

Mr. Prepper

APOKALYPSE? NICHT SCHLIMM!

Genre: **Simulation** Publisher: **IayWay S.A.** Entwickler: **Rejected Games** Termin: **18.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 bis 30 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Im Indie-Game Mr. Prepper baut ihr heimlich einen Bunker, schmiedet Fluchtpläne, kümmert euch um eure Grundversorgung und haltet alles vor der Regierung geheim. Von Sascha Penzhorn

Wir schaffen die Ölfässer, unsere Werkbank und detaillierte Fluchtpläne in den Kellerbunker, dann verstecken wir die Einstiegs Luke unter einem Wohnzimmerteppich. Die Routineinspektion durch den Regierungsagenten kann kommen! Und der ist erst mal zufrieden. Von der Tatsache, dass wir heimlich unterm Haus Gemüse anbauen, bekommt er ebenso wenig mit wie vom Bau unseres Raketensilos. Ein Patzer ist uns aber doch unterlaufen: Beim Blick in die Küche entdeckt er, dass wir Tomatensuppe horten. Das macht ihn misstrauisch, was er nach der Durchsuchung auch prompt kritisiert. So ist das in der Welt von Mr. Prepper: Haben wir auffällig viel von etwas, machen wir uns sofort verdächtig. Verarbeiten wir sämtliche Teller, Lampen oder Sitzmöbel beim Crafting in ihre Einzelteile, gibt das

ebenfalls Ärger. Wenn wir uns blöd anstellen, werden wir verhaftet. Und das wollen wir nicht – schließlich träumen wir davon, im Keller unsere Rakete zu bauen und abzuhaufen, bevor im fiktiven Städtchen Murrucaville alles vor die Hunde geht!

Viele Probleme, viele Lösungen

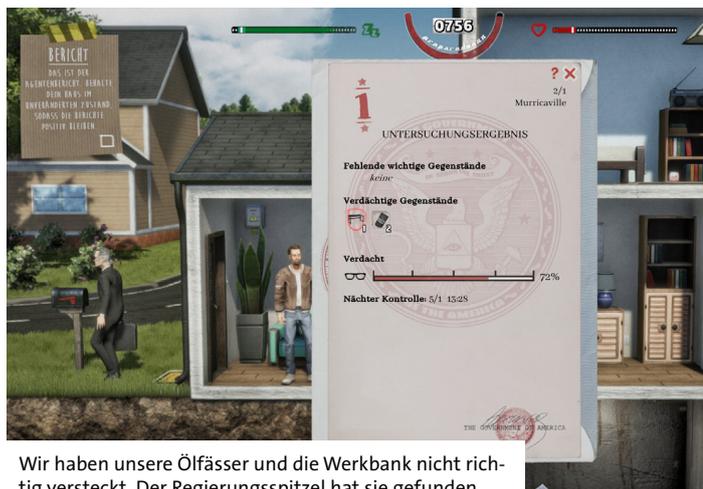
In unserem versteckten Bunker bauen wir Lebensmittel an und sammeln Wasser für schlechte Zeiten. Wir können auch einen Generator bauen, um gegen Stromausfälle gewappnet zu sein, während wir natürlich auch immer brav an unserem Raketensilo werkeln. Zum Bauen und Verbessern des Bunkers und der dort versteckten Gerätschaften benötigen wir Rohstoffe wie Glas, Metall oder Holz. Benötigt ihr eine Lampe für einen eurer unterirdischen Räume? Zer-

legt doch einfach ein Getränkeglas aus eurer Küche und schmiedet es in eine Lampe um – ja, einige Fertigungsrezepte sind nicht fürchterlich komplex oder realistisch. Dafür sind sie aber meistens intuitiv und leicht erlernbar. Doch Vorsicht: Verarbeitet ihr sämtliche Gläser, Teller und Tassen im Haus oder schrottet zwecks Metallgewinnung die Dunstabzugshaube, kann das Ärger bei der nächsten Inspektion geben!

Darum ist es schlauer, Materialien auf anderem Weg zu beschaffen – beispielsweise im Handel mit euren Nachbarn. Alternativ erkundet ihr die Spielwelt und macht einen tiefen Wald und ein paar alte Minenschächte unsicher, fahrt später in einem Mini-Game auch mal mit dem Auto durch die Wüste und plündert ein paar alte Tankstellen oder ihr erledigt in Nebenmissionen klei-



Ein Agent inspiziert unsere Behausung, um sicherzustellen, dass wir keine unterirdischen Bunker anlegen.



Wir haben unsere Ölfässer und die Werkbank nicht richtig versteckt. Der Regierungsspitzel hat sie gefunden.



ne Aufträge für NPCs und erhält dann Gegenstände von ihnen als Belohnung. Zwar gibt es keine Dialogoptionen, und die Aufträge fallen sehr generisch aus, aber immerhin haben wir immer genug zu tun. So prügeln wir beispielsweise mit dem Baseballschläger die Wölfe vor der Gartenhütte der örtlichen Kräutertante weg und erhalten dafür tonnenweise Gemüsesamen. Wer keinen Bock hat, Essen anzubauen, einzukaufen oder zu tauschen, kann im Wald auch Fallen und Köder auslegen. So gibt's ganz fix ein paar wilde Tiere, die zu Hause bequem in den Ofen passen. Schön, wenn man Alternativen hat! Leider setzt Mr. Prepper die im Prinzip spannende und unverbrauchte Spielidee nicht überall so geschickt um.



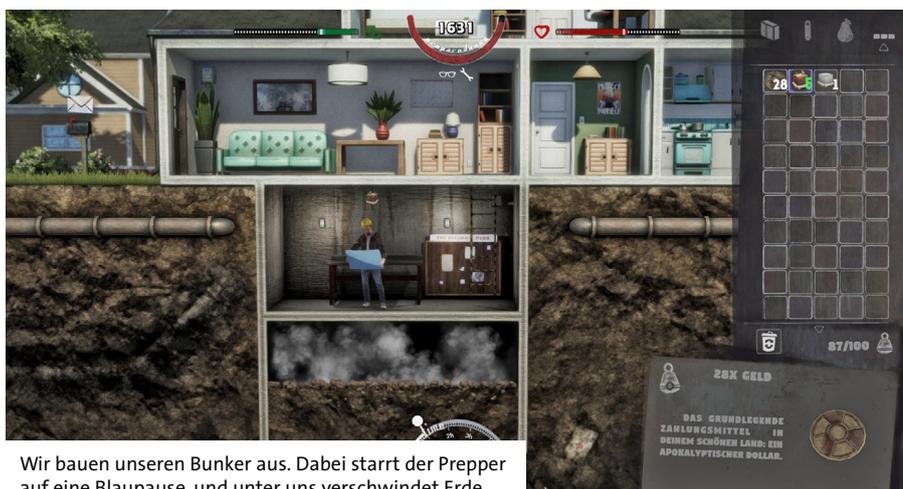
Survival Light

Mr. Prepper hat drei Leisten am oberen Bildschirmrand für Müdigkeit, Gesundheit und Vorbereitung. Den ersten Wert steigert ihr, indem ihr schlafen geht – logisch. Blöd nur, dass unser Held mit der Konstitution einer

kettenrauchenden Eintagsfliege gestraft ist, sodass er nach ein paar Stunden Arbeit am Bunker oder Entdeckungsreisen durch die Spielwelt zu totzen anfängt und ein Nickerchen fordert. Zu Hause ist das halb so wild, da packen wir ihn einfach für ein paar Stun-

den auf die Couch. Sind wir gerade mitten in der Pampa, gib'ts kein Nickerchen, was am Vorbereitungsbalken unseres Preppers zehrt. Mehr dazu gleich.

Nebenher bekommt der Herr Prepper sehr regelmäßig Hunger, worauf seine Gesundheitsleiste sinkt. Landet die auf null, bekommen wir einen Hunger-Debuff, und der Balken für Vorbereitung schrumpft schneller als sonst. Mehr passiert übrigens nicht – wir haben es ausprobiert und einfach mal eine Woche lang überhaupt nichts gegessen. Meister Prepper klagt dann zwar über Hunger, bis auf den Debuff passiert bei null Gesundheit aber exakt nichts. Und dass man Essen in einem Spiel, zu dessen wichtigsten Elementen



Eignet sich für euch, wenn ...
 ... euch Konserven ein gutes Gefühl geben.
 ... ihr leichte Survival-Spiele mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr Wert auf moderne Grafik legt.
 ... ihr echte Herausforderungen sucht.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Mr. Prepper ist ein Spiel, das ich an einem stillen Ort auf dem Smartphone spielen würde, wenn ich die Rückseiten aller Shampooflaschen schon gelesen habe. Würden wir heutzutage noch alle normal ins Büro fahren, würde ich es heimlich in einem Browser-Tab spielen, um beschäftigt auszu-sehen und mich irgendwie wachzuhalten. Als (bisher) reines PC-Spiel empfehle ich es aber nur denjenigen unter euch, die schon immer nach genau dieser Art Spiel gesucht haben und sich auch nicht daran stören, dass die Hauptfigur aller Survival-Elemente zum Trotz nahezu unsterblich ist. Auf eine gute Grafik, gute Animationen und Musik oder eine perfekte Übersetzung solltet ihr hier definitiv nicht hoffen.

Aller Kritik zum Trotz darf man aber nicht vergessen, dass das Teil gerade mal lächerliche 15 Öcken kostet. In diesem Preissegment finden sich auf Steam, aber auch in sämtlichen anderen Online-Shops auf allen erdenklichen Plattformen so unglaublich viel Rotz, Shovelware, billigste Asset-Flips und absolut unspielbarer Müll, zwischen dem Dr. Prepper als kleine Perle hervorsticht. Ja, das Spiel ist nicht furchtbar schön, hat noch Balancing-Probleme und ist ein ziemlicher Nischentitel, aber es hat auch clevere Mechaniken wie den Inspektor, den man bei Kontrollbesuchen hinter Licht führen muss, oder die Tatsache, dass man Rohstoffe und Lebensmittel auf viele verschiedene Wege beschaffen kann. Wenn euch diese Art Spiel zusagt und euch eine schicke Präsentation nicht so wichtig ist, macht ihr für den Preis nicht viel verkehrt.

Survival gehört, theoretisch komplett ignorieren kann, ist eher suboptimal. Überhaupt ist das Spiel überraschend gnädig mit der Vernachlässigung von Bedürfnissen. Ignorieren wir Müdigkeit und Schlaf mal so lange, dass unsere Vorbereitung komplett auf null sinkt, werden wir für einige Stunden



Ein erforschbares Gebiet ist diese alte Mine. Hier sammeln wir Pilze für die Kräutertante.

ohnmächtig und wachen dann gut ausgeruht wieder auf. Okay, unsere maximale Vorbereitung schrumpft dann zur Strafe um 25 Prozent, was sich durch erneutes Schlafen aber beheben lässt. Nur wenn wir vier Mal in Folge ohne zu pennen ohnmächtig werden, stirbt die Hauptfigur.

Low Budget

Auch abseits der unglücklich balancierten Survival-Elemente hat Mr. Prepper seine Schwächen: Wenn wir im lachhaft schlechten Kampfsystem mit dem Baseballschläger Wölfe totklicken, werden diese pausenlos durch Bäume und Sträucher verdeckt oder verschwinden einfach am Bildschirmrand, wohin ihnen die Kamera partout nicht folgen will. Einige Aufgaben werden mit der Zeit etwas monoton (»Sammle Anzahl X von Rohstoff Y«). Die Grafik ist minimalistisch, die Außenareale sind ganz nett, aber wirken steril. Das wenig subtile Murriville ist dafür ganz schick präsentiert und hat ein paar spaßige Gags im Hintergrund, wie gelegentliche Ufos am Horizont. Die Animationen sind jedoch schwach, und die ins Deutsche übersetzten Bildschirmtexte ... sagen wir mal so: Wenn euch an Sätzen wie »Ich muss ein Ausweg finden!« nichts auffällt, könnt ihr das Teil getrost auf Deutsch spielen. Das Spiel verwendet außerdem einen nervigen Film-Grain-Effekt, der sich nicht deaktivieren lässt. Freies Speichern und Laden gibt's

nicht, stattdessen speichert das Spiel immer automatisch, wenn ihr euren Prepper des Nachts zu Bett schickt. Um die Handlung voranzutreiben, arbeitet ihr eine Liste von Aufgaben ab: Legt fünf Beete an, geht Nachbar X zur Hand, repariert Gerät Y. Es ist natürlich nicht schlimm, wenn man so durchs Spiel geführt wird und immer ein Ziel vor Augen hat, es macht die ganze Sache aber auch recht linear. Viel Wiederspielwert gibt's so freilich nicht, dafür kommt ihr immer noch auf bis zu 30 Spielstunden, wenn ihr die Welt sehr gründlich unter die Lupe nehmt und all euren Nachbarn hilfreich unter die Arme greift. ★

MR. PREPPER

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|-------------------------------|---------------------------|
| Intel T7600 / Athlon 64 FX-60 | i5 750 / Phenom II X4 945 |
| Geforce 520M / HD 6370M | GTX 970 / Radeon RX 580 |
| 4 GB RAM, 5 GB Festplatte | 4 GB RAM, 5 GB Festplatte |

PRÄSENTATION



- Murriville ist hübsch
- ein paar nette Außenareale
- ➖ schwache Animationen
- ➖ Film-Grain
- ➖ sterile, wiederverwertete Umgebungen

SPIELDESIGN



- clevere Durchsuchungsmechanik
- viele Optionen für Rohstoffe
- unverbrauchte Spielidee
- ➖ sperriges Kampfsystem
- ➖ lahme Nebenaufgaben

BALANCE



- nicht zu schwer
- intuitives Handwerk
- ➖ man kann völlig ohne Nahrung überleben
- ➖ kein freies Speichern
- ➖ Mr. Prepper will dauernd Nickerchen

ATMOSPHERE / STORY



- interessantes Setting
- Druck durch Durchsuchungen
- Raketensilos bauen!
- ➖ keine Dialogoptionen oder spannende Gespräche
- ➖ arg linear

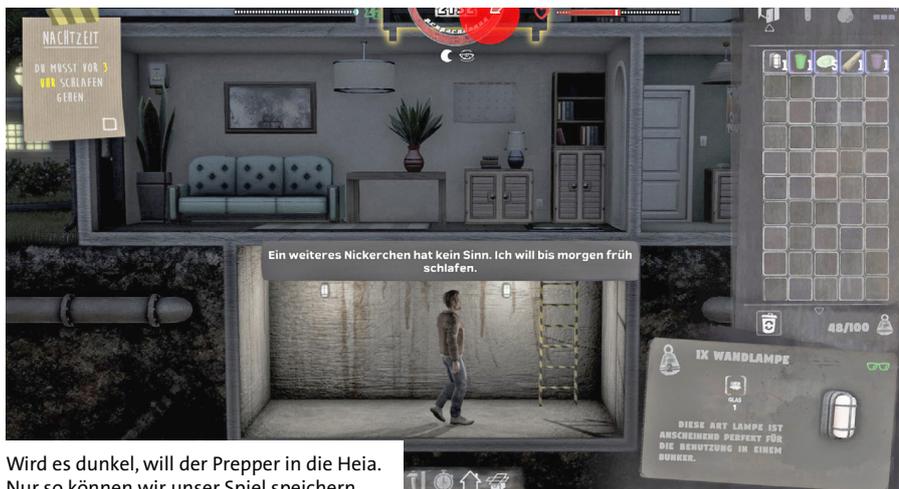
UMFANG



- angemessene Spielzeit
- relativ große Spielwelt
- nette Fahrzeugsequenzen
- ➖ geringer Wiederspielwert
- ➖ einige monotone Streckaufgaben

FAZIT

Interessanter Bunkerbausimulator mit mäßiger Präsentation und ein paar Balancing-Problemen.



Wird es dunkel, will der Prepper in die Heia. Nur so können wir unser Spiel speichern.