

Simon the Sorcerer Komplettlösung

Wir starten in Calypsos Hütte. Wir müssen ein Zauberer werden, um Calypsos Buch nutzen zu können. Wir öffnen die Schublade und nehmen die Schere mit. Dann vom Kühlschrank den Magneten abziehen. Die Hütte verlassen und nach rechts gehen, weiter in die Stadt. Beim Schmied finden wir in der Nähe des hinteren Tisches ein Seil und Klöppel. Weiter nach rechts zum Bauchladenhändler und von da aus in das linke Tor. Die grosse Leiter vor uns nehmen wir mit. In das Haus gehen, das dem Druiden gehört, und auf dem Tisch den Erkältungssaft, und im oberen Bereich ein Spezien-Glas mitnehmen. Zurück zum Schmied gehen, und hinter sein Haus laufen, von hier aus weiter zur Kneipe. In der Kneipe schneiden wir dem schlafenden Zwerg den Bart mit der Schere ab. Hinter ihm, auf der Fruitmaschine, finden wir auch noch ein paar Streichhölzer. Im Hinterzimmer treffen wir die vier Zauberer, die uns erstmal erzählen wollen, dass sie gar keine Zauberer sind. Jedoch verrät der Mauscursor ja, dass sie Zauberer sind, was wir ihnen auch sagen. Nach einem erneuten Gespräch erzählen sie uns, wie man Zauberer wird. Wir müssen für die Zauberer einen magischen Stab finden.

Jetzt in den Wald gehen. Dazu die Kneipe verlassen und immer nach links bis zum Ausgang der Stadt laufen. Wir laufen zweimal nach rechts und treffen auf einen Barbaren. Wir entfernen ihm den Dorn aus dem Fuss und er wird unser Freund. Wir gehen nun wieder ein Bild nach links und dann runter. Nun laufen wir den grossen Baum entlang, nach rechts. Hier werden wir angesprochen. Wir setzen uns auf den Baumstumpf. Die Holzwürmer sprechen uns an und fragen nach etwas Mahagoni-Holz. Nun gehen wir nach unten und weiter nach links. Wir kommen beim Hexenhäuschen. Wir benutzen den Griff am Brunnen und nehmen den Eimer mit Wasser mit. Nun halten wir uns immer rechts und kommen zum Troll und der Brücke. Nachdem wir uns mit ihm unterhalten haben wird er auf unsere Pfeife aufmerksam und möchte sie haben. Wir lassen ihn einmal pfeifen, und der Barbar eilt uns zur Hilfe. Wir nehmen das Schild von der Brücke, laufen weiter nach rechts über eine weitere Brücke und landen beim Dorfdeppen. Er erzählt uns, dass seine Bohnen nicht wachsen, also geben wir ihm Wasser aus dem Eimer auf die Bohnen. Wir verlassen die Stelle und kehren gleich wieder zurück. Die Bohnen können wir nun aus dem Wasser nehmen. Wir benutzen die Karte und gehen zurück in das Dorf zu Calypsos Haus. Hinter das Haus gehen und die Bohnen in den Komposthaufen stecken. Wir nehmen die Melone und gehen über die Karte zur Troll Brücke. Hier weiter nach links oben wo wir auf den Mann mit der Sausephone treffen. Diesem stecken wir die Melone in das Sausephon, woraufhin er es uns zur Reparatur überlässt. Jetzt laufen so lange nach links, bis wir zur Eule kommen. Wenn wir unter ihr hindurch laufen, lässt sie eine Feder fallen. Diese mitnehmen. Weiter nach rechts gehen, nochmals nach rechts und dann nach oben rechts. Nun müssten wir an einem Loch vorbei laufen um weiter zum Zentrum des Waldes zu kommen. Vom Zentrum laufen wir solange nach rechts bis wir den Holzfäller erreichen. Er sucht ein Metall namens Milrith. Nach einem Gespräch bekommen wir von ihm einen Metalldetektor. Über die Karte gehen wir zum Zentrum des Waldes. Dort gehen wir nach rechts oben und diesmal in die Höhle hinein. Immer weiter nach rechts gehen bis zu dem Bild, wo zum zweiten Mal Schnee liegt und links eine Abbildung von einem Magier steht. Wir benutzen den Detektor und Simon beginnt zu suchen.

Wir lassen den Detektor vorerst liegen und gehen weiter nach rechts bis zu dem schlafenden Riesen. Den Riese können wir durch das Sausephon wecken, dann weiter nach rechts laufen. Irgendwann stossen wir auf eine Höhle. Wir gehen hinein und geben dem Drachen unseren Erkältungssaft. Den Feuerlöscher nehmen wir noch mit und gehen hinter die Drachenhöhle. Hier finden wir einen Stein. Über die Karte in das Dorf zum Schmied gehen und den Stein mit dem Amboss verwenden. Wir erhalten ein Fossil. Nun wieder Karte benutzen und zum Zentrum des Waldes zu gelangen. Einmal nach links laufen und wir kommen wieder zum Loch. Hier werfen wir das Fossil hinein. Den Mann aus dem Loch schicken wir in die Berge. Über die Karte gelangen wir schnell zu den Bergen und schauen uns die Stelle an, wo wir unseren Metalldetektor liegen liessen. Wenn wir den Schmutz untersuchen fällt Simon auf, dass auch etwas Milrith darunter ist. Wir müssen nun mit dem Mauscursor den Schmutz absuchen und das Milrith Erz nehmen. Das Erz bringen wir zum Schmied im Dorf, der uns daraus einen Axt Kopf schmiedet. Wir gehen nun wieder zum Zentrum des Waldes und dann immer nach rechts bis wir wieder zum Holzfäller kommen. Wir geben ihm den Axt Kopf, woraufhin er sich wieder an seine Arbeit macht. Wir können nun in sein Haus und nehmen dort das Steigeisen mit. Mit dem Feuerlöscher können wir das Kaminfeuer

löschen um den Haken im Kamin zu bewegen. Wir kommen so in das Holzlager und nehmen uns etwas Mahagoni-Holz mit. Damit gehen wir zu den Holzwürmern am Baumstumpf. Vom Dorfausgang rechts, dann runter und wieder rechts. Wir sprechen nun mit dem Baumstumpf und übergeben den Holzwürmern das Mahagoni-Holz. Wir sie nun mit. Weiter gehen wir mithilfe der Karte zur Kreuzung. Bei der Kreuzung gehen wir nach rechts unten und benutzen den Klöppel mit der Glocke. Wir läuten nun die Glocke und Rapunzel wirft ihr Haar auf uns herab. Am Haar klettern wir hinauf und sprechen dort mit Rapunzel. Nachdem wir ihr einen Kuss gegeben haben, verwandelt sie sich ein Schwein, welches wir mitnehmen. Die Holzwürmer lassen wir die Bodenbretter anfressen. Mit Hilfe der Leiter gehen wir eine Etage tiefer und öffnen den Sarg. Es kommt eine Mumie heraus. Hier muss man ganz schnell auf "bewegen" klicken und dann das Ende der Binde benutzen. Die Mumie löst sich so in Luft auf. Nun können wir den Stab nehmen.

Wir gehen nun wieder in das Dorf zum Haus des Imkers. Um dort hinzukommen müssen wir vom Haus des Druiden aus nach links laufen. Wir benutzen unser Schwein mit der Schokoladen-Trüffel-Türe und können das Haus nun betreten. Den Hut und die Imkerpfeife nehmen wir mit. Die Imkerpfeife benutzen wir mit dem Bienenstock draussen und nehmen dann etwas Bienenwachs mit. Nun gehen wir zur Kneipe und bestellen etwas zu trinken. Sobald er sich unter den Tresen beugt verstopfen wir das Bierfass mit dem Wachs. Das vermeintlich leere Fass hat der Barkeeper nach draussen gestellt, wo wir es aufnehmen. Jetzt geht es weiter zum Zentrum des Waldes und erstmal nach links oben zum Doppelportal. Wir finden dort etwas versteckt ein Blatt Papier, das sich als Einkaufsliste entpuppt. Wir gehen nun wieder zum Zentrum des Waldes und suchen den Boden nach einem Stein ab. Den Stein schauen wir uns näher an und erfahren, dass das Passwort der Zwerge „Bier“ ist. Nun ziehen wir den Bart an und gehen in die Zwerge Mine. Wir betreten den Raum rechts unten, und kitzeln den schlafenden Zwerg mit Hilfe der Feder beiseite. Den Schlüssel nehmen wir an uns. Oben geben wir der Wache das Bierfass, woraufhin wir die Treppe weiter runter gehen können. Den Haken vor der goldenen Türe muss man mitnehmen. Die Türe zur Schatzkammer können wir mit dem Schlüssel öffnen, und die Wache drinnen bestechen wir einfach mit dem Biergutschein, woraufhin wir ein Juwel erhalten.

Jetzt zurück in das Dorf zum Bauchladenhändler gehen. Diesem verkaufen wir das Juwel für 20 Goldstücke. In dem Laden der Stadt, mit dem Schild Shoppe, kaufen wir einen Hammer und eine Flasche "Weisser Geist". Den Brüdern geben wir die Einkaufsliste. Jetzt zur Drachenhöhle in die Berge gehen. Wir stellen uns vor die Höhle und benutzen den Haken mit dem oberen Felsvorsprung und hangeln uns zur Höhle hoch. Oben benutzen wir das Seil mit dem Magneten und verwenden diesen mit dem Loch. Wir können uns so etwas Geld angeln. Diesen Angelvorgang wiederholen wir drei Mal. Nun gehen wir wieder zu den Magiern in der Kneipe und geben ihnen den Stab. Sie wollen nun noch 30 Goldstücke extra, was aber kein Problem ist. Wir erhalten nun das WizKid-Mäppchen und sind somit ein richtiger Zauberer.

Jetzt müssen wir in den Sumpf. Um dahin zu kommen gehen wir vom Zentrum des Waldes nach rechts oben und dann durch die Höhle, bis wir auf ein Haus treffen. Wir gehen in das Haus und bekommen erstmal eine ekelhafte Suppe serviert. Wir verlangen aber trotzdem einen Nachschlag, den wir sobald wie möglich in das Spezi-Glas füllen. Nachdem wir eine weitere Portion verzehrt haben verlässt der Sumpfling das Haus. Die Kiste schieben wir zur Seite und öffnen die Falltüre. Unten wird uns ein loses Brett auffallen. Dieses können wir aber mit dem Hammer und Nagel befestigen. Laufen wir nun über das Brett gelangen wir zur Schädelinsel. Dort finden wir etwas Froschfluch-Kraut. Mit der Karte gehen wir nun zur Kreuzung. Weiter gehen wir nach oben rechts zu einer Schlucht. Am linken unteren Bildschirmrand sehen wir ein paar Lianen hängen. Diese klettern wir hinab zu einem Fischer, der einem gewissen Gollum sehr ähnlich sieht. Gollum geben wir nach einem Gespräch unsere Suppe aus dem Glas, woraufhin er uns seine Angel überlässt. Wir angeln damit einen Unsichtbarkeitsring aus dem Fluss.

Zurück im Dorf entdecken wir vor dem Laden eine Kiste. Wir öffnen die Kiste und steigen hinein. Nach einer kurzen Sequenz sind wir im Reich der Goblins. Wir steigen aus der Kiste und schauen uns die Schachteln in näher an. Simon entdeckt sein Zauberbuch, welches wir an uns nehmen. Schauen wir uns unser Zauberbuch näher an, entdecken wir ein leeres Blatt. Das Blatt benutzen wir mit der Türe. In dem Raum finden wir auch noch einen

Rattenknochen. Benutzen wir den Rattenknochen mit dem Schloss, fällt der Schlüssel auf das Blatt. Wenn wir jetzt das Blatt wieder nehmen, erhalten wir den Schlüssel für die Tür. Im nächsten Raum nehmen wir den Eimer und gehen weiter nach unten. Der Druide liegt dort auf einer Streckbank. Wir reden erstmal mit ihm und entfernen danach den Ring. Nun unterhalten wir uns erneut mit ihm. Wir überzeugen ihn davon, dass wir nicht böse sind und ihm helfen wollen. Da der Druide zu einem Frosch wird wenn er den Vollmond sieht, können wir ihn wie folgt befreien. Wir sammeln erstmal die Pfefferminz Bonbons und das Brandeisen weiter vorne auf. Nun benutzen wir den Eimer mit dem Druiden und danach das Brandeisen. Der Druide hüpfert davon und holt Hilfe, und wir verstecken uns in der Eisernen Jungfrau. Nach einiger Zeit kommt der Druide zurück und bringt uns eine Säge, womit wir die Gitterstäbe durchtrennen können. Danach gehen wir wieder in das Dorf, zum Haus links vom Ententeich, und geben dem Druiden das Froschfluch-Kraut.

Über die Karte gehen wir wieder zur Drachenhöhle. Wir laufen nach hinten rechts an dem schädelähnlichen Gebilde vorbei und dann über die gefrorenen Ecken nach rechts unten. Weiter nach rechts gelaufen treffen wir auf einen Baum. Der Baum erzählt uns, dass der Holzfäller ihn bald fällen möchte. Jedoch bekommen wir mit dem "Weissen Geist" die Markierungsfarbe ganz schnell wieder ab. Als Dank verrät er uns die magischen Wörter: Simsalabim, Hokuspokus, Abrakadabra und Würstchen. Wir gehen über die Karte zum Hexenhäuschen im Wald und treten ein. Wir versuchen den Besen zu nehmen. Die Hexe erscheint, und es folgt ein Duell. Wir benutzen die magischen Wörter ausser Würstchen, und gewinnen mit etwas Glück den Kampf. Sollten wir verloren haben, versuchen wir es einfach erneut. Den Besen nehmen wir nun mit, woraufhin sich die Hexe in einen Drachen verwandelt. Nun sagen wir ein Wort, damit wir in eine Maus verwandelt werden. So können wir durch das Mauseloch flüchten.

Nun gehen wir zur Drachenhöhle, und von da aus nach hinten rechts. Bei den Steigeisen ist eine Lücke frei. Wir setzen unser Steigeisen hinein um weiter nach oben zu kommen. Vor dem Schneemann verzehren wir ein Pfefferminzbonbon, woraufhin er schmilzt. Kurz vor Sordids Festung stürzt die Brücke ein. Zum Glück können wir mit Hilfe des Besens über die Schlucht fliegen. Auf der anderen Seite angekommen verzehren wir den Trank des Druiden. Wir schrumpfen, und können durch einen kleinen Schlitz hindurch schlüpfen. Im Garten sammeln wir gleich zu Beginn ein Blatt, und etwas weiter entfernt einen Stein ein. Im Eimer finden wir ein Streichholz. Weiter links sehen wir ein Lilienblatt, das wir versuchen zu nehmen. Dies bringt uns näher ans Ufer. Zuerst benutzen wir das Streichholz mit dem Lilienblatt, danach nehmen wir unser Blatt und benutzen es mit dem Streichholz. Mit unserem neuen Boot fahren wir nun nach links unter die Samen und nehmen einen mit. Den Samen benutzen wir mit dem Stein, woraufhin wir Öl erhalten. Mit dem Öl schmieren wir den oberen Wasserhahn. Wenn wir jetzt das Hundehaar mit dem Wasserhahn benutzen, dreht er sich und der Wasserspiegel steigt. Jetzt segeln wir weiter nach links bis wir an das andere Ufer erreichen. Hier schauen wir das Wasser an und nehmen die Kaulquappen mit. Wir reden mit dem Frosch und erpressen ihn mit Hilfe der Kaulquappe. Wir erhalten einen Pilz, den wir gleich mal probieren. Wir haben unsere normale Grösse zurück. Im Garten nehmen wir noch einen Ast mit, und verlassen damit diesen Bereich.

Sobald wir die Festung betreten, kommt eine bissige Kiste auf uns zu. Wir stecken ihr den Ast ins Maul. Aus dem Raum nehmen wir noch Schild und Speer mit, und gehen eine Etage tiefer. Wir bewegen den Hebel an der Presse und holen danach rechts die Kiste und legen sie auf den Block. Erneut den Hebel bewegen um die Kiste zu öffnen. In ihr finden wir Kerzen. Mit Hilfe des Speeres holen wir noch den linken Schädel von der Decke und gehen nun zwei Stockwerke nach oben in den 1. Stock. Hier finden wir, gut getarnt, einen magischen Stab vor dem Spiegel, eine Socke und ein Beutelchen. Ebenfalls gut getarnt finden wir auf den Kissen ein Buch, das wir gleich durchlesen. Um die Maus zu fangen stecken wir die Socke in das Beutelchen und benutzen dies mit dem Mauseloch an der Treppe. Ein Stockwerk höher treffen wir zum ersten Mal auf die Dämonen. Ausserdem finden wir Chemikalien und ein weiteres Buch, welches wir durchlesen. In diesem steht, dass wir die Namen der Dämonen brauchen. Unseren Schild reiben wir jetzt mit den Chemikalien ein und hängen ihn an den Haken. Wir gehen wieder ein Stockwerk hinunter und sprechen mit dem Spiegel. Durch ihn können wir das obere Stockwerk sehen und erfahren, wie die beiden Dämonen heissen (Snogfondle und Belchgrabbit). Wieder oben bei den Dämonen reden wir mit ihnen bis sie uns erzählen, wie der Teleporter funktioniert und sie in die Hölle

zurückschickt. Wenn wir erneut mit ihnen reden, können wir ein magisches Quadrat malen und so das Ritual beginnen. Jetzt gehen wir links in den Teleporter und gelangen in die Gruben von Rondor.

Direkt vor uns befindet sich ein Ast und Kieselsteine, die wir aufheben. Nun sprechen wir mit dem Führer und erhalten einige Prospekte. Wenn wir die Prospekte näher anschauen, löst sich ein Band. Wenn wir das Band mit dem Ast benutzen, erhalten wir eine Steinschleuder. Mit diese benutzen wir gleichmit der Glocke. Nach dem Klingeln, verschwindet der Führer, und wir nehmen die Streichhölzer vom Tresen. Anschliessend gehen wir zu den Gruben. Auf den Weg entdecken wir ein Bohnenwachs, das wir mitnehmen. Nun treffen wir Sordid, der versucht die Gruben wieder zum Brennen zu bringen. Wir nutzen die Gelegenheit und verwandeln ihn mit Hilfe des Zauberstabes in Stein. Dann werfen wir ein Streichholz in die Gruben um sie zu entfachen und werfen den Zauberstab hinein um ihn zu zerstören. Dummerweise wird Sordid dadurch wieder normal, doch plötzlich ruft Calypso an, der inzwischen auch wieder zu seiner normalen Gestalt gefunden hat. Wir sollen Sordid solange hinhalten, bis er bei uns ist. Dies dauert aber zu lange, deshalb benutzen wir das Bohnenwachs mit Sordid und werfen ihn in die Grube.