HALL OF FAME
SIMON THE SORCERER

Humorvolle Adventure-Klassiker stammen nicht nur von Lucasarts.

Auf den ersten Blick wirkt **Simon the Sorcerer** wie ein frecher **Monkey Island**-Klon: Hier wie dort ein jugendlicher Möchtegern-Held, der hier Zauberer werden möchte, dort Pirat. Jeweils ein parodiertes Genre, hier die Märchen- und Mythenwelt, da das Piratenleben. Hier ein menübasiertes Point&Click-Interface, da die originale LucasArts-SCUMM-Benutzeroberfläche. Beiden gemeinsam: zahlreiche schräge Vögel und kauzige Gesellen, die Leben und Witz in die Welt bringen. Zugegeben, auch auf den zweiten Blick wirkt **Simon the Sorcerer** wie ein frecher **Monkey Island**-Klon. Was aber nichts Schlechtes heißen muss. Lieber gut geklaut als schlecht selbst erfunden. Vor allem in diesem Fall, in dem es die Entwickler von Adventuresoft schafften, dem Spiel einen ganz eigenen Charme zu verpassen, garniert mit viel britischem Humor.

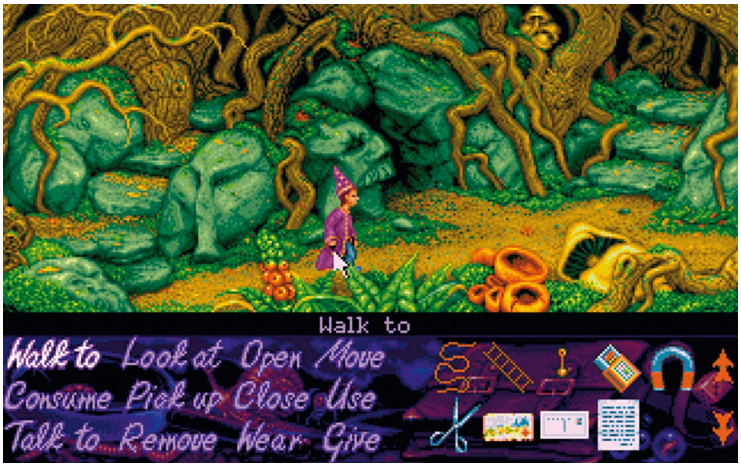
Abscheulich, das ist.

Der ganz gewöhnliche Teenager Simon gerät durch ein Dimensionsportal auf dem Dachboden seines Hauses in ein märchenhaftes Zauberland. Dort erfährt er, dass er sich zum Zauberer ausbilden lassen, einen Magier namens Calypso retten und die Welt vom bösen Sordid befreien soll. Dies ist nur der Auftakt einer Reihe haarsträubender Abenteuer, von denen viele zum Zitatenschatz der Computerspiel-Geschichte beigetragen haben. Allen voran die denkwürdige Begegnung mit dem kleinen depressiven Sumpfling, der keine Freunde hat und versucht, Simon einen abscheulichen Sumpfeintopf anzudrehen. Seine falsche Satzstellung erinnert an den **Star Wars**-Grünling Yoda. Dazu gesellen sich weitere unvergessliche Charaktere wie zum Beispiel die kauzigen Magier, die so tun, als wären sie Bauern vom Lande, der streikende Brückentroll oder die sprechenden sozialistischen Holzwürmer.

Zeitloser Mythos

Simon the Sorcerer legte so den Grundstein für eine Adventure-Reihe, die bis heute Bestand hat. Mit jedem weiteren Teil wurde die Tradition absurder Charaktere weitergeführt. Man denke nur an die Rollenspielgruppe im zweiten Teil, deren Spieler Rollen in unserer Zeit und Welt übernehmen (z.B. als Demonstrant) und die sich im Laufe des Abends hoffnungslos zerstreitet. Und alte Bekannte wie den Sumpfling treffen wir im Laufe der Serie immer wieder. Zahlreiche Zitate aus populären Märchen und Büchern wie **Herr der Ringe** oder **Die Chroniken von Narnia** lassen die Abenteuer Simons zeitlos erscheinen. Man könnte sogar vermuten, dass Simon Pate stand für einen anderen jugendlichen Zauberlehrling von der britischen Insel. Sie wissen schon, den mit der Brille... PCL

Der **Sumpfling** versucht, uns seinen widerwärtigen Sumpfeintopf schmackhaft zu machen.

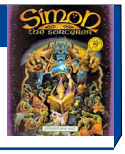


Im tiefen und düsteren **Märchenwald** der Zauberwelt kann sich Simon leicht verlaufen.

DESWEGEN LEGENDÄR

- viel britischer Humor
- Parodie auf zahlreiche bekannte Märchen und Mythen
- praktische Übersichtskarte zum Reisen zwischen den Schauplätzen
- Sprachausgabe auf der CD-Version
- der Sumpfling

SIMON THE SORCERER ADVENTURE



PUBLISHER:	Infocom		
ENTWICKLER:	Adventuresoft	ORGINALRELEASE:	1993
QUELLE:	Internet	CA. PREIS:	–
SPRACHE:	Deutsch/Englisch	USK:	–

HARDWARE MINIMUM:
Pentium 60, 16 MByte RAM

SO LÄUFT'S:
Läuft mit Verwendung von DosBox 0.65 problemlos unter Windows: QUICKLINK: 3156.

FAZIT: EINER DER KLASSIKER UNTER DEN ADVENTURE-REIHEN.

➤ PREVIEW-TEIL: Simon the Sorcerer 4