

Viele der Traumsequenzen handeln von Alltagsängsten, wie hier von der **Höhenangst**.



Klaustrophobisch: Die Kamera zeigt Räume teils aus ungewöhnlichen **Perspektiven**.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3998

Reprobates Insel der Verdammten

Statt einer Fortsetzung ihres erfolgreichen Detektiv-Adventures bringen die Black-Mirror-Macher ein mystisches Abenteuer voll abgefahrener Ideen.

Eine Insel, zellengleiche Schlafbaracken am Strand, eine Meute offensichtlich verwirrter Menschen, abends fürchterlicher

Lärm und anschließend massig Albträume. Nein, Sie sind nicht auf Malle zwischen Bierkönig und Ballermann gelandet, sondern mitten in **Reprobates – Insel der Verdammten**, dem neuesten Adventure der **Black Mirror**-Macher Future Games aus Prag. Future Games beschreitet mit **Reprobates** in mehr als einer Hinsicht Abenteuer-Neuland. Neben der brandneuen Story wollen die Entwickler mit raffinierten Kniffen mehr Dramatik in die klassischen Point & Click-Adventures bringen. Schwierige Aufgabe, denn kaum ein Genre ist in seinen Abläufen so festgelegt (auch durch die Erwartungshaltung der Spieler) und spielprinzipbedingt in Sachen Erzähltempo und Handlungsfortschritt dermaßen statisch. In einem Kellergewölbe unterhalb der Prager Altstadt verriet uns Future Games das Konzept und die Besonderheiten von **Reprobates**.

Totalschaden & Inselkoller

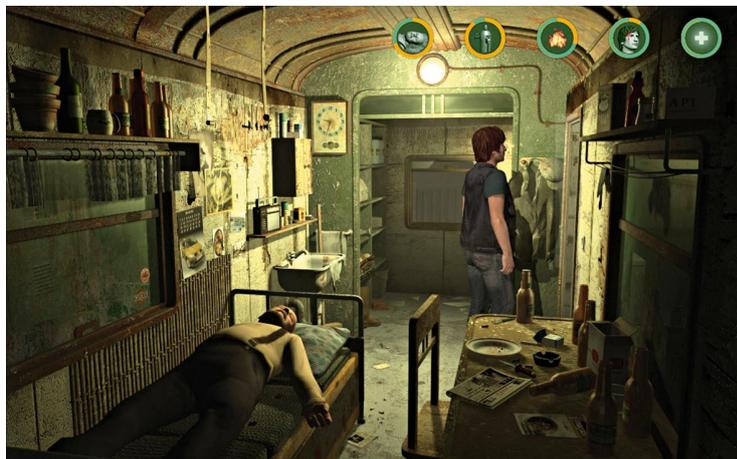
Wenn Sie unter »Nahtod-Erfahrung« bisher verstanden haben, dem ZDF-Programm am Sonntagmittag ausgesetzt zu sein, werden Sie Ihre Meinung grundlegend ändern, nachdem Sie mit **Reprobates**-Hauptdarsteller Adam Raichl in seinem Geländewagen mitgefahren sind. Denn im (in Spielgrafik gehaltenen) Intro betretet der 23-jährige Ingenieur

zur Nachtzeit mit ebenso hohem Tempo wie Risiko ein gewundenes Sträßchen hügelauflauf und hügelab. Aus bleischweren Wolken stürzen Wassermassen erdwärts, die Scheibenwischer kapitulieren. Adam bellt Worte in sein Handy, chauffiert mit einer Hand, versucht mit zusammengekniffenen Augen Straßenkonturen aus nassem Grau zu schälen. Eigentlich hätte es für die nun zwingend folgende Katastrophe des kreuzenden Tanklastwagens gar nicht mehr bedurft. Aber so gerät der Crash umso spektakulärer, der riesige Lastzug gräbt sich seitlich in den Offroad und verschmilzt mit ihm in einer mächtigen Explosion zu einer Hölle aus Feuer und glühendem Stahl. Überlebende? Niemand, niemals.

Adam schlägt die Augen auf, was für ein Traum! Er reibt sich die Lider, sieht sich um. Die runtergefallene Zelle von der Größe seines heimischen Badezimmers ist ihm fremd, die dünne Matratze auf der Kunststoffpritsche müffelt. Ein Krankenhaus jedenfalls sieht anders aus. Plötzliche Panik, wo zum Teufel ist er erwacht? Da betritt ein schnaubbärtiger Mann von Anfang 50 in Bermudashorts und schmutzigen Tennissocken die Baracke und beginnt ansatzlos zu schwatzen. Adam ist sich sicher, diesen Menschen noch nie in seinem Leben gesehen zu haben, und überhaupt, was labert der da von Nixon und Watergate? Sein Kopf schmerzt zwar, aber er ist sich sicher: Das ist doch alles fast 40 Jahre her...

Die Verdammten: Charakterstudien

Ob debiler **Dorftrottel**, blonde **Schlampe** oder aggressiver **Schnösel**: Die Charaktere in **Reprobates** haben alle ihren ganz eigenen Kopf.



Die **farbigen Ringe** um die Icons oben rechts markieren, wie viele Aktionen bis zur Lösung bleiben.



Nahtod & Glockenschlag

Schnell erkennt Adam, dass es ihn auf eine nicht ganz einsame Insel verschlagen hat. Frauen und Männer verschiedensten Alters hausen in identischen kleinen Hütten, mit viel Wohlwollen als Bungalows zu bezeichnen, ansonsten scheint hier niemand zu leben. Allen gemeinsam: Keiner weiß, wie er auf dem Eiland gelandet ist. Und jeder von ihnen hat vor kurzem Gevatter Tod ganz, ganz tief ins hohle Auge geblickt – Nahtod-Erfahrung nennt die Wissenschaft solche Erlebnisse klinisch Toter, die reanimiert wurden. Das Grundrätsel in **Reprobates** ist also eine Variation der fundamentalen philosophischen Frage: Warum bin ich hier? Und was macht eigentlich der Glockenturm da auf dem Hügel? Auf einer schroffen Klippe in Sichtweite der tristen Bungalow-Siedlung thront eine Art Kirchturm ohne Kirche dran, der einmal täglich, gegen Abend, mit unheimlichen Glockenschlägen alle Bewohner auf ihre Pritschen tau-

mein lässt, wo sie augenblicklich in einen komatösen Schlaf fallen. Und dann kommt die Nacht – und mit ihr die Träume.

Ängste & Alpträume

Reprobates gliedert sich in zwei Teile: Die Tage, an denen Sie wie in jedem anderen Adventure frei die Umgebung erkunden, Gegenstände sammeln (und gegebenenfalls kombinieren), mit Leuten reden und so Rätsel auf Rätsel lösen, um in der Geschichte voranzukommen. Die Nächte in **Reprobates** versetzen Sie jedoch in eine andere Art von Spiel. Jede Nacht beginnt automatisch nach dem geheimnisvollen Glockenschlag und wird eingeleitet von einer als Zwischensequenz gestalteten Alptraumsequenz. Diese Alpträume orientieren sich stark an alltäglichen Ängsten und Phobien, aber auch an persönlichen Erlebnissen des Träumenden. So führt ein Traum Adam auf ein Baugerüst, wo er in schwindelnder Höhe einen Eisenträger entlangbalancieren muss. Ein anderer erinnert an seinen Unfall: Adam erwacht neben einem brennenden Wagen aus seiner Bewusstlosigkeit, sein Kopf blutet. Er torkelt über den Unfallort, versucht sich zu orientieren: Vorsicht, aus dem in Flammen stehenden Wrack läuft Benzin! Jetzt endet die automatisch ablaufende Sequenz, und das Spiel fordert Sie zum Handeln auf. Signalisiert wird das durch mehrere kreisförmige Symbole

am rechten oberen Bildschirmrand, von denen jedes für eine situationsabhängige Teilaufgabe steht. Der verbundene Kopf etwa bedeutet, dass Sie sich verarztet sollten. Der äußere Rand des jeweiligen »Tasksymbols« dient als ringförmiger Fortschrittsbalken. Denn Sie haben für jede Aufgabe nur eine begrenzte Anzahl von Aktionen zur Verfügung, mit jeder Handlung füllt sich die Anzeige. Ist der Ring komplett voll, müssen Sie mit dem nächsten »Zug« die Aktion erfolgreich abschließen. Ansonsten »sterben« Sie (zum Beispiel an Ihrer Kopfverletzung) und müssen den nächtlichen Alptraum noch mal von vorn durchleben. Das erfordert logisches Denken und präzise getimtes Einbeziehen der Schauplätze und Hilfsmittel. Zudem will Future Games so mehr Dynamik ins Spiel bringen.

Beziehungen & Teamwork

Sympathie, Misstrauen, Liebe und Hass – die ganze Klaviatur menschlicher Interaktion soll in der Gruppe eine Rolle spielen. Eins ist klar: Nur gemeinsam können die Verdammten das Geheimnis der Insel lüften. Doch viele scheinen nicht nur auf der Insel, sondern auch in der Zeit gestrandet zu sein. Oder sind es lediglich die Folgen von Kopfverletzungen oder Inselkoller, dass Gegenwart hier zu einem relativen Begriff wird? Je weiter Sie in die Geschichte vordringen, desto fantastischer wird die Handlung. Schon im September können Sie selbst herausfinden, ob und wie die Flucht von der Insel möglich ist – und wo auf der Skala zwischen Verschwörung und Esoterik **Reprobates** die Lösung des großen Rätsels ansiedelt. **MT**



In den **schwarzen Balken** verbirgt sich das Inventar.

Reprobates

Angeschaut

► Genre: Adventure ► Termin: 1. September 2007
► Hersteller: Future Games / Dtp ► Status: zu 80% fertig

Michael Trier: Future Games wagt mit **Reprobates** viel. Statt den von vielen erwarteten **Black Mirror**-Nachfolger zu bringen, denken die Prager sich eine neue, komplexe Geschichte aus und führen neue Spielelemente ein. Mein erster Eindruck ist gut, das Spiel birgt viel Potenzial. Allerdings müssen die Entwickler noch bei den manchmal recht hölzernen agierenden Charakteren nachbessern. Und vor allem die als nächtliche Horrortrips in den Spielverlauf eingezogenen Kurzgeschichten sinnvoll mit der Hauptstory verknüpfen. Denn sonst droht die Gefahr, dass aus einem motivierenden Abenteuer eine Sammlung von Minispielen mit angedocktem Adventure-Teil wird.



michael@gamestar.de