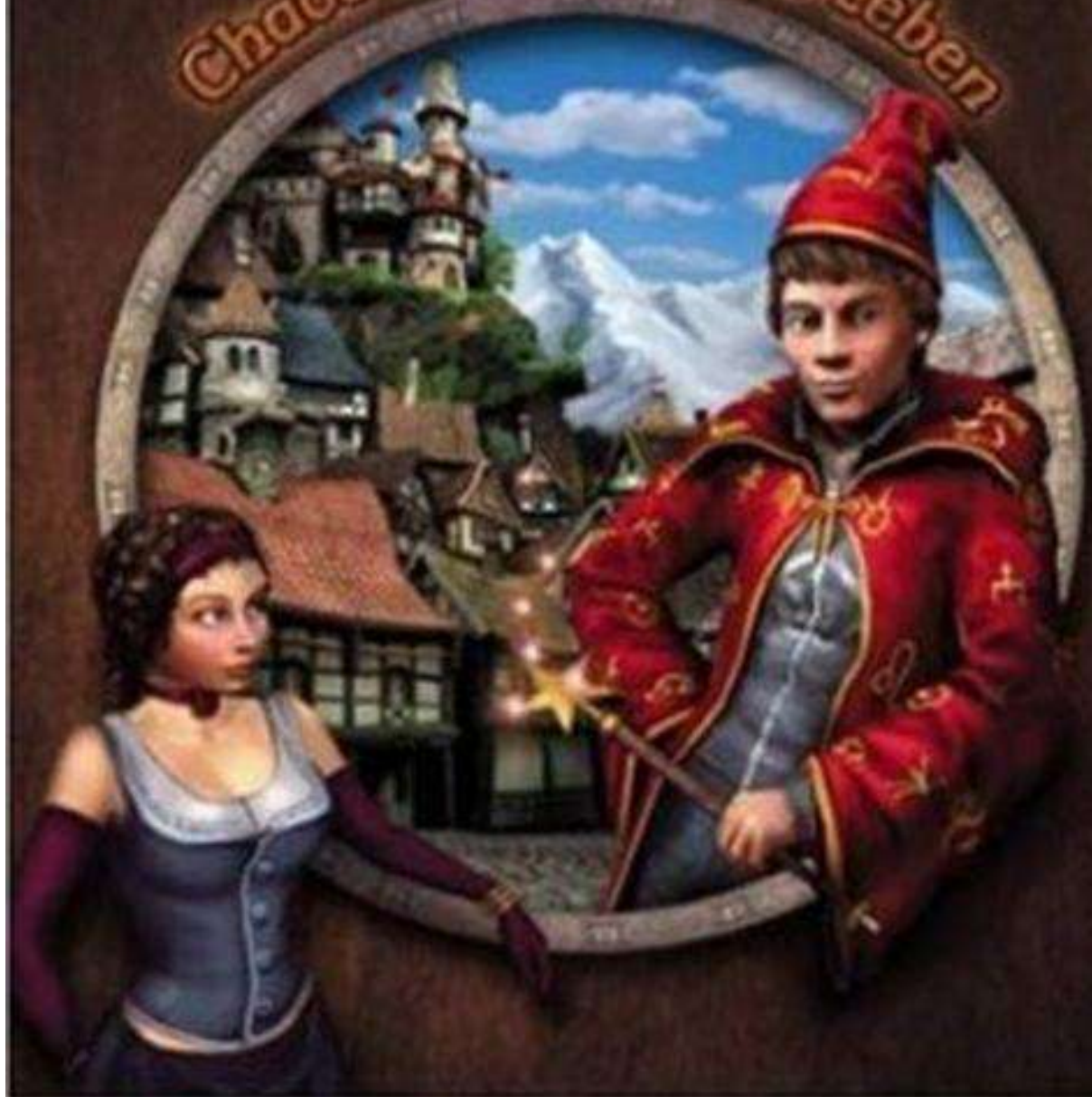


PC DVD-ROM

# Simon

the sorcerer

Chaos ist das halbe Leben



**Poradnik do gry.**

# **Simon the Sorcerer 4:Chaos Happens**

**Autor**

**Urszula**

**Data publikacji**

**Styczeń 2012 r.**



**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

**Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

## Spis treści:

- NIESPODZIEWANE SKUTKI ZABAWY PILOTEM – CZYLI  
JAK WEJŚĆ DO MAGICZNEGO KRÓLESTWA?  
JAK URATOWAĆ MAGICZNE KRÓLESTWO?  
JAK OPUŚCIĆ KRAINĘ UMARŁYCH?  
JAK WYDOSTAĆ KRÓLA Z KRAINY UMARŁYCH?  
JAK DOSTAĆ SIĘ DO ZAMKU I ZWYCIĘŻYĆ?*

### **UWAGA:**

- Wszelkie przedmioty zabierane w trakcie gry, oglądamy przy pomocy PPM
- Ekwipunek pojawia się na pasku po najechnaniu myszką na dół ekranu.
- W grze w pewnym momencie występuje dwu aktywnych bohaterów: Simon i jego sobowtór. Przełączamy się pomiędzy nimi poprzez ikonkę umiejscowioną w prawym dolnym rogu ekranu.
- Klawisz (ESC) otworzy dziennik, w którym znajdziesz podpowiedź, co dalej i jak masz wykonać.
- Pod niebieskimi gwiazdkami jest ukryty trzystopniowy system wskazówek, czasem może się przydać.

## **Niespodziewane skutki zabawy pilotem, – czyli jak wejść do Magicznego Królestwa?**

Grę rozpoczyna sprzeczka między Simonem a jego bratem. Kończy się tym, że Simon obrywa pilotem w głowę. Biedny Simon na chwilę odpływa w niebyt, ale co to? Czy to sen czy jawa, spotyka się w

czasoprzestrzeni z Alix, która poinformowała Simona, że magiczne Królestwo znów jest w tarapatkach. Wniosek z tego prosty, nasz Simon musi udać się na ratunek. Po chwili otrząsa się po uderzeniu pilotem i podchodzi do starej znajomej szafy, a w pokoju niezły bałaganik. Ma przykaz posprzątać pokój, ale to takie mało ciekawe zajęcie, lepiej poprzez szafę, udać się na pomoc do Magicznego Królestwa. Podchodzi do szafy, ale co to? Szafa potrzebuje dopalacza. Czyżby Red Bula?



- Obok ławy zabierz, niedopitą szklankę mleka.
- Zbadaj zawartość szklanki PPM.
- Klikamy na szafę szklanką.
- Wejść do szafy i w drogę.

## Jak uratować magiczne królestwo?

### *Rozstaje*

Po chwili zjawia się Alix z całą masą wymówek, oddaje Simonowi pierścienek i zrywa. O co tutaj chodzi, czyżby w okolicy grasował sobowtór Simona. Trzeba go złapać i coś z tym zrobić, niech każdy rozrabia na swój własny rachunek.

### Save 00



- Spójrz na drogowskaz - jest za bardzo zniszczony.
- Droga w górę ekranu, prowadzi na most Trolla, jej odnogą dostaniesz się do chatki drwala.
- Droga na lewo prowadzi do warsztatu stolarza.
- Idąc w dół ekranu, dostaniesz się nad rzekę.
- Drogą skąd przyszła Alix nie wiadomo, dokąd prowadzi.
- Skieruj się na most Trolla.

## Most Trolla



- Spójrz na dziuplę - jest to sklep z magicznymi przedmiotami.
- Na drzewie wisi tablica informująca o remoncie mostu.

- Powyżej tablicy (na lewo) gałąź, po której można przejść na drugą stronę.
- Podejdź do trolla i porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Troll cię nie przepuści, wróć na rozstaje.
- Idź do chatki drwala.

## **Chatka drwala**



- Koło sterty drewna zabierz hak.
- Z boku chaty, po prawej zabierz młot kowalski +2.
- Podejdź do drwala i porozmawiaj na wszystkie tematy.
- Drwal ostrzega cię przed żoną stolarza, ale dlaczego? Chyba nasz sobowtór coś dla niej załatwia trzeba się do niej udać i porozmawiać.
- Wróć na rozstaje dróg i skieruj się tuż przy szafie w lewo do warsztatu stolarza.

## **Warsztat stolarza**



- Koło tarasu przy schodach zabierz mlecz.
- Niedaleko ściany stoi garnek, zabierz go.
- Na tarasie znajdziesz wiadro z gąbką, które również się przyda.
- Zapukaj do drzwi, ale nikt nie otwiera.



- Spomiędzy kwiatów zabierz łopatę.
- W miejscu gdzie jeździ dziewczynka zabierz nóż.
- Nad zdołowaną kurą jest olejarka, zabierz ją.
- Zaczep dziewczynkę na deskorolce, zapytaj ją o matkę.
- Porozmawia z tobą pod warunkiem, że zabierzesz królikowi czapkę.
- Musisz wrócić na rozstaje.

## Save 01

### *Rozstaje*

- Kliknij na norkę królika – ugryzie cię.
- Króliki lubią zieleninę, ale ten nie bardzo chyba chce samego zielska.
- Idź nad rzekę.

### *Nad rzeką*



- Niedaleko ambony leży zabity dzik zanurz mlecz w krwi dzika.
- Spójrz na ul.
- Wejdź na pomost i zabierz sznurek.
- Podejdź do przyczepy i przeczytaj kartkę informacyjną.
- Idź do chatki drwala, aby porozmawiać o pułapce na królika.

### *Chatka drwala*

- Porozmawiaj z drwalem, aby ci dał materiał na pułapkę.
- Teraz udaj się do stolarza, aby ją wykonał.
- Zabierz pułapkę i wróć na rozstaje.



## Rozstaje

- Postaw pułapkę koło norki.
- Do pułapki włóż mlecz umazany krwią.
- Gdy królik znajdzie się w pułapce, wyjmij z jego norki czapkę.
- Oddaj czapkę Czerwonemu Kapturkowi.
- Wrócisz do domu Czerwonego Kapturka, żona stolarza nie miała ochoty otworzyć drzwi.
- Porozmawiaj z żoną stolarza.
- Twoim zadaniem jest zanieść koszyk do babci mieszkającej w lesie.
- Zbadaj zawartość koszyka PPM i zabierz, co nieco ze środka.
- Idź na most trolla.

## Most Trolla

- Połącz linę z hakiem w ekwipunku.
- Użyj liny z hakiem na gałęzi po lewej (nad głową trolla).
- Przejdź przez most i kieruj się w stronę zamkniętej świątyni.
- Drogą obok świątyni, przejdź do ciemnego lasu.

## Save 02

## Dom babci

- Wejdź do chatki z piernika.
- Daj babci koszyk.
- Porozmawiaj z babcią na wszystkie tematy, a dostaniesz mapę okolicy.
- Sprawdź wszystko, co jest w domku babci, ale na razie nic nie weźmiesz.
- Przy pomocy mapy wróć na rozstaje.
- Zobaczysz swojego sobowtóra, za którym rusz w pogoń.

## Miasteczko

Spotykasz Alix, porozmawiaj z nią przez chwilę, ona jest bardzo zdziwiona, że ponownie nas widzi, gdy przed chwilą wchodziłeś w ciemny zaułek.

- Idź w zaułek, trafisz na podbitego wilka.

- Wilk widząc nas, postanawia zerwać z nałogiem.
- Gdy wyrzuci butelkę z denaturatem, zabierz ją.
- Porozmawiaj z wilkiem na wszystkie tematy, dowiesz się gdzie poszedł sobowtór.
- Idź w ciemną uliczkę.
- Po spotkaniu z sobowtórem, lądujesz w areszcie.

## Save 03

### Areszt

- Po rozmowie z magiem musisz przystąpić do działania.
- Zabierz słomę.
- Kliknij butelką z denaturatem na nocniku.
- Użyj mieszanki na kratkach w oknie.
- Użyj mieszanki na drzwiach.
- Wyjdź z celi.
- Spójrz na dziwnego stworka w kolbie.
- Sprawdź drzwi prowadzące na zewnątrz aresztu – są zamknięte.
- Podejdź do drzwi prowadzących do drugiej celi - obok naszej.
- W środku zamknięta jest „Złoty Loczek”.



- Przeszukaj pomieszczenie przylegające do celi, a znajdziesz: zwój, okulary deszyfrujące, kolbę oraz

dywanik.

- Okulary użyj na zwoju, zwój na drzwiach celi Złotego Loczka, a dostaniesz się do środka.
- Pogadaj z dziewczyną oraz z obok siedzącym duchem Juliuszem, który żeby opuścić celę musi być oczyszczony z zarzutów.
- Z celi zabierz czerwony szalik, z ziemi podnieś szpilkę do włosów oraz wiązkę słomy spod okna.



- Musisz zbudować kukłę, którą trzeba umieścić w celi Simona.
- Połącz dwie wiązki słomy i zawiń w dywanik.
- Niedokończoną kukłę Simona połóż na pryczy, przydałaby się również głowa.
- Kolbę zawiń w czerwony szalik i dołącz do kukły.
- Użyj szpilki na drzwiach i wyjdź na zewnątrz.
- Nie uwalniaj Złotego Loczka, bo jesteś przekonani o jej winie.
- Po opuszczeniu areszty przeczytaj ogłoszenie przybite do ściany.
- Zaglądnij do beczki koło okna, a zdobędziesz tajny plan zamku.
- W Klubie Przyjaciół Błotniaka odbywa się zjazd, idź tam.

## Save 04

### **Zaułek**

- Wejdź do baru, ale szybko go opuść.
- Ponownie porozmawiaj z wilkiem.

- Idź w prawo i z kolejnej beczki, zabierz korek.
- Za beczkę jest wejście prowadzące na rynek.

## Rynek

- Przeczytaj wielką tablicę ogłoszeń.
- Porozmawiaj z fakirem.
- Podejdź do właściciela pizzerii porozmawiaj na wszystkie tematy i zabierz plastikowy kubek.
- Idź w lewo do klubu Błotniaka.
- Spróbuj wejść do środka – musisz mieć legitymację członkowską.
- Musisz dowiedzieć się gdzie mieszka sobowtór Simona.
- Można by było zamówić pizzę z dostawą do domu, ale sprzedawca nie ma środka transportu.
- Idź do ratusza.

## Ratusz

- Wejdz do środka i przeczytaj tablicę ogłoszeń.
- Zabierz przyczepiony do tablicy czerwony magnes.
- Przejdź w głąb i porozmawiaj z urzędnikiem.



- Zabierz ze stołu korektor.
- Na półce znajdziesz listę członków ją również sobie przywłaszcz.
- Przeczytaj listę członków w ekwipunku, znajdziesz na niej fałszywego Simona.
- Wyjdź z ratusza i wróć do zaułka.

## **Zaułek – Sklep muzyczny**

- Za plecami wilka znajdziesz wejście do sklepu muzycznego.
- Wejdź do środka i pozmawiaj z właścicielem.
- Zabierz liczydło stoi w głębi pomieszczenia, na stole i miskę kota (koło łózka).
- Kliknij na liczydło, uległo zniszczeniu i zostały same kulki.
- Opuść sklep i idź do sklepu Kalipso.

## **Sklep Kalipso**

- W środku spotkasz Alix oraz jej dziadka.
- Porozmawiaj z Alix i jej dziadkiem na wszystkie tematy.



- Po rozmowie zabierz balon wypełniony helem.
- Spróbuj zabrać zielone szatki.
- Podejdź do stołu i z wielkiej księgi zabierz ulotkę sklepu z artykułami magicznymi.
- Idź na most trolla.

## **Most trolla**

- Zaglądnij do dziupli i porozmawiaj ze smokiem.
- Namów smoka by zjadł Czerwonego Kapturka – nie zgodzi się .
- Wróć do domu stolarza.

## **Dom stolarza**

- Spróbuj pożyczyć od Czerwonego Kapturka deskorolkę.
- Porozmawiaj z matką Czerwonego Kapturka, teraz ona musi zanieść koszyk z jedzeniem do babci.
- Idź szybko do wilka i namów go, aby odegrał swoją rolę i zjadł Czerwonego Kapturka.
- Wróć na rozstaje.

## **Rozstaje**

- Pozmawiaj z pyskatą dziewczynką.
- Idź do wilka do domu babci i sprawdź jak przygotował się do swej roli.

## **Dom babci**

- Wilk podpiera drzewo, porozmawiaj z nim okaże się, że z powodu głosu babcia nie wpuściła do środka.
- Daj wilkowi balon wypełniony helem.
- Wróć na rozstaje sprawdzić, co robi Czerwony Kapturek.
- Wróć do domu babci.
- Wilk nadal podpiera drzewo, roli nie odegrał, bo został potraktowany gazem pieprzowym.
- Wróć na rozstaje i tak długo rozmawiaj z dziewczyną, aż skończy się gaz pieprzowy.
- Postrasż dziewczynkę pająkiem.
- Wróć do domu babci i zabierz opartą o ścianę deskorolkę.
- Wejść do domu babci i zabierz igłę z igielnika.
- Spróbuj obudzić wilka, jest ciężko chory.
- Wróć do pizzerni.
- Daj sprzedawcy deskorolkę i zamów pizzę.
- Już wiesz gdzie mieszka twój sobowtór.

## **Save 05**

## **Dom sobowtóra**

- Zabierz wyrzuconą do kosza pizzę.

- Wejdź do domu, ale szybko będziesz musiał go opuścić.
- Wróć do sklepu z magicznymi przedmiotami w dziupli.

### **Sklep z magicznymi przedmiotami**

- Możesz w sklepie nabyć lustro MOB007, ale cena jest zbyt wysoka.
- Porozmawiaj ze smokiem dowiesz się, że ktoś już takie lustro kupił.
- Szczegółowe informacje możesz uzyskać u Złotego kolczyka.
- Wracaj do aresztu.

### **Areszt**

- Podejdź do okna i porozmawiaj z dziewczyną.
- Żeby coś się dowiedzieć, musisz dziewczynie dać magiczny napój.
- Płyn znajduje się gdzieś w lesie, koło chatki babci.
- Idź do lasu.

### **Las**

- Żółty mech przypomina znak X.
- Użyj na mchu łopaty i zabierz flakonik z magicznym napojem.
- Wróć do aresztu.

### **Areszt**

- Połowę napoju wlej do plastikowego kubeczka.
- Porozmawiaj z dziewczyną i troszkę się potarguj.
- Flakonik wręcz dziewczynie.
- Po zdobyciu informacji, gdzie mieszka właściciel lustra, idź na rynek.

### **Rynek**

- Podejdź do domu w dole ekranu po prawej.
- Wszystkie wejścia są zamurowane.
- Przy pomocy magicznego napoju musisz się teleportować do środka, po uprzednim ustaleniu gdzie jest zachód.
- Podejdź do właściciela pizzerii i zapytaj, gdzie jest zachód.

- Nie uzyskasz informacji, ale możesz połączyć igłę z magnesem oraz z korkiem.
- Połączoną igłę z magnesem i korkiem użyj na kociej misce.
- Sporządzonym magnesem kliknij na dom.
- To samo zrób z magicznym napojem.
- Trafisz do środka domu.

## **Dom właściciela lustra**

Trzeba by było tutaj czymś sobie poświecić. Z powodu ciemności potkniesz się, wylejesz resztkę napoju. W końcu znajdujesz lampę, którą udaje się zapalić. W fotelu siedzi bogacz zapatrzony w magiczne lustro. Po prawej jest pedał, po jego naciśnięciu ze ściany wylatują strzałki ze środkiem usypiającym. Po chwilowej drzemce możesz zacząć działać.

- Porozmawiaj z właścicielem na wszystkie tematy.
- Zgodzi się wymienić lustro na pizzę.
- Z lustrem nie wyjdiesz z mieszkania, bo jest za duże.
- Użyj na lustrze pierścionka, a potem młotka.
- Wyjdź przez właz w podłodze.
- Przejdź do domu sobowtóra.

## **Dom sobowtóra**



- W ogrodzie jest dziura ze skarbami psa, ale nie możesz ich wydostać.



- Przejdź do klatki z kretem i go zabierz.
- Użyj kreta na dziurze ze skarbami psa, zabierz kości.
- Idź do holu, a stamtąd do kuchni.
- Ze stołu zabierz kij od miotły oraz wiadro.
- Przejdź na lewo i pokaż psu kości.
- Kości wyrzuć przez kuchenne okno – pozbędziesz się psa.
- Wróć do miejsca gdzie był pies.
- Sprzed kominka zabierz pogrzebacz i użyj go na szafie.
- Zabierz z szafy pilota służącego do otwarcia drzwi.
- Z szafki zabierz przepis na super proch.
- Kliknij na laboratorium, potrzebujesz węgla drzewnego.
- Nabierz do wiadra wody z basenu i wylej na płomień w kominku – zdobędziesz węgiel drzewny.
- Sobowtór Simona biegnie do laboratorium robi porządek i idzie myć ręce koło basenu, a potem wraca do swego gabinetu.
- Przejdź do łazienki, zabierz szampon stojący obok basenu.
- Szamponem wysmaruj podłogę w holu i wróć do laboratorium spowodować kolejny wybuch.
- Możesz teraz wejść do jego gabinetu.



- Podejść do regału i pomiędzy segregatorów zabierz list miłosny.
- Z biurka zabierz kartkę papieru.
- Spójrz na kartkę w ekwipunku, masz zaszyfrowaną wiadomość.
- Na blacie biurka oglądnij listę spraw załatwionych, zabierz kałamarz i dopisuj parę dodatkowych punktów na owej liście.
- Podejść do stolika znajdziesz na nim kolejną listę - spis przedmiotów znajdujących się w sejfie.

- Podejdź do sejf i spróbuj go otworzyć.
- Jeszcze raz przeczytaj zaszyfrowaną wiadomość.
  1. W którym miejscu, mój najpiękniejszy kwiatusek ma swoje I - 3.
  2. Moje mieszkanie ma okna czy policzysz je? - 4
  3. Tak wiele kolumn na rynku unosi się. - 2
  4. Jak wiele płomieni w sklepie pali się? - 1
  5. Kod wygląda tak: **3,4,2,1**.
- Otwórz sejf zabierz ze środka fałszywy diament.
- Zajmij się papugą, wypytaj ją o kartę członkowską.
- Zabierz ptaka i otwórz okno po prawej stronie.
- Przeciąg zwabia sobowtóra - zamieniasz się w dywanik..
- Dzięki dopisanym punktom Sobowtór zostawia na biurku legitymację członkowską i udaje się spać.
- Zabierz legitymację i opuść dom.
- Idź do sklepu Kalipso.

## Save 06

### **Sklep Kalipso**

- Porozmawiaj z Alix na temat papugi.
- Dowiesz się, że papuga naśladuje głos królewskiego szambelana Kalaby.
- Papugę wrzuć do maszyny stojącej za plecami Alix - otrzymasz sproszkowaną zupę alfabetyczną.
- Spróbuj poskładać tekst (klika razy) i idź do klubu.

### **Klub Błotniaka**

- Po wejściu otwórz szafę, zabierz ze środka pudełko z białymi rękawiczkami.
- Zbadaj rękawiczki w ekwipunku są tylko prawe.
- Za szafą wisi tarcza do rzutek zabierz ją również.
- Kliknij na obraz, niestety Błotniak nie pozwala go zabrać.
- Porozmawiaj z Błotniakiem dostaniesz tradycyjnie, zupę błotną.
- Wyjdź na zewnątrz i ją wypłuj.
- Podejdź do fakira i poproś go pomoc w nauce picia zupy błotnej.
- Naucz cię jak przełknąć zupę błotną pod warunkiem pokazania mu nowego bólu.
- Wróć do zaufka w poszukiwaniu bólu, najlepiej nie fizycznego.
- Na kartonach siedzi bogacz, który wpakował się w jeszcze większe kłopoty.
- Nasz biedak próbując zbić majątek na odłamkach lustra wpakował się w kłopoty z urzędem

podatkowym.

- Po krótkiej perswazji zabierz mu dokument.
- Wróć na rynek i wmów fakirowi, że ten dokument dotyczy jego podatkach.
- Dostaniesz w zamian obiecaną lekcję picia zupy błotnej.
- Wróć do klubu Bagniaka.
- Teraz zupa przez gardło przechodzi prawie gładko i możesz porozmawiać o sobowtórze.
- Idź do sklepu Kalipso.

## **Sklep Kalipso**

- Porozmawiaj z Alix na temat zasłyszanych wiadomości.
- Zdobyte informacje musisz poprzeć dowodami.
- Trzeba więc je poszukać.
- Idź na zamek, aby sprawdzić coś ten Kalaba kombinuje.

## **Zamek**

- Wartownik przepuszcza cię, wejdź do środka, a trafisz na placu budowy.
- Podejdź do barku i z jego ściany zabierz plan.

## **Save 07**

- Zbadaj cały teren i wróć do strażnika.
- Porozmawiaj ze strażnikiem na wszystkie tematy.
- Wróć do aresztu, by porozmawiać z duchem.

## **Areszt**

- Porozmawiaj z Duchem Juliuszem.
- Juliusz trzeba oczyścić z zarzutów.
- W uliczce porozmawiaj z nędzarem na temat obrazu.
- Idź do ratusza.

## **Ratusz**

- Pod tablicą stoi miniatura zamku zabierz ją.

- Przeczytaj list gończy, wiszący na przedniej ścianie biurka.
- Porozmawiaj z urzędnikiem o kradzieży oraz o zaginionych planach zamku.
- Poproś urzędnika o dokument.



- Gdy urzędnik idzie do archiwum, zabierz zwój planu budowy Eisenscheisena.
- Urzędnik się spieszy, żeby wprowadzić nowy zakaz używania gwizdków.
- Wyślij go ponownie do archiwum po dokument, a w tym czasie zmień treść zakazu na kaszcie.
- Wróć do siedziby błotniaka.

## **Klub Błotnika**

- Kliknij na obraz, a potem przeprowadź z Błotniakiem ostrą rozmowę.
- Zbadaj dokładnie obraz Mona Lisy. Zabrać go nie możesz, ale przy dokładniejszym obejrzeniu wygląda jakby był tam namalowany szyfr i farba z niego schodziła.
- Spójrz na gwóźdź, na którym jest zawieszony obraz - przeszedł na wylot deski.
- Przy pomocy młota wybij gwóźdź (użyj młotka na wystający koniec), wskutek czego obraz spadnie na ziemię.
- Obraz jest uszkodzony.
- Przy pomocy wiadra i gąbki zmyj wierzchnią warstwę farby z obrazu.
- Pod farbą znajdziesz nowoczesny obraz, który zabierz ze sobą.
- Wróć do ratusza, by obraz pokazać urzędnikowi.

## **Ratusz**

- Tutaj pojawiają się kolejne komplikacje, a mianowicie brak podpisu autora dzieła.
- Dobrze, żeby ktoś mógł coś na temat tego obrazu powiedzieć.
- Po wyjściu z ratusza przeczytaj nowe ogłoszenie na tablicy i je zabierz.

## **Sklep muzyczny**

- Idź do sklepu muzycznego, właściciel wspominał, że zna się na dziełach sztuki.
- Pokaż obraz właścielowi sklepu muzycznego.
- Daj mu również nowe obwieszczenie znoszące zakaz muzykowania.
- Właściciel sklepu muzycznego, potrzebuje delikatnego drewna do produkcji instrumentów.
- Idź do ratusza i po rozmowie z urzędnikiem otrzymasz dokument uniewinniający jęczącego Juliusza.
- Duch znika pozostawiając tylko łańcuch, Simon je zabiera.
- Idź do sklepu Kalipso.

## **Sklep Kalipso**

### **Save 08**

- Porozmawiaj z Alix.
- Z lady zabierz kolejny model zamku.
- Porozmawiaj z dziadkiem i namów go, aby przyjął prace etatowego ducha.
- Umów się z Kalipso koło zamku.
- Żeby dziadek mógł wypełnić swoją rolę musi mieć odpowiednie szkolenie aktorskie.
- Daj mu łańcuch po duchu Julianie.
- Idź nad rzekę porozmawiać na ten temat szkolenia ducha.

## **Nad rzeką**

- Porozmawiaj z dyrektorem musisz dostarczyć rekwizytów w postaci: fletu, zielonych szat czarodzieja oraz halabardy.

## **Dom stolarza**

- Idź do domu stolarza poproś o nogę od krzesła – nie dostaniesz jej.
- Podejdź do żony stolarza i powiedz o liście gończym.
- Powiedz stolarzowi, że żony jakiś czas nie będzie.
- Zabierz nogę od krzesła, zdechła kurę oraz gwóźdź.
- Idź do sklepu muzycznego.

## Sklep muzyczny

- Porozmawiaj z właścicielem, a potem daj mu nogę od krzesła.
- Opuść sklep i poprzez właz idź do domu bidnego milionera.
- Zabierz plan zamku ze sterty śmieci.



- Jeśli nie użyłeś jeszcze pedału strzelającego strzałkami usypiającymi to zrób to teraz.
- Idź do sklepu Kalipso.

## Sklep Kalipso

- Przed sklepem użyj na liście miłosnym korektora.
- List miłosny połóż na wycieracze.
- Gdy Alix wyjdzie ze sklepu wejdź do środka i zabierz szatę.
- Idź na most trolla.

## Most trolla

- Porozmawiaj z trollem na wszystkie tematy.
- Rozsyp na moście kluki z liczydła.
- Zabierz halabardę.
- Wróć do trupy aktorskiej.

## **Nad rzeką**

- Porozmawiaj z duchem Kalipso.
- Podejdź do dyrektora i wręcz mu rekwizyty.
- Po chwili duch jest wyszkolony i udaje się na zamek.

## **Save 09**

- Podejdź do myśliwego, który wdrapał się na ambonę.
- Porozmawiaj z myśliwym na wszystkie tematy.
- Wróć na zamek.

## **Zamek**

- Zjawia się duch, zdał wszystkie egzaminy pomyślnie.
- Pokaż duchowi wszystkie plany zamku oraz makiety.
- Kliknij na mapę, a przy jej pomocy dostaniesz się na tył zamku.

## **Dom szambelana**

- Wejść do domu szambelana ( po lewej stronie).
- Dowiesz się, że sobowtór ma dostarczyć diament.
- Wróć do domu sobowtóra, by przeszukać jego gabinet.

## **Dom Sobowtóra**

- Na biurku w gabinecie znajdziesz zamówienie na diament. Zamówienie trzeba złożyć u smoka.
- Udaj się wiec do smoka.
- Z rozmowy wynika, że jest w posiadaniu, ostatniego prawdziwego diamentu. Jeśli będą dalsze zamówienia w razie wykupienia tego jedyne prawdziwego, smok będzie sprzedawał fałszywe diamenty.

- Musisz wykupić prawdziwy diament, aby szambelanowi trafił się fałszywy.
- Biegnij do domu babci w poszukiwaniu kasy.

## **Dom babci**

- Spod łóżka wyjmij skarpetę i przeczytaj list od babci.
- Pieniądze są ukryte w drugiej skarpecie.
- Trzeba wydobyć babcię z brzucha wilka.
- Idź nad rzekę porozmawiać z myśliwym.

## **Nad rzeką**

- Porozmawiaj z myśliwym na wszystkie tematy.
- Myśliwy idzie do domu babci, a ty w ślad za nim.

## **Dom babci**

- Pojawia się kłopot, żeby wydobyć babcię, potrzebny jest środek znieczulający oraz skalpel.
- Idź na rynek i poproś fakira o naostrzenie noża.
- Daj fakirowi gwóźdź, którym była przybita kura, a dostaniesz ostry nóż.
- Wejdziesz do domu biednego milionera i osłaniając się tarczą z rzutek użyj pedału.
- Strzałę z środkiem nasennym oraz nóż zanieś myśliwemu.
- Po wydobyciu babci, namów ją by kupiła ostatni diament.
- Zabierz z krzesła prześcieradło.
- Wróć do sklepu smoka i upewnij się, że jedyny diament został sprzedany.
- Musisz teraz skłonić sobowtóra do złożenia zamówienia.
- Idź do sklepu Kalipso.

## **Sklep Kalipso**

- Ułóż z liter nowy tekst dla papugi.
  1. Simon, leniuchu
  2. Gdzie jest mój diament?
  3. Przestań sortować swoje rzeczy i przynieś mi wreszcie
  4. Ten klejnot Głębie!.
- Przy pomocy wody Arakh, wskrześ papugę.





- Woda jest w beczce, po lewej stronie na skrzynce.
- Ożywioną papugę zanieś do gabinetu sobowtóra i posadź ja na żerdzi.
- Idź do sklepu smoka i zaoferuj mu fałszywy diament.
- Wróć do miasta i obserwujemy jak sobowtór odbiera paczkę z fałszywym diamentem.
- Idź szybko do Alix, aby była świadkiem zdemaskowania sobowtóra.
- No niestety coś się namieszało, bo i król zginął i obaj czarodzieje. Wszyscy trafili przed święte oblicze Hadesa.

## Save 10

## Jak opuścić krainę umarłych?

### *Zaświaty*

- Wróć do Hadesa i rozmawiaj z nim tak długo, aż dostaniesz formularz na powrót do żywych.
- Porozmawiaj z Orfeuszem, który opowie o Eurydyce.
- Idź dalej spotykasz Owidiusza, który wytłumaczy zawilosci mitologii i opowie o Hadesie.
- Musisz odszukać sobowtóra, skieruj się drogą pod górę.
- Porozmawiaj z sobowtórem i wręcz mu formularze.
- Wypełnione formularze musisz zanieść do Hadesa.
- Pokaż zdołowanej kurze jej zwłoki, a zniesie zdołowane jajko.
- Zabierz jajko i idź do Hadesa.

- Porozmawiaj z Hadesem – potrzebujesz na formularzu pieczętkę.
- Jeszcze raz porozmawiaj z Hadesem, ale na temat jedzenia.
- Hades chętnie zje kanapkę z jajkiem na twardo.
- Idź do smoka (na prawo) i poproś o ugotowanie jajka.
- Przejdź do krypty Eurydyki – spróbuj wejść do środka.
- Pogadaj z Orfeuszem.
- Wróć do Hadesa z jajkiem i daj mu go.
- Zabierz upuszczoną gilotynę do jajek i wyjdź.
- Ponownie porozmawiaj z Orfeuszem o Eurydyce, problem w tym, żeby oczarować Hadesa i wyjść ze świata umarłych.
- Wręcz Orfeuszowi gilotynę.
- Swoimi śpiewami Orfeusz zdołał „zmiękczyć” serce Hadesa i otrzymał drugą szansę opuszczenia świata umarłych.
- Porozmawiaj z Orfeuszem, a potem wróć do sobowtóra i króla.
- Podejdź do krypty divy i porozmawiaj na temat występu Orfeusza.
- Wróć do Hadesa i pożycz od niego megafon.

## Save 11

- Ustaw megafon na czaszce i idź do krypty divy – zabierz zaproszenie.



- Przejdź na lewo i spróbuj porozmawiać z Syzyfem.
- Sprawdź wejście do windy oraz drogę nad Styks.

- Wróć do Owidiusza i pomawiaj z nim na temat Syzyfa i Styksu.
- Z zaproszeniem idź na przyjęcie Eurydyki.

## Save 12

- Zabierz wino i wlej do ognia.
- Gdy zaparuje lustro zabierz suknie ślubną.



- Wróć do sobowtóra i porozmawiaj na temat ucieczki.
- Sobowtór uznaje tylko legalny sposób opuszczenia świata umarłych.
- Podziel lustro, które służyło do śledzenia.
- Wróć do miasta umarłych, przebierz się w suknię ślubną.
- Podejdź do Orfeusza i kliknij go w ramię.
- Nad Styksem się okaże, że brakuje ci obola by wykupić bilet.
- Wróć do Owidiusza i pogadaj z nim o tym.
- Idź do Hadesu i porozmawiaj na temat kawy.
- Gdy Hades odejdzie, zabierz klin i idź szybko do Syzyfa.
- Podeprzyj kamień klinem i idź poinformuj o tym Owidiusza, a dostaniesz obola.
- Wróć nad rzekę, wykup bilet.
- Pogadaj z Orfeuszem i wróć do świata żywych.
- Jesteś nad brzegiem rzeki.

## Save 13

### Jak wydostać króla z krainy umarłych?

#### Świątynia umarłych

Trzeba się udać do świątyni umarłych, może jest już otwarta. Biegniemy, więc na most Trolla i prosto do świątyni, w środku ucinamy sobie pogawędkę z mnichem. Okazuje się, że po pierwsze kontakty ze światem umarłych popsuty się, jak się można domyślić przez Cerbera, a po drugie mnich chciałby już iść na zasłużony odpoczynek, tylko mu brakuje dobrze wyszkolonego zastępcy. Niestety, żeby nim zostać musimy umieć nawiązać kontakt ze zmarłymi.

- Zabierz czarne świece oraz pieczęć.



- Spróbuj wrzucić w szczelinę koło windy wampirzego kota.
- Podejdź do okna i spróbuj je otworzyć, niestety są zardzewiałe.
- Kliknij olejarką na okna i je otwórz.
- Kot oślepiiony słońcem i wpada do szybu.
- Przełącz się na sobowtóra, podejdź do windy.
- Simon woła przez szyb windy i udowadnia, że potrafi się kontaktować z umarłymi.
- Pieczętką podstempluj wnioski i windą ześlij na dół przy pomocy korby.
- Sobowtór wraz z królem wjeżdża windą.

# Jak dostać się do zamku i zwyciężyć?

## *Most trolla*

- Wyjdź ze świątyni, i idź na most Trolla – nie przejdiesz.
- Z zabranego z domu babci prześcieradła zrób linę.
- Kliknij liną na trolla.
- Drugi koniec liny przywiąż do windy w świątyni umarłych.



- Uruchom windę pozbyłeś się Trolla.
- Wróć do miasta przeprowadzić małe rozpoznanie, koło sklepu Kalipso namów króla na jego zwiedzanie.

## *Sklep Kalipso*

- W sklepie ponownie porozmawiaj z królem, który wykazuje zainteresowanie maszyną.
- Gdy król się pochyli nad maszyną, pomóż królowi wpaść do środka.
- Sobowtórem wyjmij sproszkowanego króla z maszyny.

## Save 14

- Prawdziwym Simonem idź na zamek – nie wejdiesz.

- Wróć na rynek żeby wybadać sytuację.
- Okazuje się, że musisz stanąć do zawodów z demonami, aby móc widzieć się z królem, dostać posadę naczelnego szambelana i móc uczestniczyć w weselu.

## **Rynek**

- Zgłoś swój udział.
- Nie wygrałeś, ale zawody trzeba powtórzyć, bo oba demony jednocześnie wpadają na linię mety.
- Kiedy demony dotrą do bram miasta, przełącz się na sobowtóra i idź na rynek.
- Kolejne zawody to partia szachów.
- Sobowtór siada do gry – trzeba mu pomóc.

## **Zaułek**

- Idź do zaułka, spójrz na wymalowany pentagram.
- Ustaw na pentagramie czarne świece.
- Schowasz się do baru i poczekasz, aż demon wejdzie w pentagram.

## **Rynek**

- Teraz sobowtór zgłasza konieczność skorzystania z toalety.
- **Zapisz grę**
- Rozegraj partię szachów raz jednym, a potem drugim Simonem.
- Została ostatnia konkurencja podnoszenie ciężarów.

## **Save 15**

- Zwróć uwagę, że demony podchodzą i co chwile uzupełniają płyny.
- Idź do klubu by zabrać zupę Błotniaka – nie chce dać.
- Idź do sklepu Kalipso.

## **Sklep Kalipso**

- Wrzuć do maszyny kurę.
- Sproszkowaną kurę użyj na garnku w ekwipunku, a potem na wodzie Arakh.
- Zanieś, przyrządzony rosół Błotniakowi.

- Idź do bagniaka sobowtorem, a dostaniesz bagienną zupe.

## Rynek

- Bagienną zupe wlej do napoju demonów.
- Zgłoś urzędnikowi sprawę z przyprawionym napojem, jako doping.
- Obaj zawodnicy zostają zdyskwalifikowani, a ty wygrywasz zawody.
- Otrzymujesz złoty medal i zaproszenie na ucztę.
- Udaj się do zamku przez tajne przejście.

## Zamek

- Wejdź do sali tronowej.
- Spójrz na postument i zabierz drugi złoty medal.



- Wróć na rynek i do siedziby klubu Błotniaka.
- Wręcz sobowtórowi medal.
- Idź na zamek.
- Koło Sali tronowej schowaj się za skrzynki – dostaniesz od sobowtóra sproszkowanego króla.
- Falszywy Simon wchodzi do sali i wyciąga Kalabę na zewnątrz.
- Prawdziwym Simonem wejdź do sali tronowej.
- Użyj sproszkowanego króla na kielichu z winem.
- Zobacz efekt swoich działań.

**KONIEC**

