



Simon the Sorcerer 2

Les dossiers de LTF
Créé le 17/12/2003

(Pour que les sauvegardes fonctionnent, le répertoire SAVES doit exister sous le dossier \SIMON2)

CONSEIL DE LECTURE

Dans ce soft, il y a de nombreux dialogues très précis à tenir. Pour connaître les bonnes phrases que vous devez dire, vous trouverez dans notre texte des chiffres entre parenthèses: ils correspondent bien évidemment aux numéros des réponses que vous devrez donner aux différents protagonistes du jeu.

Pour tous les déplacements en ville, nous disposons d'une vue cavalière, très pratique. Simon étant un peu "léger" mentalement, il faut assez souvent lui préciser d'ouvrir une porte pour entrer dans une maison. J'ai décidé de vous épargner cette répétition (je vous considère un peu plus "autonomes" que ce simili sorcier!...).

F5 = Passer les séquences déjà vues (intro, dialogues,...)

F10 = Voir les zones actives

L'AVENTURE COMMENCE...

Avant de partir à l'aventure, munissez-vous de la batte et de la teinture verte. Évidemment, vous ne pouvez pas entrer dans le château, alors laissez les deux fourbes corrompus (3/2/1/4) à leurs spéculations, pour aller tenter votre chance au concours de sorciers.

Votre visite en ville commence par la Place, où des danseurs répètent leur numéro; ils ne vous écoutent pas, continuez à les regarder jusqu'à ce qu'une pause intervienne.

Comme ils ont cassé l'un de leurs bâtons, donnez-leur la batte, qui sera fatale à l'accordéoniste.

À nouveau, ils ne peuvent plus danser. Allez dans la Rue des Marchands, vous y trouvez une affiche de recrutement de professeur de danse. Vous discutez avec le forgeron, peu aimable, mais insistez car, confondu par votre connaissance du système monétaire (1/1/2/3/3), il vous remet une barre à mine.

Rendez-vous tout au bout des quais pour rencontrer Um Bongo (1/1/1/5), auquel vous proposez votre affiche. En revenant sur vos pas, vous découvrez Marie, alias Boucle d'or, qui se cache derrière une caisse.

Elle vous expose son problème, vous lui ouvrez la caisse avec la barre à mine, et récupérez ce qu'elle n'emporte pas dans sa fuite. Ensuite, vous allez rendre visite aux Trois Ours que fuit Marie. Ils sont absents, ouvrez la boîte aux lettres et prenez le courrier.

Allez au Bureau des Prêts, après avoir discuté avec le Bouffon et visité les égouts ouverts grâce à votre barre à mine, et vous entrez dans la boutique.

Avec la secrétaire, choisissez le formulaire de prêt qui vous convient; le but est d'obtenir une rencontre avec le Directeur.

Une fois dans son bureau, informez-vous sur le tube à courrier et profitez de sa recherche de formulaire pour mettre la lettre des Ours dans la corbeille.

Deuxième visite au cottage des Trois Ours: vous allez directement dans la cuisine, prenez les gants de caoutchouc, et fermez le robinet qui fuit.

Mais comme dans le conte, au retour des ours, il faut vous cacher, ce qui -par les lois magiques de l'imagination du scénariste!- vous amène dans la fontaine. Profitez-en pour y verser votre teinture verte et, pour la troisième fois, allez au cottage pour parler avec Popa ours; donnez-lui la perruque de Boucle d'or, et en remerciement, Moma vous donnera du porridge.

Allez au magasin de farces et attrapes, Rue des Marchands. Adressez-vous au vendeur, et même s'il vous humilie une première fois, retournez-y et attendez qu'il mette son masque de singe pour lui dérober son livre de blagues.

Empressez-vous d'amener ce dernier au Bouffon, devant le Bureau des prêts. Il vous gratifiera d'une vessie, alors que dans l'égout, vous auriez besoin d'une lanterne! Las de tout cet humour, vous allez Place du village, discutez un peu avec le seul être sensé connu.

Profitez du spectacle. Allez à la boutique du Tatoueur, mais il est absent. En quête de péripéties, utilisez l'échelle, vous voilà chez les Fous.

Parlez à l'Homme-Poêle-à-Frire, puis utilisez le carnet de notes pour communiquer (3/1/3).

En portant le porridge (icône "chapeau"), vous adhérez au club et gagnez un sac: examinez son contenu. Vous pouvez retourner au château, mais si les gardes vous laissent passer (5), le portier vous oppose un second barrage; il vous faut tenter le concours de sorciers.

Allez voir ce qui vous y attend, puis prenez la direction du Mucswampy's.

Parlez avec la figurine (4), puis dirigez-vous à gauche du bâtiment jusqu'aux poubelles, afin de récupérer la canne à pêche. Pas dégoûté, vous entrez dans la salle du restaurant. Vous tombez sur le Tatoueur: parlez-lui, constatez que l'horloge a les aiguilles coincées, or il ne reprendra son travail qu'à 14 heures sonnantes.

Ensuite, parlez au type à l'anorak (2/1/2). Enfin, adressez-vous au Serveur (1/4/4/1).

Découvrez les surprises du menu.

Allez Rue des Marchands, accrochez votre ballon à la grille, puis allez demander au vendeur de farces et attrapes un costume de Marécageux (3). Pour avoir du tissu, il faut s'adresser au Gros Lard, qui vous demandera un service, acceptez (1). Une fois fait, hurlez en vous plaçant sous l'entrée de la cave.

Portez le tissu au vendeur, puis allez à la fontaine pour le poser à côté du panier de la lavandière qui va le teindre.

Quand il a pris la couleur voulue, reprenez-le et retournez chez le Vendeur. Vous avez votre costume.

Retournez au Mucswampy's, faites un caprice et demandez un deuxième ballon, puis entrez et déguisez-vous.

Le Serveur vous prend pour un employé et vous laisse entrer dans l'arrière-boutique. Au premier étage, vous constatez qu'il manque une pièce au mécanisme de l'horloge, puis vous prenez l'escalier au fond à gauche pour atteindre le 2ème étage: le bureau du Vrai Marécageux. Comme vos retrouvailles sont touchantes (3/3/1/1)!...

Quittez cet univers de "finesses" pour retourner Rue des Marchands. Accrochez votre deuxième ballon à la grille, puis découvrez l'Animalerie dont l'entrée se situe sous l'escalier; faites connaissance avec le savant fou (1/1/1/1) puis, une fois seul, utilisez les gants de caoutchouc sur la tortue pour l'utiliser dans la cage de droite de la machine.

Vérifiez que le bouton rose est à gauche. Utilisez le bouton vert pour faire démarrer l'engin, puis récupérez la tortue dans la cage de gauche. À sa place, mettez les vers luisants que vous prenez sur l'étagère. Positionnez le bouton rose à droite.

Actionnez une nouvelle fois le bouton vert de l'engin: vous obtenez des vers luisants "actifs". Pour rejoindre les Marécages, passez par les égouts dont l'entrée est face au Bureau des Prêts.

Les vers luisants vous servent d'éclairage, continuez et utilisez l'échelle pour remonter à la surface, puis partez sur la droite jusqu'au pont cassé.

Utilisez la corde benji sur la rambarde et son autre extrémité sur vous : ainsi attelé, utilisez le seau sur la vase. Voilà de quoi contenter le Vrai Marécageux!

De retour vers la bouche d'égout, vous vous approchez du lac pour utiliser votre canne et l'asticot.

Puis vous repartez par les égouts vers le Mucswampy's.

Laissez-vous aller et demandez encore un ballon, s'te plaît m'sieur, la figurine (4).

Entrez, déguisez-vous, puis allez porter au Vrai Marécageux (2ème étage, escalier gauche) la boue dont il a besoin pour vous confectionner un ragoût.

Apportez l'échantillon qu'il vous donne au Serveur du magasin de farces et attrapes: il sera tellement ravi qu'il vous donnera une boule puante de sa fabrication. Vous voilà équipé pour affronter les sorciers, rendez-vous donc sur le lieu du concours.

L'APPRENTI SORCIER

Rendez-vous sur le lieu du concours de magie, adressez-vous d'abord à l'employé, puis entrez dans la grande tente et lâchez la boule puante.

Quand vous avez repris vos "esprits", vous retournez sous la grande tente et vous prenez le Livre des Sorts, puis vous versez le Maréca-shake dans la prothèse auditive du vieux sorcier; enfin, le concours vous est ouvert!...

Désormais, vous êtes un sorcier reconnu par le Roi, et votre aventure va pouvoir progresser. Allez au château et rencontrez le Prince (1/1/2).

Charming!... Entrez dans le château, prenez les cymbales et avancez à gauche : vous êtes enfin reçu par le roi.

Acceptez sa proposition (1), et donnez le poisson au phoque royal.

Revenu dans le hall, vous allez dans la chambre de droite où votre royale mission vous attend.

Utilisez la cale sur le berceau, et prenez l'une des pièces de l'engrenage.

Allez au Mucswampy's, déguisez-vous, puis allez au premier pour réparer l'horloge, avec l'engrenage ramené du château. Ça a marché! Le Tatoueur est reparti travailler, vous vous précipitez donc chez lui.

Mais il est dur en affaires... Récupérez quand même un prospectus et allez le donner au type à l'anorak, qui déprime toujours devant ses Swamp'shake à l'asticot. Retournez chez le Tatoueur (3/4) et choisissez un tatouage royal, normal.

Allez vous changer les idées au bord du lac, auquel vous pouvez accéder directement par la vue d'ensemble (cliquez sur Marécages). Une fois arrivé, dirigez-vous vers la gauche le plus loin possible et faites connaissance avec la Dame du Lac (2/4/3/3/3).

Ramassez les accessoires qu'elle abandonne. Utilisez la bouteille d'oxygène sur votre canot pneumatique, et utilisez le. Récupérez l'épée et allez au château l'échanger contre la sarbacane du Prince. Retournez dans le hall du château pour entrer dans la chambre de gauche, et si vous connaissez bien vos classiques, ça se verra tout de suite: mettez le petit pois sous le matelas de la princesse, et cela va la réveiller; vous ne saviez pas? Vous feriez mieux de relire tout votre Andersen!...

Parlez à la Princesse (1/1), récupérez la sucette et allez la donner au bébé, cela ne calme pas son royal chagrin. Retournez voir la Princesse, bon maintenant vous connaissez la technique du petit pois (1).

Sortez du château, ramassez la sucette, puis retournez voir votre ami le Vrai Marécageux, toujours à la même adresse: au Mucswampy's, déguisez-vous, puis escalier de gauche deuxième étage. Parlez à votre ami (1/1). Donnez la sucette au bébé rose, et retournez au château pour donner le biberon au royal bébé.

Mission accomplie, c'était une royale faim: vous avez maintenant libre accès à tout le château. Profitez-en pour trouver la Salle du Trésor: allez vers le Roi, il y a derrière lui un passage dérobé, et grimpez l'escalier.

Deux démons -que vous avez mal dirigés dans le premier jeu- vous attendent pour se venger. Vous n'avez pas été capable de les renvoyer en enfer, ils vous en veulent vraiment et ne vous laissent pas passer. Rusez en utilisant le Marécashake sur le pentagramme.

Mais maintenant, il vous faut trouver un autre accès pour atteindre la Salle du Trésor. Retournez dans la Rue des Marchands, accrochez votre troisième ballon... Approchez-vous du sarcophage, prenez le Mucusade, entrez dans le tuyau, puis passez la fenêtre... Muni de votre Mucusade, vous allez chez Calypso dans l'espoir de "rentrer maison"...

LES ROIS DE LA FLIBUSTE!

Parlez au capitaine. (2) Utilisez le Livre des Sorts pour vous libérer, et prenez le crâne. Montez à l'échelle... jusque dans la cabine (1), puis prenez un perroquet et regardez le journal de bord. Montez sur le pont.

Parlez au marin qui enroule une corde, (1/4). Utilisez les cordages (qui sont près du marin au marteau) pour atteindre la vigie, mettez la carte postale sur le télescope et redescendez. Allez à droite du bateau, cale de droite, prenez le couteau, coupez la corde du hamac, et récupérez le briquet.

Sortez, allez voir le type au marteau, parlez-lui, puis finalement, comme vous le trouvez insupportable, allez derrière lui: ça le fait tomber à la baïlle et vous pouvez récupérer ses affaires. Entrez dans la cale de gauche et retrouvez votre compagnon de galère (1).

À nouveau sur le pont, vous utilisez le chalumeau sur la chaîne qui ferme la trappe au centre du navire. Pour ne plus être dérangé par le capitaine -une fois qu'il vous aura interrompu-, utilisez les outils du menuisier et la planche sur la porte de sa cabine, puis recommencez à couper la chaîne avec le chalumeau (mis en fonction évidemment grâce au briquet).

Descendez et récupérez le Mucusade. Et maintenant, pour contrôler le bateau, montez sur le pont supérieur et parlez au barreur (3/3/1/2). Retirez le perroquet du perchoir pour y mettre le vôtre et utilisez le Swamp-Gum pour installer votre volatile coloré correctement. Redescendez et reposez-vous...

L'ÎLE PERDUE

Eh non, petit, on n'est pas encore arrivés!... Commencez par ramasser la pelle et une serviette qui traîne sur cette plage, puis enfoncez-vous dans la jungle. Discutez avec le gosse et donnez-lui le ballon.

Prenez le piquet de bois, dont vous vous servirez comme manche de pelle, puis entrez dans la grotte et prenez la bouteille. Boulala! Il est mal le génie (1/1/3)... Sortez.

Continuez à gauche, prenez le chien, rien ne vous effraie, puis entrez dans le coffee-shop, commandez un déca (3); au réveil, adressez-vous de nouveau à la serveuse. Sortez. Continuez vos découvertes: allez à gauche, parlez au dealer (4/4/1), puis ramassez le sifflet.

Partez sur la droite pour aller au plus profond de cette drôle de jungle, vous y découvrez les vestiges d'une civilisation étrange. Passez devant la machine de torture et continuez jusqu'au générateur.

Utilisez le chien sur les rouleaux de cet engin, puis allez devant la machine (écran précédent), mettez-vous sur la fonction "aller" et cliquez sur le levier off/on. Repassez devant le dealer et continuez; arrivé au concours de Limbo, vous vous inscrivez auprès du juge (2). Utilisez le sifflet afin de créer une diversion. Vous avez gagné 3 Bungas! Vous pouvez retourner voir le dealer pour lui acheter les tablettes de C. Retournez sur la plage. Construisez un château en utilisant la pelle.

Camouflez le trou avec la serviette, sur laquelle vous déposez le coquillage du gosse. Allez voir le nettoyeur de plage pour lui parler de votre exposition... Reprenez le Mucusade. Retournez dans la grotte et, après avoir mis les tablettes de C dans le café, versez-en dans la bouteille.

Tentez une nouvelle fois de le prendre, cela fera apparaître le génie (beaucoup plus en forme!). Et vous pourrez lui demander de vous exaucer un vœu (1), devinez... rentrer maison... Entrez chez Calypso...

LA VALLEE DU DESTIN

Vous avez ici à votre disposition une nouvelle carte de la région; comme précédemment, pour vous déplacer, il suffit de cliquer sur le nom de l'endroit choisi. Vous voilà bien, heureusement il y a de la compagnie; essayez d'ouvrir la porte...

Une fois devant le camp, partez vers la droite pour découvrir la vallée du destin à laquelle vous ne pouvez échapper,

même si Sordide essaie de l'influencer...
Enfoncez-vous dans les Bois Ténébreux, continuez à droite.

Allez voir les antiquités, vous êtes abordé par des vers à bois (2/3/1/2/1).
Reprenez le chemin par la droite pour rendre visite aux sorcières. Quelles bavardes!...
Vous pouvez les interrompre (1/1/2) et vous comprenez que, sans votre aide, elles ne pourront pas préparer la potion indispensable pour "boucler" un conte qui tienne la route.

Quittez la forêt en faisant le chemin inverse, et allez voir ce qui se passe dans la Hutte Retirée.
Présentez-vous (1/1/1), puis prenez trois bouteilles de soda et le mouchoir. Sortez.

Allez sur la Crête du volcan, prenez le guide des plantes et le vaporisateur.
Retournez dans les Bois Ténébreux et faites peur au chat (je sais que vous aimez ça!) en vous approchant de lui.
Comme il se réfugie dans la Hutte, suivez-le et fermez la porte pour qu'il ne vous échappe pas.

Profitez de son K.O. pour l'embarquer. Il faut le donner à la plante carnivore, sur la Crête du Volcan, pour la faire saliver.
Buvez une bouteille de soda à la santé du chat et prenez la salive avec votre bouteille vide.
Allez au Camp des Gobelins.

Versez de la salive dans leurs gobelets, puis tentez de prendre la conque; cela les réveille, et quand ils se sont rendormis, vous êtes tranquille et vous prenez la conque (n.f. nom usuel de triton mortifer, mollusque gastéropode...
L'usage de cette coquille comme trompe d'appel est général dans l'Antiquité, et dans le monde asiatique et océanien actuel, elle est censée transmettre la voix des dieux...).

Entrez dans le camp pour aller visiter la grande tente. Prenez le poivre et les rations déshydratées. Sortez, et parlez avec l'Elfe (2/2/1/2).
Ici, je vous conseille de faire une sauvegarde, car il va falloir avoir des réflexes!

Utilisez une bouteille de soda pleine sur le feu de camp, et pendant qu'ils se frottent les yeux, prenez leurs Trucs, cela les fâche et vous permet de prendre leurs dés, une fois qu'ils se battent dans leur tente. Versez une bouteille de soda dans le flacon de parfum.

Utilisez le poivre sur l'elfe, donnez-lui le mouchoir, puis la bouteille de parfum. Retournez dans la Hutte Retirée afin de reprendre deux nouvelles bouteilles de soda. Allez dans les Bois et donnez la ration au gosse, puis une bouteille de soda et ramassez la loupe.

Donnez le bois (de l'elfe) aux vers à bois... Allez offrir vos cadeaux aux sorcières, elles sauront apprécier: le dentier à la première, la conque à la seconde et, à la troisième, la loupe.

Regardez la potion puis utilisez une bouteille de soda une première fois pour la vider, une seconde fois sur la potion afin d'en prendre un peu, comme les sorcières vous le proposent.
Allez dans la Hutte Retirée et offrez la potion aux joueurs...
Allez dans le Camp des Gobelins, traversez-le pour vous diriger vers la Forteresse de Sordide.

Face aux cochons diaboliques, parlez (1/4). Dans le hall, prenez la tapisserie et allez à gauche.
Utilisez la tapisserie sur la flaque de sueur, puis utilisez le vaporisateur pour recueillir la sueur qui est maintenant sur la tapisserie. Ressortez et prenez le passage irréel.

Parlez au monstre (1). Retournez vers le "sportif" et allez au levier (quand je dis "allez", c'est comme pour le levier de la machine à tortures, il s'agit de la fonction); cela permet d'éteindre la lumière et de vous approcher du monstre.

Utilisez le vaporisateur, puis le chien une première fois en utilisant "porter" comme pour le porridge -cela le transforme en une paire de magnifiques chaussons à tête de chien, comme on en rêve quand on est malade-, et une seconde fois (icône "chapeau") pour porter les susdits chaussons.
Passez devant "the" bête.

Traversez le couloir de lave. Vous y êtes presque...
Allez chercher le tournevis et utilisez-le sur Sordide; vous avez récupéré sa main, vous pouvez donc l'utiliser sur l'indentificateur d'empreintes, et ainsi obtenir le Bâton Temporel...

La suite est à découvrir par vous-même mais, comme dans les contes, je vais terminer par la fin du récit: après tant et tant de péripéties, ce qui va advenir de Simon est un grand malheur car, une fois de plus, le terrible Sordide lui a joué un sale tour.

Gageons qu'il y aura une suite, car ce serait vraiment trop triste de laisser Simon ainsi... Mais chhhhhuut, je préfère que vous le découvriez vous-même!...