

Sam & Max: Sezon 1

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Sam & Max: Season 1

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
I – Culture Shock	4
Zapomniane gwiazdy telewizyjne	5
Psychoterapia grupowa	7
Psychoanaliza na zamówienie	11
W okowach hipnozy	13
Na ratunek Maksowi	14
Walka na uwielbienie	15
II – Situation: Comedy	17
Operacja „pianka do golenia”	17
Gwiazdy małego ekranu, część I – Miejscy kowboje	20
Gwiazdy małego ekranu, część II – Gotuj z Samem i Maksem	22
Gwiazdy małego ekranu, część III – Żenujący idol (wstęp)	23
Gwiazdy małego ekranu, część IV – Nie-Milionerzy	24
Tabloidowa sława	27
Gwiazdy małego ekranu, część V – Żenujący idol (wygrana)	29
Gwiazdy małego ekranu, część VI – Spotkanie z Myrą: talk show	30
III – The Mole, the Mob and the Meatball	32
Wyprawa do kasyna i oszukanie oszusta	32
„Sezamie, otwórz się” albo jakoś tak	35
Trzy próby, czyli jak zostać mafiosom	37
Pościg, czyli siła reklamy	41
Proszę nie bawić się ogniem, czyli wielki finał	42
IV – Abe Lincoln Must Die!	44
Jak dotrzeć do prezydenta?	44
Kampania wyborcza i niedoszła randka z Lincolnem	47
Chcesz pokoju – gotuj się do wojny	50
Abe Lincoln musi zginąć!	53
V – Reality 2.0	55
Gogle VR	55
Pięć złotych monet	58
Zawiłości transakcji online i zdobycie miecza +2	60
Jak obejść oprogramowanie antywirusowe?	64
Jak za starych czasów...	66
VI – Bright Side of the Moon	67
Wejście do kopuły	67
Magiczne talizmany	69
O trzech Maksów za dużo	73
Ostateczna konfrontacja (czytaj: pasteryzacja)	75

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

Gry *Sam & Max: Season 1* 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 sytuacji, w której zatniecie się w pewnym momencie tylko dlatego, że nie odnaleźliście jakiejś nierzucającej się w oczy rzeczy, a co za tym idzie, nie możecie 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 zawiera on sposób na przejście całej gry, odradzam posiłkowanie się nim na każdym kroku. Drastycznie skróci to czas rozgrywki, a jednocześnie pozbawi was wielu przeżabawnych dialogów i scenek. Dlatego proponowałbym samodzielne przechodzenie gry, zapoznawanie 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 pełne zrozumienie nowych przygód Sama i Maksa wymaga dobrej znajomości języka angielskiego.

I – Culture Shock

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 beztroską zabawę Sama i Maksa przerwał dźwięk telefonu. Maks 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 Maks 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, logicznym wydało się poszukanie czegoś, co ją przypomina. Szafa okazała się 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 znalazł 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. Swoje lokum miał 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. Był to najwyższy czas, by rozpocząć negocjacje.



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

Obyło się bez większych komplikacji. Najpierw Maks zarzucił mysiego rozmówcę swoimi groźbami. Ten jednak okazał się twardym przeciwnikiem. Jedyne, co udało się uzyskać 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 czekał Maks. 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.

Zapomniane gwiazdy telewizyjne

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 Maks napotkali małego dzieciaka, który zawzięcie malował na ścianie graffiti przedstawiające wskazującego na swoje oczy dziwnego mężczyznę we fryzurze afro.

Po krótkiej pogawędce bohaterowie dysponowali już garścią nowych informacji. Chłopaczek okazał się gwiazdą już nie istniejącego telewizyjnego show dla dzieci. Miał bzika na punkcie perfekcji, nie znosił niedoróbek, a osobą rysowaną przez niego był 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 czasami nawet wynalazcę.

Od właściciela interesu bohaterowie dowiedzieli się, że jakiś chłopak sabotuje sklep i denerwuje klientów ciągłym wnoszeniem kaset wideo, 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.



Podjezdzanym okazał się Whizzer, kumpel spotkanego na zewnątrz chłopaka, z którym występował wspólnie w programie telewizyjnym.

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

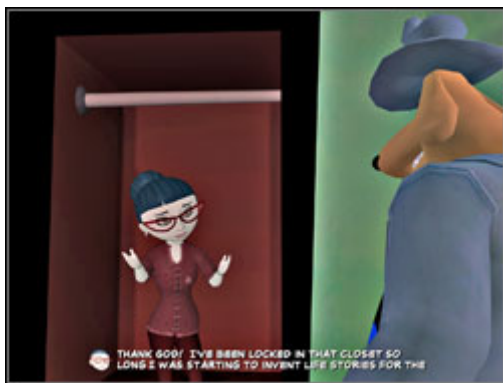
Podczas konwersacji Samowi i Maksowi przypomniało się, że Whizzer słynął ze swoich kłopotów z pęcherzem. Praktycznie co kilka minut musiał wymykać się do ubikacji. Detektyw skrętnie to zanotował. Być może przyda się w przyszłości? – pomyślał.



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 „psychoterapeutki” jest obejrzenie kasy 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 nokaut. Dopiero wtedy Sybil będzie mogła go uratować.

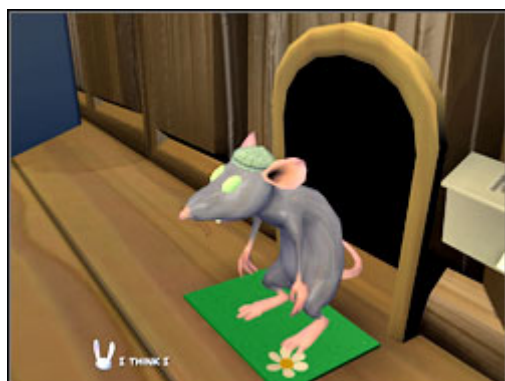
P s y c h o t e r a p i a g r u p o w a

Uzbrojeni w wiedzę detektywi mogli przystąpić do działania. Musieli pozbawić przytomności wszystkie trzy przygасłe gwiazdy telewizyjnego show. Problem polegał na tym, że każda próba ich znokautowania kończyła się spektakularną ucieczką. Trzeba było wymyślić inny sposób działania. Bez konkretnego planu nie było sensu szwendać się po ulicach. O wiele lepiej myśli się w miłym i przytulnym wnętrzu własnego biura. Dlatego też Sam i Maks tam właśnie skierowali swe kroki.



Zaraz po wejściu do pomieszczenia Sam odruchowo włączył telewizor. Dziwnym zbiegiem okoliczności trafił właśnie na program, w którym przedstawiano sylwetki wszystkich napotkanych przed chwilą byłych aktorów. Na samym końcu pojawiła się informacja o Bradym Culture. Był to, jak się okazało, człowiek, którego show zastąpiony został programem Specs'a, Peepers'a i Whizzera.

Po zakończeniu telewizyjnego seansu bohaterowie zabrali leżącą niedaleko mysiej nory kulę do kręgli oraz rękawicę bokerską z okna. W końcu zawsze mogą się przydać.



Przed wyjściem na ulicę detektywi przypomnieli sobie o kasecie, której kolejne egzemplarze z wielkim uporem znosił do sklepu Whizzer. Postanowili sprawdzić, czym był w rzeczywistości ten osławiony program Brady'ego Culture, „fitness dla oczu”.

Sam włożył kasetę do stojącego pod telewizorem magnetowidu. Wcisnął play i zamarł z trwogi... Katastrofa! Skończył się popcorn.

W takich warunkach nie mogli oglądać. Szybko wybiegli do najbliższego sklepu w celu dokonania niezbędnego zakupu.

Po powrocie okazało się, że kasetą zdążyła zahipnotyzować biurowego szczura, eks-porywacza. Takie więc były plany Brady'ego. Przed bohaterami stanęło nie lada wyzwanie: przerwać dystrybucję kasety oraz wyeliminować maniaka, zanim ten podporządkuje sobie większość mieszkańców Ziemi. Nie było czasu do stracenia. Bohaterowie ruszyli do akcji.



Zaraz po opuszczeniu biura skierowali się w stronę niewielkiej ślepej uliczki znajdującej się po lewej stronie. Zaraz za ich radiowozem stał jakiś żółty gruchot. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że na jego masce ktoś zostawił puszkę sprayu (i to wcale nie pustą). Szkoda by było, żeby się zmarnowała – pomyślał Sam, wkładając ją do kieszeni.