



<http://www.simon-the-sorcerer.com/de/>







Simon hat es nicht leicht in der realen Welt. In der fernen Zauberwelt wurde er als Held gefeiert, doch in seiner eigenen Wirklichkeit will ihm nichts richtig gelingen. Nicht mal eine kleinliche Diskussion mit seinem jüngeren Bruder ums Fernsehprogramm kann er für sich entscheiden: Eine heranfliegende Fernbedienung schickt ihn in den unfreiwilligen Mittagsschlaf.

Im Traum erscheint ihm eine wohlbekannte junge Lady. Es ist Alix, die Enkelin des Zauberers Calypso, der Simon damals zum ersten Mal in die Zauberwelt rief. Alix berichtet, dass die ferne Dimension in schrecklicher Gefahr sei und dass er gebraucht würde, um die Bewohner vor dem Übel zu retten.

Das lässt sich Simon nicht zweimal sagen. Er lädt seinen guten, alten Dimensionsreise-Kleiderschrank mit einem Energy-Drink auf und startet seine Reise in die Zauberwelt.

Dort angekommen, findet Simon zunächst alles unverändert vor. Seltsam ist nur, dass sämtliche Leute, auf die er trifft, ihn bestens kennen und ihn an Gefallen erinnern, die er ihnen angeblich gestern versprochen hat. Sie werden ihn doch nicht etwa verwechseln? Simon bemüht sich schon bald darum, das Verwirrspiel aufzuklären.

Da läuft ihm Alix über den Weg. Die kann sich zwar nicht erinnern, ihn in einer Vision um Hilfe gerufen zu haben, aber dafür beendet sie in aller Entschlossenheit ihre Beziehung mit Simon, den sie für einen hoffnungslosen Spießer und Pedanten hält, und stapft davon. Unser Held wundert sich schon etwas: Würde er sich nicht dran erinnern, wenn er mit der hübschen Alix ein Verhältnis gehabt hätte? Und was sagt es über sein Deo aus, wenn die Mädchen mit ihm Schluss machen, bevor die Beziehung überhaupt angefangen hat? Nachdem sich Simon ein Wortgefecht mit einer Teilzeitgouvernante geliefert, den hochtrabenden Geschäftsideen eines Brückentrolls gelauscht sowie Bekanntschaft mit dem Rotkäppchen und seinen ebenso bissigen Kumpanen gemacht hat, findet er endlich die Spur des Übeltäters, die direkt in die düstersten Gegenden der Stadt führt.

Als Simon in eine finstere Gasse tritt, traut er seinen Augen nicht: Er steht sich selbst gegenüber. Doch es ist ihm nicht vergönnt, den Identitätsdiebstahl mit seinem Doppelgänger in aller Ruhe zu bereden, denn dieser ruft sofort die Wache und lässt Simon wegen angeblicher Verbrechen in den Kerker werfen.

Für Simon ist dies erst der Anfang eines verrückten Abenteuers mit infamem Königsmord, Sumpfsuppe mit neuer Rezeptur, verdrehten Märchen und depressiven Hühnern – kein Klacks für einen Helden, auch wenn für ihn Chaos das halbe Leben ist...





Systemvoraussetzungen Optimal

Pentium 4 mit 2,8 GHz oder 100% kompatibler Prozessor

1 GB RAM

3 GB freier Festplattenspeicher

DirectX kompatible Grafikkarte mit 128 MB

(GeForce 3 oder besser, keine MX-Karten)

DVD-ROM Laufwerk

Minimal

Pentium 4 mit 2,0 GHz oder 100% kompatibler Prozessor

512 MB RAM

3 GB freier Festplattenspeicher

DirectX kompatible Grafikkarte mit 64 MB

(GeForce 3 oder besser, keine MX-Karten)

DVD-ROM Laufwerk

Lauffähig unter XP und VISTA!





DEMO:

Hilfe:

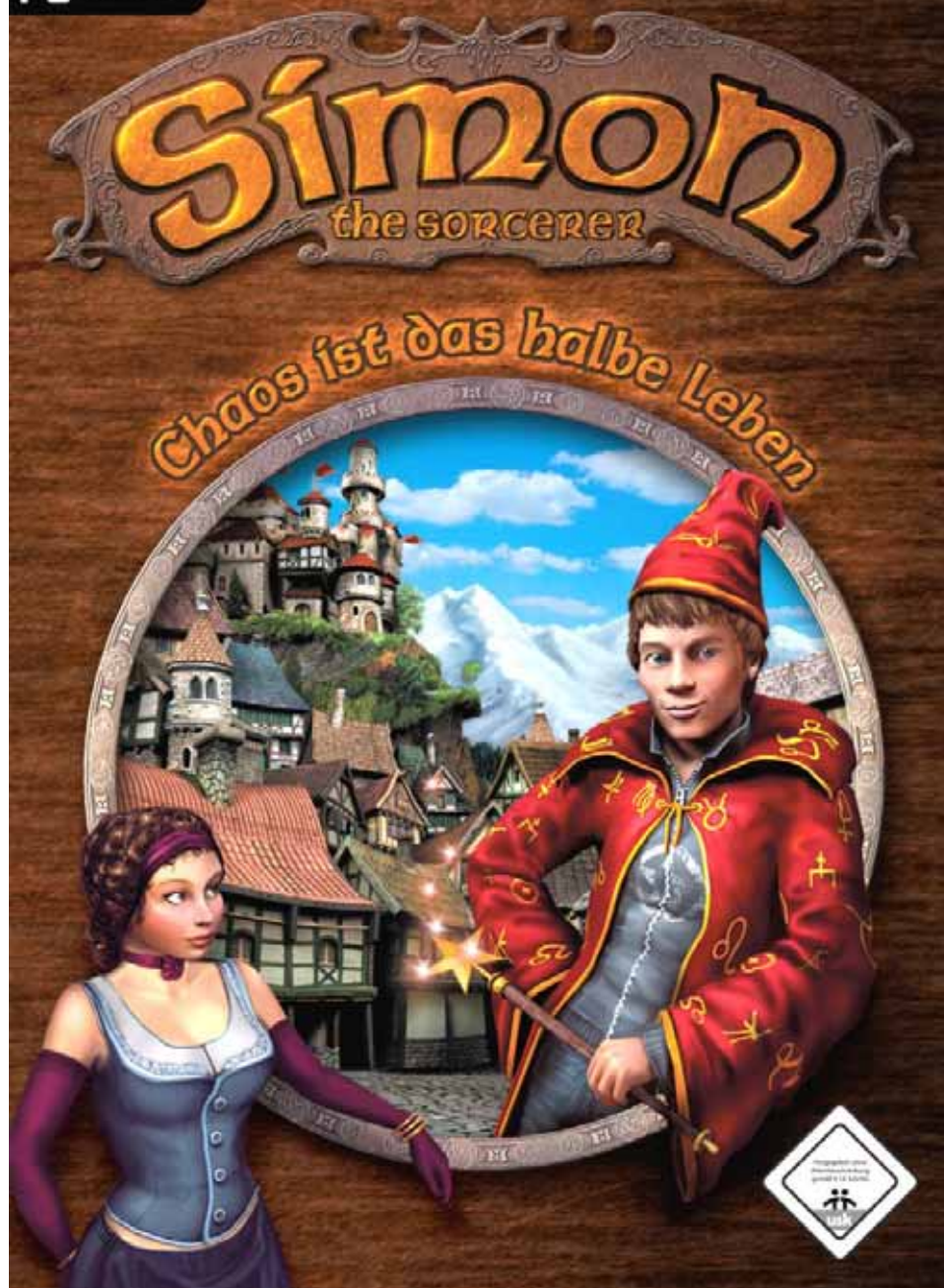
<http://www.gamepad.de/loesungen/>

PATCH:

<http://www.gamepad.de/loesungen/files/Patch-Simon4.pdf>



PC DVD-ROM



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>