



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► I Am Alive

Suche...



I Am Alive

Genre
Action-Adventure

USK
ab 16 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb Ubisoft
Erscheinungsjahr 2012.09
Systeme PC, Playstation 3, Xbox 360
System im Test Playstation 3
Homepage des Spiels [Link](#)
Hinweis(e) via Xbox Live, Playstation Network
Kurzbewertung Innovatives und spannendes Überlebensspiel in zerstörter Welt



Spielbeschreibung:

Die Reise eines erschöpften Mannes geht zu Ende. Eine Reise, die vor über einem Jahr begann. Eine Reise durch ein unvorstellbar zerstörtes Land, in der kaum noch Menschen und Menschlichkeit vorhanden ist. Was genau die Zerstörung hervorgerufen hat, ist nicht ganz eindeutig. Ob nun Atomkrieg oder eine Naturkatastrophe? Im Prinzip spielt es aber auch keine Rolle, wenn man sich das Ausmaß der Verwüstung vor Augen führt. Häuser und Brücken sind eingestürzt, die Versorgung mit Strom, Wasser oder Gas kam zum Erliegen, Leichen liegen auf den Straßen und die Sonne schimmert nur noch spärlich durch die dicke Luft. Und über all dem liegt eine dicke Staubschicht, die Mensch und Natur das Atmen und Leben erschwert.

Doch nicht alle Menschlichkeit ist verschwunden. Getrieben von dem Wunsch und der Verpflichtung Frau und Tochter zu finden, hat der Protagonist die beschwerliche Reise nach dem sogenannten 'Ereignis' auf sich genommen. Angekommen in der fiktiven Metropole Havenon sucht er in der gemeinsamen Wohnung nach Hinweisen über ihren Verbleib.

Pädagogische Beurteilung:

Überlebensspiele

Survival-Spiele sind ein Untergenre von Action-Adventures, die meistens im Horror Sektor verortet sind. Genre-Primus ist die "Resident Evil" Reihe ([Test Resident Evil](#)), die leider seit dem 5. Teil die typische Spielmechanik bestehend aus gruseliger Spannung, fordernden Rätseln und Ressourcenmanagement in massentaugliche Dauer-Action verändert hat. Denn das Besondere bei diesem Genre war ein weitaus geringerer Fokus auf Action,



Autor
Kadir Yilanci
Einzeltest



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

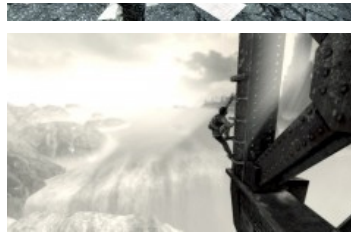
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche

Spieletitel
Suchen
[Erweiterte Suche](#)

sondern es wurde mehr auf Ratsel, einer spannenden Geschichte und der unheimlichen Bedrohung durch Zombies und anderen Kreaturen Wert gelegt.

Das nur als Download erhältliche "I Am Alive" ist ebenso ein Überlebensspiel, allerdings wurde das Horror-Szenario zugunsten einer post-apokalyptischen Welt verändert, der Rätselanteil gestrichen, dafür aber fordernden Klettereinlagen und einer emotionalen Inszenierung großer Raum zugewiesen.



Parcour über Schutt und Asche

Wie bereits erwähnt sucht der Protagonist in der zerstörten Stadt Haventon nach seiner Familie. Schon auf dem Weg zur gemeinsamen Wohnung wird der Spielfokus 'Klettern' überdeutlich. Der Spieler muss sich seinen Weg über zerstörte Brücken und Gebäude bahnen. Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen sind diese Klettereinlagen spannend inszeniert und vor allem sehr fordernd. Während nämlich bspw. bei der Uncharted- ([Test Uncharted](#)) oder der Assassin's Creed-Reihe ([Test Assassin's Creed](#)) der Held über unendlich viel Kraft verfügt, haben die Entwickler dem Alter Ego (endlich) eine Ausdauer-Anzeige verpasst. Je höher also die körperliche Anstrengung beim Sprinten oder Klettern ist, desto schneller nimmt sie ab. Bevor allerdings die Ausdaueranzeige gänzlich erlischt und der Spieler in den Abgrund stürzt, haben Spielende die Möglichkeit die allerletzten Kraftreserven mit der R1-Taste zu mobilisieren. Allerdings geschieht dieser Kraftakt auf Kosten der Länge der Ausdaueranzeige und muss mit den spärlich verteilten Nahrungspaketen aufgefüllt bzw. verlängert werden. Im späteren Verlauf des Spiels erhält der Spieler Felshaken, in der er sich einhängen und ausruhen kann, aber auch die sind rar gesät.

Bluffen

Auch bei den wenigen Kampfeinlagen zeigt "I Am Alive", dass es kein Action-Spiel ist. Als Survival-Komponente ist Munition sehr selten zu finden, und wenn, dann sind es höchstens ein oder zwei Patronen. Daher sollten Spielende gut überlegen, wann und ob überhaupt ein Waffeneinsatz unbedingt notwendig ist. Zunächst ist nicht jeder feindlich gesinnt in der düsteren Welt von Haventon. Es gibt Figuren, die nur ihr Territorium verteidigen wollen. Spieler sollten sich daher abwartend verhalten. Schon ein Ziehen der Pistole könnte hier als Aggression gedeutet werden. Feindlich gesonnene Figuren erkennt man auch daran, dass sie zumeist in kleineren Gruppen auftauchen und sich bedrohlich der Hauptfigur nähern. Selbst in dieser Situation ist es ratsam, sich erst einmal ruhig zu verhalten und die Gegner nähern zu lassen. Wer hingegen sofort den offenen Kampf sucht, wird schnell merken, dass er im falschen Spiel gelandet ist. Hier ist Geduld und Beobachtungsgabe gefragt, als ein nervöser Zeigefinger. Selbst ohne Munition ist es nämlich möglich, Gegner zu bluffen und sie zur Aufgabe zu zwingen oder sie in Richtung eines Abgrundes oder Feuerstelle zu drängen.

Beim Zielen wechselt das Spiel übrigens nahtlos in die Ego-Perspektive. Ansonsten wird die Figur immer über die 3. Person eingefangen. Die Gewalt-Darstellung ist bei den Kämpfen recht explizit, allerdings ohne Splatter-Effekte. Da aber der Kampf weniger im Vordergrund steht, ist die USK-Freigabe ab 16 Jahre nachvollziehbar. Spieler sollten jedoch emotional gefestigt sein, da das Spiel eine düstere, bedrückende und an einigen Stellen unheimliche Welt zeigt.

Bindungsfaktor Beschützerinstinkt

Die zerstörte Welt von "I Am Alive" verströmt eine tiefe Verzweiflung, Melancholie und Einsamkeit. Spieler, die das Buch oder seine Verfilmung "Die Straße" ([Die Straße auf Wikipedia](#)) von Cormac McCarthy kennen, in dem Vater und Sohn durch eine zerstörte Welt streifen, können sich ungefähr vorstellen, welche Atmosphäre dieses Spiel vermittelt. Verstärkt wird die Wirkung durch diffuses Licht in sepia-farbenen Tönen, verursacht durch die dicke Staubschicht.

Aber nicht nur die zerstörte Welt sorgt für ein emotionales Spielgefühl. Durch das Spielziel, das Finden von Frau und Kind, wird eine enge Bindung mit dem Helden des Spiels aufgebaut, die auf sogenannte Sozial-Techniken beruht. Mit dem aus der Werbewirkung stammenden Begriff werden angeborene menschliche Instinkte gezielt angesprochen, um eine emotionale Bindung mit einem Produkt oder einer Botschaft aufzubauen. Daher basieren viele Werbungen auf Schlüsselreize wie Sexualität oder dem Kindchenschema. Schon sehr bald im Spiel findet der namenlose Held ein kleines Mädchen, um das er sich kümmert. Sie soll vom Spieler zu ihrem Vater gebracht werden. So wird der Beschützer-Instinkt aktiviert. Zudem ist das Mädchen an den Rücken des Protagonisten gebunden, und ist im übertragenden Sinne an das eigene Schicksal verknüpft. Das sorgt für eine ungewöhnliche und emotionalere Spielerfahrung, als wenn Spielende alleine unterwegs wären.

In „I Am Alive“ begegnen einem auch zahlreiche friedliche Nebenfiguren, die Hilfe benötigen. Mal braucht ein Verletzter einen Erste-Hilfe-Kasten, mal will ein sterbender Mann eine letzte Zigarette rauchen. Oder eine gefesselte Frau muss befreit werden. Dabei wird der Spieler manchmal auf seine eigene Moral geprüft. Denn einige der Gegenstände können im Spiel selber verwendet werden und es stellt sich die Frage, ob die kaum vorhandene Munition Wert ist, ein Schloss oder Handschellen aufzuschließen? Auch können Spieler in Situationen geraten, in der sie schlicht nicht helfen können, weil ein bestimmter Gegenstand nicht gefunden wurde oder man selber die benötigte Kugel für einen Gegner verwendet hat. Das erzeugt Mitleid.

Neu ist übrigens die Möglichkeit, nicht unendliche Versuche zu haben, das Spiel bzw. ein Level zu meistern. Denn die Entwickler haben als weitere Überlebens-Komponente auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad, drei Retries (Wiederholversuche) und in der Survival-Stufe sogar keine Wiederholungen eingebaut. Konkret bedeutet dies, das

bei einem Ableben der letzte Zwischenspeicherpunkt nur dann ausgewählt werden kann, wenn sich im Inventar ein Retry befindet. Ansonsten sind Spielende gezwungen das Level von vorne zu beginnen. Wiederholversuche bekommen Spieler zudem nur, wenn sie in Not geratene Figuren helfen. Daher muss abgewägt werden, ob einem ein neuer Versuch wichtiger ist, als bspw. ein Heilpaket oder eine Patrone einzusetzen. Das ist an einigen Stellen keine so einfache Entscheidung. Und das ist auch gut so. So wird die ohnehin intensive Spielerfahrung verstärkt und bringt bei Fehlentscheidungen Konsequenzen mit sich. Erfahrene Videospieler sollten die fordernde schwierige Stufe von "I Am Alive" spielen. Neulinge oder Gelegenheitsspieler sind mit der normalen Schwierigkeit besser bedient.

Fazit:

Für einen Downloadtitel bekommen Spieler für ihr Geld eine kurze, aber sehr spannende und emotionale Spielerfahrung, das zudem eine willkommene Abwechslung zu dem gewöhnlichen Action-Einerlei dieser Tage bietet. Das bedrückend dystopische Setting dürfte allerdings nicht jedermanns Sache sein. Eltern sollten wissen, dass "I Am Alive" emotional nicht gefestigte Jugendliche durchaus verängstigen kann.

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)