

## PERSONAL PROBLEMS

Mädchen im späteren Teeniealter oder frühen Zwanzigern dürfen sich bei persönlichen Problemen gerne an Simon oder Mike von Adventuresoft oder Thomas von e.p.i.c. interactive entertainment wenden, wenn Sie parfümgetränktes Briefpapier benutzen und über die "i"s Herzchen statt Punkte malen. Die beiden versprechen nicht, einen weisen Rat parat zu haben, aber garantieren, daß sie eine Menge Spaß mit den Briefen haben werden.

## PUZZLE PROBLEMS

Du kannst uns gerne unter [info@epic-interactive.com](mailto:info@epic-interactive.com) Anregungen, Kritik oder Bares spenden.

## DAS LETZTE WORT

Wir hoffen wirklich, dass ihr viel Spaß beim Spielen von Simon 2 habt, wenn ihr eine legale Kopie von Simon zockt.

Wenn das nicht der Fall ist, hoffen wir, dass ihr jede verdammte Minute haßt.



Alle Rechte vorbehalten. Jede auch auszugsweise Verfielfältigung des Software-Programmes Simon The Sorcerer 2 wird strafrechtlich verfolgt. Die Übertragung des Softwareprogramms auf Datenträger jeglicher Art zu einem anderen Zwecke als dem der Datensicherung ist nicht gestattet. Die Rechte an der Mac/Amiga Version von Simon The Sorcerer 2 liegen bei epic interactive entertainment. Die Rechte am Softwareprogramm Simon The Sorcerer 2 liegen bei Adventuresoft Publishing Ltd.

Der rechtmäßige Erwerb des Handbuchs und der Original CD erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buches. Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm Simon The Sorcerer 2 nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten genutzt werden.

#### Einschränkung der Gewährleistung

Inhaltliche Änderungen des Handbuchs und des Softwareprogramms behalten wir uns ohne Ankündigung vor. Es wird keine Haftung für die Richtigkeit des Inhaltes des Handbuchs oder Schäden, die sich aus dem Gebrauch des Softwareprogrammes ergeben, übernommen.

#### Warenzeichen

Apple, Macintosh, Power Macintosh und Mac OS sind geschützte Warenzeichen von Apple. Amiga ist ein geschütztes Warenzeichen von Amiga, Inc. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.

All rights reserved. The manual and the software program Simon The Sorcerer 2 (Mac/Amiga versions) are copyright epic interactive entertainment. The original program Simon The Sorcerer is copyright Adventuresoft Publishing. No part of this program can be copied or reproduced on any form, except for reasons of saving data.

The purchase of the original CD allows usage of this product like a book. A book can not be read by two different people at two different places at the same time. Thus, Simon The Sorcerer 2 can not be used by two different persons at the same time.

#### Trademarks

Apple, Macintosh, Power Macintosh und Mac OS are registered trademarks of Apple. Amiga is a registered trademark of Amiga, Inc. All other trademarks are copyright of their respective owners.

# Simon 2 Manual

## CREDITS

Written & Designed by Simon Woodroffe; Produced & Directed by Michael Woodroffe  
Programming and Coding by Alan Bridgeman  
Additional Programming by Simon Woodroffe  
Graphic Processing by Chris Downes, Michael Woodroffe and Matt Gardom  
Artwork by Paul Drummond, Jeff Wall, Steven Rutherford, Kevin Preston, Graham Stead and Maria Drummond; Cover and Advertisement Art by Jeff Wall  
Music by Dave Punshon; Digitised Sound Effects by Michael Woodroffe  
Manual Written by Simon Woodroffe, Designed and Typeset by Laurence Miller  
Assistant Production by Tricia Woodroffe; Adventure Soft Mail Order by Tricia and Sheila  
Playtesting by Sylvia Parry, Jon 'Crystal Religion' Woodroffe, Alix West, Paul Bedson and Matt Gardom  
Additional Playtesting by most of the Above  
TALKIE voices by Tony Dillon and Patrick Kelly

Amiga/Mac and Atari versions by Paul Burkey and Peter Mulholland for e.p.i.c. interactive entertainment

## CHARACTER VOICES

Simon – Brian Bowles, Calypso, Sordid & Runt – Roger Blake; Additional Parts by: Jay Benedict, Douglas Blackwell, Julia Brams, Rupert Degas, Tony Dillon, Paul Mark Elliott, Jonell Elliott, Jon Haines, Constance Lamb, Martin Sherman and William Vanderpoye.

## THE STORY SO FAR...

(aka Buy the first game you tight fistid git)

## THE QUICK VERSION

Simon is a young boy accidentally transported to a strange land. He has loads of adventures... blah, blah, blah and rescues some people etc, etc. and kills Sordid the evil bad wizard who surprise ...surprise, wants revenge from beyond the grave.

## THE DULL VERSION

Rather than launch into a typical 'once-upon-a-time' story of Simon's previous exploits we have included an audio transcription of a meeting he had with a psychiatrist shortly after his previous adventure.

Doc: "Let us go over zis once more... You vere magically transported-"  
Simon: "Teleported"  
Doc: "Teleported to another world?"  
Simon: "Another dimension, I think."  
Doc: "Another dimension verre you met ze goblins and dvarfs-"  
Simon: "And a dragon."  
Doc: "A Dragon and if I read my notes correctly, some talking voodvorm?"  
Simon: "Woodworm"  
Doc: "Voodvorm, yes"  
Simon: "And a woman that changed into a pig."  
Doc: "And ze pig-voman and er...Ze Billy goats gruff, a tree vot talked, and some vizards."  
Simon: "I vas, sorry was, a wizard."  
Doc: "You vere ze vizard?"

Simon: "I had to rescue another wizard."  
 Doc: "Another wizard? So there is two wizards?"  
 Simon: "And a bad wizard."  
 Doc: "A bad wizard as well?"  
 Simon: "Did I mention the demons?"  
 Doc: "Of course, ze demons and ze little green one vot is eating mud."  
 Simon: "And I ended up pushing the bad wizard into a pool of lava."  
 Doc: "Ah yes! And you is saving everyone, ja?"  
 Simon: "You're not taking me seriously are you?"  
 Doc: "Of course, of course. I is believing every bit of it."  
 Simon: "Even the bit about the gameshow host at the end?"  
 Doc: "That is vot I is getting paid for. Vot is you saying the bad wizard is called?"  
 Simon: "Sordid. Look, I know this all sounds a bit unlikely but-"  
 Doc: "Not at all. Not at all. I is seeing lots of people like this every day of ze week."  
 Simon: "Thank Goodness for that. I thought I might be going crazy. Ha ha ha."  
 Doc: "I is thinking a nice holiday would be doing you good, ja?"  
 Simon: "Well. Actually, I could do with one. It takes it out of you. Saving the world, I mean."  
 Doc: "I am knowing this great hospit- I mean hotel vere you could go to...relax."  
 Simon: "That sounds like a good idea."  
 Doc: "And I is having this nice new jacket to be giving you as well."  
 Simon: "I see..."

## GETTING STARTED

After installing and setting up your CD then you're ready to experience the latest in state-of-the-art adventuring. You'd be well advised to take the week off work, cancel the milk and papers and take the phone off the hook. Are you sitting comfortably? Then let's begin...

If all is well, then the first thing that should happen is the introduction sequence which sets the scene for the game. It's probably a good idea to watch it at least once although it can be skipped through by pressing the F5 key. If you have any problems at this point then consult the relevant section at the end of the manual or the Common Complaints sheet.

## PLAYING THE GAME

Simon the Sorcerer 2 is an adventure game. That is to say, you have adventures in it. After the opening sequence the game will begin straight away with you controlling Simon (that's the guy in the red outfit with the stupid hat). You are told during the intro to find some mucusade in order to power the magical wardrobe which will get you home and that the castle is the best place to start looking.

## GETTING ABOUT THE PLACE

In order to move Simon around the screen then simply click on the required area with the mouse pointer and Simon will walk there if he can. If you have a Verb Icon selected then it will be cleared back to the walk crosshair when you do this. Be warned, Simon 2 now features scrolling locations so always check around the edges.

In some areas walking off the side of the screen will take Simon to the map. This map is an overhead view of the area Simon is currently in. By moving the pointer over the map then other areas can be discovered (text describing the area will appear when the pointer is moved over it) and by clicking with the left button then Simon will walk to it. The map of the city can be scrolled left and right by moving the cursor to the edges of the screen.

## I'M A CONTROL FREAK!!!

Controlling Simon is made simple by our brand new, revolutionary, totally original interface. Yes, just when you thought you'd seen them all then along comes another one that's completely the same...almost. Simon is now controlled by means of a panel of 8 icons at the bottom of the screen (they're the ones that neatly frame the inventory in the middle). By clicking on any of the icons then the pointer will change to represent it and then by clicking on an area of the screen Simon will attempt to interact with it in the way you have specified.

### LOOK AT



This verb enables Simon to Look At stuff. This is no big surprise to anyone I'm sure. It is also the default icon when the cursor is over the verb bank and inventory.

### PICK UP



You probably won't even read this one so I won't bother offending you by telling you what it means.

### PUSH/PULL



This one covers both pushing and pulling things.

### OPEN/CLOSE



Use this verb to open or close things depending on the state they are currently in. For all you neurally challenged people out there, that means it opens something that is closed and vice versa... Vice versa means other way around, Mr. Gump.

### TALK TO



Select this verb to open communication channels with other characters in the game.

### USE and WITH



This is the most versatile of the verbs as it covers all actions between things in the game. Most things cannot be used by themselves but must be used with something. If the first object selected after highlighting USE is of this type, then the cursor will change to the WITH icon (a question mark). The next item selected will be what Simon attempts to use with the first object selected.

## GIVE and TO



This verb is the most original feature in Simon 2 as everyone else puts it in with USE. We decided to put them separately as there is quite clearly a difference between giving someone a chainsaw and use a chainsaw with someone. This is to say nothing of the fact that having seven verb icons wouldn't look very good... anyway, selecting an object after highlighting GIVE will result in the cursor changing to the TO icon (also a question mark funnily enough). The next thing selected (it should be a person if this verb is to have an effect) will be the target to whom Simon attempts to give the object.

## WEAR



Last and definitely least is wear. This, fairly obviously, would be used in the unlikely (nearly unique actually) eventuality that Simon will want to don a new item of clothing.

## FEATURES, FEATURES, FEATURES

In Simon the Sorcerer 2 we did actually manage to come up with some brand new adventure game features!!! Cue extra marks for originality from certain magazines. Of course, we've also included a load of old ones but hopefully no one will realise that.

## THE F10 FEATURE

This imaginatively titled feature is so called because it works by pressing F10. Just to prove how much attention we pay the media, we have responded to the typical magazine criticism of adventure games i.e. Where are those hit boxes? (Hit boxes, for those people who have just been dug up and places in Natural History museums, are the areas of the screen you move your cursor over which are relevant to the game in some way.)

By simply tapping the F10 key then all hit boxes currently on screen will be displayed for your pleasure (they are represented by little white stars). The game will pause for your convenience whilst this is happening. After a couple of seconds things return to normal again.

## THE ANTI DÉJÀ VU FEATURE

In many places during Simon 2, long animations and dialogues can be skipped through quickly by pressing F5. Pressing the right hand mouse button also has the effect of killing the last line of text and going on to the next one (for all you super-fast readers out there). This sounds a bit naff in the talkie version as the line will be cut off in the middle so don't say we didn't warn you.

## THE 'TURN THAT INFERNAL RACKET DOWN' FEATURE

Music getting on your nerves? Try pressing the 'M' key. It'll make a world of difference. Incidentally, pressing it again will reverse the process. Cor...

You can settle for altering the music volume by pressing the + or - keys on the numeric keypad.

And this is just in! By pressing the 'S' key, you can toggle the sound FX on/off. Not that anyone would want to... By pressing the 'B' key, you can toggle the background sound FX on and off. These are things like the background chatter in MucSwamplings.

## THE 'SOLIDARITY, BROTHER' FEATURE

If you feel guilty about owning a CD-ROM and would rather play without the full 'Talkie' soundtrack, you can put text mode on instead by hitting 'T'. Congratulations, you've just wasted five pounds! Pressing 'T' again will restore the audio.

## SAVING/LOADING/PAUSING OPTIONS

In order to perform these functions, Simon is equipped with a magical postcard from the beginning of the game. By using this (Use Postcard), the game will pause and you will have the option to Save, Load or Quit the game.

By clicking on SAVE you will be able to save your current game and by clicking on LOAD then you will be able to load a previously saved game. QUIT causes your computer to self-destruct but, of course, you already knew that.

## PERSONAL PROBLEMS

Girls in their late teens/early twenties can write to Simon or Mike at Adventure Soft or Thomas at e.p.i.c. interactive entertainment as long as they use scented paper and put little hearts instead of dots above the I's. Simon, Mike or Thomas do not guarantee to answer all problems but do guarantee to laugh at any of the really tragic ones.

## PUZZLE PROBLEMS

You could also email us on [support@epic-interactive.com](mailto:support@epic-interactive.com) with any problems, criticism or abuse.

## THE LAST WORD

We sincerely hope that you enjoy playing Simon the Sorcerer 2 (hereafter known as StS 2) although it doesn't really matter now as, unless you're playing illegally, we already have your money.

If you are playing an illegal copy of StS 2 then we would hope you're hating every minute of it and would like to extend a warning. StS 2 features the latest 'Destroyer' copy protection. The effect of this makes the nastiest viruses feel like a birthday present. You may think you're clever....but are you as clever as we are?

Don't say we didn't warn you...

# Simon 2 Handbuch

## CREDITS

Written & Designed by Simon Woodroffe; Produced & Directed by Michael Woodroffe  
Programming and Coding by Alan Bridgeman  
Additional Programming by Simon Woodroffe  
Graphic Processing by Chris Downes, Michael Woodroffe and and Matt Gardom  
Artwork by Paul Drummond, Jeff Wall, Steven Rutherford, Kevin Preston, Graham Stead and Maria Drummond; Cover and Advertisement Art by Jeff Wall  
Music by Dave Punshon; Digitised Sound Effects by Michael Woodroffe  
Manual Written by Simon Woodroffe, Designed and Typeset by Laurence Miller  
Assistant Production by Tricia Woodroffe; Adventure Soft Mail Order by Tricia and Sheila  
Playtesting by Sylvia Parry, Jon 'Crystal Religion' Woodroffe, Alix West, Paul Bedson and Matt Gardom  
Additional Playtesting by most of the Above  
TALKIE voices by Tony Dillon and Patrick Kelly

Amiga/Mac and Atari versions by Paul Burkey and Peter Holland for epic interactive entertainment

## CHARAKTER STIMMEN

Simon – Brian Bowles, Calypso, Sordid & Runt – Roger Blake; Additional Parts by: Jay Benedict, douglas Blackwell, Julia Brams, Rupert Degas, Tony Dillon, Paul Mark Elliott, Jonell Elliott, Jon Haines, Constance Lamb, Martin Sherman and William Vanderpoye.

## Die Geschichte bis hierher

Kommt schon, all Ihr Geizkragen, kauft Euch den ersten Teil

## Die Schnellfassung

Simon ist ein kleiner Junge, der zufällig in ein seltsames Land teleportiert wird. Dort hat er viele Abenteuer zu bestehen...blabla und rettet einige Leute etc pp und tötet Sordid, den bösen Zauberer, der...wie könnte es anders sein, nun aus dem Grab auf Rache sinnt.

## Die Langweiler Version

Statt euch mit typischen "Es war einmal" Geschichten zu langweilen, hier ein Tonbandmitschnitt von Simons Therapiestunden, bei denen er von seinen Abenteuern berichtet.

Doc: "Nochmal von vorne...du wurdest also transportiert."  
Simon: "Teleportiert"  
Doc: "Teleportiert. In eine andere Welt"  
Simon: "Ich glaube in eine fremde Dimension."  
Doc: "Eine andere Dimension wo du Gnome und Kobolde getroffen hast."  
Simon: "Und einen Drachen."  
Doc: "Einen Drachen und, wenn ich meine Aufschriebe richtig lese, einen sprechenden Regenwurm?"  
Simon: "Holzwurm"  
Doc: "Richtig."  
Simon: "Und eine Frau, die sich in ein Schwein verwandelt hat."  
Doc: "Und diese Schwein-Frau, einen sprechenden Baum und Zauberer."  
Simon: "Tschuldigung...ich war der Zauberer."  
Doc: "Du warst der Zauberer?"

Simon: "Ich mußte einen anderen Zauberer retten."  
Doc: "Noch einer? Also gab es zwei Zauberer?"  
Simon: "Und einen bösen Zauberer."  
Doc: "Soso, einen Bösen auch noch?"  
Simon: "Habe ich eigentlich die Dämonen schon erwähnt?"  
Doc: "Na klar doch. Die Dämonen und den kleinen grünen Schlammfresser."  
Simon: "Und am Ende habe ich den bösen Zauberer in die Lava geschupst."  
Doc: "Ah ja. Und du hast sie alle gerettet?"  
Simon: "Sie nehmen mich nicht sonderlich Ernst, oder?"  
Doc: "Na klar. Ich glaube jedes einzelne Wort."  
Simon: "Auch das mit dem Showmaster am Ende?"  
Doc: "Dafür werde ich doch bezahlt, oder? Wie hieß der Zauberer nochmal?"  
Simon: "Sordid. Sehen sie, ich weiß das sich das alles ein wenig seltsam anhört."  
Doc: "Nein, nein. Leute wie dich habe ich täglich in der Praxis."  
Simon: "Dem Himmel sei dank. Ich dachte schon ich wäre verrückt. Ha ha ha."  
Doc: "Ich denke, ein ausgedehnter Urlaub wird dir helfen?"  
Simon: "Hmm, das stimmt. Das schlaucht ganz schön. Das Welt retten meine ich."  
Doc: "Ich kenne da ein nettes Sanator...ich meine Hotel."  
Simon: "Das klingt wie ein guter Plan."  
Doc: "Und ich habe hier auch eine hübsche neue Jacke für dich."  
Simon: "Ich verstehe ..."

## Das Spiel spielen

Simon the Sorcerer 2 ist ein Adventure. Das bedeutet, das Du Abenteuer bestehen wirst. Nach dem Intro beginnt sofort das Spiel und Du steuerst Simon (das ist der Knlich mit dem blöden Hut). Während des Intros wird Dir gesagt, dass du BedFull finden muß, um den magischen Kleiderschrank zu betreiben, der dich wieder nach Hause bringen könnte. Der beste Platz mit der Suche zu beginnen ist die Burg.

## Sich fortbewegen

Um Simon auf dem Bildschirm zu bewegen, einfach in die Zone mit der Maus klicken, in die sich Simon bewegen soll und Simon wird, so er es kann, dorthin gehen. In bestimmten Zonen gelangt Simon zu einer Übersichtskarte. Das ist ein Überblick über das Gebiet in dem sich Simon gerade befindet. Indem man den Cursor über diese Karte bewegt, werden andere Orte angezeigt. Ein beschreibender Text wird sichtbar, wenn die Maus über so einen Ort geführt wird.

## Ich will die volle Kontrolle!!!

Simon zu steuern ist, dank unseres revolutionären, brandneuen, richtungsweisenden Interfaces, ein wahres Kinderspiel. Tja, so ist das eben. Man dachte, man hätte sie alle gesehen und schwups taucht ein Neues auf, das ganz gnauso ist wie alle anderen. Simon wird mittels der Menüleiste und den 8 Icons am unteren Bildschirmrand gesteuert. Indem man auf ein Icon klickt verändert, sich der Mauszeiger und wird zu dem entsprechenden Icon. Indem man dann auf den Screen klickt, wird die entsprechende Aktion ausgeführt.

## LOOK AT



Mit diesem Icon kann sich Simon Sachen näher betrachten. Naja, das wird nicht wirklich irgendjemanden überraschen, oder? Es ist außerdem das Standard Icon, wenn sich der Mauszeiger über der Verbliste befindet.

## PICK UP



Das wird wahrscheinlich eh niemand lesen, für die, die es trotzdem tun: Es bedeutet, das Simon etwas aufhebt und dem Inventar hinzufügt.

## PUSH/PULL



Hiermit kann Simon Dinge sowohl drücken als auch ziehen.

## OPEN/CLOSE



Hiermit kann unser Zauberlehrling Dinge öffnen oder eben schließen, abhängig vom Status des Objektes. Für alle, für die das eine zu große Herausforderung war: Es öffnet geschlossene Objekte oder schließt z.B. offene Türen.

## TALK TO



Hiermit kann man eine Unterhaltung mit anderen Charakteren im Spiel beginnen.

## USE and WITH



Das ist das vielseitigste Icon in der Liste. Hiermit werden Objekte benutzt, die nicht für sich alleine benutzt werden können sondern nur in Zusammenhang mit einem anderen Objekt. Hat man ein Objekt mit USE angewählt, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fragezeichen und das Icon WITH leuchtet auf. Das nächste angewählte Objekt, das Simon dann anwählt, versucht er dann mit dem zuerst gewählten Objekt zu benutzen.

## WEAR



Das letzte in der Liste ist sicher nicht das LETZTE. Im unvorstellbaren Event, das Simon sein Outfit langweilt und in andere Klamotten schlüpfen möchte kann dieses angewählt werden. Klappt aber nur, wenn für Simon ein anderer Fummel zur Verfügung steht. Wer will schon einen nackten Zauberer sehen?

## GIVE and TO



Das ist DIE revolutionäre Neuerung im Interface. Alle anderen drücken GIVE TO mit USE aus. Wir aber dachten, es macht schon einen Unterschied, ob man jemanden eine Kettensäge gibt oder sie mit jemanden benutzt. Naja, außerdem dachten wir, nur 7 Verbicon sieht billig aus....aber egal. Hat man ein Objekt mit GIVE ausgewählt wechselt der Cursor zu TO und man muß eine Person anwählen, der das Objekt gegeben werden soll.

## FEATURES, FEATURES, FEATURES

Mit Simon the Sorcerer 2 ist es uns tatsächlich gelungen, brandneue Adventure Features einzubauen. Das sollte doch sicher Maximalwertungen durch die Fachpresse geben. Natürlich haben wir auch eine Menge alte Features eingebaut.

## DIE F10 FUNKTION

Diese originellerweise F10 Feature genannte Funktion, wird durch einen Druck auf die F10 Taste ausgeführt.

## DIE ANTI DÉJÀ VU FUNKTION

An vielen Stellen in Simon The Sorcerer 2 können lange Animationssequenzen oder Gespräche durch einen Druck auf die F5 Taste übersprungen werden. Ein rechter Mausklick schneidet die letzte Textzeile ab und springt zur nächsten (das ist für alle Superschnellen unter Euch).

## DIE 'MACH-DEN-VERDAMMTEN-LÄRM-LEISER' FUNKTION

Musik beginnt auf die Nerven zu gehen? Versuch's mal mit einem Druck auf die "M" Taste. Macht einen Riesenunterschied. Das ganze kann durch einen nochmaligen Druck auf die "M" Taste rückgängig gemacht werden. Und gerade neu reingekommen: Durch drücken der "S" Taste können die Sound FX an bzw abgestellt werden. Mittels der "B" Taste können die Hintergrundgeräusche an bzw abgestellt werden.

## DIE 'SOLIDARITY, BROTHER' FUNKTION

Durch drücken der "T" Taste kann man das Spiel im Text-only-Modus spielen. Aber wer sollte das wohl wollen?

## SAVING/LOADING/PAUSE OPTIONEN

Um zu SPEICHERN/LADEN ist Simon zu Beginn des Spieles mit einer magischen Postkarte ausgestattet, die es ihm erlaubt, das Spiel zu pausieren und zu laden oder zu speichern. Indem man USE wählt und dann die Postkarte anwählt, kommt man in ein Menü, aus dem geladen, gespeichert oder pausiert werden kann.

Indem man auf SAVE klickt, kann das aktuelle Spiel gespeichert werden, mit LOAD wird ein Spielstand geladen. Mit QUIT wechselt der Computer in den Selbstzerstörungsmodus. Aber das weißtest du sicher schon.