

Simon the Sorcerer II - Der Löwe, der Zauberer & der Schrank Komplettlösung

Sordid wurde wieder zum Leben erweckt und versucht uns, mit Hilfe eines Schrankteleporters, in eine Falle zu locken. Jedoch gelangt der Schrank nur bis zu Calypsos Hütte. Calypso erzählt uns, dass wir ein Getränk namens BedFull benötigen um wieder in Simons Welt zu gelangen. Wir betreten gleich wieder den Laden und nehmen den Baseballschläger aus dem Fass und den Farbstoff in der Nähe der Eingangstüre. Anschliessend gehen wir hinaus und laufen Richtung Schloss, links oben auf der Karte. Wir unterhalten uns mit den Wachen und sie erklären uns, dass wir nur mit einer Eintrittskarte passieren dürfen. Ausserdem erläutert sie uns noch wie die Währung des Landes funktioniert: 1 DM = 256 Pennys, 16 Pennys = 1 Nickel, 64 Pennys = 1 Krone, 2 Kronen = 1 Schilling, 3 Kronen = 1 Königsschilling, 5 DM = 1 Silbertaler, 3 Silbertaler = 1 Goldtaler und 45 DM = 1 Royal Flash. Wir verlassen das Schloss und gehen zum Rathausplatz, am linken Ende der Stadt. Wir sprechen mit dem Akkordeon Spieler und wir ihnen zuschauen. Zwei der Tänzer zerbrechen ihren Stab. Wir geben dem Akkordeon Spieler unseren Baseballschläger als Ersatz. Die Tänzer nehmen den Schläger und hauen den Akkordeon Spieler K.O. Nun gehen wir zum Marktplatz, auf der Karte in der Stadtmittle nach rechts scrollen, und sprechen mit dem Eisenhändler. Wir helfen ihm bei seiner Steuererklärung. 15 DM sind 1 Goldtaler wert. 1 DM ergeben 16 Nickel und 3 Goldtaler ergeben einen Royal Flash. Als Belohnung bekommen wir ein Brecheisen. Neben der Treppe befindet sich auch das Werbeplakat der Tanzgruppe, welches wir einstecken. Links befindet sich der Scherzartikeladen. Sobald sich der Händler das Kostüm überstülpt nehmen wir das Witzebuch vom Tisch.

Wir gehen nun zum Hafen, unten auf der Karte. Ganz rechts geben wir dem schwarzen Bingo Bongo das Plakat, damit er der Tänzergruppe beitrifft. Hinter einer Kiste kommt ab und zu Goldlückchen hervor. Wir sprechen mit ihr woraufhin sie herauskommt. Mit Hilfe der Brechstange können wir ihr die Kiste öffnen. Wir nehmen ihre Perücke und das aufblasbare Schlauchboot mit. Wir gehen nun zur Drei-Bären-Hütte, auf der Karte hinter MucSumpfling zu finden, und nehmen dort den Brief aus dem Briefkasten. Mit dem Brief gehen wir zum Kreditbüro, auf Karte links neben Marktplatz. Dem Clown geben wir unser Witzebuch und erhalten eine Schweinsblase. Wir betreten das Kreditbüro und nehmen erstmal einen Kredit auf, damit wir zu Mike Woodroffe gelassen werden. Wir tun den Brief aus dem Drei-Bären-Haus heimlich in seine Ablage, woraufhin es zerstört wird. Wir gehen wieder zur Drei-Bären-Hütte und dort nach rechts in die Küche. Am Waschbecken finden wir ein paar Gummihandschuhe. Sobald wir den Wasserhahn zudrehen, kommen die Bären wieder und wir verlassen das Haus schnell über den Schornstein. Simon landet mehr oder weniger freiwillig im Springbrunnen. Den Springbrunnen färben wir mit unserer grünen Farbe ein.

Nun machen wir uns auf zum Tätowierladen, auf der Karte der rechte Stadtteil. Die Leiter ziehen wir herunterziehen und klettern sie dann hoch. Wir landen bei den Verrückten. Wir sprechen mit dem Fischmann und merken, dass dieses Haus etwas verrückt ist. Wenn wir nun mit dem Pfannenmann reden, erhalten wir vom Fischmann einen Notizblock. Nur mit Notizblock kann man mit dem Pfannenmann kommunizieren, was wir auch tun. Wir erhalten von ihm eine Werbebroschüre. Wir gehen zum Rathausplatz und reden mit Bingo Bongo und geben ihm unsere Schweinsblase, damit er wieder Trommeln kann. Die Tanzgruppe ruft ein Unwetter herbei, welches eine Spinne im Kanal fortschwemmt. Wir gehen nun zur Drei-Bären-Hütte und geben dem Bärenvater Goldlückchens Perücke. Für diese bekommen wir eine Schüssel Brei. Mit dem Brei gehen wir zu den Verrückten und ziehen ihn dort an, damit wir uns diesen über den Kopf schütten. Wir erhalten einen Beutel, den wir genauer ansehen. Es befindet sich Geld, ein Bungee-Seil und ein Keil darin.

Wir machen uns nun auf zu MucSumpfling, das hohe Gebäude auf der Karte. Von dem Sumpfling-Maskottchen erhalten wir nach einem Gespräch einen Luftballon und einen Gutschein. Läuft man links am Gebäude vorbei, kommt man zum Müllbereich vom MucSumpfling. Wir schauen uns die Abfalltonne an und finden eine Angelrute. Damit betreten wir das Gebäude und lösen unseren Gutschein ein, indem wir mit der Bedienung reden. Wir bekommen einen Shake und eine Tüte. Wenn wir die Tüte ansehen fällt uns auf, dass sich eine Sumpfling-Figur, eine Made und einen Kaugummi darin befindet. Wir gehen jetzt zum Marktplatz und dort in Pets Tierhandlung. Wir erfahren von Pet, dass er eigentlich geheime Experimente durchführt. Mit den Gummihandschuhen nehmen wir die Schildkröte aus dem rechten Käfig und tragen sie in den leeren Käfig rechts neben der Maschine. Haben wir nicht am Hebel rumgefummelt und er steht immer noch auf "-", dann können wir die Maschine einschalten. Es erscheint unter anderem eine entladene Schildkröte die wir mitnehmen. Wir nehmen nun die Glühwürmchen und stecken sie in den Käfig, aus dem wir die Schildkröte entnommen haben.

Wir legen nun den Hebel auf "+" um und schalten die Maschine wieder ein. Wir erhalten ein leuchtendes Glühwürmchen Glas.

Wir gehen zum Scherzartikelhändler und fragen ihn nach einem Kostüm. Als Vorlage geben wir ihm die Sumpfling-Figur. Nun benötigt er noch grünen Stoff. Wir gehen hinaus und fragen den Fettsack, ob er uns etwas Stoff geben kann. Er will dafür eine Lampe. Die Lampen befinden sich rechts und wir nehmen einfach eine auf. Um die Höhle zu verlassen müssen wir mit dem Höhleneingang reden. Da der Fettsack keinen grünen Stoff mehr hat bekommen wir sein Kopftuch. Um den weissen Stoff zu färben gehen wir zum Springbrunnen und legen ihn zum Korb der Damen. Einmal aus dem Bild laufen und wieder rein, und schon ist unser Stoff grün gefärbt. Wir bringen den Stoff zum Scherzartikelhändler, woraufhin er uns ein Kostüm näht. Mit diesem machen wir uns auf zu MucSumpfling.

Im MucSumpfling ziehen wir das Kostüm um zum Chef des Ladens zu erreichen. Wir gehen ganz hoch zum Sumpfling und fragen ihn nach der köstlichen Suppe. Jedoch hat der Sumpfling keinen Schlamm mehr, wir müssen ihm also welchen aus dem Sumpf bringen. Um zum Sumpf zu gelangen gehen wir erstmal zum vor das Kreditbüro und öffnen den Kanaldeckel mit dem Brecheisen öffnen. Wir steigen in den Kanal hinab. Hier wurde die Spinne durch den Regentanz der Tanzgruppe weggespült. Wir laufen die Kanäle entlang und sobald es dunkel wird benutzen wir das Glühwürmchen Glas. Wenn wir den Sumpf erreicht haben, gehen wir nach rechts und befestigen das Bungee-Seil am Geländer. Nun können wir den Eimer mit dem unteren Schlamm benutzen. Auf der linken Seite des Flusses ist ein See. Nach dem Gespräch mit der Herrin vom See benutzen wir die Angel mit dem See um uns einen Fisch zu angeln. Wir gehen wieder zu MucSumpfling, die Verkleidung nicht vergessen. Wir überreichen dem Sumpfling den Schlamm, leider wird aus der Suppe nicht allzu viel, aber den Rest können wir dem Scherzartikelhändler am Marktplatz geben. Dafür erhalten wir eine Stinkbombe. Mit der Stinkbombe gehen wir zum Magiewettbewerb, auf der Karte die Zelte. Wir melden uns vorne an und gehen dann hinein. Im Zelt benutzen wir die Stinkbombe. Alle bis auf einen Zauberer sind nun ausser Gefecht gesetzt. Wir betreten nochmals das Zelt und nehmen das Zauberbuch auf dem Stuhl. Dem letzten verbliebenen Zauberer geben wir etwas von unserem Sumpfshake in sein Hörgerät. Daraufhin wird er taub und wir werden als Hofzauberer auserkoren.

Wir gehen nun wieder zum Schloss und geben den Wachen das Geld um an das Schlosstor gehen zu können. Am Schlosstor weisen wir unsere Karte vor und dürfen eintreten. Wir gehen ins Schloss und laufen den Gang entlang bis zum König. Unsere erste Aufgabe wird es sein, das Baby zum Schlafen zu bringen. Wir gehen also wieder zurück und wenden uns der Robbe zu. Wir benutzen den Fisch mit der Robbe, woraufhin sie in unseren Hut steigt. Der Baby Raum befindet sich in der rechten Türe des nächsten Raumes. Wir benutzen nun den Keil mit der Wiege und können so das Zahnrad neben dem Fenster nehmen. Wir gehen wieder mithilfe des Kostüms zu MucSumpfling. Bei den Köchen benutzen wir das Zahnrad mit der Uhr. Die Uhr draussen läuft nun wieder und der Tätowierer geht wieder seiner Arbeit nach. Wir gehen zum Tätowierer und fragen ihn nach einer Tätowierung, wir erhalten einen Werbezettel. Diesen Werbezettel bringen wir dem Anorak-Typ, der ganz links im MucSumpfling sitzt. Gehen wir nun wieder in den Tattoo Laden bekommen wir eine Gratis Tätowierung. Wir nehmen natürlich die juwelenbesetzte Krone mit Schwertern.

Wir gehen nun wieder zum Sumpf und besuchen die Herrin des Sees. Falls sie noch nicht aufgetaucht ist, einfach ganz nach links gehen. Sie wird dann aus dem Wasser kommen. Wenn wir mit der Herrin des Sees reden und ihr die Robbe geben, verlässt sie den See. Wir können dann das aufblasbare Schlauchboot mit der Pressluftflasche benutzen und zur Insel fahren. Dort ziehen wir das Schwert heraus. Das Schwert bringen wir dem Prinzen im Vorhof des Schlosses. Wir bekommen dafür sein Blasrohr mit einer Erbse. Wir gehen in den Raum neben dem schreienden Baby und legen die Erbse unter die Matratze. Von der Prinzessin bekommen wir einen Lolly um es dem Baby zu geben, dies hilf jedoch nicht. Wir legen nochmals die Erbse unter das Bett der Prinzessin um erneut mit ihr zu sprechen. Wir erfahren, dass wir dem Baby Milch bringen müssen. Wir gehen wieder zum Hof und heben den Lolly auf. Den Lolly bringen wir verkleidet den Babys des Sumpflings, oben in Sumpflings Büro. Wir bekommen von ihnen ihre Milch. Die Milch geben wir dem königlichen Baby, woraufhin es endlich still ist. Wir können nun die Tür neben dem Thron betreten. Wenn wir über das Pentagramm laufen erscheinen zwei Dämonen. Die Dämonen "beseitigen" wir in dem wir den Sumpf-Shake auf das Pentagramm leeren. Am neu entstandenen "Dämonen-Kaugummi" kommen wir noch nicht vorbei. Wir gehen zum Marktplatz und binden dort unseren Luftballon am Geländer rechts von der Tierhandlung fest. Wir holen uns

weitere Ballons vom MucSumpfling bis wir damit zum Schloss fliegen können. Wir laufen auf den Teppich, wodurch wir zur Schatzkammer kommen. Unter dem Kreuz finden wir auch das BedFull. Wir klettern nun die Röhre wieder nach oben und gehen aus dem Fenster. Simon landet direkt vor dem Schloss.

Mit dem BedFull gehen wir in Calypsos Laden. Auf dem Weg dorthin werden wir jedoch entführt. Wir finden uns angekettet in einem Schiffsraum wieder. Mit Hilfe des Zauberbuchs können wir uns befreien. Vom Totenkopf, der auf dem Boden liegt, nehmen wir eine Augenklappe mit. Wir gehen nun die Treppe hinauf und der Käpt'n bringt uns in seine Kabine. Wir schauen uns dort das Tagebuch an, das auf dem Schreibtisch liegt. Wir finden eine Postkarte darin. Den Papagei auf der rechten Seite nehmen wir auch mit. Wir verlassen die Kabine und geben dem Piraten mit dem lila Hemd unsere Augenklappe. Dafür bekommen wir seine Sonnenbrille. Wir gehen ganz links durch die Türe und landen beim Muskelpaket. Wir fragen ihn nach einem Schneidebrenner und erhalten auch einen. Nun gehen wir wieder auf die rechte Seite des Schiffes und dort durch die rechte Tür. Das Messer in der Zielscheibe nehmen wir mit. Mit dem Messer schneiden wir die rechte Hängematte durch und können so die Streichhölzer mitnehmen. Auf der Mitte des Schiffes hämmert ein Pirat herum. Einfach schieben, so dass er ins Wasser fällt. Wir nehmen seine Nägel, den Hammer und die Bohle, weiter hinten, mit. In der Mitte des Schiffes versuchen wir die Kette mit dem Schweissbrenner zu bearbeiten, der Käpt'n stört uns aber dabei. Also benutzen wir die Bohle mit der Türe und sperren ihn so ein. Nun schweissen wir die Kette ab. Wir öffnen die Türe und steigen in den Laderaum hinab, wo wir das BedFull finden. Nun gehen wir hoch zum Steuermann und tauschen die Papageien aus. Mit dem Sumpf-Kaugummi können wir ihn stabilisieren. Nach einem Schläfchen steigen wir in die Takelage und klettern hinauf bis zum Mastkorb. Die Postkarte benutzen wir nun mit dem Fernrohr. Anschliessend verschieben wir noch den Papagei beim Steuermann und gehen wieder schlafen.

Die Schaufel direkt hinter heben wir auf und laufen nach rechts. Der Strandsucher schnappt unser BedFull. Wir nehmen das Handtuch mit und gehen danach in den Dschungel. Wir sprechen mit dem Jungen und geben ihm einen Ballon für eine Muschel. Den Holzstab nehmen wir auch mit, gehen wieder zum Strand. Den Holzstab benutzen wir mit der Schaufel, und können durch Benutzen eine Sandburg bauen. Vor der Sandburg ist ein Loch entstanden, auf das wir das Handtuch und die Muschel legen. Wir sprechen mit dem Strandsammler und er tappt uns in die Falle. Wir nehmen unser BedFull und gehen wieder in den Dschungel. Hier gehen wir rechts in die Höhle und nehmen die Whiskyflasche mit. Es kommt ein Geist zum Vorschein und möchte uns alle Wünsche erfüllen. Nach zwei Fehlversuchen merkt wir, dass der Geist etwas braucht um wieder richtig Wünsche zu erfüllen können.

Wir gehen nun aus der Höhle und Richtung Café nach links. Den Hund nehmen wir einfach mit. Im Café bestellen wir einen Kaffee. Jedoch ist dieser entkoffeiniert und wir schlafen ein. Sobald wir wieder wach sind, nehmen wir uns einen Kaffee für später mit. Wir verlassen das Café und gehen nach links. Ein Dealer steht dort der Koffeintabletten verkauft. Wir heben die Holzpfeife vom Boden auf und gehen nach oben. Dort steht eine Foltermaschine. Wir bewegen den Hebel nach oben und benutzen weiter links den Hund mit dem Generator. Jetzt einmal kräftig in die Pfeife blasen, und dann links am Dealer vorbeilaufen. Am Wettbewerb nochmals mit der Pfeife benutzen und wir gewinnen den ersten Preis. Jetzt gehen wir zum Dealer und tauschen die Kieselsteine gegen die Koffeintabletten. Die Koffeintabletten können wir in den Kaffee tun und diesen dann mit der Whiskyflasche in der Höhle benutzen. Nun noch mit dem Flaschengeist sprechen und er befördert Simon direkt zu Calypsos Laden.

Zurück in Calypsos Laden erfahren wir, dass Alix von Sordid gefangen genommen wurde. Calypso schickt uns in die Nähe von Sordids Festung, wo wir sofort von Goblins gefangen werden. Im Gefängnis treffen wir auf Alix. Wir öffnen die Türe und wir bemerken, dass eine Haarnadel sehr praktisch wäre. Alix gibt uns darauf hin die Haarnadel und wir öffnen die Tür. Draussen trifft man auf einen zweiten Simon, der uns mit Hilfe eines Zeitstock zur Flucht verhilft. Wir gehen nach rechts und damit auf die Karte. Wir gehen erst in den dunklen Wald und laufen nach rechts in die Höhle zu den Gewitterhexen. Wir fragen sie nach einem Zaubertrank. Nun suchen wir die Katze der Hexen. Diese befindet sich in der einsamen Hütte, welche wir über die Karte erreichen. Wir schliessen die Türe und schnappen uns die Katze. Sie rennt gegen die Türe, und wir sie nun einfach aufheben können. Ausserdem heben wir noch das Taschentuch auf und holen 3 Flaschen Soda. Wir verlassen die Hütte und gehen zum Vulkanrand. Dort nehmen wir die Sprayflasche und das Buch mit. In dem Buch lesen wir, das die Pflanzen ein Sekret absondern. Wir benutzen die Katze mit der grossen Pflanze, woraufhin diese das Sekret

absondert. Mit dem Strohhalm leeren wir eine der drei Flaschen und geben das Sekret (Spucke) in die leere Flasche.

Wir gehen nun zum Goblinlager und schütten das Sekret in die beiden Becher der Wachen. Anschliessend wecken wir sie auf und überzeugen sie, etwas zu trinken. Sie schlafen nun fest ein und wir nehmen das Signalhorn mit. Wir betreten das Goblinlager. Als erstes gehen wir in das grosse Zelt und finden Pfeffer und Essensrationen. Wir reden mit dem gefangenen Elf. Er bittet uns Parfüm zu besorgen, er gibt uns seine Parfümflasche, die wir mit Wasser (Soda) füllen. Wir streuen als nächstes Pfeffer auf die Nase des Elfs und geben ihm daraufhin ein Taschentuch. Als letztes geben wir ihm die Parfümflasche. Da er nichts mehr riechen kann bemerkt er den neutralen Geruch nicht und gibt uns glücklich ein Stück Holz. Die letzte Sodaflasche entleeren wir auf der Feuerstelle und klauen dann schnell den Goblinkrempel. Sollte man hier zu langsam gewesen sein, kann man neues Soda in der Hütte holen. Während sich die beiden Goblins streiten, nehmen wir ihre gezinkten Würfel mit. Wir holen nun zwei weitere Sodaflaschen aus der Hütte. Im dunklen Wald geben wir eine Flasche und die Essensration dem kleinen Jungen. Er lässt sein Vergrößerungsglas fallen, welches wir mitnehmen. Wir gehen weiter zu den Antiquitäten und untersuchen die Möbelstücke genau. Die Holzwürmer kommen und reden mit uns. Nach einem langen Gespräch werden sie uns aus dem Holz eine Holzzahnprothese machen. Nun gehen wir wieder nach rechts zu den Gewitterhexen und heilen ihre Leiden. Der linken stummen Hexen geben wir das Holzgebiss. Der rechten blinden Hexe geben wir das Vergrößerungsglas. Und die mittlere taube Hexe bekommt das Signalhorn. Die Hexen brauen uns einen Zaubersaft, den wir in einer der leeren Flaschen mitnehmen. Wenn nur volle Flaschen im Inventar sind, eine volle Flasche mit dem Strohhalm benutzen damit man diese leer trinkt. Mit dem Saft gehen wir zu der Hütte und geben einem der Rollenspieler den Zaubersaft. Er wird sich in einen Hund verwandeln und wir dürfen für ihn in das Spiel einsteigen. Wir benutzen unsere eigenen Würfel, und erhalten einen Musterkatalog eines Dekorateurs.

Wir gehen nun durch das Goblinlager zum Eingang der Festung. Die Wachen halten uns wegen des Musterkatalogs für den bestellten Dekorateur und dürfen eintreten. Zuerst nehmen wir uns rechts den Wandteppich (Gobelin) und gehen dann nach hinten. Ein Monster versperrt uns den Weg. Also gehen wir zurück und nach links die Treppe runter. Wir benutzen den Wandteppich mit der Schweisspflanze am Boden und benutzen dann den Wandteppich mit der Sprayflasche. Nun wird es etwas knifflig. Wir bewegen den Schalter und es wird dunkel. Einmal nach rechts klicken und wir kommen zurück zu dem (dunklen) Gang. Dann nach oben klicken und man kommt wieder in den Raum, wo das Monster steht. In dem Raum ziehen wir den Hund an! Er verwandelt sich in zwei Pantoffeln. Wir benutzen zuerst die Sprayflasche und ziehen danach die beiden Pantoffeln an. Wir laufen den Gang entlang und landen in einem Raum mit vielen Feuerstellen. Weiter rechts steht ein Tisch mit einem Schraubenzieher, den wir mitnehmen. Weiter rechts lösen wir mit dem Schraubenzieher Sordids Hand ab. Die Hand können wir nun links mit dem Handabdruck-Identifikator benutzen, woraufhin die Tür aufgeht und wir den Zeitstock nehmen können. Nun versucht man den Raum nach Links zu verlassen, doch Hunt läuft uns hinterher. Wir treffen auf den zweiten Simon, der gerade aus der Zelle ausbricht. Wir geben ihm den Zeitstock, wodurch der zweite Simon fliehen kann. Wir haben dieses Glück nicht und werden gefangen genommen. Das Spiel nimmt nun ein tragisches Ende. Wir werden in Sordids Körper transformiert, und Calypso befördert uns zurück in unsere Welt.