Aurora, das letzte Experiment



Genre
Adventure

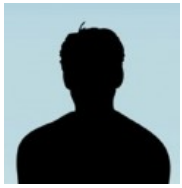
USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	dtp AG
Erscheinungsjahr	2007.09
Systeme	PC
System im Test	PC
Kurzbewertung	lieblos wirkendes Adventure für Genre Liebhaber



Beschreibung des Spiels:
"Aurora, das letzte Experiment" ist ein typisches Independent Game im Film-Noir-Stil, das mit geringem finanziellen Aufwand produziert wurde. Solche Spiele sind oft innovative Spiele, die von unabhängigen Spieleentwicklern oder Schülern und Studenten entwickelt werden.
Die Geschichte spielt mit einem weit verbreiteten Mythos: Im Jahre



Gruppenleiter
Marius Eversmann
Ü12 Kinder und Jugendzentrum Leichlingen

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

1950 verbreitet sich ein Gerücht der US-Armee, dass in der Nähe von Roswell eine fliegende Untertasse abgestürzt sein soll. Das Pentagon ließ die Öffentlichkeit bis heute in dem Glauben, in der "Area 51" würden Experimentalflugzeuge oder außerirdische Technologien versteckt. In Wahrheit wurde die Basis nur für einen einzigen Zweck gebaut: das Projekt Aurora.
Im Stil eines Adventure startet der Spieler als Detektiv Pileggi in dessen Büro und muss herausfinden, was seine Aufgabe im Spiel ist. Durch das Anklicken von Gegenstände, Türen oder Schubladen auf den Bildern verschiedener Örtlichkeiten kann der Spieler diese öffnen, einstecken oder lesen. So erhält der Spieler zu Beginn eine Auftrag einer jungen Dame, ihren vermissten Freund zu finden. Dieser erste Fall führt den Spieler über viele Rätsel zu den oben beschrieben mysteriösen Geschehnissen. Was also wie ein Detektivadventure beginnt wird mit zunehmender Dauer der Handlung zu einer Science Fiction Geschichte.







Siehe auch

- Agatha Christie - Und dann gabs keines..
- Barrow Hill - Der Fluch der Kelten

Pädagogische Beurteilung:
Die Hintergrundgeschichte, die sich zwar auf der Verpackung des Spiels finden lässt, bleibt dem Spieler zunächst verborgen. Das Spiel bietet leider nicht die nötige Motivation für Jugendliche, um sich die Hintergrundgeschichte aus dem Spiel heraus zu erarbeiten. Durch diesen doch recht mühsamen Einstieg ins Spiel und durch die wahllos wirkende Platzierung der "Puzzleteile" und Hinweise in verschiedenen Räumen des Büros, verloren unsere jugendlichen Tester leider recht schnell die Lust dem eigentlichen Rätsel wirklich auf die Spur zu kommen. Die Qualität der Rätsel reicht von einfach bis selbst-mit-Lösung-nur-schwer-zu-lösen. Unsere Tester bemängelten, dass die Gegenstände, Rätsel und Grafiken wie z.B. Schatten zu oft an unlogischen Stellen platziert. Ebenso wird auf spielentscheidende Objekte nicht deutlich genug hingewiesen. .Da konnte auch die gelungene Steuerung einige Tester nicht überzeugen, sich länger als eine Stunde mit diesem Titel zu befassen.
Die Grafik entspricht nicht dem aktuellen Stand der Technik und wirkt selbst für ein Adventure zu unbelebt. Zudem sind viele Bereich wie z.B. das Inventar des Spiels nicht ins Deutsche übersetzt worden, sondern sie erscheinen merkwürdigerweise in italienischer oder englischer Sprache. Da darf man fragen, wie so etwas in einem, wenn auch günstigen Titel passieren kann.
Außerdem ist die Sounduntermahlung des Spiels sehr zurückhaltend. Eine Sprachausgabe fehlt gänzlich, was zusätzlich zum sterilen Eindruck des Spiels beiträgt. Die Hintergrundmusik lässt an einigen Stellen Spannung aufkommen, jedoch zerstört z.B. ein Telefonat ohne die Stimme des Gegenüber schnell wieder jede vorher aufgebaute Atmosphäre.
Unüblich für dieses Genre sind Abschnitte, in denen der Spieler unter Zeitdruck bestimmte Aufgaben zu erledigen hat und ein Scheitern ihn zu seinem letzte Speicherpunkt zurückversetzt. Die Jugendliche hatten hier das Gefühl, dass es lediglich darum geht künstlich Spannung aufzubauen, die das Spiel mit der etwas langatmigen Geschichte nicht bietet.
Optionen zur Einstellung des Spiels fehlen völlig, Grafik- und Soundoptionen, sowie individuelle Einstellungsmöglichkeiten der Eingabegeräte sind leider nicht zu finden. Auf eine Anleitung in Papierform wird zudem ganz verzichtet, was unsere Tester jedoch grundsätzlich nicht bemängelten. Ihnen reichte die elektronische Form auf der CD vollkommen aus. Wegen der düstere Atmosphäre des Spiels und der nicht gewaltlosen Geschichte eignet "Aurora, das letzte Experiment" sich für Jugendliche ab 12 Jahren.

Fazit:
Es ist immer lohnenswert kleine innovative Spielprojekte abseits der Charts zu unterstützen. "Aurora, das letzte Experiment" ist kein wirklich schlechtes Spiel. Als kostenloser Download wäre es durchaus empfehlenswert, für eine Umsetzung für den Handel weist es jedoch zu viele Schwächen und Fehler auf. Lediglich für absolute Genrefans ist das Spiel einen Blick wert. Jugendliche ab 12 Jahren sollten in der Regel mit dem Gebotenen ohne Probleme klar kommen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Ü12 Kinder und

Jugendzentrum Leichlingen
Leichlingen

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS