

Alpha Polaris Preview zum blutigen Horror-Adventure

Der Hersteller schreibt zum Spiel (ich zitiere):

„In der arktischen Einsamkeit Grönlands geschehen seltsame Dinge. Ein Ionensturm ungeahnter Intensität beschert den Bewohnern der abgeschiedenen kleinen Öl-Forschungsstation "Alpha Polaris" unerklärliche und seltsame Phänomene. Und was hat es mit den seltsamen Knochenfunden auf sich?

Gehe den Geheimnissen in Person des jungen Biologen Rune Knudsen auf den Grund und finde dich konfrontiert mit einer primitiven, ursprünglichen Macht die dich schauern lassen wird. Kannst du der arktischen Hölle enttrinnen?

Features:

Abenteuerspiel mit cineastischer, spannender Geschichte

Über 40 Schauplätze

Atmosphärische Soundkulisse und Musik

Eine einzigartige Geschichte in einem bisher nie dagewesenen Szenario

Alle Dialoge vertont

Spiel-Profil:

Mystery Adventure / Thriller

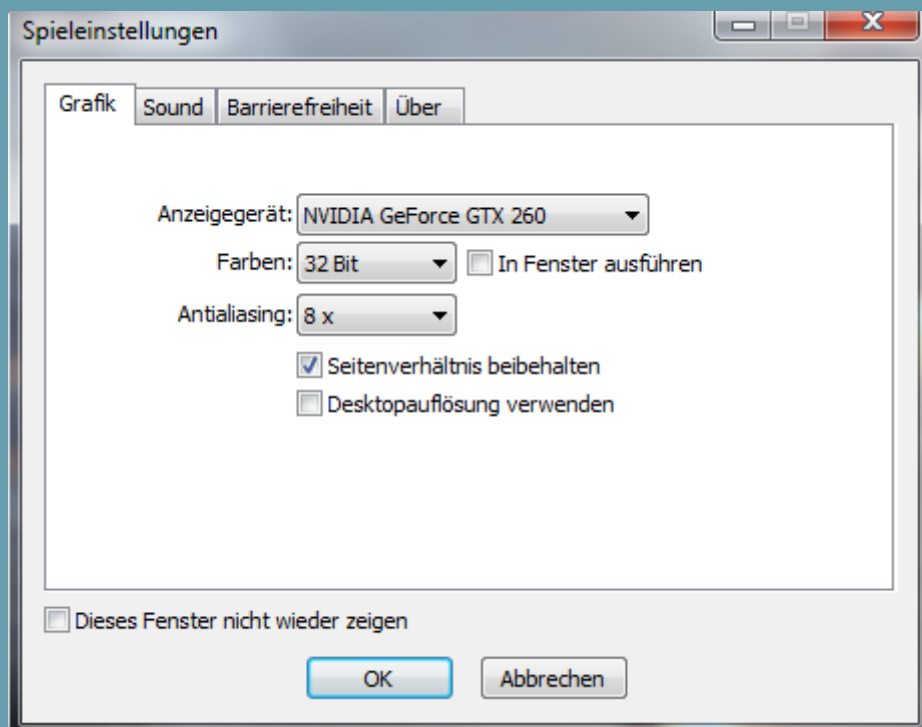
Spieleranzahl: 1

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Genre: klassisches Point & Klick Adventure

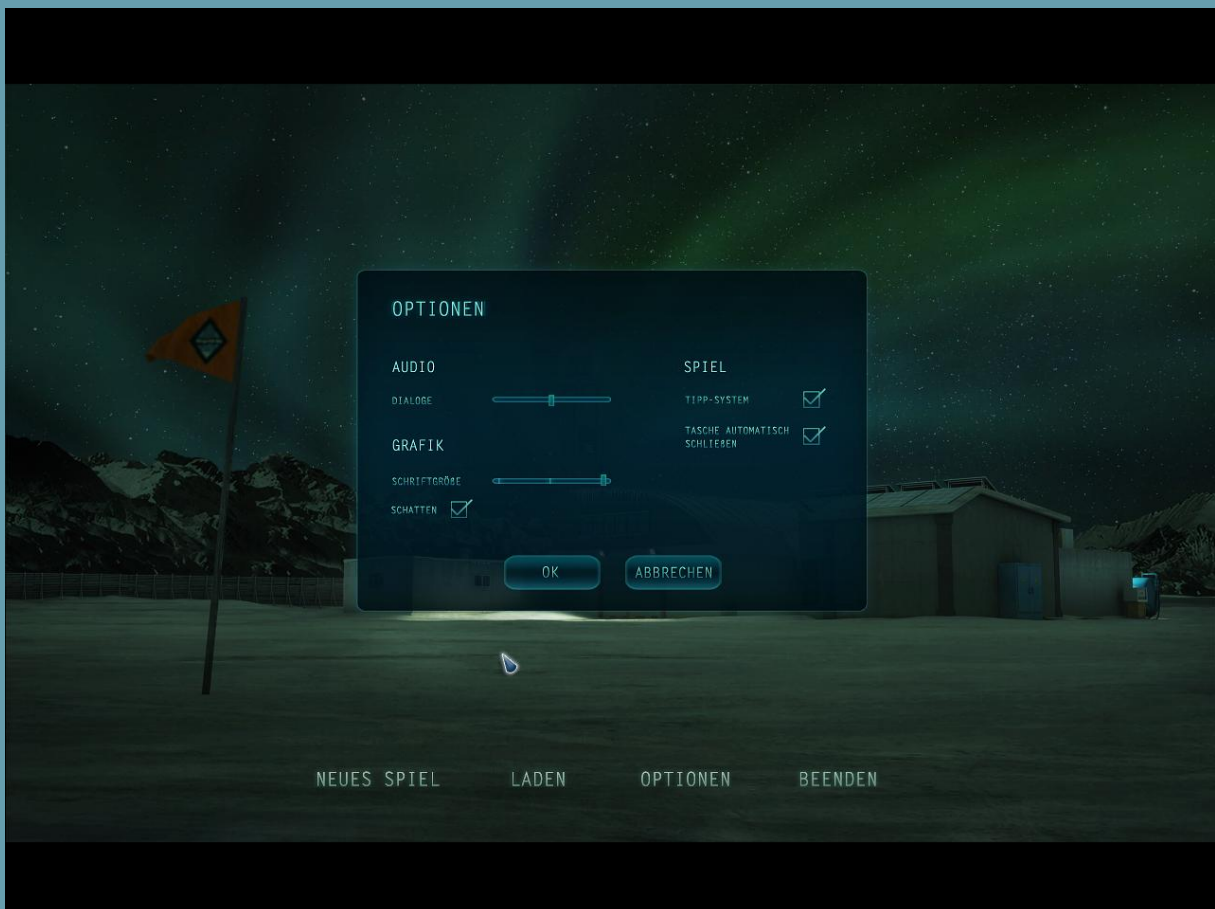
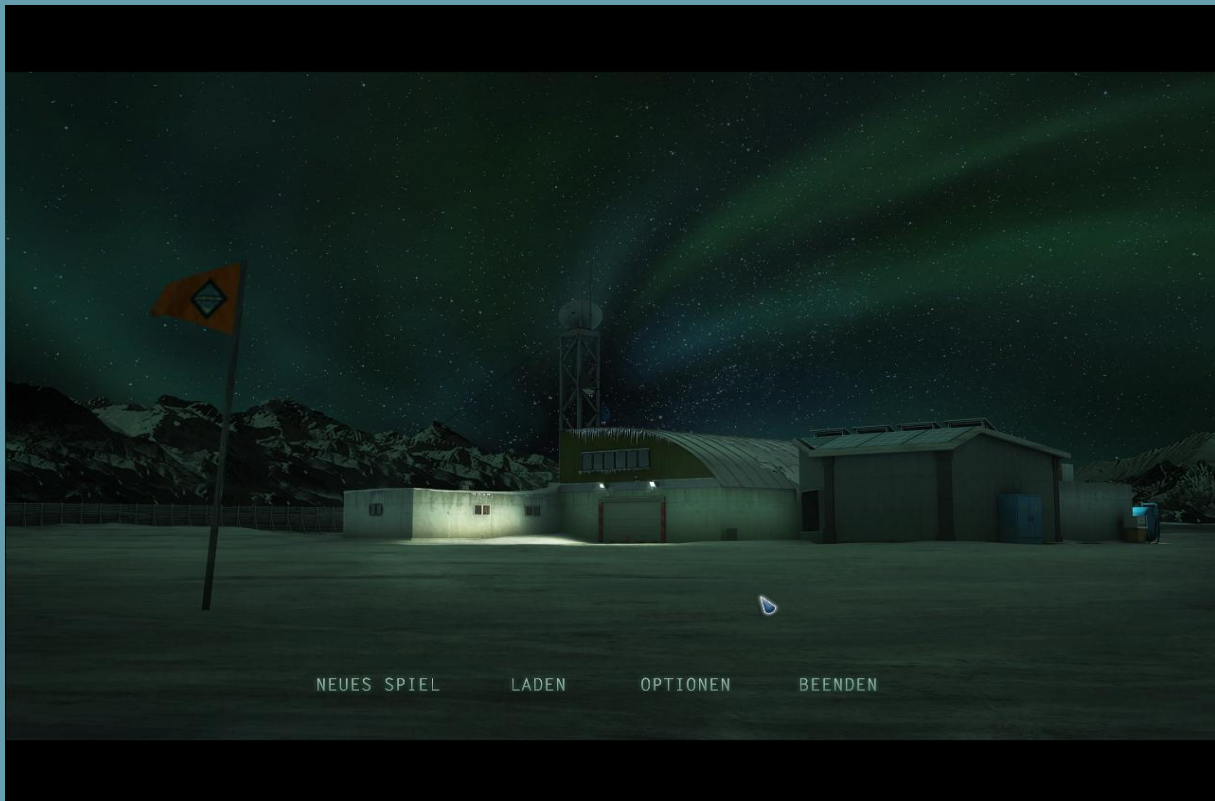
Sprache: Deutsch (deutsche Sprachausgabe)“

Die Installation des Spieles verläuft problemlos. Das mit der Wintermute-Engine erstellte Spiel gibt uns zunächst ein paar kleine Einstellmöglichkeiten.



Unter dem Reiter Barrierefreiheit können einige Einstellungen für sehbehinderte Spieler vorgenommen werden.

Der Startbildschirm stellte sich wie folgt dar:



Unter Optionen können nochmals Sound und Grafik angepasst werden, ebenso kann ein Tipp-System aktiviert werden und das automatische Schließen des Inventars.

Grafisch ist das Spiel durchaus ansprechend. Das Spiel ist voll synchronisiert in deutsch, wobei hier synchronisiert nicht ganz der richtige Ausdruck ist.



Spricht man eine Person an – hier z.B. AL – so bleibt er im Hintergrund sitzen und man sieht dann die Person groß im Vordergrund und den Redetext in einer Sprechblase. Mundbewegungen finden nicht statt (nur die Augen bewegen sich) und wenn es was zu fragen gibt, dann erscheinen die Fragemöglichkeiten unter der Sprechblase zur Auswahl. Auch die fragende Person erscheint einfach im Vordergrund des Bildes.



Die Sprache ist den Personen durchaus angepasst und die Musikuntermalung dezent und passend gewählt, wird aber mit der Zeit langweilig. Die Geräuschkulisse in der jeweiligen Situation kann allerdings den Gruseffekt erhöhen.

Die Geschichte an sich ist spannend und die Spannung erhöht sich mit dem Spielfortschritt ebenso, wie – je weiter wir im Spiel vordringen - alles blutiger und horrormäßiger wird.

Das Spiel ist komplett mausgesteuert – nur an wenigen Stellen muss man einen Begriff, der herausgefunden werden muss, per Tastatur dann in das Spiel „hineinschreiben“. Die Maus färbt sich grün, wenn sie sich über einem Hotspot befindet und es erscheinen Aktionssymbole unter dem Cursor. Mit der linken Maustaste können dann Gegenstände genommen werden, mit der rechten Maustaste können sie angeschaut werden.

Laufwege gibt es im Spiel zwar einige, aber mit einem Doppelklick kann man angenehm die jeweilige Szene verlassen.

Das Inventar ist in einer Tasche versteckt, die links unten am Bildrand zu sehen ist und in geöffnetem Zustand die Inventargegenstände anzeigt. Die Tasche kann auch über die I-Taste geöffnet werden.



Das Inventar ist nie überladen. Man kann Dinge des Inventars kombinieren und auch diese Kombination wieder auseinandernehmen.

Das Drücken der Leertaste zeigt alle Hotspots an.

Die Rätsel des Spiels sind vorwiegend so gestaltet, dass man Dinge zum Benutzen/Weiterkommen finden muss (evtl. auch Kombinieren). An manchen Stellen muss man Zeichen richtig deuten und die Bedeutung eingeben, um die richtigen Schlüsse ziehen zu können. Nur wenig gibt es Rätsel, wo man nur durch Mehrfaches richtiges Handeln (z.B. bei der Zubereitung einer Speise oder beim Ingangbringen der Stromversorgung oder der Verbrennung von Knochen) zum Erfolg kommt.

Nochmals zurück zur Grafik: es gibt ein paar kleinere Grafikfehler. So schwebt unser Held beispielsweise durch den Vorhang zur Küche und auch Dinge, die man aufhebt, schweben praktisch ins Inventar; da an der finalen Version aber noch gearbeitet wird, könnten solche Kleinigkeiten evtl. noch verbessert werden.

Ob die Gestaltung der Dialoge (wie oben schon beschrieben) jedermanns Geschmack ist, bleibt abzuwarten. Noch nie dagewesen in einem Adventure ist eine realistisch gestaltete kurze Bettszene. Blutig wird alles durch eine Eisbärjagd aber hauptsächlich durch die Morde, die begangen werden, und den noch blutigeren Träumen der verschiedenen Spielfiguren.



Fazit: Es wird hier gute Unterhaltung geboten. Wie viel realer Horror geboten wird, ersieht man schon aus der Alterfreigabe. Die Spielzeit erscheint mir etwas zu kurz und der Preis von 29,95 doch zu hoch. Somit würde ich eine Wertung von 62% geben.

© Ludwig Kratz