

I Am Alive - totgeglaubte leben länger

Beigesteuert von Falko Tackmann

Freitag, 30. September 2011

Letzte Aktualisierung Freitag, 30. September 2011

Lange Zeit war es ruhig um UbiSoft's 'I Am Alive'. Der letzte Trailer ist gefühlt Jahre her und auch von den Releaselisten ist das Spiel lange verschwunden. Bis heute, denn UbiSoft veröffentlichte kürzlich den 'Comback Trailer'. Außerdem schob man zeitgleich ein paar Infos nach. So erscheint der Titel im Winter 2011/2012 als Xbox Live Arcade-Titel und im PlayStation Network. Inside gibts mehr Infos und den Trailer...

Heute verkündete UbiSoft, dass 'I Am Alive', ein postapokalyptisches Action-Adventure diesen Winter für Xbox LIVE Arcade und PlayStationNetwork veröffentlicht wird. I Am Alive wird von UbiSoft Shanghai entwickelt, und spielt in einer überzeugenden postapokalyptischen Welt, in welcher der Spieler vor Entscheidungen gestellt wird, die ihn zum Denken anregen.

'I Am Alive' folgt einem gewöhnlichen Mann auf der Suche nach seiner Frau und Tochter, die während der Katastrophe von ihm getrennt wurden. Ein Jahr später findet er Haventon, seine Heimatstadt, in Trümmern. Die Gebäude sind zerstört, giftige Asche füllt die Straßen und die Gesellschaft versinkt im Chaos, was die Einwohner zum Äußersten treibt, um zu überleben.

„Wir wissen das die Fans schon lange auf dieses Spiel gewartet haben und glauben, dass es die Wartezeit absolut wert war“, sagt Benedikt Schüler, Marketing Director von UbiSoft Deutschland. „I Am Alive verfolgt einen einzigartigen Ansatz im Survival-Genre, indem es komplexe und emotionale Situationen erzeugt. Xbox LIVE Arcade und PlayStation Network sind die perfekten Plattformen für die herausfordernden Erfahrungen des Spiels.“

In 'I Am Alive', wird der Spieler nicht nur von seinen Feinden, sondern auch von seiner Umgebung gefordert. Widerstandsfähigkeit und Ressourcenmanagement sind der Schlüssel zum Erfolg, wenn man sich auf der Suche nach Vorräten einer tödlichen Atmosphäre und zerstörten Gebäuden gegenüber sieht. Das einzigartige Kampfsystem verlangt vom Spieler das Prinzip der Einschüchterung zu nutzen: Feiglinge lassen sich einfach mit einer leeren Pistole vertreiben, während andere Gegner den Spieler auf die Probe stellen.

[Offizielle UbiSoft Website](#)