięki znalezionej wędce możesz też złowić rybkę (najlepiej w innym miejscu, troszeczkę w lewo). Wróć do Błotniaka. Daj mu wiaderko z błotem i weź gulasz, który dla Ciebie ugotuje. Pójdź do handlarza, który zrobił Ci kostium i daj mu gulasz. Ten się dopiero ucieszy. Potrzebuje tego przysmaku do wytwarzania śmierdzących bomb. W nagrodę otrzymasz jeden z pierwszych modeli.

Idź do namiotu czarnoksiężników. Trafisz akurat na zawody magów. Porozmawiaj ze stróżem i zapisz się na listę zawodników. Wejdź do środka i rzuć

bombę na ziemię. Smrodek przepłoszy czarowników, a Ty bez problemu zbierzesz księgę, zaś na ostatniego czarodziej wylej koktajl, który dostałeś w barze.

Doprowadzą Cię do króla, gdzie będziesz miał szansę wykazać się swoimi magicznymi umiejętnościami. W nagrodę otrzymasz kartę identyfikacyjną.

Idź do zamku. Przekup strażników dolarami, zaś odźwiernemu pokaż przepustkę. Poużywaj sobie troszkę na młodocianym królewiczu, a następnie wejdź do środka. Wejdź w drzwi po lewej stronie, a trafisz do sali tronowej. Porozmawiaj z królem, a otrzymasz pierwsze zlecenie. Daj focę rybę i zabierz ją ze sobą. Wyjdź z sali tronowej i otwórz prawe drzwi. Użyj drewnianego klina na kołysce, a ta przestanie się bujać. Weź ze ściany drewniane kółko i wróć do baru Błotniaka. Załóż kostium i użyj kółka, by naprawić mechanizm zegara.

Idź do artysty od tatuażu i poproś go, by ten wykonał swe dzieło na Tobie. Niestety nie masz tyle pieniędzy, więc zabierz tylko ze stolika folder i wróć do baru. Daj chudzielcowi reklamówkę i wróć do artysty. Masz szczęście. Będziesz tysięcznym klientem, więc właściciel zakładu zrobi Ci tatuaż za darmo. Wybierz motyw ze skrzyżowanymi mieczami.

Wróć na bagna. Znajdź kobietę w stroju płetwonurka i pokaż jej fokę. Weź strój i butle tlenowe, które zostawiła. Korzystając z butli nadmuchaj żółty kawałek gumy, a otrzymasz w ten sposób ponton, za pomocą którego przepłyniesz na drugą stronę jeziora.

Na wyspie wyjmij z kamienia (prawie jak w Drodze do El Dorado;) miecz i wróć na bagna. Idź do zamku. Daj chłopakowi miecz, a ten da Ci w zamian ziarnko grochu i rurkę. Wejdź w korytarz i otwórz lewe drzwi. W środku znajdziesz śpiącą królową. Podłóż groch pod spód i poczekaj, aż się obudzi. Koniecznie zapytaj, jak uspokoić płaczące dziecko. Zabierz lizak, który Ci rzuci i udaj do Błotniaka. Jego dziecku spodoba się prezent, a Ty zbierz butelkę mleka, którą wyrzuci malc. Uspokój malca w zamku za pomocą mleka. Przejdź do sali tronowej i wejdź w drzwi obok króla. Wylej resztkę koktajlu na pentagram (to taka pięcioramienna gwiazda wpisana w okrąg) i spróbuj przejść przez drzwi. Pojawia

się dziwne stwory, które zablokują przejście. Będziesz musiał znaleźć inną drogę do skarbcza.

Idź na aleję handlarzy i przywiąż trzeci balon do kratki. Uniesiesz się w powietrze i wylądujesz na wieży. W komnacie skreć w lewo i przez dziurę w podłodze wskocz do skarbcza. Weź paliwo radioaktywne i powróć na okno w pomieszczeniu u góry. Spadniesz, a w drodze powrotnej do sklepu Calypso porwą Cię piraci.

Część 2 - Statek piratów

Najdłuższą część gry masz już za sobą. Wysłuchaj kapitana i użyj księgi czarów, a wyzwolisz się z łańcuchów. Podnieś opaskę i wejdź na górę po schodach. Kapitan spuści z tonu i mianuje Cię swoim służącym.

Znajdziesz się w kabinie. Weź papugę i przejrzyj dziennik pokładowy (znajdziesz w nim pocztówkę). Po wyjściu z pomieszczenia daj opaskę piratowi w ciemnoczerwonej koszulce. Da Ci okulary przeciwsłoneczne. Wejdź na wyższy pokład i podmień papugi. Utnij krótką pogawędkę ze sternikiem i przytwierdź papużkę do kołka za pomocą gumy.

Zejdź na dół i prześpij się chwilę. Podczas snu będziesz miał wizję. Po przebudzeniu wróć do sternika i porozmawiaj z nim. Wdrap się po linach na bocianie gniazdo i przyłóż kartkę (tę z dziennika pokładowego) do teleskopu. Wróć do sternika i obróć papugę. Po lewej stronie statku znajdziesz drzwi. Za nimi jest cela, w której byłeś uwięziony. Pogadaj z Murzynem, a ten pożyczy Ci palnik. Teraz zrobisz małe świństwo. Wypchnij za burtę pirata naprawiającego deskę i zbierz deskę gwoździe i młotek. Idź w prawo i otwórz niższe drzwi. Na desce znajdziesz nóż. Użyj go, by podciąć liny hamaka, na którym spoczywa jeden z piratów. Weź krzesiwo i wróć na pokład. Spróbuj użyć palnika na metalowych drzwiczkach. Nie spodoba się to kapitanowi. Gdy sobie pójdzie znowu zabierz się za drzwi. Wróci po chwili i zapyta, gdzie podział się jego kamrat. Odpowiedz, że śpi. Gdy pirat wejdzie do kajuty, użyj deski w celu zablokowania drzwi. Teraz możesz już spokojnie przeciąć łańcuch i wejść do ładowni. Zbierz paliwo i wróć

na górę. Prześpisz się i obudzisz w środku wojny. Twoja łódź zostanie zatopiona, a Ty wylądujesz na małej wysepce.

Część 3 - Wyspa

Weź łopatę, porozmawiaj ze stworkiem i zabierz ręcznik. W dżungli znajdziesz dzieciaka, daj mu balonik, a na pewno na tym nie stracisz. Podnieś kij i zmontuj łopatę. Wróć na plażę i użyj łopaty. Zbuduj zamek, robiąc przy tym dość duży dół. Połóż na nim ręcznik, a na górę ustaw muszelkę. Porozmawiaj jeszcze raz ze stworem. Głupol z radości wpadnie w dołek. Weź paliwo, które zostawił w wózku i wracaj do dżungli.

Idąc lewą górną ścieżką spotkasz psa. Weź go ze sobą i wpadnij do kawiarni, by uciąć krótką pogawędkę z kelnerką. Zamów filiżankę kawy i wypij ją. Prześpij się, wypij drugą kawę i wyjdź z knajpy.

Wejdź do jaskini i spróbuj wziąć butelkę. Pojawi się pijany dzin i zamiast przenieść Cię do sklepu Calypso, trafisz na statek ufoludka, a stamtąd z powrotem do jaskini.

Dzin przeprosi Cię – ale co z tego. Wyjdź z jaskini i wejdź w lewą dolną ścieżkę. Porozmawiaj z kupcem (użyj slangu zrozumiałego tylko dla tego głąba). Dowiesz się, że ma do sprzedania tabletki kofeiny za 3 monety. Wrócisz po nie później (przynajmniej tak mu powiedz), a z ziemi podnieś gwizdek.

Wejdź w górną ścieżkę i idź w lewo. Postaw psa na generatorze i cofnij się do poprzedniej lokacji. Uruchom maszynę, wróć do handlarza i idź w lewo. Zostaniesz uczestnikiem dziwnego konkursu. Skorzystaj z gwizdka, a po chwili będziesz już miał 3 monety. Kup za nie tabletki u handlarza i rozpuść je w filiżance kawy. Podaj kawę dzinowi i poproś go o teleportację.

Na chwilę trafisz do sklepu Calypso, obejrzyś animację i... znajdziesz się w lochu w Dolinie Zagłady.

Część 4 - Dolina Zagłady

Za pomocą spinki, którą dostaniesz od Alixa otwórz drzwi. I teleportuj się do

obozu goblinów. Idź do lasu i porozmawiaj z głodnym dzieckiem. Pogadaj z kornikami, które mieszkają w biurku i idź dalej w prawo. Wejdź do jaskini.

Porozmawiaj z czarownicami. Poproszą Cię o pomoc. Opuść las i idź do samotnej chatki. Wejdź, przedstaw się i zamknij drzwi. Weź trzy butelki mineralnej, kota i chusteczkę. Idź do wulkanu i podnieś niespodzianki.

Pokaż drapieżnej roślinie kota i poczekaj, aż zaczną się ślinić. Wypij jedną butelkę wody i zbierz ślinę rośliny w opróżnioną butelkę.

Wróć do obozu goblinów i wlej ślinę do pucharów stojących przy strażnikach. Obudzą się i opróżnią kielichy. To ich uśpi. Weź metalowy róg i spokojnie wejdź do obozu.

Porozmawiaj z elfem w klatce i obiecaj mu pomoc. W butelkę, którą od niego dostaniesz, przelej mineralną i wejdź do dużego namiotu. Weź jedzenie i przyprawę. Po wyjściu dmuchnij elfowi w nos pieprzem i daj mu chusteczkę.

Daj mu butelkę perfum, a w nagrodę dostaniesz kawałek drewna. Zgaś ognisko goblinów, którzy grają w kości za pomocą ostatniej butelki wody i zbierz łupiny. Gobliny się pobiją, a ty zabierzesz im kostkę do gry. Wróć po kolejne butelki wody i idź do lasu. Nakarm i napój dzieciaka, a ten upuści łupę. Korniki przerobią kawałek drewna na kły i teraz możesz już wrócić do czarownic. Szczerbatą uzbrój w drewniane kły, ślepą w łupę, zaś głuchą w róg. Opróżnij butelkę wody i nalej w nią miksturę przyrządzoną przez staruchy.

Zamień jednego z graczy (tych, którym zabrałeś w kostki) w psa za pomocą mikstury i zabierz go. Zaproponuj graczom partyjkę i skorzystaj z własnej kostki. To zapewni Ci zwycięstwo i cenny katalog.

Wróć do obozu goblinów i znajdź wejście do wieży Sordida. Porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż mu katalog. Weź arras i wejdź w przejście. Po spotkaniu ze strażnikiem podejdź do klatki schodowej po lewej stronie. Połóż arras na kałuży. Napełnij spray za pomocą arrasa i przełącz dźwignię w maszynie tak, by wyłączyć światło. Wróć do strażnika, przystroj się psem, a spokojnie przejdiesz obok niego. Przejdź przez lawę na drugą stronę. Znajdź śrubokręt i odkręć rękę Sordida. Połóż

ją na skaner, weź magiczny kij i idź cały czas w lewo. Pomimo usilnych starań przeciwników nikt już nie jest w stanie Cię powstrzymać. Wygrałeś... Znowu.