

Ein Urgestein des Adventure-Genres kehrt zurück

SIMON THE SORCERER CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

Ein fieser Doppelgänger, eine ausgespannte Freundin und ein sehr vergesslicher Magiermeister – für den pubertierenden Zauberlehrling Simon kommt es in diesem Adventure knüppeldick.

Es war einmal das kleine Rotkäppchen, das kümmerte sich rührend um die gebrechliche Großmutter und war auch sonst ein herzallerliebstes Geschöpf mit reiner Seele... Alles Quatsch! Wenn es jemals eine vorpubertäre Göre verdient hat, von einem Wolf gefressen zu werden, dann das Rotkäppchen. Eine aufgedrehte Furie auf einem Skateboard, die bevorzugt Death Metal hört, mit Pfefferspray um sich sprüht und keine Gelegenheit auslässt, unseren jungen Abenteuerhelden Simon bloßzustellen. Diese etwas andere Version der Märchengeschichte erleben wir in Silver Styles neuem Spiel **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben**, dem mittlerweile vier-

ten Teil der Adventure-Serie (siehe auch die »Hall of Fame« in diesem Heft). Aber die Zauberwelt war in den **Simon**-Spielen schon immer ungewöhnlich.

Märchen und Mythen sind dort nie, was sie scheinen: Grimmige Brückentrolle im Tarifstreik, eine Prinzessin, die mal ein Schwein war, sprechende sozialistische Holzwürmer und ein Bösewicht, dessen Schreckensherrschaft die lokale Wirtschaft ankurbelt. In dieses absurde Adventure-Umfeld ver-



Simon hat sich mit dem **Rotkäppchen** angelegt. Eine Dosis Pfefferspray später bereut er diese Entscheidung.

schlägt es den pubertierenden Simon, der aus unserer alltäglichen Welt stammt. Von seinen neuen Abenteuern konnten wir uns in einer spielbaren Preview-Version einen Eindruck machen.

Der doppelte Simon

Die neue Geschichte beginnt mit einem Streit um das Fernsehprogramm. In dessen Verlauf bekommt Simon von seinem kleinen Bruder die Fernbedienung an den Kopf geworfen und wird bewusstlos. In einer Traumvision erscheint ihm Alix, seine gute Freundin aus der Zauberwelt. Die fasselt was von einer Gefahr, in der sich ihr Kosmos befände und nur er könne alle retten. Wieder aufgewacht, steigt Simon in seinen Wanderschrank, der als Portal in die Pa-

ralleldimension dient. Dort angekommen erscheint prompt Alix, die aber nichts mehr von einer Bedrohung weiß. Stattdessen macht sie mit Simon Schluss. Komisch, denn von ei-

ner gemeinsamen Beziehung wusste der arme Junge noch gar nichts. Verlassen und ratlos erkundet Simon nun das Märchenland. Dort scheint ihn jeder Bewohner persönlich zu ken-



Die **Zauberwelt** ist an vielen Stellen sehr schön und stimmig.





Die praktische und hübsche **Übersichtskarte** dient zum schnellen Reisen.

nen. Allerdings mit Charaktereigenschaften, die unserem Helden fremd sind: Pünktlichkeit, Ordnung und Hilfsbereitschaft. Da er sich aber an nichts davon erinnern kann, lässt das nur einen Schluss zu: Ein Doppelgänger treibt sein Unwesen. Und tatsächlich, nur wenig später stehen wir diesem gegenüber. Allerdings hat der falsche Fuffziger unsere Ankunft wohl erwartet, denn mit ihm erscheint die Stadtwache, die den Original-Simon umgehend ins Gefängnis wirft. Nun gilt es, aus dem Knast zu entkommen, den Doppelgänger zu überführen und Alix zurück zuzuerobern.

Reden ist silber

Wir steuern Simon in bewährter »Point & Click«-Manier. In den Gesprächen antworten wir über eine Multiple-Choice-Auswahl. Die Begegnungen und Plaudereien mit den vielen einzigartigen Gestalten machen den besonderen Charme von **Simon the Sorcerer** aus. Das Monster von Rotkäppchen haben wir schon erwähnt, passend dazu treffen wir einen alkoholabhängigen Wolf, der seinen Lebenswillen und wortwörtlich seinen

Biss verloren hat. Fehlen darf auch nicht der kleine grüne Sumpfling, die beliebteste Nebenfigur in der **Simon**-Serie und allzu treuer Begleiter der ersten Stunde. Um diesen sehen zu dürfen, brauchen wir einen Mitgliedsausweis für sein Clubhaus. Dieses Papier gibt es aber nur, wenn man bereits Zutritt zu diesem Club hat. Doch kein Zutritt ohne Ausweis. Blödes Dilemma. Der Versuch an die Eintrittsberechtigung zu gelangen ist der Startschuss für eine Reihe von Rätselketten, mit der wir einige Spielstunden unterhaltsam beschäftigt sind. Dabei müssen wir vor allem eines tun – viel reden. Denn leider fallen einige der Dialoge zu geschwätzig aus und ziehen Spiel und Witz in die Länge. Bis wir zum Beispiel den Wolf endlich überredet haben, das fiese Rotkäppchen aufzufressen, vergehen etliche Redeminuten. Besser, weil kürzer und knackiger, sind dagegen die absurden Gespräche mit Alix' Vater, dem senilen Magier Calypso – der tatterige Greis vergisst ständig alles, selbst das, was er gerade eben noch gesagt hat. Er erkennt weder Simon noch seine Tochter noch sich sel-



Der **böse Wolf** aus den Märchen hat ein leichtes Alkoholproblem.

ber, was zu kurzen und ziemlich witzigen Gesprächsschleifen führt, an deren Ende wir wieder am Anfang stehen.

Zu viel Hilfe

Die neue Märchenwelt wirkt durch die schönen Land- und Ortschaften in sich stimmig und einladend. Lediglich den steifen Gesichtsanimationen der Charaktere könnte Silver Style noch ein wenig Leben einhauchen. Die Rätsel, die wir bisher spielen konnten, haben uns Spaß gemacht. Wir wussten stets, was als Nächstes zu tun war, und die Lösungen waren mit genügend, teils sogar etwas zu vielen Hinweisen unterfüttert. So fiel uns ein schönes Kombinationsrätsel um den Bau einer Kaninchenfalle schon zu leicht, indem uns entweder Simon oder unser jeweiliger Gesprächspartner vor fast jedem Schritt sagte, was zu tun war. Vielleicht könnten die Entwickler hier noch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade einbauen: mal mit, mal ohne Hilfestellungen, für Einsteiger und **Simon**-Experten. Eine optionale Objektanzeige wie in **Geheimakte Tunguska** fehlt auch. Einige

ENTWICKLER-CHECK

Das deutsche Entwicklerteam **Silver Style Entertainment**

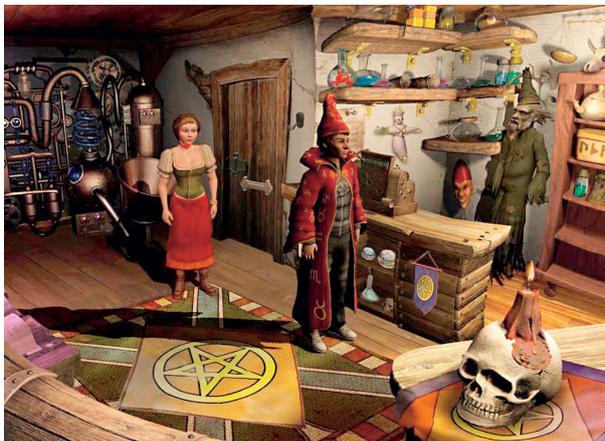
SILVER STYLE
ENTERTAINMENT

existiert bereits seit 1993, seinen Sitz hat es in Berlin. In dieser Zeit hat es zahlreiche Spiele für THQ, RTL, Jowood oder Atari sowie Werbespiele für unterschiedliche Bundesämter entwickelt. Die letzten beiden Spiele waren das Echtzeit-Taktik-Spiel **Soldiers of Anarchy** (GS 01/2003, Wertung: 81 Punkte) und das Endzeit-Rollenspiel **The Fall** (GS 02/2005, Wertung 82 Punkte). Im Moment arbeitet die Truppe neben dem neuen **Simon**-Titel an einem weiteren Adventure namens **Everlight – Candles, Fairies and a Wish** sowie an der Rollenspiel-Fortsetzung **The Fall – Mutant City**.



Das letzte Spiel von Silver Style war **The Fall**.

Gegenstände haben wir eher zufällig entdeckt. Praktisch ist hingegen die Übersichtskarte, die das Reisen zwischen den Schauplätzen erleichtert und unnötig lange Laufwege spart. **PCL**



(Ex-)Freundin Alix zickt rum, und **Calypso** ist zu nichts zu gebrauchen.

SIMON THE SORCERER

patrick@gamestar.de

Genre: Adventure
Termin: 23. Februar 2007

Entwickler: Silver Style
Status: zu 60% fertig

Patrick C. Lück: »Der vierte Simon the Sorcerer stellt das Adventure-Genre sicher nicht auf den Kopf. Stattdessen bewegt es sich souverän auf gewohntem Terrain und wirkt dabei mal nostalgisch schön, mal ein wenig altbacken. Alles andere als alt wirkt das grafische Gewand des jungen Zauberers: Schöne Hintergründe lassen die Zauberwelt stimmig und lebendig erscheinen. Der Humor dagegen ist teils noch zu aufgesetzt und erreicht nicht ganz das Niveau der Vorgänger, aber für einige Lacher ist er allemal gut. Die Rätselqualität geht bisher in Ordnung, wir haben immer genügend Hinweise gefunden. Ich glaube, dass wir uns auf eine würdige Fortsetzung des Adventure-Klassikers freuen können.«

POTENZIAL GUT



► DVD: Video-Special



► MAGAZIN-TEIL: Hall of Fame



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **B382**