

Digitales | Games: I am alive

Der Mensch ist des Menschen Wolf: In ›I am alive‹ schickt Ubisoft die Spieler auf einen postapokalyptischen Überlebenskampf. Mittels neuartiger Spielprinzipien begeistert die Reise durch die zerstörte Metropole Haventon zunächst. **VOLKER BONACKER** geht der Frage nach, warum es dennoch nicht zu einem ›The Road‹ in Spieleform gereicht hat.



Videospiele mit Endzeit-Szenario haben Konjunktur: Von Fallout bis Rage haben sich in den vergangenen Jahren zahlreiche Titel der Thematik gewidmet. Selbst zum 1988 veröffentlichten ›Wastlands‹ ist ein Nachfolger im Gespräch – zeitgemäß finanziert via Crowdfunding. Bereits 2008 machte Ubisoft mit einer Neuankündigung von sich reden: ›I am alive‹ wurde im Rahmen der E3-Spielemesse vorgestellt, um nach einem eindrucksvollen Trailer recht bald in der Versenkung zu verschwinden. Jahre später übergab der Publisher die bis dahin erfolglosen Arbeiten an die hauseigenen Studios in Shanghai. Aus dem ehemaligen Triple-A-Titel wurde ein Download-Spiel.

Der zunächst an vielen Stellen Potential zeigt: Die Geschichte eines Vaters, der auf der Suche nach seiner Familie nach langer Wanderung in die Metropole Haventon zurückkehrt, schafft genau jene klaustrophobische, von permanenter Angst durchzogene Stimmung, die ›The Road‹ von Cormac McCarthy auszeichnete: Zerstörte Häuser, im Straßengraben liegen gelassene Leichen, Stille und über allem eine dicke graue Staubschicht. Was zunächst verlassen erscheint, entpuppt sich allerdings wenig überraschend als tödliches Pflaster. Die wenigen Überlebenden in Haventon befinden sich im Kampf um die letzten Ressourcen.

Rückschritt in allen Belangen

Wo vergleichbare Titel den Protagonisten mit üppigem Waffenarsenal ausstatten, geben die Macher von I am alive dem Spieler lediglich eine Pistole ohne Munition mit auf den Weg. Die Gegner wissen nicht, dass die Schusswaffe ungeladen ist – ein Psychospiel um täuschen und schnelles zuschlagen, gezieltes Ausschalten einzelner Gegner und miteinbeziehen der Umgebung beginnt. Statt sich in Rambo-Manier durch feindliche Truppen zu ballern, steht der Held hier vor einem Überlebenskampf, der die Bezeichnung auch verdient hat.

Munition für die Pistole ist Mangelware, womit Machete und der später hinzukommende Bogen die Waffen der Wahl sind. Konsequenz zu Ende gedacht: Die postapokalyptische Welt hat nicht nur bezüglich der

Geisteshaltung ihrer Bewohner gewaltige Rückschritte in Richtung archaischer Zeiten gemacht, auch das Waffenarsenal entstammt selbigen. Dazu passt ein Dogma aus den Anfängen der Videospiegelgeschichte: Im Kampf erlittene Wunden heilen nicht automatisch. Hierfür muss auf Hilfsgüter zurückgegriffen werden und die liegen gut versteckt in der Stadt. Jäger- und Sammlertrieb, noch am ehesten die Schnittstelle zwischen Neandertaler, Homo oeconomicus und Nachwelt-Menschen, arbeitet ›I am alive‹ gut heraus.

Neben den zunächst innovativ wirkenden Abläufen der Kämpfe zeichnet sich das Spiel durch die Hangel- und Kletterpassagen aus. Immer wieder gilt es, Abgründe, Brücken oder gleich ganze Hochhauswände zu überwinden. Die hierfür aufgewandte Ausdauer ist jedoch begrenzt - ›Shadow of the Colossus‹ lässt grüßen. Statt ›Mirror's Edge‹-ähnlicher Stunts setzt Ubisoft auch in diesem Punkt mehr auf Realismus denn überzeichnete Action. Neigt sich die Ausdauer dem Ende zu, während kein sicherer Grund zum Verschnaufen in Sicht ist, bleibt erneut nur der Rückgriff auf Hilfsgüter. Das komplettiert das Bild eines zutiefst fragilen und deshalb umso menschlicheren Helden.

Dass ›I am alive‹ als Gesamtprodukt nicht überzeugt, liegt weniger an den einzelnen Spielelementen. Diese sind durchaus innovativ und fügen dem Genre der Endzeit-Spiele neue Elemente hinzu. Eingebettet in eine zu flache Geschichte und viel zu repetitiv, wird aus dem eingangs neuartig wahrgenommenen Spielprinzip allerdings viel zu schnell biedere Routine: Kämpfe und Kletterpartien laufen stets nach gleichem Muster ab, das Vorankommen in Haventon wird zu einem tristen Abarbeiten wiederkehrender Szenen. ›I am alive‹ hätte mehr gekonnt. Stattdessen bleibt der Eindruck eines Spiels, das möglichst schnell fertiggestellt werden musste.

| [VOLKER BONACKER](#)