

Simon the Sorcerer II

Hier ist der kürzeste Weg beschrieben. Man sollte mit allen Leuten mehrmals reden.

In der Stadt:

In Calypsos Laden findet Simon Farbstoff und einen Baseballschläger. Da das Bedfull im Schloß sein soll, macht er sich dorthin auf den Weg. Im Gespräch mit den Wachen erfährt er die Geldwechsellkurse und daß er für den Eintritt 78 DM benötigt.

Auf dem Marktplatz spricht Simon den Eisenwarenhändler zweimal an und hilft ihm bei der Steuererklärung (15: 1: 3). Dafür bekommt er ein Brecheisen. Beim Kostümbildner nimmt er sich das Witzbuch, wenn der gerade die Affenmaske aufsetzt und deshalb nichts sieht.

Anschließend geht's zum Hafen. Von Goldlöckchen bekommt er einen Hinweis auf die Drei-Bären-Hütte. Mit Hilfe des Brecheisens öffnet Simon ihr die Kiste und bekommt dafür deren Perücke und ein aufblasbares Schlauchboot. Bingo Bongo sucht eine Anstellung als Tanzlehrer. Mal sehen, ob sich da später was ergibt. Die Drei-Bären-Hütte ist gesichert wie ein Hochsicherheitstrakt. Simon kann sich also nur den Brief aus dem Briefkasten nehmen.

Auf geht's zum Kreditbüro. Vielleicht kann er sich dort mit Geld versorgen. Dem Clown gibt Simon das Witzbuch und erhält dafür eine Schweinsblase. Im Kreditbüro entscheidet er sich für einen beliebigen Kredit und begibt sich zum Chef.

Nachdem er sich nach dem Rohr erkundigt hat, legt er den Brief in die Ablage und geht wieder. Mit dem Brecheisen öffnet er den Kanaldeckel. Eine Spinne verhindert jedoch ein Weiterkommen. Jetzt geht es wieder zum Drei-Bären-Haus. Dort schnappt er sich die Handschuhe und dreht den Wasserhahn zu. Das war aber knapp! Unsanft landet er im Springbrunnen.

Mal sehen, was auf dem Rathausplatz los ist. Dem Tänzer gibt er als Ersatz für den zerbrochenen Stab den Baseballschläger. Nachdem der Akkordeonspieler ausgeschaltet wurde, holt sich Simon vom Marktplatz das Werbeplakat und bringt es Bingo Bongo.

Mal sehen, wie sich die neue Tanztruppe so macht. Bingo Bongos Problem mit der Trommel wird mit der Schweinsblase gelöst. Weiter geht's zum Tätowierungsbüro. Hier klettert Simon an der Leiter hoch und gelangt in einen Verrücktenclub. Um in den Club aufgenommen zu werden, soll er Brei besorgen.

Die Bärenfrau kochte doch gerade Brei. Also, nichts wie hin. Im Tausch gegen die Perücke bekommt Simon eine Schüssel Brei. Im Club "trägt" er den Brei. Der Aufnahmebonus befindet sich in einem Beutel. Er besteht aus 100 DM, einem Bungeeseil und einem Keil.

Mit dem Geld könnte Simon sich ja endlich mal etwas Eßbares besorgen. Also ab zu Mac Sumpfling. Am Eingang versorgt er sich erst einmal mit einem Ballon und einem Gutschein. Den Gutschein löst er gleich im Restaurant ein und nimmt dazu einen Sumpfshake Spezial.

In der Juniortüte findet Simon eine Made, einen Kaugummi und eine Sumpflingfigur. Zum Sumpfling, der sich hinter der Küche in seinem Büro aufhält, kann er jedoch nicht vordringen, weil er kein Mitarbeiter ist.

Wieder draußen, geht er links am Hotel vorbei und findet in der Abfalltonne eine Angel. Mit der Puppe geht er zum Kostümbildner und fragt nach einem Sumpflingkostüm. Der Kostümbildner benötigt dafür jedoch grünen Stoff.

Auf dem Markt sitzt ein Stoffhändler. Nur gegen einen Gefallen will er den Stoff rausrücken. Nachdem Simon die Lampe in Händen hat, ruft er den Händler. Wieder auf dem Markt, bekommt er aber nur weißen Stoff.

Nächste Station: Springbrunnen. Farbstoff ins Wasser werfen und versuchen, den Stoff zu färben. Die eine Waschfrau bietet sich an, es zu tun. Stoff neben den Korb legen. Aus dem Bild gehen. Beim nächsten Besuch am Brunnen ist der Stoff grün. Nun kann sich Simon das Kostüm anfertigen lassen.

Jetzt geht es noch in die Tierhandlung. Die Schildkröte mit den Handschuhen nehmen und in die einzelne Kiste packen. (Hebel zeigt nach links.) Maschine einschalten. In den beiden linken Kisten stecken jetzt eine normale Schildkröte und Aale. Die Schildkröte herausnehmen und dafür die Glühwürmchen hineinlegen. Hebel nach rechts umlegen. Maschine anschalten. Fertig ist die "Lampe".

Nun wird es Zeit, den Sumpfling aufzusuchen. Dazu zieht Simon im Restaurant das Kostüm an. Dem Sumpfling soll er Sumpfschlamm besorgen. Beim Kreditbüro geht es in den Abwasserkanal. Die Spinne wurde inzwischen weggespült. Im Sumpf läuft Simon nach rechts, befestigt das Bungeeseil am Geländer und holt mit dem Eimer Schlamm hoch. Im Sumpf läuft er jetzt weiter nach links. Dort trifft er die Herrin des Sees. Um auf die Insel zu gelangen und das Schwert zu bekommen, benötigt er eine königliche Robe und muß königlichen Blutes sein. Aber wenigstens einen Fisch kann er sich im See noch angeln.

Der Sumpfling freut sich über den Schlamm und drängt Simon etwas Sumpfsuppe auf. Damit hilft Simon dem Scherzartikelhändler beim Bau der Stinkbombe. Als Dankeschön bekommt er ein Probeexemplar. Jetzt ist es Zeit für den Wettbewerb im Magiezelt. Mit dem Sumpfshake schaltet Simon den schwerhörigen Zauberer aus, und dann wirft er noch die Stinkbombe.

Bei der Rückkehr ins Zelt schnappt er sich schnell das Zauberbuch und gewinnt so mal schnell den Wettbewerb.

Simon darf sich jetzt Hofzauberer nennen. Jetzt aber schnell ins Schloß. Den Wachen gibt er das geforderte Geld und zeigt am Tor seinen Ausweis. Im Hof spielt der Prinz. Er wünscht sich ein Schwert. Das muß noch warten. Im Kinderzimmer wird die Wiege schnell mit dem Keil blockiert, und Simon kann sich das Zahnrad nehmen. Im Zimmer liegen noch Rassel und Horn herum; diese und ein Zimbel vor der Tür sind jedoch nicht wichtig. Damit kann man weder die schlafende Prinzessin wecken, noch das Baby beruhigen.

Vom König bekommt Simon den Auftrag, das Baby zum Schlafen zu bringen. Die königliche Robbe greift er sich mit Hilfe des Fisches. Jetzt kann er die Uhr in der Sumpflingküche mit dem Zahnrad reparieren.

Endlich geht der Tätowierer in seinen Laden. Simon verlangt die Tätowierung einer Krone. Das kostet jedoch 400 DM. An der Wand hängt ein Plakat mit der Aufschrift: "Jede 1000. Tätowierung frei". Beim Verlassen des Ladens erhält Simon einen Werbezettel. Diesen bringt er dem Anorak-Typen. Jetzt ist der Weg frei, denn er ist nun der 1000. Kunde.

Am See zeigt er der Herrin des Sees die königliche Rob(b)e. Mit Hilfe der zurückgelassenen Sauerstoffflasche füllt er das Schlauchboot und paddelt zur Insel. Dort zieht er das Schwert heraus und bringt es dem Prinzen.

Dafür bekommt er dessen Blasrohr und eine Erbse. Die Erbse steckt er zwischen die Matratzen, und die Prinzessin wacht auf.

Zur Beruhigung des Babys rückt sie einen Lolly raus. Das Baby wirft den jedoch aus dem Fenster, und Simon muß ihn im Hof wieder auflösen. Die Sumpflingkinder hatten eine Milchflasche in der Hand. Also gibt er ihnen den Lolly und kann sich dafür die Flasche nehmen. Nach deren Verzehr schläft das Baby endlich ein.

Am König vorbei geht es endlich Richtung Schatzkammer. Oben angekommen, kommt er jedoch am Pentagramm nicht vorbei, denn es erscheinen immer die beiden Dämonen aus Simon 1. Also gießt er etwas Sumpfschake darauf, und sie kleben fest. Nun ist aber dieser Weg endgültig versperrt. Vielleicht kommt man von außen an die Schatzkammer heran.

Dreimal knüpft Simon einen Luftballon an das Geländer auf dem Marktplatz und fliegt so auf den Turm hinauf. Durch die Falltür unter dem Teppich gelangt er in die Kammer und findet endlich sein Bedfull. Durch die Röhre und mittels Ballon geht es wieder zurück. Auf dem Weg zu Calypsos Laden wird er jedoch von Piraten überfallen und auf deren Schiff verschleppt.

Auf dem Piratenschiff

Mit Hilfe seiner Zauberkraft befreit sich Simon erst einmal von seinen Ketten. Vom Totenkopf nimmt er sich die Augenklappe mit. Beim Kapitän verdingt er sich als Schiffsjunge. In der Kapitänskajüte liest er das Tagebuch, findet dabei eine Ansichtskarte und packt einen Papagei ein.

Zweite Tür öffnen und rein. Messer greifen, Hängematte abschneiden und Streichhölzer nehmen. Beim Piraten mit dem Seil tauscht er die Augenklappe gegen eine Sonnenbrille ein. Den Piraten mit dem Hammer schiebt er von Bord und greift sich Hammer, Nägel und Bohle. Danach klettert er an der Takelage nach oben in den Ausguck. Dort klemmt er die Karte vor das Fernrohr.

Nachdem er mit dem Steuermann gesprochen hat, tauscht er die beiden Papageien aus. Zur Befestigung benutzt er den Kaugummi. Die Ladeluke ist mit einer Kette gesichert. Also besorgt er sich beim Muskelprotz einen Schneidbrenner. Jedesmal, wenn er den Schneidbrenner ansetzen will, erscheint der Kapitän. Hilft also nur, die Tür mit der Bohle zuzunageln. Jetzt kann Simon in aller Ruhe mit dem Schneidbrenner die Kette durchtrennen und in den Laderaum steigen, wo er sein Bedfull findet.

Auf der Insel

Nachdem das Piratenschiff von einem anderen Schiff versenkt wurde, findet sich Simon auf einer Insel wieder. Dort sammelt er erst einmal die kaputte Schaufel und das Handtuch ein. Das Bedfull schnappt ihm ein Strandsammler vor der Nase weg und rückt es nicht mehr raus.

Weiter geht es in den Dschungel. Dort gibt er dem kleinen Jungen den Ballon und erhält dafür eine Muschel. Mit dem gefundenen Holzstab repariert er die Schaufel. Und wieder geht es an den Strand. Simon baut eine Sandburg. Dabei entsteht ein tiefes Loch. Über das Loch legt er das Handtuch und darauf die Muschel. Jetzt lockt er den Strandsammler dorthin. Als der reinfällt, kann sich Simon endlich sein Bedfull nehmen.

Jetzt geht es wieder in den Dschungel. In der Höhle findet Simon eine Whiskyflasche. In ihr macht ein Dschin Urlaub. Da der jedoch vom Whisky berauscht ist, benötigt er erst einen Muntermacher, um Simon helfen zu können.

Vor dem Café sitzt ein großer Hund. Den steckt sich Simon einfach in die Tasche und geht hinein. Zweimal Kaffee bestellen. Jetzt hat er zwar Kaffee für den Dschin, aber der ist leider koffeinfrei.

Beim Dealer bekommt man bei "cooler" Ausdrucksweise für drei Kieselsteine Koffeintabletten angeboten. Auf dem Weg liegt eine Hundepfeife. Weiter geht es nach hinten aus dem Bild. Am Mann vorbei läuft Simon bis zum Generator. Darauf setzt er den Hund, stellt den Hebel der Foltermaschine auf "ON" und benutzt die Pfeife. Jetzt läuft Simon am Dealer vorbei bis zum Limbowettbewerb. Er meldet sich an, benutzt die Pfeife und streicht die drei Kieselsteine ein. Für die holt er sich beim Dealer die Koffeintabletten und gibt sie in den Kaffee. Den Kaffee

gießt Simon in die Flasche und ruft den Geist. Endlich kann sich Simon zu Calypso wünschen. Dort angekommen, muß er feststellen, daß der Zauberer den Schrank sabotiert hat. Simon bleibt nichts anderes übrig, als sich mit dem Löwen auf die Suche nach Alex zu begeben.

Am Fuße der Festung

Er findet sich in einem Verließ wieder. Dort befindet sich auch Alex. Beim Versuch, die Tür zu öffnen, hilft Alex mit einer Haarnadel aus. Jetzt befindet sich Simon am Eingang zum Goblin-Lager. Die Wache läßt ihn jedoch nicht durch.

In der einsamen Hütte holt er sich drei Flaschen Sodawasser und steckt das Taschentuch ein. Am Vulkanrand nimmt er sich die Sprayflasche und das Buch. Beim Lesen erfährt er, daß die Pflanzen ein einschläferndes Sekret aussondern.

Im dunklen Wald redet er mit dem Jungen und den Holzwürmern. Die Würmer wollen ein Stück Holz haben, um ihm ein Souvenir anfertigen zu können. In der Höhle stehen drei Hexen, die einen Zaubertrank brauen wollen. Sie haben jedoch große Probleme, da eine blind und eine taub ist und die andere keine hat.

Beim Betreten der Höhle läuft die Katze weg. Simon findet sie in der einsamen Hütte wieder. Schnell schließt er die Tür und fängt die Katze ein. Wieder bei den Pflanzen angekommen, hält er ihnen die Katze vor die Nase, und sie sondern das Sekret ab. Jetzt trinkt Simon mit dem Strohalm eine Sodaflasche aus und füllt sie mit Sekret.

Das Sekret füllt er nun in die Becher der Wachen. Nachdem er sie angesprochen hat, fordert er sie zum Trinken auf, und sie schlafen fest ein. Bevor er das Lager betritt, greift er sich noch das Horn. Im Lager unterhält er sich mit dem Elf. Der gibt ihm eine leere Parfümflasche und will dafür eine volle.

Im großen Zelt steckt sich Simon Pfeffer und die Essensration ein. Die Parfümflasche füllt er mit Soda, streut dem Elf Pfeffer in die Nase und gibt ihm das Taschentuch. Jetzt hat der Elf einen starken Schnupfen und kann deshalb nichts mehr riechen. Nun kann ihm Simon die Parfümflasche geben und bekommt dafür das Stück Holz. Weiter geht's! In das Lagerfeuer gießt Simon Sodawasser und nimmt sich schnell etwas von dem Goblinkram. Die Würfel gehören ihm. Am Festungseingang gibt er sich als Geschäftsreisender aus. Um hineinzukommen, muß er jedoch einen Musterkatalog eines Dekorateurs besitzen.

Nun wird erst einmal der Sodavorrat wieder aufgefüllt. Im dunklen Wald gibt Simon dem Jungen die Essensration und Soda. Dafür ist er jetzt im Besitz einer Lupe. Aus dem Stück Holz fertigen die Holzwürmer ein Gebiß. Lupe, Gebiß und Horn verteilt Simon an die entsprechenden Hexen. Sie fertigen den Zaubertrank.

Nachdem er wieder ein Sodawasser ausgetrunken hat, kann er sich etwas von dem Trank nehmen.

In der Hütte bietet Simon den Trank an und verwandelt so den einen Mitspieler in einen Hund. Simon steigt in das Spiel ein. Er benutzt seine eigenen Würfel und gewinnt den Musterkatalog. Nun kann er endlich Sordids Festung betreten.

In der Festung

Von der Wand nimmt sich Simon den Goblin. Damit saugt er im Treppengang den Schweiß auf und füllt ihn in die Sprayflasche. Danach untersucht er erst einmal den dunklen Gang. Dort steht ein Biest. An dem ist kein Vorbeikommen. Also zurück in den Treppengang, Hebel umlegen und nächster Versuch.

Das hilft auch nicht viel. Jetzt sprüht er sich mit dem Schweiß ein und trägt den Hund. Aus dem Hund werden Pantoffeln. Er zieht sie an und schleicht am Biest vorbei.

In Sordids Laboratorium angekommen, nimmt er sich den Schraubenzieher, schraubt damit Sordids Hand ab und benutzt sie mit dem Kasten. Jetzt kann er sich den Zweig greifen und will verschwinden.

Abspann bis zum Ende ansehen!

Gabriele Mühlberg