

Simon the Sorcerer 5: **Kto nawiąże kontakt?** PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Simon the Sorcerer 5: Kto nawiąże kontakt?

autor: Katarzyna „Kayleigh” Michałowska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Silver Style, Wydawca The Games Company, Wydawca PL IQ Publishing
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Opis przejścia	4
Magiczne Królestwo	4
Wyspa	10
Miasto kretów	20
Wyspa	25
Kosmos	29
Gwiazda Śmierci	38

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



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Simon the Sorcerer 5: Kto nawiąże kontakt* pomoże Ci ponownie uratować Magiczne Królestwo, tym razem przed inwazją Obcych. Znajdziesz w nim rozwiązania wszystkich zadań, przed jakimi stajesz w trakcie swych niebanalnych przygód Simon, opatrzone tytułami i uporządkowane w kolejności ich pojawiania się w grze bądź zgodnie z logiką następujących w niej wydarzeń. Umiejscowienie wszystkich niezbędnych znajdziek oraz ważnych obiektów prezentują liczne obrazki.

Interfejs w grze jest typowy dla przygodówek (point & click). Cursor w kształcie ręki pojawia się na wszystkich obiektach, z którymi można wejść w interakcję, oraz na przedmiotach, które można zabrać. Cursor w kształcie lupy oznacza, że daną rzecz da się tylko obejrzeć. Rozmowę inicjujesz, klikając na danej postaci kursorem w kształcie dymku, a przejście do kolejnej lokacji obrazuje cursor w kształcie otwartych drzwi.

Inwentarz ukryty jest na pasku w dole ekranu i pojawia się po najechaniu tam myszką. Ikonka ręki na przedmiocie w ekwipunku oznacza, że trzeba zrobić z nim coś dodatkowego, np. otworzyć i wyjąć jego zawartość czy przeczytać go. Natomiast możliwość wzięcia danej rzeczy i użycia jej na innej bądź na obiekcie zewnętrznym sygnalizuje cursor w kształcie klucza płaskiego. Klikając na znajdźkach PPM, wysłuchasz (nieraz bardzo zabawnego) komentarza Simona na temat danego przedmiotu. Wszystkie rzeczy, które powinny trafić do czarodziejskiego kapelusza bohatera, wyróżnione są w tekście kolorem **czerwonym**, a rozwiązania zagadek **pogrubieniem**.

W grze funkcjonuje dziennik, który zawiera trzystopniowy system podpowiedzi do każdego zadania. W trakcie dialogów panuje pewna dowolność, niektóre kwestie służą tylko żartobliwej konwersacji i ich pominięcie nie ma wpływu na rozwój akcji, a niektóre wykluczają się wzajemnie i trzeba dokonać wyboru, w jaki sposób załatwi się daną sprawę z rozmówcą.

Katarzyna „Kayleigh” Michałowska (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

Magiczne Królestwo

Obcy atakują Magiczny Sklep!



Zaskoczony niespodziewaną wizytą Simon musi znaleźć jakiś sposób, by wydostać się ze sklepu. Podejdź do wiszącej na ścianie (na lewo od drzwi) półki z reklamkami i weź leżący na niej z prawej strony woreczek z **magicznym Pyłem Uspokojenia**. Przejdź do stołu (na wprost drzwi), z którego zabierz **magiczny przecinak**.



Następnie skieruj się do kasy (na prawo od drzwi) i podkradnij z niej **monetę**. Weź też stojące pod oknem **wiadro**. Podejdź do różowego automatu z niespodziankami (po prawej), wrzuć do niego monetę, po czym odbierz **torebkę z niespodzianką**. Kliknij ją w ekwipunku (w dole ekranu) LPM, by ją rozpakować. Okaże się, że Simon stał się szczęśliwym posiadaczem **zapalki**, **magicznej plasteliny** i **naboju z magicznym ładunkiem**.



W inwentarzu napełnij wiadro magicznym Pyłem Uspokojenia, a następnie postaw je na drzwiach. Magiczny przecinak załaduj nabojem z magicznym ładunkiem. Schowaj się za ladą i magicznym przecinakem przetrnij łańcuch drzwi, by wpuścić Obcych.

Plan B



Ponieważ magiczny pył jakoś nie podziałał, Simon musi opracować nowy plan. Sięgnij na półkę w rogu (za chłopakiem). Leży tam **wydłużający się palec wskazujący**. Zabierz go i potraktuj nim królika w otwartej klatce (na półce z reklamacjami, na lewo od drzwi). Kiedy zwierzę zaatakuje Obcych, Simon da drapaka ze sklepu. Na zewnątrz spotka Alix, która wpadnie w poważne tarapaty...

Zasięgnij informacji



Maszeruj na rynek (w prawo), gdzie zbadaj okienko celi, tuż przy ziemi, na lewo od wejścia do ratusza. Porozmawiaj z zamkniętym tam Doktorem Waldenem. Mężczyzna zna sposób na ucieczkę z miasta, zatem Simon zobowiązuje się uwolnić go z aresztu. Następnie przejdź w prawo i pogawędz ze stojącą z tej strony drzwi do ratusza Złotowłosą (jeśli rozmawiałeś z nią wcześniej, po konwersacji z Waldenem zagadnij ją ponownie). Ponieważ w interesie pannicy też jest dostać się do ratusza, dowiesz się, że potrzebnym do tego kluczem kluczem dysponuje strażnik. Po skończonej wymianie zdań wędruj w stronę bramy miasta (w lewo).



Po drodze zatrzymaj się przed tym, co pozostało z Magicznego Sklepu. Na resztkach desek u góry zauważ kamerę wideo, niestety, jest ona za wysoko, a upadek na chodnik z pewnością ją uszkodzi. Weź trochę leżących na lewo od drzwi **desek** oraz **śrubokręt** z murka przy wejściu do sąsiedniego domu (po lewej). Skieruj się w stronę rynku (w prawo) i z suszącego się zaraz w przejściu na sznurku prania skradnij **poduszkę**. Wróć pod sklep i połóż ją na pozostałościach muru, pod deskami, na których leży kamera. Wydłużającym się palcem strąć **kamerę** na poduszkę.

Uwolnij Doktora Waldena



Wędruj teraz w lewo, tam gdzie przy zamkniętej bramie trzyma straż Franz. Zagadnij go w sprawie klucza do piwnic ratusza. Jednak strażnik za nic nie chce pożyczyć klucza, który odda tylko swemu zmiennikowi. Musisz przekonać go o beznadziejności sytuacji w związku z inwazją Obcych. Spróbuj zatem sfilmować teren za bramą przez otwór strzelniczy (na prawo od bramy), niestety, jest on za wysoko, a podest jest uszkodzony.

Biegnij pod ratusz i poproś o pomoc Złotowłosą. Kiedy dziewczyna, wspiąwszy się na Bagiennego, nakręci film, pokaż go Franzowi, a ten powoła Simona do straży miasta i przekaze mu tak pożądaną przez naszego czarodzieja **klucz do ratusza**.

Maszeruj więc tam i przez okienko celi wręcz klucz Doktorowi. Po chwili dziwaczny mężczyzna opuści ratusz, porozmawiaj z nim więc na wszystkie tematy.