



Review zu Benoît Sokals

Sinking Island

verfasst von

Ludwig Kratz

<http://www.gamepad.de>

Anfangs war ich skeptisch, denn nach Paradise, was sollte da jetzt kommen? Es konnte ja eigentlich nur besser werden und es kam besser und die faszinierende Geschichte ließ mich nicht mehr los!

Ein Inspektor, Jack Norm, der etwas hübscher hätte ausfallen können, wird auf einer Karibikinsel abgesetzt und muss dort einen Unfall klären. War es aber wirklich ein Unfall? Bald stellt sich heraus, dass es Mord war und der Mörder gefunden werden muss. Außerdem stellt sich heraus, dass die Insel dem Untergang geweiht ist, weil sie zu schwer wurde und nun im Meer versinkt. Gar zu viel Zeit für die Ermittlungen bleibt also nicht.



So gehen wir also auf die Suche nach Spuren, müssen richtig kombinieren und können so, nach und nach, den Kreis der Verdächtigen einschränken, ohne dass die Spannung und die Atmosphäre des Spieles, die uns von Anfang an in ihren Bann ziehen, darunter leiden.

Die Leiche eines exzentrischen Milliardärs liegt am Fuß einer Klippe und alles deutet zunächst auf eine einzige Person als Täter/(in) hin. Mit viel Laufarbeit kann dann bewiesen werden, dass diese Person nicht für den Tod des Milliardärs verantwortlich ist. Alle Familienangehörige sind auf die Insel eingeladen worden und da sollte doch jemand ein Mordmotiv haben .....

Bei der Auswertung des gefundenen Materials hilft unserem Inspektor ein neuartiges Gerät (PPA), das alle Beweise, Aussagen, Bilder u.s.w. speichert und bei entsprechender Zusammenstellung auch ermittelt, ob alles passt. Genau kann es Fingerabdrücke vergleichen und feststellen, ob Teile von Dingen zusammen passen.

Ein roter Balken zeigt auch an, ob man alles gefunden hat und ob man schon seine Schlussfolgerungen ziehen kann.



Neu ist auch, dass man eine Liste der Verdächtigen hat. Diese halten sich logischerweise nicht immer am gleichen Ort auf, aber in der Liste wird angezeigt, wo sie sich aktuell befinden, so dass eine bestimmte, gesuchte Person schneller gefunden werden kann.

Eine weitere Neuheit für ein Adventure ist, dass man auf 2 verschiedene Arten spielen kann: im Adventuremodus, wo man sich für alles Zeit lassen kann und gemütlich und ruhig sich alles genauestens ansehen kann oder aber im zeitabhängigen Modus, in dem man mit einem Kapitel/Puzzleteil wieder von vorne beginnen muss, wenn man nicht alles rechtzeitig erledigen konnte (eingebaute Autosaves werfen uns aber auch da nicht all zu weit zurück). Das soll wohl Actionspieler ansprechen und wird sicherlich Freunde finden.

Sinking Island ist ein klassisches Point and Click Adventure. Es ist komplett mausgesteuert (einige Tasten sind zwar belegt, aber nur die ESC-Taste ist nötig, um ins Menü zu gelangen).



Sowohl grafisch, als auch von der Story her, ist das Spiel um Klassen besser als Paradise. Es ist zwar (fast) alles grau-in-braun gestaltet – warum hätte das nicht auf einer farbenprächtigen Karibikinsel spielen können? – aber das gehört wohl zur Untergangsstimmung dazu und ist gewollt.

Ebenso wohl der Sturm – der den Untergang der Insel beschleunigt - und das Bewegte außerhalb, wie auch das relativ Leblose innerhalb des Gebäudes.



Dennoch wurde alles exzellent, bis ins Kleinste gestaltet: das Wasser bewegt sich, Krabben kreuzen unseren Weg, Palmen schwanken im Wind, wir sehen uns im Spiegel, wenn wir an einem vorbei laufen, das Gewitter ist realistisch dargestellt und auch die Räumlichkeiten sind liebevoll gestaltet – eben so, wie man es von einem Sokal-Adventure erwartet. Selbst Schatten- und Lichteffekte sind äußerst realistisch! Kleinere Grafikfehler (der Kommissar schwebt mal durch das Gelände,

Spielfiguren verschwinden blitzartig und sind dann woanders zu finden) können vernachlässigt werden und trüben den Spielspaß nicht. Die Animation der Spielfiguren hätte an manchen Stellen besser gestaltet werden können; manches wirkt manchmal etwas grob und passt nicht zur Situation.

Die Musik ist stimmig gewählt, die Stimmen ebenso, wenn auch nicht immer alles synchron abläuft – was aber nicht groß stört - alles passt in die Untergangsstimmung.

Die Rätsel im Spiel gibt es eigentlich nicht. Das Weiterkommen wird durch Kombinieren, Entschlüsseln von Hinweisen, Dokumenten und Beweisen und dem Zuordnen und Deuten von Fotos erreicht; wir befinden uns ja auch in einem Detektiv-Adventure, das in eine Art Puzzle aufgeteilt ist und die entsprechenden Puzzleteile gelöst werden müssen, wobei diese nicht unbedingt direkt aneinander gelegt werden müssen.

Alles in Allem ein Spiel, das sich lohnt zu spielen. Müsste ich es bewerten, dann würde ich es mit um die 80% bewerten.

Systemanforderungen:

Windows XP oder Vista – ob es auf WIN 2000 läuft ist noch nicht bekannt –

DirectX 9.0c (wird mitgeliefert)

1,5 GHz-Prozessor

512 MB Arbeitsspeicher

3-D- Grafikkarte mit mindesten 64MB Arbeitsspeicher und DirectX 9.0c kompatibel

DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

DVD-ROM 4x

3GB freier Festplattenspeicher