



Die Zitierfreude des Spiels macht nicht mal vor der heiligen Kuh der Science Fiction halt: **Raumschiff GameStar!**



Simon verspricht es nicht nur in den Weltraum, sondern auch in das unterirdische **Reich der Maulwürfe**.

Einer der ältesten Adventure-Helden ist wieder da – und steckt immer noch mitten in der Pubertät. Teil 5 hetzt ihm zudem noch Außerirdische auf den Hals.

Simon the Sorcerer

Wer will schon Kontakt?

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5900

Nostalgie ist eine feine Sache. Durch sie erinnern wir uns zu meist mit Freuden an längst vergangene Zeiten. Besonders ausgeprägt ist der Nostalgiefaktor bei Adventure-Spielern, die vom goldenen Zeitalter des Genres in den frühen Neunzigern schwärmen: Der Entwickler LucasArts erschuf zeitlose Klassiker wie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle**, Konkurrent Sierra erfreute mit damals ungesehener Grafikkunst. Ebenfalls in die Liste der Klassiker reihte sich 1993 das britische Ad-

venture **Simon the Sorcerer** ein. Im Grunde ein dreister **Monkey Island**-Klon, konnte sich Simon dank seines skurrilen britischen Humors und einzigartiger Charaktere bis heute neben seinem Vorbild behaupten. Nun präsentiert der deutsche Entwickler Silver Style mit **Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt?** den bereits fünften Teil der langlebigen Serie.

3D in 2D

Der direkte Vorgänger **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Le-**

ben (GS 04/07, Wertung: 80) spaltete die **Simon**-Fangemeinde. Die einen lobten ein für sich genommen gelungenes Adventure, während vor allem die Nostalgiker den bemühten deutschen Humor und den steifen Look kritisierten. Bei beiden Kritikpunkten gelobte Silver Style Besserung. So fällt gleich beim Spielstart eine stark überarbeitete Optik ins Auge. Vor 2D-Hintergründen, die deutlich stimmungsvoller gezeichnet sind als im Vorgänger, agieren 3D-Figuren

im Cel-Shading-Look. Dadurch entsteht, wie im letzten Silver-Style-Adventure **Goin' Downtown**, ein stark comicartiges Aussehen, das dank der drei Dimensionen aber sehr lebendig wirkt.

Um den neuen Look adäquat in Szene zu setzen, inszeniert das Spiel Dialoge und Zwischensequenzen nun gelegentlich mit filmischen Mitteln wie Schnitten und Nahaufnahmen. Das sorgt für Dynamik und hätte nach unserem Geschmack sogar noch öfter eingesetzt werden dürfen. Insgesamt wirkt die neue Optik in sich rund und charmant, nur die Animationen fallen weiterhin steif aus.

Die Antwort ist 42

Auch am Humor verspricht Silver Style zu arbeiten, doch bereits die Inhaltsangabe von **Wer will schon Kontakt?** lässt das Schlimmste befürchten: Aliens starten eine Invasion in der Zauberwelt! Das klingt schon wieder mehr als gezwungen. Zum Glück belehrt uns Simon diesmal eines Besseren. Die Handlung mit Außerirdischen und Unterirdischen (einem geheimnisvollen Maulwurfsvolk) hält die Geschichte gut zusammen, zudem treffen wir alte Bekannte wie den Sumpfling, Goldlöckchen oder das feministische Rotkäppchen und den Wolf wieder. Serientypisch bombardiert uns das Spiel mit zahllosen Zi-



Gruppenbild mit Simon: Rotkäppchen und den Wolf kennt Simon bereits aus Teil 4, neu sind Kapitän Narrow und die Maulwurfagenten. Der Sumpfling begleitet Simon seit dem ersten Teil. Dessen legendär widerliche Sumpfsuppe ist der Grund, weshalb der Kapitän am Boden liegt.



Im letzten Kapitel steuern wir für kurze Zeit den Wolf. Hier sehen Sie auch die praktische **Objektanzeige**.



Angriff der kleinen grünen Männchen: Diese **Außerirdischen** suchen die Zauberwelt heim.

taten und Anspielungen aus bekannten Filmen, Märchen und Sagen. Einen Hammer aus dem **Nibelungenlied** finden wir ebenso wie einen depressiven Roboter (**Per Anhalter durch die Galaxis**) oder einen tuntigen Piratenkapitän (**Sternenwanderer**). Diese Liste ließe sich ins schier Endlose fortsetzen (**Star Wars**, **South Park**, Jules Verne etc.).

Dazu haben die Entwickler die langatmigen Dialoge des vierten Teils stark gestrafft, die Pointen kommen jetzt schneller. Hat Simon also seinen alten Witz wiedergefunden? Nachdem Humor Geschmackssache ist, versuchen wir es mal neutral zu formulieren: Das Gag-Niveau bewegt sich zu meist eher im Bereich von Pro Siebens **Märchenstunde** als von **Monty Python**. Lachen konnten wir trotzdem ein paar mal.

1, 2 oder 3?

Die Bedienung des Spiels ist von bestechender Einfachheit. Mit der linken Maustaste benutzen Sie Objekte, mit der rechten betrachten Sie sie. Um die Gegenstände besser zu finden, können Sie per Tastendruck alle Objekte auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Wie gehabt kombinieren Sie

diese oder führen Dialoge, um Rätsel zu lösen. Die sind zwar manchmal abstrus, aber trotzdem stets logisch. Gelegentlich bilden sich sogar schöne Rätselketten, wenn Sie zum Beispiel auf einer Karibikinsel unseren Kaffee erst selbst pflücken, anschließend rösten und dann zubereiten müssen. Wer bei einem Problem mal nicht weiter weiß, der darf sich im Tagebuch zu jedem Rätsel bis zu drei Hinweise anzeigen lassen. Während der erste Hinweis eher dezenter Natur ist, präsentiert die dritte Stufe die Lösung fast auf dem Silbertablett. Eine vorbildliche Funktion, um Frustramente zu vermeiden. Die dürften aber ohnehin eher selten auftreten, da die Rätsel für fortgeschrittene Spieler eher einen Tick zu leicht sind. Das erklärt zum Teil auch die eher magere Spieldauer von nur rund acht Stunden. Ein Lob gebührt noch der professionellen Vertonung der Charaktere, die aber ausgerechnet bei Simon eine Ausnahme macht. Dessen Stimme nervt eher. Aber wer weiß – in 16 Jahren werden wir uns vielleicht auch an diese Stimme mit einem nostalgischen Lächeln zurückerinnern. *Patrick C. Lück / CS*

Dazugelernt

Patrick C. Lück: Als Simon-Spieler der ersten Stunde verbinde ich viele liebevoll-erinnerte Erinnerungen mit der Reihe (mein Favorit: die Rollenspielgruppe im zweiten Teil). Daher verstehe ich die nostalgischen Kritiker, die dem »neuen« Simon nicht viel abgewinnen können und den »alten« Humor vermissen. All diesen sei gesagt: Auch mit Teil 5 werden sie wahrscheinlich nicht glücklich. Lässt man aber den Nostalgiefaktor außen vor, kommt ein gelungenes Adventure zum Vorschein. Silver Style hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt und die fünfte Simon-Episode deutlich entschlackt und aufgehußt. An der Rätselqualität gab es schon im Vorgänger nicht viel zu meckern. Lediglich die kurze Spieldauer und der etwas zu leichte Schwierigkeitsgrad fallen negativ auf. Aber so hat Silver Style wenigstens noch eine Hausaufgabe fürs nächste Mal.



redaktion@gamstar.de



Bei Dialogen zwischen Personen wechselt das Spiel jetzt öfter mal in eine **Nahansicht**.

SIMON THE SORCERER 5 ADVENTURE

ENTWICKLER Silver Style (Goin' Downtown, GS 07/08: 79 Punkte) PC

PUBLISHER The Games Company TERMIN (D) 26.03.2009

SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	STANDARD 3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tages

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungener Cel-Shading-Look bei den Charakteren + schön gezeichnete Hintergründe - teils steife Animationen	7 / 10
SOUND	+ unaufdringliche, schöne Hintergrundmusik + meist gute und angenehme Sprecher ... - ... außer bei Simon	8 / 10
BALANCE	+ Rätsel fair und logisch + Tagebuch mit dreistufigem Hinweisystem - für erfahrene Spieler zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Science-Fiction-Elemente integrieren sich gut in die Zauberwelt + stimmige Welt mit zahllosen Anspielungen und Querverweisen	9 / 10
BEDIENUNG	+ leichtgängige und komfortable Maussteuerung + praktische optionale Objektanzeige + Autosave-Funktion	9 / 10
UMFANG	+ mehrere abwechslungsreiche Schauplätze + alternative Abspanne (Psychoanalyse) + Outtakes - kurze Spieldauer	7 / 10
HANDLUNG	+ wendungsreiche Handlung + kein Leerlauf - Schlusskapitel zu kurz	8 / 10
CHARAKTERE	+ alte Bekannte wie der Sumpfling sind wieder dabei + auch neue Charaktere wie die Maulwürfe sind gelungen	9 / 10
DIALOGE	+ meiste nette und teils sogar witzige Dialoge + meist richtige Länge - teils sehr bemühte Witze	8 / 10
RÄTSEL	+ schöne Rätselketten + meist genügend Hinweise, auch dank Tagebuch + skurrile, aber logische Lösungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft **SOLOSPIELZEIT** 8 Stunden

FAZIT Kurze, aber gelungene Simon-Fortsetzung.

82

SPIELSPAß