

Simon the Sorcerer

Mitspielende Personen

- Barbar im Wald
- Barde mit dem Sausephone im Wald
- Barkeeper in der Kneipe
- Bauchladenkrämer in der Stadt
- Calypso, seines Zeichens Zauberer
- 2 Dämonen in Sordids Festung
- Dorfdepp im Wald
- Drache in der Drachenhöhle im Wald
- Druide in der Stadt
- Führer in den brennenden Gruben von Rondor
- 3 Goblins bei der Zwergenmine im Wald
- Gollum, ein Gnom, der in der Schlucht im Wald fischt
- Holzwürmer im Baumstumpf im Wald
- Johnes, Henry, Archäologe im Wald
- Ladenbesitzer in der Stadt
- 2 Männer in der Kneipe
- Rapunzel im Wald
- Riese, schläft im Wald
- Schmied in der Stadt
- Schneemann vor Sordids Festung
- Simon, Zauber(lehrling) und Held des Abenteuers
- Sordid, böser Magier und Widersacher von Simon
- Sumpfling beim Sumpf im Wald
- 2 Walküren in der Kneipe
- 4 Zauberer in der Kneipe
- Zwerg, der in der Kneipe schläft
- 7 Zwerge in der Zwergenmine im Wald

Lösung

Das Spiel beginnt in Calypsos Hütte. Dort nimmt man den Magneten vom Kühlschrank und die Schere aus der Schublade. Draußen kommt man in die Stadt. Beim Schmied läßt man das Seil und den Klöppel mitgehen. Im Haus des Druiden nimmt man das Spezienglas und den Erkältungssaft mit. Draußen vor dem Haus steht eine Leiter, die man später gut brauchen kann. In der Kneipe benutzt man die Schere mit dem schlafenden Zwerg, um an seinen Bart heranzukommen. Zudem braucht man die Streichhölzer auf der Fruitmaschine. Im Hinterzimmer findet man vier Zauberer, die einen aufnehmen wollen, wenn man einige Dinge für sie erledigt. Zunächst soll man den Zauberstab des toten Geisterbeschwörers suchen.

Jetzt geht es erst einmal in den Wald. Dort gibt es einen Barbaren, dem man helfen kann, indem man den Dorn aus seinem Fuß entfernt. Dafür bekommt man eine Pfeife. Damit geht man zur Trollbrücke. Zuvor kommt man aber an einem Baumstumpf vorbei, in dem Holzwürmer leben, die gerne etwas Edelholz hätten. Beim Hexenhaus benutzt man den Griff am Brunnen und nimmt den Eimer Wasser mit. Ist man an der Trollbrücke angekommen, so redet man mit dem Troll, der dann die Pfeife haben will und benutzt. Daraufhin kommt der Barbar und beseitigt den Troll. Jetzt kann man die Brücke passieren. Beim Dorfdeppen erfährt man, daß er Bohnen wachsen lassen will, dazu aber Wasser benötigt. Also gibt man im das Wasser, daß man vor dem Hexenhaus geholt hat. Geht man kurz aus dem Bild und wieder zurück, so kann man eine Bohne aus der Pfütze nehmen und hinter Calypsos Hütte in den Komposthaufen stecken. Dadurch erhält man eine Wassermelone. Diese wirft man dem Barden in das Sausephone, der einem das Ding dann zur Reparatur überläßt. Wenn man bei der Eule vorbeigeht, läßt diese eine Feder fallen, die man mitnimmt. Der Holzfäller braucht ein spezielles Metall (Milrith), um die Bäume in diesem verzauberten Wald zu fällen. Von ihm bekommt man einen Detektor, den man zwei Bilder hinter dem Sumpf einsetzen muß. Dort wird man fündig, kommt aber noch nicht an das Metall heran. Beim schlafenden Riesen benutzt man das Sausephone, worauf dieser aus Versehen einen Baum fällt, so daß man über den Abgrund gehen kann. In der Drachenhöhle liegt ein erkälteter Drache, den man mit dem Erkältungssaft kurieren kann. Dann kann man auch den Feuerlöscher in der Höhle nehmen. Hinter der Drachenhöhle findet man einen Stein. Läßt man diesen vom Schmied aufhauen, so kommt ein Fossil zum Vorschein. Dieses gibt man Dr. Johnes bei der Ausgrabungsstelle (man muß mit dem Loch reden, um Kontakt aufzunehmen, und dann das Fossil an das Loch geben). Als Fundort des guten Stücks gibt man den Ort an, wo man mit dem Metalldetektor fündig geworden ist. Dort entsteht eine neue Ausgrabungsstelle. Untersucht man hier den Schmutz, so findet man das gesuchte Metall Milrith. Der Schmied kann daraus einen Axtkopf machen, wenn man ihm das Metall gibt. Diesen gibt man dann dem Holzfäller, der sich sofort an die Arbeit macht. Dann kann man in sein Haus gehen, dort das Steigeisen nehmen und das Feuer mit dem Feuerlöscher löschen. Zieht man an dem Haken im Kamin, so kommt man in das Holzlager des Fällers. Dort klaut man etwas Mahagoni-Holz. Dieses gibt man den Holzwürmern, welche man nun mitnehmen kann (man muß mit ihnen reden). Bei Rapunzels Hütte benutzt man den Klöppel mit der Glocke und dann die Glocke. Man wird dann von von einem Megazopf erschlagen. An diesem kann man hochklettern, oben trifft man Rapunzel, die sich nach einem Kuß in ein Schwein verwandelt. Dieses nimmt man dann auch mit. Die Holzwürmer knabbern für einen die Bodenbretter durch, mit der Leiter kommt man eine Etage tiefer. In der Gruft öffnet man den Sarg, aus dem die Mumie des Beschwörers herauskommt. Jetzt muß man schnell auf 'bewegen' klicken und dann auf das lose Bindende der Mumie. Auf diese Weise kommt man an den Stab heran, den man für die Zauberer benötigt.

Gibt man ihnen diesen, so verlangen sie 30 Goldstücke, wenn man als Zauberer aufgenommen werden will. Jetzt kann man erst einmal das Schwein verwenden. Es frißt sich durch die Schokoladen-Trüffel-Türe des Hauses in der Nähe der Druidenwohnung, wenn man es darauf losläßt. Im Innern nimmt man den Hut und die Imkerpfeife und benutzt letztere draußen am Bienenstock. Jetzt kann man diesem etwas Wachs entnehmen. Zurück in der Kneipe bestellt man beim Barkeeper ein Getränk. Während er dieses sucht, verstopft man derweil das Bierfaß mit dem Wachs. Der Barkeeper stellt das vermeintlich leere Faß nach draußen, wo man es dann einsacken kann. Bevor man geht, bekommt man noch einen Bier-Gutschein von dem Wirt. Am Doppelportal in der Nähe der Zergenmine findet man ein Blatt Papier, das eine Einkaufsliste für die Goblins ist. Vor der Zwergenmine liegt ein Stein, auf dem das Paßwort 'Bier' steht (nehmen & ansehen). Nachdem man den Bart angezogen hat, kann man in die Mine hineingehen, man muß nur noch das Paßwort aufsagen. Zunächst geht es nach unten. Dort kitzelt man den schlafenden Zwerg mit der Feder, er rollt dann zur Seite und gibt einen Schlüssel frei, den man einsteckt. An der Wache oben kommt man erst vorbei, wenn man sie mit dem Bierfaß bestochen hat. Jetzt kann man durchgehen und kommt zur Schatzkammer, die man mit dem Schlüssel aufsperrt. Drinnen gibt man den Bier-Gutschein an die Wache und bekommt dafür ein Juwel. Vor der Schatzkammer nimmt man noch den

Haken mit. Das Juwel kann man in der Stadt beim Bauchladenkrämer für 20 Goldstücke verscherbeln. In dem Laden in der Stadt kauft man einen Hammer und die Flasche 'Weißer Geist'. Außerdem gibt man die Einkaufsliste ab. Wieder im Wald benutzt man den Haken mit dem Felsen über dem Eingang der Drachenhöhle. Dann kann man auf die Höhle klettern (Felsen benutzen). Oben benutzt man das Seil mit dem Magneten und angelt dann Geld aus dem Loch, bis man genügend für die Zauberer hat. Nachdem man sie ausbezahlt hat, erhält man ein Wiz-Kid-Mäppchen mit allerlei unnützen Utensilien.

Jetzt geht es zum Sumpfling im Haus am Sumpf. Dort gibt es eine ekelhafte Suppe, von der man unbedingt Nachschlag verlangen muß. Den füllt man dann in das Spezienglas. Nach einem weiteren Teller verläßt der Sumpfling das Haus, um neuen Schlamm für die Suppe zu holen. In dieser Zeit kann man die Kiste bewegen, die Falltüre darunter öffnen und das Haus durch diesen Ausgang verlassen. Unten befestigt man das lose Brett des Holzsteges mit dem Hammer, dann gelangt man zur Schädelinsel. Dort pflückt man das Froschfluch-Kraut. An dem unteren Teil der Schlucht im Wald entdeckt man einen Fischer, wenn man sie untersucht. Zu diesem kann man gelangen, indem man die Lianen unten links im Bild benutzt. Von Gollum (dem Fischer) erfährt man, daß er Nahrungsmittel besorgen soll, also bietet man ihm die Suppe im Spezienglas an. Dafür bekommt man seine Angel, mit der man einen Unsichtbarkeitsring fängt. Geht man wieder in die Stadt, so steht vor dem Laden eine Kiste für die Goblins, die der Ladenbesitzer nach der Einkaufsliste gefüllt hat. Man öffnet diese und geht hinein, man macht sich dann automatisch unsichtbar. Ist man im Lagerraum der Goblins angekommen, so öffnet man wieder die Kiste und untersucht die leeren Schachteln. Dabei findet man sein Zauberbuch, das man dann auch an sich nimmt. Betrachtet man es, so findet man darin ein leeres Blatt. Dieses benutzt man mit der Türe. Dann nimmt man den Rattenknochen auf den Boden und benutzt ihn mit dem Schloß, so daß der Schlüssel auf der anderen Seite herunterfällt. Wenn man nun das Papier nimmt, so erhält man den Schlüssel und kann mit ihm die Türe öffnen. Hinter der Türe nimmt man den Eimer und geht nach unten. Dort findet man den Druiden auf einer Streckbank. Er will sich auf kein vernünftiges Gespräch einlassen, also entfernt man den Ring. Man muß ihn nun überzeugen, daß man nicht böse ist. Dann soll man für ihn einen Vollmondaufgang simulieren, damit er sich in einen Werfrosch verwandeln kann. Dazu benutzt man den Eimer mit dem Druiden. Dann sammelt man die Pfefferminz-Bonbons und das Brandeisenerz auf und benutzt letzteres mit dem Druiden. Nachdem dieser sich verwandelt hat, hüpfert er davon und holt Hilfe. In der Zwischenzeit versteckt man sich in der eisernen Jungfrau. Nach einer gewissen Zeit bringt der Frosch eine Säge vorbei, mit der man die Gitterstäbe durchtrennen kann. Wieder in der Stadt geht man zum Haus des Druiden, wo man für das Froschfluch-Kraut eine grüne Flüssigkeit bekommt.

Im Wald muß man nun den sprechenden Baum vor dem Holzfäller bewahren. Man findet ihn, wenn man bei der Drachenhöhle zwei Bilder weiter nach rechts geht und dabei den Weg unter den Steigeisen nimmt. Von ihm erfährt man einige magische Worte, wenn man seinen rosa Fleck entfernt. Dies ist mit dem 'Weißer Geist' schnell geschehen. Die Wörter sind Simsalabim, Hokuspokus, Akarakadabra und Würstchen. Nun kann man im Hexenhäuschen versuchen, den Besen zu stehlen. Dies vereitelt die Hexe aber. Sie ist aber bereit, sich in einem Kampf zu stellen. Mit Glück (leider!) muß man nun die richtigen Wörter sagen, dabei sollte man nur die ersten drei Wörter benutzen. Wenn man dann gewonnen hat, steckt man den Besen ein. Die Hexe will einen aber nicht gehen lassen und verwandelt sich in einen Drachen. Jetzt sagt man das letzte Wort auf, verwandelt sich in eine Maus und verschwindet durch das Mauselloch.

Jetzt endlich kann man sich zu Sordids Festung aufmachen. Dazu muß man zunächst an die Stelle, wo ein Steigeisen fehlt, um weiter nach oben zu kommen. Man setzt dasjenige aus dem eigenen Inventar in das Loch und schon kommt man weiter nach oben zu einem Schneemann, der einen nicht durchlassen will. Nach dem Verzehr eines Pfefferminzbonbons schmilzt er aber dahin. Kurz vor dem Eingang in Sordids Festung ist eine Steinbrücke, die einstürzt, bevor man herüberkommt. Also benutzt man den Besen. Drüben trinkt man den grünen Saft, schrumpft und kann durch einen kleinen Schlitz eindringen. Man kommt dann in einen Garten. Dort sammelt man ein Blatt, einen Stein, ein Zündholz im Eimer und das Lilienblatt in der Pfütze auf. Das Zündholz benutzt man mit dem Lilienblatt und das Blatt mit dem Streichholz. Auf diese Weise erhält man ein Boot. Damit segelt man unter die Samen, pflückt welche, benutzt sie mit dem Stein und schmiert mit dem Öl den Wasserhahn ein. Dann befestigt man das Hundehaar an dem Hahn und hebt so den Wasserspiegel in der Pfütze an. Jetzt segelt man solange nach links, bis man an das andere Ufer kommt. Untersucht man dort das Wasser, so findet man eine Kaulquappe, die man einsteckt. Damit kann man den Frosch erpressen, einen vorbeizulassen (mit dem Frosch reden). Jetzt nimmt man die Pilze, ißt sie und erreicht so wieder seine normale Größe. Draußen nimmt man noch den Ast mit, dann geht man durch die Türe in das Innere der Festung.

Den Ast steckt man der bissigen Kiste in das Maul, dann nimmt man den Schild und den Speer. Eine Etage tiefer kann man mit Speer den Schädel von der Decke holen. Die Kiste rechts kann man mit der Hebelpresse knacken. Dazu bewegt man den Hebel, legt die Kiste auf den Block und bewegt erneut den Hebel. Bewegt man wieder den Hebel, so kommt man an die acht Kerzen heran. Zwei Stockwerke höher nimmt man den Zauberstab, die Socke, das Beutelchen und das Buch. In diesem steht, daß man den Zauberstab nur in der Lava der Gruben von Rondor vernichten kann. Das Beutelchen steckt man in die Socke und benutzt das Resultat dann mit dem Mausloch am Treppenansatz. So kommt man in den Besitz einer Maus. Noch höher nimmt man die Chemikalien und das Buch. Darin steht, wie man die Dämonen in die Hölle schicken kann. Dazu braucht man aber die Namen der beiden. Man reibt nun den Schild mit den Chemikalien ein und hängt ihn an dem Haken in der Nähe der Treppe auf. Eine Etage tiefer redet man mit dem Spiegel. Er kann einem zeigen, was oben passiert und wie die beiden Dämonen heißen (Snogfondle und Belchgrabbit). Oben redet man mit den Dämonen, sie sagen einem, wie der Teleporter funktioniert, wenn man sie in die Hölle zurückschickt. Redet man erneut mit ihnen, so kann man das Ritual einleiten ('magisches Quadrat malen'). Dann geht man in den Teleporter und läßt sich in die brennenden Gruben von Rondor bringen.

Dort nimmt man den Ast und einen Kieselstein. Von dem Führer bekommt man einige Prospekte. Untersucht man diese, so löst sich ein Band, welches man mit dem Ast benutzen kann. Die so gebildete Schleuder benutzt man mit der Glocke. Dann verschwindet der Führer. Bevor man rechts herausgeht, muß man noch die Streichhölzer mitnehmen. Auf dem Weg zu Sordid steckt man das Bohnerwachs ein. Mit dem Zauberstab versteinert man dann Sordid. Um den Stab zu vernichten, zündet man die erloschenen Gruben mit den Streichhölzern wieder an und wirft den Stab hinein. Dummerweise erlischt dadurch der Zauber und Sordid wird wieder lebendig. Calypso, der inzwischen auch wieder entzaubert ist, teilt einem per Telefon mit, Sordid solange hinzuhalten, bis er Hilfe bringt. Solange kann man aber nicht warten, da Sordid einen nun endgültig beseitigen will. Benutzt man das Bohnerwachs mit ihm, so kann man ihn aber in die Gruben werfen und so sein Schicksal besiegeln.