

Simon the Sorcerer 5:

# Wer will schon Kontakt?

Wer Kontakt will? Zum einen einmal wir Spieler, denn der tollpatschige Zauberlehrling, der es mit unserer Hilfe (und der Magie der Entwickler) doch immer wieder schafft, sich aus unmöglichen Situationen (in die er sich meistens selbst bringt) zu befreien, um in noch seltsamere Situationen zu gelangen, begeistert seine Fans bereits seit Jahren.

Hans Solar

Der Charakter selbst erinnert ein wenig an Rincewind aus Terry Pratchett's Scheibenwelt und verfügt über ein ähnliches Fantasy-Setting – nämlich eine durch und durch humoristische (Spiel)Umgebung, die nicht nur sich selbst, sondern auch das „normale“ humanoide Leben gehörig auf die Schaufel nimmt. Ein Spiel- und Rätselspaß für alle Altersklassen, denn selbst wenn die jüngeren Spieler nicht alle Zusammenhänge verstehen, bleibt ein gewisser universeller Humor, der nicht zuletzt durch den comichaften Charakter des Spiels gegeben ist, und Gewalt fast ausschließlich in Form von Seitenhieben vorkommt.

Und dann wären da noch die Aliens, die im neuesten Teil ebenfalls Kontakt suchen. Das abgeschmackte Klischee der außerirdischen Bedrohung passt irgendwie genau in Simons Welt. Der bereitet sich nämlich gerade auf einen gemütlichen Fernsehabend mit ausreichend Pizza und Popcorn vor, als plötzlich eben erwähnte grüne Männchen auftauchen und seinen Abend ruinieren. Ich fühlte mich ein wenig an die Al Bundy („Eine schrecklich nette Familie“) Folge erinnert, als ähnlich aussehende Männchen Al's Socken als Treibstoff benötigten, Simon kommt selbstverständlich nicht so einfach davon. Da bedarf es schon zumindest eines magischen Bolzenschneiders und eines Killerkaninchens aus der Reklamationsabteilung. Und das ist natürlich erst der Anfang...

In Folge kämpfen wir uns in üblicher Point & Click Manier durch diverse Schauplätze bis hinaus ins virtuelle Weltall und treffen dabei nicht nur auf für dieses Spiel typische Protagonisten, wie den gestiefelten Kater oder transsexuelle Piraten, sondern vor allem auf Situationen, in denen logisches Denken zwar hin und wieder auch zur Lösung der dort vorhandenen Probleme führen kann, für gewöhnlich aber auch viel Ausprobieren gefragt ist. Benutze jenen Gegenstand

hier oder kombiniere ihn zuerst mit einem anderen – klassisches Adventure Gameplay eben. Oft mehr abstrus als logisch, doch selbst frustrierende Passagen senken die Motivation niemals unter einen Level, bei dem man zu spielen aufhört. Und in aussichtslosen Situationen können wir uns natürlich einen Walkthrough zum Spiel aus dem Internet holen, was jedoch wie immer die Gefahr birgt, zu oft Gebrauch davon zu machen und sich so selbst den Spaß an der Sache zu verderben, denn das Durchklicken nach Anleitung reduziert nicht nur die Spielzeit auf ca. 5 Stunden, sondern eben vor allem das Spiel- und Erfolgserlebnis. Und das wäre gerade bei einem waschechten Simon-Abenteuer schade!

Apropos waschecht. Im Vergleich zum letzten Teil haben sich die Entwickler wieder Mühe gegeben, das Charisma der Saga aufrecht zu erhalten, und so mit dem fünften Teil ein Adventure lebendig werden lassen, das sich mit den „Großen“ messen kann und das Feeling der Klassiker zurückholt. Szenarien, die jedes B-Movies würdig sind, gemixt mit einer gehörigen Portion Humor und (Selbst)Ironie machen eben einfach aus, was ein gutes Spiel ausmacht – Unterhaltung!

Kritikpunkte kann man natürlich auch anbringen. Ja, es gibt nervige Passagen (auch wenn löblicherweise actionlastige Szenen ausgelassen wurden, wie es sich eben für ein intelligentes Abenteuerspiel gehört), Dialoge scheinen oft mehr Lückenfüller als sonst etwas zu sein, und vor allem Wege mehrmals gehen zu müssen, obwohl das Spiel selbst sehr linear aufgebaut ist, erweckt den Eindruck einer künstlichen Spielverlängerung mangels Einfallsreichtum. Gerade beim letzten Punkt wäre weniger vermutlich mehr gewesen, zumindest hätte man das „Schnellreisen“ zu bereits besuchten Orten implementieren können – wozu ist man schließlich Magier?!



Trotzdem möchte ich damit Freunden klassischer Adventures nicht den Appetit verderben und auch Einsteiger sind Dank der einfachen Spielweise eingeladen, sich gewitzt unterhalten zu lassen. Manche Animation ist vielleicht unrund, manches Rätsel vielleicht unter Einwirkung nicht näher definierter Substanzen entstanden – egal, das ist eben Simon the Sorcerer in Bestform, der sich dem Mainstream-Gehabe des letzten Teils wieder gekonnt entzieht und zu seinen Wurzeln zurückkehrt. Ein wirklich erfrischendes Comeback! ▣

## Simon the Sorcerer 5: Wer will schon Kontakt?

**Testmuster:** Borgmeier  
**URL:** [www.simon-the-sorcerer-5.de](http://www.simon-the-sorcerer-5.de)  
**Entwickler:** Silver Style  
**Genre:** Point & Click-Adventure  
**Preis:** € 39,99  
**System:** PC

**Fazit:** Auch unlogische Rätsel können viel Spaß machen!

