Reprobates
Insel der Verdammten

Das Adventure der Black-Mirror-Entwickler bietet tolle Charaktere, eine spannende Geschichte – und Fehler, die heute keiner mehr für möglich gehalten hätte.

DVD
- Video-Special

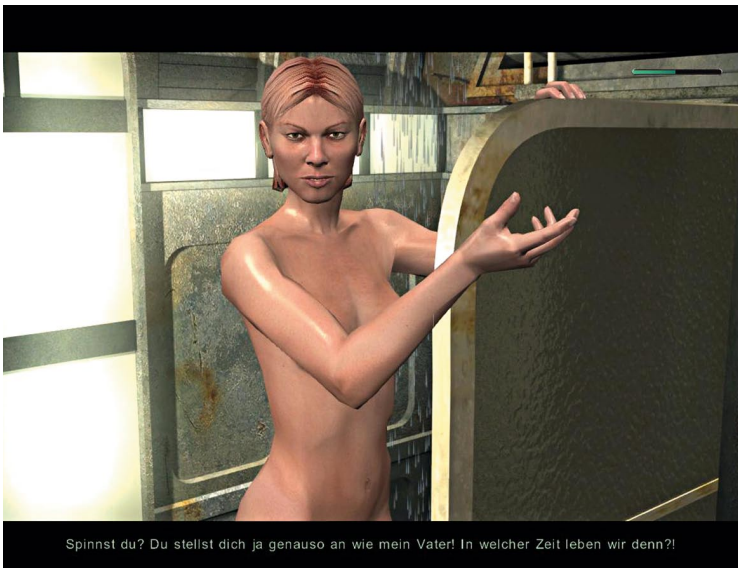
gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3998

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wer am Steuer eines Autos mit dem Handy telefoniert, kassiert einen Punkt in Flensburg und verliert 40 Euro. Oder gleich sein Leben. Wie der junge Prager Adam Raichl, der abgelenkt durchs Telefonieren in einen Tanklastzug rast. Das bedeutet normalerweise den sicheren Tod. Doch statt auf der Harfenwolke oder der Intensivstation wacht Adam in einer kargen Hütte auf einer kleinen Insel mitten im Nirgendwo auf. Zusammen mit ihm ist eine Handvoll weiterer Personen auf dem Eiland gestrandet. Alle erinnern sich als Letztes an eine Erfahrung nahe am Tod, wie einen Lawinenabgang oder einen Flugzeugabsturz. Sind sie noch am Leben, oder ist das schon das Dasein nach dem Tod oder gar das Fegefeuer, wie ein fanatisch religiöser Hüttennachbar behauptet? Diesen Fragen dürfen sie in Anacondas neuem Adventure **Reprobates: Insel der Verdammten** nachgehen.

Stock und Stein

Mit Adam erkunden Sie die Geheimnisse der Insel in klassischer Adventure-Manier. Auf dem Eiland stehen Ihnen meist nur Stöcke und Steine zur Verfügung, die Sie stets aufs Neue einsetzen und kombinieren müssen, um an Ihr Ziel zu gelangen. Das ist eine willkommene Abwechslung zum »Gegenstand finden und einmalig benutzen«-Prinzip. Weniger nett: Die Stöcke und Steine sowie die benutzbaren Gegenstände finden Sie nur, wenn Sie jeden Bildschirm pixelgenau absuchen, da sie sich kaum oder gar nicht vom Hintergrund abheben. Eine (mittlerweile übliche) optionale Objektanzeige gibt es nicht, immerhin aber eine Hotspot-Anzeige für alle Ausgänge. Die ist mehr als hilfreich, da Sie sonst kleine Stufen und Tritte auf höhere und niedrigere Ebenen übersehen. Stehen Sie nicht auf der gleichen Ebene wie ein Objekt, können Sie es per Cursor nicht einmal orten, geschweige denn damit interagieren. Das erschwert die ohnehin lästige Bildschirmsucherei. Stichwort Sucherei: Damit verbringen Sie auf der Insel viel Zeit, denn selbst wenn Sie wissen, mit wem Sie zum Beispiel als Nächstes sprechen wollen, müssen Sie die Person erst



Nackte Tatsachen: Gelegentlich können Sie Männer wie Frauen beim Duschen oder Toilettengang überraschen. Mehr Einblicke als auf diesem Bild sollten Sie dabei aber nicht erwarten. Die störenden schwarzen Balken oben und unten verbergen das Inventar und können nicht ausgeblendet werden.

Auf dieser Insel verbringen Sie die Tage. Reden Sie möglichst viel mit den Inselbewohnern, neben Tipps erhalten Sie so viel Hintergrundwissen.

Anfängerfehler

patrick@gamestar.de

Patrick C. Lück: Wie kann ein Entwicklerteam, das mit Black Mirror und Nibiru reichlich Adventure-Erfahrung aufweist, derart tief ins Fettnäpfchen der Adventure-Kinderkrankheiten treten? Liebe Entwickler, heutzutage möchte niemand mehr jeden Bildschirm Pixel für Pixel absuchen oder unmotivierte Lauf- und Suchwege in Kauf nehmen! Und wenn schon Minispielchen, dann bitte keine albernen Geschicklichkeitsübungen. Und nie mehr möchte ich eine Aktion drei- oder fünfmal wiederholen müssen, ehe sie funktioniert! So, nun noch das ebenfalls verdiente Lob: Die Charaktere sind hervorragend gelungen, die spannende Geschichte fesselt (bis auf das enttäuschend präsentierte Schlusskapitel), und in den Albtraumsequenzen läuft Reprobates zu wahrer Hochform auf. So schmerzen die unnötigen Fehler leider doppelt.

Einer von **Adams Albträumen**: Gefangen in der Pathologie und verfolgt von einem Irren.

Im **späteren Spielverlauf** gelangt Adam auf eine weitere Insel. Hier findet sich auch die Lösung des ganzen Rätsels.

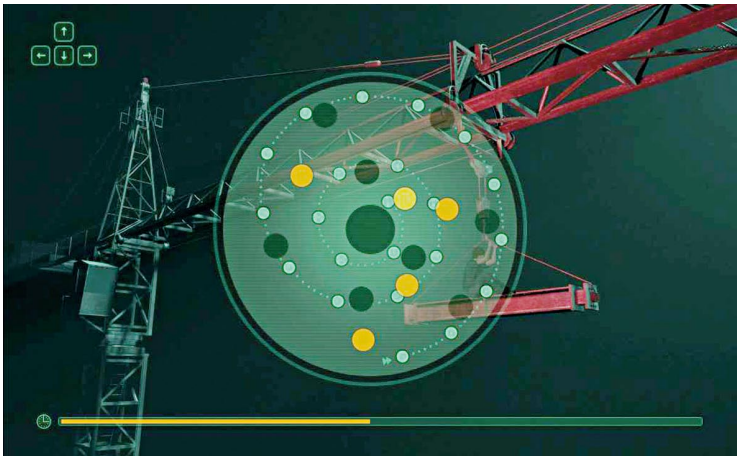
mal finden. Ihre Mitgestrandeten schlendern nämlich über die komplette Insel. Eine weitere Design-Sünde: Einige Aktionen müssen Sie mehrfach wiederholen, bevor Sie Erfolg haben. Wer vorzeitig aufgibt, kommt nie hinter die Lösung. Auch sonst ist **Reprobates** nichts für Ungeduldige, denn oftmals müssen Sie schlicht Zeit absitzen. Sie warten, bis zum Beispiel ein Feuer abbrennt, bis jemand auf Ihren Hilfeschrei reagiert oder bis eine Joggerin mit ihren Strandrunden fertig ist. Die Echtzeit-Komponente ist sicherlich Geschmackssache, uns störte sie über weite Strecken eher.

Schöne Albträume

Jeden Abend läutet auf der Insel eine Glocke; daraufhin fallen alle Bewohner augenblicklich in einen tiefen Schlaf. In nahezu jeder Nacht erleben Sie einen Albtraum von Adam, in dem er sich seinen tiefsten Ängsten stellen muss. Soll er in einem Traum auf einem hohen Baustellengerüst seine Höhenangst überwinden, konfrontiert ihn ein weiterer mit einem schweren Autounfall, ähnlich dem vom Anfang des Spiels. Die Schauplatzwechsel durch die Albträume tun nicht nur dem Auge wohl, das sich so vom Insel-Einerlei erholen kann, sondern offensichtlich auch dem Rätseldesign. Weniger Laufwege, konkretere Aufgabenziele und schöne Rätselketten zeigen, wozu **Reprobates** in der Lage ist. Besonders gut gefällt uns etwa, wie Sie im Autounfall-Traum unter Aktionsdruck bis zu sieben Ziele gleichzeitig erfüllen müssen: Gasleck stopfen, Feuer löschen, Hilfe rufen und vier Verwundete versorgen. Da müssen Sie Ihre Schritte sorgfältig planen, und nicht nur Adam, sondern auch der Spieler steht unter echter Anspannung. Leider werden auch die Albträume von Designschnitzern geplagt, diesmal in Form von Geschicklichkeits-Minispielchen. Deren Ziel und Bedienung müssen Sie sich selbst erschließen. Patzen Sie bei einem Rätsel oder Spielchen, zieht das meist Ihren Tod nach sich. Üblicherweise erkennen Sie aber in der Todesanimation, wo der Fehler lag, sodass Sie ihn danach vermeiden können. Außerdem sind die Rücksetzpunkte bis auf eine Ausnahme (Unfall-Traum!) fair gesetzt.

Lebhafte Tote

Nicht gepatzt haben die Entwickler bei den vermeintlich ebenfalls toten Inselnachbarn. Die Personen verhalten sich sehr individuell und glaubhaft, und die Charaktermodelle sind, von der hölzernen Animation mal abgesehen, gut gelungen. Einige Personen verbreiten Abscheu, während andere sehr sympathisch rüberkommen. Hier findet Adam auch seine Eva – kein Scherz, die heißt so. Die Sprecher sind meist gut gewählt, nur die Übersetzung holpert hier und da mal. PCL



Mehrmals müssen Sie sich mit **Mini-Geschicklichkeitsspielchen** wie diesem herumschlagen.

REPROBATES — ADVENTURE

ENTWICKLER	Future Games (Nibiru, GS 05/05: 72 Punkte)		
PUBLISHER	Anaconda	TERMIN (D)	14.9.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,5 GHz Intel XP 2500+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,5 GB RAM 4,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schöne Charaktermodelle ⊖ steife Animationen ⊖ teils arg triste Hintergrundbilder ⊖ stellenweise matschig	5 /10
SOUND	⊕ passable bis gute Sprecher ⊕ atmosphärische Naturkulisse ⊕ beklemmende Musik ⊖ Musikeinsatz viel zu selten	7 /10
BALANCE	⊕ bei Tod Hinweis auf entscheidenden Fehler ⊖ Objekte kaum zu finden ⊖ viel »Versuch und Irrtum« ⊖ zu wenige Hinweise	5 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ beklemmende Inselatmosphäre ⊕ spannende Albtraum-Sequenzen ⊕ Gefühl ständiger Bedrohung	9 /10
BEDIENUNG	⊕ Anzeige für Ausgänge ⊖ keine Objektanzeige ⊖ teils lange Lauferei	7 /10
UMFANG	⊕ sehr ordentliche Spielzeit für ein Adventure ... ⊖ ... allerdings teils durch viel Leerlauf und Umherirren erkauft	8 /10
HANDLUNG	⊕ mysteriöse Geschichte um Tod und Albträume ⊕ durch Albträume Schauplatz- und Handlungsabwechslung ⊖ Schluss enttäuschend	9 /10
CHARAKTERE	⊕ sehr glaubhafte und gut getroffene Charaktere ⊕ handeln und reden nachvollziehbar ⊕ persönliche Bindungen	10 /10
DIALOGE	⊕ passend zum jeweiligen Charakter ⊕ nicht zu lang ⊕ teils mit Hinweisen, teils rein atmosphärisch ⊖ Übersetzung mäßig	9 /10
RÄTSEL	⊕ schöne Rätselketten, vor allem in den Albträumen ⊕ Stock- und Stein-Kombos ⊖ Rätseldichte tagsüber schwach	7 /10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT **Spannend erzählt, aber voller Kinderkrankheiten.**

Ihre Freundin Eva stammt aus Brünn (Brno), das mit ca. 360.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt der Tschechischen Republik ist.