

Simon the Sorcerer II

Von Calypsos Shop aus geht Simon zum Schloß und spricht mit den Wachen. Fragen Sie während des Gesprächs nach dem Wert eines Dollars. Sie nennen zusätzlich verschiedene andere Kurse – versuchen Sie sich diese zu merken. Wenn Sie sich nicht gleich alles beim ersten Mal merken können, wiederholen Sie einfach die Frage, und die Wachen nennen alle Antworten noch einmal.

Zu diesem Zeitpunkt kann Simon das Schloß noch nicht betreten, also gehen Sie auf den Marktplatz und wechseln ein paar Worte mit dem Eisenhändler. Fragen Sie, wie die Geschäfte so laufen, und bieten Sie ihm Ihre Hilfe bei der Umrechnung einiger Währungen an. (Sie können auf die Antworten auf seine Fragen aus dem Gespräch mit den Wachen am Schloß schließen, aber zur Sicherheit sind hier die richtigen Antworten:

- Goldtaler = 15 DM;
- Nickel = 1 DM;
- Goldtaler = 1 Royal Flash.)

Für die Hilfe erhält Simon ein Brecheisen für Linkshänder.

Gehen Sie nun zum Hafen, und beginnen Sie ein Gespräch mit Goldlöckchen, die sich hinter einer Kiste versteckt. Sagen Sie ihr, daß Sie nicht zur Polizei gehören, und fragen Sie, warum sie sich versteckt und es so eilig hat zu verschwinden. Sie erzählt Simon, daß sie die Kiste nicht öffnen kann, und Simon bietet ihr selbstverständlich seine Hilfe an. Öffnen Sie mit Hilfe des Brecheisens die Kiste, und Goldlöckchen klettert hinein. Dabei wirft sie ihre Perücke und ein Gummiboot heraus, die Sie gleich einstecken sollten.

Gehen Sie nun zur rechten Seite des Hafens, und sprechen Sie mit Bingo Bongo, der erzählt, daß er Tanzlehrer ist und gerade von Kalimari kommt und seine Tanzgruppe verloren hat. Simon verspricht, Ersatz zu finden, damit Bingo Bongo den Regentanz tanzen kann.

Gehen Sie zum Rathausplatz, wo sich eine Gruppe Tänzer befindet, die ihren Stab gerade zerbrochen hat. Der Akkordeonspieler sagt zu Simon, daß er Ersatz suchen soll. Also begeben Sie sich auf die Suche.

Gehen Sie zu Calypsos Shop zurück und nehmen Sie den Baseballschläger und den grünen Farbstoff. Gehen Sie nun zurück zu der Gruppe von Tänzern, und geben Sie ihnen den Baseballschläger als Ersatz für ihren Stab.

Leider fliegt er einem Tänzer aus der Hand und schlägt den Akkordeonspieler zu Boden. Nehmen Sie sich eines der Plakate, die die Tournee der Tänzer ankündigen, und geben Sie es Bingo Bongo.

Gehen Sie jetzt in den Scherzartikelladen, und betrachten Sie das Plakat mit Stinkbomben. Reden Sie mit dem Händler, und er erzählt, daß er immer noch am Rezept bastelt, aber daß er sie einfach nicht stinkig genug hinbekommt. Warten Sie, bis er sich den Affenkopf aufsetzt, und greifen Sie sich das Witzbuch von der Ladentheke.

Gehen Sie zur 3-Bären-Hütte, und nehmen Sie sich den Brief aus dem Briefkasten. Begeben Sie sich anschließend zum Kreditbüro, und drücken Sie Ihr großes Interesse an einem Kredit aus. Gehen Sie dann in das Büro, und legen Sie in einem unbeobachteten Augenblick den Brief in das Ablagekörbchen. Als Resultat wird die Hütte der 3 Bären in die Luft gejagt.

Nichts hält Sie nun noch davon ab, die 3-Bären-Hütte zu betreten. Gehen Sie zur Spüle und drehen Sie den Wasserhahn richtig zu – bei dieser Gelegenheit verschwinden auch gleich ein paar Gummihandschuhe in Simons Hut. Wenn die Bären zurückkommen, sollten Sie sich im Kamin verstecken. Pech für Simon, daß Mama Bär ein Feuer macht, daß er selbst aus dem Kamin herausgeschleudert wird und so im Springbrunnen landet. Gehen Sie einfach wieder zurück, und geben Sie nach der Befragung Goldlöckchens Perücke an den Papabären. Als Dank erhalten Sie eine Schüssel mit Brei.

Gehen Sie zum Tätowierladen, und erklimmen Sie die Leiter zum Verein der Verrückten. Reden Sie mit dem Pfannenmann, und benutzen Sie das Notizbuch, das Sie vom Fischmann erhalten. Geben Sie ihm den Brei. Dafür erhält Simon ein Mitgliedspaket mit Geld, einem Seil und einem Türkeil.

Jetzt ist es Zeit, zu MacSumpfling zu gehen. Reden Sie mit dem grünen Kerlchen vor dem Eingang, und er gibt Ihnen einen Ballon und einen Essensgutschein. Gehen Sie hinter das Restaurant, und nehmen Sie die Angelrute aus dem Abfalleimer. Gehen Sie dann hinein, und bestellen Sie eine Juniortüte und einen Shake. Bezahlen Sie mit dem Gutschein, und werfen Sie einen Blick in die Tüte. Zu diesem Zeitpunkt kann Simon noch nicht in die Küche. Also reden Sie mit dem Tätowierer, der sagt, daß er seinen Laden erst um 14.00 Uhr öffnet. Aber die Uhr steht still.

Gehen Sie erneut zum Scherzartikelladen, und fragen Sie, ob der Händler Ihnen ein Sumpfling-Kostüm näht. Er kann leider nicht, da er keinen grünen Stoff mehr da hat. Gehen Sie über die Straße, und fragen Sie, ob Sie Stoff kaufen können. Der Mann bietet Simon an, ihm Stoff zu schenken, wenn er ihm dafür einen Gefallen tut. Er bringt Sie zu einer Höhle, aus der Sie ihm eine Lampe bringen sollen. Sie finden ganz einfach die richtige und sprechen mit dem Höhlenausgang, um wieder herauszukommen.

Als Belohnung erhält Simon jetzt weißen Stoff, den er noch grün einfärben muß. Also gehen Sie zum Springbrunnen und geben die grüne Farbe ins Wasser. Dann müssen Sie nur noch den Stoff in die Nähe eines

Körbchens eines der Waschweiber legen, und schon haben Sie grünen Stoff. Geben Sie dem Scherzartikelhändler den grünen Stoff, und er näht Ihnen ein grünes Kostüm.

Mit diesem Kostüm kann Simon nun in die Küche im MacSumpfling gehen. Gehen Sie die Treppe in der Küche hoch in das Büro des Sumpflings. Reden Sie mit ihm, und wenn Sie ganz nett sind, dann will er einen Sumpfling-Eintopf kochen, um Simons Rückkehr zu feiern. Leider fehlt ihm dazu der Matsch. Wenn Sie ihm anbieten, welchen zu besorgen, gibt er Ihnen einen Eimer und fängt an, das Essen vorzubereiten.

Begeben Sie sich nun in die Tierhandlung. Dort erzählt Ihnen der Erfinder, daß er gerade dabei ist, mit Hilfe seines genetischen Generators einen Super-Glühwurm zu erfinden. Wenn er weg ist, nehmen Sie die elektrische Schildkröte (schützen Sie sich mit den Gummihandschuhen vor einem Schlag) und legen diese rechts in die Maschine ein. Starten Sie die Maschine, die dann einen elektrischen Aal und eine ganz normale Schildkröte produziert. Lassen Sie die Aale, wo sie sind. Nehmen Sie die Schildkröte, und ersetzen Sie sie durch die Glühwürmer. Stellen Sie den Hebel so, daß die Maschine aus zwei Tieren eins macht. Setzen Sie die Maschine erneut in Gang. So haben Sie den Superwurm erfunden, wie ihn der Erfinder haben wollte. Als Belohnung erhält Simon ein Probeexemplar.

Kehren Sie zum Kreditbüro zurück, und brechen Sie mit Hilfe des Brecheisens den Kanaldeckel auf. Simon wird sich weigern, im Dunkeln herumzulaufen, also benutzen Sie die Glühwürmer, um Licht zu haben.

Gehen Sie zur rechten Seite des Sumpfs, und binden Sie das Seil an das Geländer. Benutzen Sie den Eimer, und füllen Sie ihn mit Matsch. Gehen Sie links hinter den Eingang zur Kanalisation, und benutzen Sie die Angelrute, um einen Fisch zu fangen.

Gehen Sie (verkleidet mit dem Kostüm) zurück in das Büro des Sumpflings, und geben Sie ihm den Matsch. Leider explodiert der Eintopf, aber den verbleibenden Rest erhält Simon. Geben Sie dem Scherzartikelhändler den Eintopf für seine Stinkbombe. Als Dank erhält Simon eine Stinkbombe.

Nun ist es Zeit für den Magie-Wettbewerb. Sagen Sie dem Antragsteller irgend etwas, und betreten Sie dann das Zelt. Lassen Sie die Stinkbombe hochgehen, und vergraulen Sie so alle Zauberer – bis auf einen, der erkältet ist. Verstopfen Sie seinen Gehörgang mit dem Shake von MacSumpfling, und er wird absolut nichts mehr hören. Greifen Sie sich das Buch, das einer der Zauberer zurückgelassen hat. Mit dem Buch gewinnt Simon den Wettbewerb und wird königlicher Zauberer.

Mit diesem Titel kann Simon das Schloß betreten, wenn er nur nahe genug an die Türe herankommt. Sprechen Sie im Schloß mit dem Prinzen und fragen Sie nach seinem Blasrohr.

Gehen Sie durch die Halle in den Thronsaal hinein. Der König erteilt Simon seine erste Aufgabe, nämlich das königliche Baby zur Ruhe zu bringen. Auf dem Weg nach draußen benutzen Sie den Fisch, um das Siegel in den Hut zu stecken.

Zurück in der Halle gehen Sie zur rechten Tür, die in das Zimmer mit dem schreienden Baby führt. Benutzen Sie den Türkeil, um die Wiege zum Stillstand zu bringen. So hat Simon die Möglichkeit, das Zahnrad aus dem Schaukelmechanismus zu nehmen. Dieses Zahnrad setzen Sie in die stehengebliebene Uhr in Sumpflings Restaurant ein. Der Tätowierer wird daraufhin zu seinem Geschäft gehen und es öffnen. Gehen Sie auch dorthin. Leider ist eine Tätowierung zu teuer, daher nehmen Sie nur ein Flugblatt mit und kehren zum Restaurant zurück. Dort geben Sie das Flugblatt einem Typen im Anorak, der sein Image ausbessern will. Wenn Sie dann erneut zum Tätowierladen gehen, sind Sie der tausendste Kunde und erhalten ein Gratis-Tattoo. Wählen Sie ein sehr auffälliges – das Simon blaublütig aussehen läßt.

Gehen Sie nun zum Sumpf und dort auf die linke Seite. Die Frau, die auftauchen wird, muß überredet werden (hier hilft das königliche Siegel), und schon gibt sie ihre Tauchausrüstung an Simon. Mit Hilfe der Sauerstoffflasche blasen Sie das Gummiboot auf und begeben sich damit zur Insel. Dank seines Tattoos kann Simon sich das im Stein steckende Schwert nehmen.

Geben Sie dieses Schwert dem Prinzen im Schloß, der es begeistert gegen sein Blasrohr eintauscht. Gehen Sie in das Zimmer der Prinzessin, und legen Sie ihr eine Erbse unter die Matratze. Davon wird sie aufwachen, und Sie fragen sie, wie sie das Baby still hält. Als Antwort erhalten Sie einen Lutscher. Aber das Baby will den Lutscher nicht und wirft ihn aus dem Fenster.

Gehen Sie daher zum Sumpfling und geben Sie seinen Babys den Lutscher. Dafür läßt eines seine Milchflasche fallen, und diese wiederum geben Sie dann dem königlichen Baby, das prompt einschläft.

Nun können Sie die Stufen zum Schatz hinaufgehen. Aber Sie können nicht hinein zum Schatz, da es die zwei Wachen nicht erlauben. Um die beiden am Gehen zu hindern, schütten Sie den Shake in das Pentagramm und kleben so die Wachen am Boden fest.

Gehen Sie in die Handelsstraße, und binden Sie den Ballon an das Geländer. Holen Sie noch einen Ballon von dem Jungen im Kostüm vor MacSumpfling, und binden Sie diesen Ballon an den anderen. Wiederholen Sie das so lange, bis Simon abhebt und zum Schloßturm fliegt.

Simon kann den Turm betreten und geht in den Vorräum. Gehen Sie über den Läufer, und Simon fällt durch den Boden in den Schatzraum hinein, in dem er sich gut umsehen sollte. Die Türe wird bewacht, und so ist es besser, durch das Rohr in den Vorräum hinaufzuklettern und die Ballons zu benutzen, um herauszukommen.

Auf dem Weg zu Calypsos Laden, wo Sie etwas zum Festmachen suchen wollen, wird Simon dummerweise gekidnappt, und bald findet er sich auf einem Piratenschiff wieder. Sobald der Kapitän weg ist, benutzen Sie das Buch, um sich zu befreien. Simon wird zwar vom Kapitän entdeckt, der entschließt sich aber dazu, Simon zu seinem Kabinenjungen zu machen und bringt ihn in seine Kabine. Lesen Sie sein Tagebuch, und nehmen Sie die Postkarte sowie einen der ausgestopften Papageien mit.

Gehen Sie raus auf das Deck, und gehen Sie auf die rechte Seite des Schiffs. Klettern Sie auf das Krähenest, und halten Sie die Postkarte vor das Teleskop, so daß es der Junge nicht merkt; dann wenden Sie das Schiff.

Gehen Sie zurück zur Brücke, die ganz links auf dem Schiff ist, und nehmen Sie dem hart aussehenden Jungen den Schweißbrenner weg. Greifen Sie sich ebenfalls die Augenklappe vom Totenkopf auf dem Flur.

Wieder auf dem Deck, geben Sie dem Piraten, der eine Planke festmacht, einen Schubs, und er fällt ins Wasser. Heben Sie Planke, Hammer und Nägel auf. Reden Sie mit dem Piraten, der ein Seil aufwickelt, und tauschen Sie die Augenklappe gegen seine Sonnenbrille (bietet Schutz beim Schweißen). Gehen Sie nun zur rechten Seite des Schiffes, wo ein betrunkenener Pirat schläft. Schneiden Sie die Hängematte mit dem Messer durch, das in einem Balken steckt. Jetzt können Sie die Zündschachtel auf dem Regal erreichen. Gehen Sie die Stufen zum Deck hoch. Ersetzen Sie den Papagei auf der Schulter des Steuermanns durch den ausgestopften und befestigen Sie die Vogelstange mit dem Sumpfling-Kaugummi. Gehen Sie zum Hauptdeck zurück, und das Schiff fängt an zu wenden.

Nun müssen Sie nur noch etwas zurückholen. Versuchen Sie, die Türe zu öffnen. Mit dem Schweißbrenner zerstören Sie die Kette. Der Kapitän wird kommen und Simon stoppen. Danach geht er in die Schlafkabine zurück, und jetzt schließen Sie ihn einfach ein, indem Sie mit der Planke die Türe vernageln. Zerschneiden Sie jetzt die Kette mit dem Schweißbrenner und nehmen Sie sich Ihren ...

Genau in diesem Augenblick wacht Simon auf und bemerkt, daß sich das Schiff unter Beschuß befindet und auf eine verlassene Insel zusteuert.

Am Strand heben Sie das Ende einer Schaufel und ein rotes Handtuch auf. Den Strandjungen kann man mit Muscheln bestechen. Also gehen Sie in den Dschungel, wo Simon ein Kind trifft.

Geben Sie ihm einen Ballon, und er gibt Ihnen dafür eine Muschel. Heben Sie die hölzerne Stange bei der Mülltonne auf. Stellen Sie aus dem Schaufelende und dieser Stange eine vollständige Schaufel her. Kehren Sie zum Strand zurück, und bauen Sie eine supertolle Sandburg. Decken Sie das Loch mit dem Handtuch ab, und legen Sie die Muschel darauf. Sagen Sie jetzt dem Strandjungen, Sie hätten eine tolle Muschel gesehen. Er wird sie sofort aufheben, fällt aber in das Loch und läßt seine ganzen Sachen zurück, von denen sich Simon bedient.

Endlich können Sie zu Calypsos Laden zurückgehen. In einer Höhle hinter der Abfalltonne ist ein Geist, der Simon drei Wünsche erfüllt. Er wünscht sich, zu Calypso zurückgeschickt zu werden, aber der Geist buchstabiert falsch (wohl als Nachwirkung vom Leben in einer Whiskeyflasche). Um ihn nüchtern zu machen, will Simon ihm starken Kaffee geben. Auf dem Weg zum Coffeeshop treffen Sie auf einen Hund, den Sie einfach aufsammeln können. Betreten Sie den Coffeeshop und trinken Sie eine Tasse Kaffee (leider nur entkoffeinierten). Bestellen Sie eine zweite Tasse für später.

Gehen Sie auf dem unteren Weg zur Kreuzung, und sprechen Sie mit dem Händler in seiner eigenen Sprache. Er bietet Ihnen Koffeintabletten an, und Sie brauchen jetzt Geld, um sie zu kaufen. Heben Sie die Hundepfeife auf, und gehen Sie den Weg in Richtung der Maschine. Der Mann wird Ihnen erzählen, daß der Generator defekt ist. Schalten Sie die Maschine mit Hilfe des Hebels an, und finden Sie links den defekten Generator. Er wird von einer Tretmühle angetrieben; wenn Sie den Hund hineinstecken und pfeifen, wird die Maschine wieder laufen. Gehen Sie zurück zur Kreuzung und halten Sie sich links. Beim Limbo-Wettbewerb ist die Höhe auf 10 cm. Pfeifen Sie, und lenken Sie so alle Zuschauer und Richter ab, so daß Sie über die Stange springen können. Mit dem Preisgeld können Sie jetzt die Koffeintabletten beim Händler kaufen. Diese Tabletten geben Sie in den Kaffee und schütten diesen in die Flasche des Geistes. Jetzt ist der Geist in der Lage, Simon zu Calypsos Laden zu befördern.

Sie finden Calypso festgebunden und Alix ist verschwunden. Calypso hat den Schrank manipuliert und Simon muß sie natürlich retten ...

Raru Milde