

# Simon the Sorcerer II

## Mitspielende Personen

- Alix, Enkeltochter von Calypso, arbeitet in dessen Geschäft
- Anorak-Typ bei MacSumpfling
- Baby im Schloß
- 3 Bären im 3-Bären-Haus
- Bedienung im Cafe auf der Insel
- 2 Bedienungen bei MacSumpfling
- Bingo Bongo, Tanzlehrer, zuerst am Hafen auf Stellungssuche und später am Rathausplatz bei den 4 Tänzern
- Calypso, alter Zauberer mit einem eigenen Laden
- Clown am Kreditbüro
- Dealer auf der Insel
- Elf, gefangen im Goblincamp
- Einlasser am Zelt des Magie-Wettbewerbs
- Einlasser im Schloß
- Eisenwarenhändler am Marktplatz
- 2 Entführer, in der Stadt und auf dem Schiff
- Fettsack, der Tuchhändler am Marktplatz
- Flaschengeist in der Höhle auf der Insel
- 3 Gäste im Cafe auf der Insel
- Gefolteter auf der Insel
- 3 Gewitterhexen in dunkeln Wald
- Goblin in der Tretmühle in Sordids Festung
- 2 Goblinspieler im Goblincamp
- 2 Goblinwachen vor dem Goblincamp
- Goldlöffchen am Hafen
- Herrin des Sees, Taucherin im See am Sumpf
- Holzwürmer beim Antiquariat im dunklen Wald
- Hunt, erweckt Sordid zu neuem Leben und ist sein persönlicher Adjutant
- kleiner Kerl bei MacSumpfling, später vor der Höhle auf der Insel und im dunklen Wald vor Sordids Festung
- 2 Köche Igittigitt bei MacSumpfling
- König im Schloß und beim Magie-Wettbewerb
- Long John Silver, Kapitän des Schiffes, mit dem man entführt wird
- Mike Woodroffe, Chef des Kreditbüros
- Monster in Sordids Festung, Chef der Sicherheitsabteilung
- Muskelpaket, Gefangener auf dem Schiff

- Pet, Erfinder am Marktplatz
- 6 Piraten auf dem Schiff
- Preisrichter beim Limbo-Wettbewerb auf der Insel
- Prinz im Hof des Schlosses
- Prinzessin im Schloß
- 5 Rollenspieler in der einsamen Hütte
- Scherzartikelhändler am Marktplatz
- Sekretärin im Kreditbüro
- Steuermann auf dem Schiff
- Strandsammler auf der Insel
- Sumpfling, Chef von MacSumpfling
- 2 Sumpfling-Kinder bei MacSumpfling
- Sumpfling-Maskottchen vor MacSumpfling
- 4 Tänzer am Rathausplatz
- Tätowierer, erst bei MacSumpfling, später dann in seinem Laden
- Tanzlehrer am Rathausplatz
- Typ auf der Insel, Aufpasser beim Limbo-Wettbewerb
- 4 Verrückte beim Tätowierladen
- 2 Wachen am Schloß
- 3 Waschweiber am Springbrunnen
- 8 Zauberer beim Magie-Wettbewerb

## Lösung

Das Spiel beginnt bei Calypso in dessen Magie-Geschäft. Dort gibt es einen Baseballschläger und Farbe zum Mitnehmen. Von Calypso erfährt man, daß man BedFull braucht, um mit dem Schrankteleporter wieder nach Hause zu kommen.

Am Schloß trifft man auf zwei Wachen, die die Währung des Landes erklären: 1 DM = 256 Pfennige, 16 Pf = 1 Nickel, 64 Pf = 1 Krone, 2 Kronen = 1 Schilling, 3 Kronen = 1 Königsschilling, 5 DM = 1 Silbertaler, 3 Silbertaler = 1 Goldtaler und 45 DM = 1 Royal Flash.

Jetzt geht es erst einmal zum Rathausplatz. Dort übt eine Tanzgruppe, die einen ihrer Stöcke zerbricht. Gibt man den Tänzern den Baseballschläger, so nocken sie ihren Lehrer aus.

Am Marktplatz kann man dem Eisenwarenhändler bei seiner Steuererklärung helfen: 15 DM entsprechen 1 Goldtaler, 1 DM sind 16 Nickel und 3 Goldtaler ergeben einen Royal Flash. Zum Dank erhält man ein Brecheisen. Am Marktplatz findet man auch ein Plakat, mit dem die Tanzgruppe nach einem neuen Lehrer sucht. Beim Scherzartikelhändler braucht man das Witzbuch.

Dem Schwarzen Bingo Bongo am Haufen kann man mit Hilfe des Plakats eine Anstellung verschaffen. Dort findet man auch Goldlöckchen, der man mit der Brechstange in die Kiste helfen kann (sie versteckt sich hinter der Kiste und ist nur manchmal sichtbar). Sie läßt eine Perücke und ein aufblasbares Schlauchboot zurück, beides braucht man noch.

Bei der 3-Bären-Hütte entnimmt man dem Briefkasten den Brief und geht hiermit zum Kreditbüro. Beim Clown erhält man für das Witzbuch einen Ballon, der bei näherem Betrachten eine Schweinsblase ist. Den Kanaldeckel öffnet man mit dem Brecheisen. Im Abwasserkanal kommt man aber nicht weiter, da eine Spinne den Weg versperrt. Also nimmt man erst einmal irgendeinen Kredit im Kreditbüro auf, dann wird man zum Chef Mike Woodroffe vorgelassen, bei dem man den Brief auf der Ablage positionieren muß. Daraufhin wird die Türe der 3-Bären-Hütte zerstört.

Dort findet man in der Küche Gummihandschuhe. Will man den Wasserhahn schließen, so kommen die Bären zurück und man muß das Haus unfreiwillig und recht ungewöhnlich durch den Schornstein verlassen.

Man ist nun am Springbrunnen angekommen und kann hier schon einmal das Wasser mit der grünen Farbe einfärben.

Beim Tätowierladen gibt es eine Leiter, die man nach unten ziehen kann, über diese erreicht man dann die Verrückten. Vom Fischmann bekommt man einen Block mit Stift, so daß man sich nun mit dem Pfannenmann unterhalten kann. Dieser gibt einem eine Werbebroschüre.

Am Rathausplatz braucht Bingo Bongo nun die Schweinsblase, die man vom Clown bekommen hat, da eine seiner Trommeln kaputt ist. Das von seiner Tanzgruppe erzeugte Unwetter spült nun die Spinne im Abwasserkanal fort.

Geht man wieder zu den drei Bären, so will Vater Bär die Perücke von Goldlöckchen und gibt dafür im Gegenzug eine Schüssel Brei heraus.

Diesen schüttet man sich bei den Verrückten über den Kopf. Nun ist man bei ihnen Mitglied und erhält einen Beutel, der ein Bungee-Seil, Geld und einen Keil enthält (ansehen).

Bei MacSumpfling kann man einen Gutschein und einen Luftballon bekommen, wenn man das Sumpfling-Maskottchen darauf anspricht. Links vor MacSumpfling kommt man auf einen Hof, in dem man eine Angelrute in der Abfalltonne findet (ansehen). Innen bei MacSumpfling befindet sich der Tätowierer, der das Ende seiner Mittagspause abwartet, aber die Uhr ist kaputt, so daß er wohl noch lange dort sitzen bleibt. Der Anorak-Typ will ein Held werden, muß damit aber zunächst noch warten. Bei der Bedienung kann man den Gutschein einlösen, man bekommt hierfür einen Shake und eine Tüte, die eine Sumpfling-Figur, eine Made und ein Kaugummi enthält (wieder ansehen).

Jetzt geht es wieder zum Marktplatz und in Pets Tierhandlung, die nur eine Tarnung für seine genetischen Experimente ist. Dort nimmt man mit den Gummihandschuhen die elektrisch geladene Schildkröte aus dem Käfig und steckt sie in den einzelnen leeren Käfig ganz rechts. Der Hebel der Maschine muß

auf '-' stehen, dann wird per Knopfdruck die Elektrizität aus der Schildkröte gezogen und in den beiden linken leeren Käfigen erscheinen Aale und eine entladene Schildkröte. Letztere nimmt man an sich und ersetzt sie durch die Glühwürmchen aus dem Regal. Dann stellt man den Hebel auf '+', drückt den Knopf und schon hat man eine gut funktionierende Lampe. Den Scherzartikelhändler kann man nun auf ein Kostüm ansprechen, hierfür braucht er eine Vorlage (die Sumpflingfigur) und grünen Stoff. Der Fettsack will nur dann ein Tuch herausgeben, wenn man ihm eine Lampe aus einer Höhle herausholt. Aus der Höhle kommt man wieder heraus, indem man mit dem Höhleneingang redet. Der Fettsack hat jedoch keine grünen Stoff mehr, daher geht man mit dem weißen zum Springbrunnen und benutzt ihn mit dem Korb. Geht man kurz aus dem Bild heraus und wieder hinein, so ist der weiße Stoff durch das grüne Wasser ebenso gefärbt und man kann sich beim Scherzartikelhändler sein Kostüm nähen lassen.

Dieses zieht man sich im MacSumpfling an. Nun kann man zum Sumpfling hoch gehen. Spricht man ihn auf die Suppe an und verlangt etwas von diesem 'köstlichen' Essen, so bittet einen der Sumpfling, etwas Schlamm zu besorgen. Hierzu erhält man einen Eimer.

Durch den Abwasserkanal am Kreditbüro kommt man zum Sumpf; wo es dunkel ist, sollte man die Glühwürmchen benutzen. Am Sumpf angekommen, bewegt man sich nach rechts, befestigt das Bungeeseil am Geländer und holt mit dem Eimer etwas Schlamm aus dem Sumpf. Links von Ausstieg ist ein See, in dem man die Larve an der Angel befestigt und dann einen Fisch angelt. Den Eimer bringt man zum Sumpfling (wieder verkleiden), dessen Suppe jedoch explodiert. Einen kleinen Rest kann er aber retten, den bekommt man dann mit.

Mit Hilfe dieser Suppe kann der Scherzartikelhändler endlich seine Stinkbombe herstellen. Eine bekommt man dann auch mit.

Es ist jetzt Zeit, sich um den Magie-Wettbewerb zu bemühen. Dort muß man sich erst anmelden. Im Zelt benutzt man das Stinkpulver. Bis auf einen Zauberer sind nun alle anderen außer Gefecht gesetzt. Man nimmt sich das Zauberbuch und schüttet dem letzten Zauberer etwas von dem Sumpfschake in sein Hörgerät. Da dieser nun taub ist, wird man als einziger Bewerber Hofzauberer und kann dies durch eine Karte bestätigen.

Am Schloß zahlt man die Wachen aus, die einen nun vorbeilassen. Am Schloßtor zeigt man seine Karte und wird hineingelassen. Der Prinz im Hof will unbedingt ein Schwert und beim König erfährt man seine Aufgabe: das Baby soll zum Einschlafen gebracht werden. Die königliche Robbe lockt man mit dem Fisch in den Hut. Im Babyraum benutzt man den Keil mit der Wiege, dann kann man das Zahnrad herausnehmen.

Jetzt geht man wieder zu MacSumpfling. Dort benutzt man das Zahnrad mit der Uhr bei den Köchen, die Uhr läuft jetzt wieder und der Tätowierer hat seine Mittagspause beendet. Bei ihm bekommt man einen Werbezettel, den man dem Anorak-Typ im MacSumpfling geben muß.

Geht man wieder zum Tätowierladen, so kommt einem dieser entgegen. Geht man hinein, so ist man der tausendste Besucher und bekommt eine Gratis-Tätowierung. Man wählt die juwelenbesetzte Krone mit den Schwertern.

Am Sumpf geht man wieder in Richtung See, dort trifft man die Herrin des Sees, die ihren Posten verläßt, wenn man ihr die Robbe gibt. Sie läßt eine Pressluftflasche zurück, mit der man das Schlauchboot aufblasen kann. Damit kann man zur Insel fahren und das Schwert herausziehen.

Dieses gibt man dann dem Prinzen im Schloß. Dafür bekommt man eine Erbse und ein Blasrohr. Erstere benutzt man mit der Matraze im Schlafgemach der Prinzessin. Von ihr bekommt man einen Lolly für das Baby, den es aber nicht will und aus dem Fenster wirft. Weckt man die Prinzessin erneut, so erfährt man, daß jetzt nur noch Milch hilft.

Also geht man mal wieder nach MacSumpfling. Vorher sollte man aber im Schloßhof den Lolly aufheben. Diesen gibt man den Sumpflingkindern und erhält dafür ihre Milch.

Mit der kann man endlich das Baby zum Schweigen bringen. Jetzt kann man beim König vorbei zur Schatzkammer hochgehen. Am Pentagramm kommt man aber nicht vorbei, da immer wieder zwei Dämonen auftauchen, die einen daran hindern. Also benutzt man den Sumpfschake mit dem Pentagramm und schon sind die beiden außer Gefecht gesetzt. Leider kommt man immer noch nicht vorbei. Also geht man zum Marktplatz und bindet dort seinen Luftballon am Geländer fest. Man holt sich nun solange

neue Luftballons bei MacSumpfling, bis man mit ihnen zum Schloß fliegen kann. So erreicht man die Schatzkammer. Durch den Teppich fällt man eine Etage tiefer und findet dort das BedFull. Man muß durch die Röhre wieder nach oben klettern und mit den Luftballons nach unten fliegen. Will man das BedFull bei Calypso einsetzen, so wird man entführt.

Die Entführer bringen einen auf ein Schiff, in dem man neben einem Muskelpaket angekettet wird. Mit dem Zauberbuch kann man sich aber befreien. Man nimmt die Augenklappe vom Totenkopf und spricht das Muskelpaket auf einen Schweißbrenner an, den man auch prompt erhält. Will man hochgehen, so kommt der Kapitän Long John Silver zurück und macht einen zu seinem Schiffsjungen. Dabei nimmt er einen auch mit in seine Kabine. Dort sollte man das Tagebuch ansehen, man findet darin eine Ansichtskarte. Bevor man die Kabine verläßt, muß man noch einen Papagei mitnehmen. Draußen sitzt ein Pirat, der seine Sonnenbrille mit der Augenklappe tauscht. Im Mannschaftsraum gibt es ein Messer, mit dem man die rechte Hängemappe abschneiden kann. Dann kann man die Streichhölzer an sich nehmen. Den hämmernden Piraten schiebt man über die Reling und nimmt dann Hammer, Nägel und die Bohle mit. Will man nun die Kette an der schweren Türe mit dem Schweißbrenner durchtrennen, so hindert einen der Kapitän daran. Also wird er mit der Bohle im Mannschaftsraum eingesperrt (Bohle mit Türe benutzen). Jetzt kann man die Kette aufschweißen, dafür braucht man die Sonnenbrille. Unten im Laderaum findet man das BedFull wieder. Beim Steuermann tauscht man die Papageien aus und bringt den neuen mit dem Kaugummi in die richtige Position. Das Schiff läuft aber noch nicht wieder den Hafen an. Daher benutzt man die Karte oben auf dem Ausguck mit dem Fernrohr. Jetzt muß man noch einmal den Papagei beim Steuermann in die richtige Stellung drehen. Nach einem kurzen Schlaf wird das Schiff beschossen und kentert.

Man ist nun auf einer Insel gestrandet. Die Schaufel am Strand nimmt man mit, das BedFull schnappt einem aber der Strandsucher vor der Nase weg. Bevor man in den Dschungel geht, nimmt man noch das Handtuch mit. Dort gibt es einen Holzstab, den man mit der Schaufel benutzt. Mit der Schaufel kann man am Strand eine Sandburg bauen. Über das dabei entstandene Loch legt man das Handtuch. Im Dschungel vor der Höhle ist der kleine Junge, den man bereits von MacSumpfling kennt. Er möchte unbedingt den Luftballon haben; gibt man in ihm, so erhält man zum Dank eine Muschel. Den Hund vor dem Cafe nimmt man einfach. Im Cafe muß man entkoffeinierten Kaffee verlangen. An der Gabelung vor dem Dealer findet man eine Pfeife. Den Hund benutzt man auf dem Generator hinter der Foltermaschine. Nun meldet man sich beim Limbo-Wettbewerb an, benutzt dort die Pfeife, worauf der Preisrichter und der Typ im Loch von den Schreien des Gefolterten abgelenkt werden, und gewinnt so Kieselsteine. Für diese bekommt man beim Dealer Koffeintabletten, die man in die Kaffee rührt. Noch einmal muß man zum Strand und mit dem Strandsammler reden. Von diesem erfährt man, daß er Muscheln über alles liebt. Also legt man seine Muschel auf das Handtuch neben der Sandburg und ruft den Strandsammler herbei, der auch prompt in die Falle tappt. Jetzt kann man sich das BedFull nehmen und zum Flaschengeist in der Höhle gehen. Den Kaffee schüttet man in die Flasche und wünscht sich zurück in Calypsos Zauberladen.

Dort erfährt man, daß Alix entführt worden ist. Ein Löwe bringt einen in die Nähe von Sordids Festung, wo man direkt von Goblins gefangen genommen und eingesperrt wird. Im Gefängnis findet man auch Alix wieder. Will man die Türe öffnen, so braucht man eine Haarnadel, die Alix als Frau natürlich anbieten kann. Draußen trifft man auf einen zweiten Simon, der einem mittels eines Zeitstocks zur Flucht verhilft. Im dunklen Wald geht man zu den Gewitterhexen und vertreibt dabei deren Katze. Man muß ihnen helfen, ihren Zaubertrank fertig zu stellen. Ihre Katze befindet sich nun in der einsamen Hütte. Um sie zu fangen, schließt man die Türe und geht auf sie zu. Sie flieht dann in Panik und nockt sich an der Türe selbst aus. Man nimmt nun das Taschentuch, drei Flaschen Soda, den Strohalm und das Tier. Mit dem Strohalm leert man eine der drei Flaschen. Am Vulkanrand nimmt man die Sprayflasche und das Buch, in dem geschrieben steht, daß die großen Pflanzen ein Sekret absondern. Dies erreicht man, indem man der Pflanze die Katze vor der Nase herumpfuchtelt. Den Schleim füllt man in die leere Flasche, geht damit zum Goblincamp und schüttet ihn den Wachen in die Becher. Weckt man sie auf, so kann man sie überzeugen, einen Drink zu nehmen, so daß sie nun einschlafen. Man nimmt das Signalthorn am Eingang mit und geht im Lager in das Zelt. Dort findet man Pfeffer und Lebensmittel. Der gefangene Elf vor dem Zelt hätte gerne Parfüm und bittet einen, dieses zu besorgen. Dazu erhält man eine Parfümflasche, die man mit dem Wasser einer Flasche füllt. Jetzt streut man dem Elf Pfeffer unter die Nase, gibt ihm das Taschentuch und anschließend die Parfümflasche. Da er nichts mehr riechen kann, ist er glücklich und gibt ein Stück Holz heraus. Das Wasser der letzten Flasche schüttet man auf das Feuer bei den Goblinspielern und klaut ihnen dann im Nebel das Goblinzeugs. Daraufhin fangen sie sich an zu prügeln, worauf man auch noch ihre gezinkten Würfel mitnehmen kann. Man benötigt nun zwei weitere Wasserflaschen aus der einsamen Hütte. Damit geht man in den dunklen Wald. Eine Flasche und die Lebensmittel gibt man dem

kleinen, hungrigen Kerl, der dann sein Vergrößerungsglas fallen läßt. Bei den Holzwürmern kann man sich nach einem längeren Gespräch aus dem Stück Holz ein Gebiß anfertigen lassen. Jetzt kann man den Hexen helfen: Eine ist blind und braucht das Vergrößerungsglas, eine ist taub und erhält das Signalhorn und die dritte benötigt das Gebiß. Sie brauen nun ihren Trank, den man in eine noch zu leerende Flasche füllt. Diese gibt man einem der Rollenspieler, der daraufhin zu einem Hund wird. Mit den gezinkten Würfeln kann man bei den übrigen Spielern einen Musterkatalog eines Dekorateurs gewinnen. Mit diesem kommt man durch das Goblinlager in Sordids Festung hinein.

Im Flur nimmt man den Gobelin mit und geht hinten in den dunklen Gang. Dort befindet sich ein Monster, das sich als der Chef der Sicherheitsabteilung ausgibt und einen nicht vorbeilassen will. Also geht man zurück den Treppenaufgang hoch. Dort benutzt man den Gobelin erst mit dem Schweiß und anschließend mit der Sprayflasche, die nun randvoll mit diesem Duft gefüllt ist. Betätigt man den Hebel neben der Tretmühle, so schaltet man die Beleuchtung in der Festung aus. Jetzt geht man wieder in den Raum mit dem Monster. Sehen kann es einen nun nicht mehr, wohl aber noch hören und riechen. Also zieht man den Hund an (wirklich!), er wird dann in zwei Slipper verwandelt, die man erneut anziehen muß. Mit der Sprayflasche übertüncht man noch den eigenen Geruch. Nun steht einem gefahrlosen Vorbeischreiten an dem Monster nichts mehr im Wege. In dem Raum dahinter, in dem sich Hunt befindet, gibt es einen Schraubenzieher, mit dem man die Hand von Sordid abschrauben muß. Diese benutzt man mit dem Handabdruck-Identifikator, worauf die Klappe aufgeht und man einen Zeitstock entnehmen kann. Will man sich nun aus dem Staub machen, so startet Hunt eine wilde Verfolgungsjagd, in deren Verlauf man auf einen weiteren Simon trifft, der gerade aus der Zelle ausbricht und dem man den Zeitstock gibt, und an deren Ende man doch gefangen wird. Leider kann man nicht verhindern, daß Sordid in den eigenen Körper und man selbst in Sordids Körper verfrachtet wird. Hunt holt nun Calypso und Alix, die beiden schicken den falschen Simon in die eigene Welt zurück und man selbst muß gefangen zurückbleiben. Im dritten Teil klappt es dann hoffentlich besser!?