

Kona

# KALTES GRAUEN

Genre: **Abenteuer** Publisher: **Parabole** Entwickler: **Parabole** Termin: **17.3.2017** Sprache: **Englisch, Französisch (deutsche Texte und Untertitel)**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG)**

## Ein Schneesturm, ein verlassenes Dorf und eine Leiche: In Kona haben wir nicht nur wegen der Kälte immer wieder Gänsehaut.

Von Michael Herold

Ich öffne die Ladentür und vor mir liegt eine Leiche. Sie ist noch warm, der Mörder kann nicht weit sein. Ich will gerade den Tatort unter die Lupe nehmen, da höre ich eine Explosion und der Strom fällt aus. Draußen ist ein Scheppern zu hören, das muss der Täter sein! Mit gezückter Taschenlampe renne ich zum Hinterausgang des Ladens. Statt eines flüchtigen Mörders sind aber nur zwei Wölfe zu sehen, die sich durch Mülltonnen wühlen. Als sie mich bemerken, rennen sie in den Schneesturm. Ich bin wieder allein.

Ich tappe zurück ins Dunkel des Ladens und stehe wieder neben dem toten Körper desjenigen, der mich in dieses Kaff gerufen hat. Was soll ich tun und was zur Hölle ist hier nur geschehen? Diese Fragen werde ich mir in Kona noch häufiger stellen.

### Ein Dorf voller Mysterien

Als Privatdetektivs Carl Faubert werde ich in Kona in ein Dorf im Norden der kanadischen Provinz Quebec gerufen, um Vandalismus-Vorfälle zu untersuchen. Kaum komme ich an, muss ich feststellen, dass dort Schlimmeres vorgeht. Bald muss ich nicht nur den Mord an meinem Auftraggeber aufdecken, sondern auch noch das Verschwinden der Dorfbewohner, mysteriöse Todesfälle und das Rätsel um ein sagenumwobenes Biest, das in den Wäldern sein Unwesen treibt. In einer Mischung aus Walking-Simulator und Point&Click-Adventure durchsuche ich das gesamte Dorf, klappere leergefegte Häuser nach Überbleibseln der ehemaligen Bewohner ab und finde so haufenweise Hinweise, Tagebücher und neue lose Storyfäden.

Vor allem in den ersten Spielstunden ist Kona dabei recht verwirrend. Den Überblick über die vielen Charaktere und ihre Hintergrundgeschichten kann ich nur dank zweier Dingen behalten: der ständigen Kommentaren des Erzählers und Carl Fauberts Notizbuch, in das er automatisch alle Entdeckungen und Erkenntnisse meiner Ermittlungen

einträgt. Ohne diese beiden Stützen könnte ich der Story kaum folgen.

### Kampf mit der Kälte

Auf den Straßen und in den Wäldern ist besondere Vorsicht geboten. Denn zum einen streifen beißfreudige Wolfsrudel durch die Gegend, und zum anderen kann man in der Eiskälte schnell erfrieren. In Kona muss ich deshalb wie in einem klassischen Survivalspiel auf meine Gesundheit, meine Körpertemperatur und meinen Stresslevel achten, um ein vorzeitiges Game Over zu vermeiden. Zum Glück finde ich ständig Medipacks oder Schmerztabletten zum Heilen sowie Feuerholz, Streichhölzer und Anzündler, mit denen ich mich an einer der vielen Feuerstellen aufwärmen und ausruhen kann. Die eigentlich spannende Idee wird allerdings schnell zur lästigen Pflichtübung, weil Kona die Überlebenshilfsmittel überaus großzügig verteilt.

Auch die Kämpfe und Rätsel des Spiels sind nicht allzu fordernd. Wölfe kann ich meist mit wenigen Schlägen mit meinem Hammer oder der Axt besiegen, und wenn



Im kleinen Laden des Dorfs liegt gleich hinter der Tür unser Auftraggeber tot auf den Brettern. Wir machen ein Foto für unser Tagebuch.



Am kleinen Laden tanken wir auch unseren Pick-up auf.



Eingefrorene Leichen bedeuten auch immer Visionen für Karl.



Auf der Karte werden nach und nach weitere Orte aufgedeckt.



So sieht ein großer Teil von Kona aus, der Schneesturm ist allgegenwärtig.

ich mir genug Zeit zum Umschauen nehme, lassen sich auch alle Denkaufgaben recht schnell lösen. Hier hätten sich die Entwickler gerne mehr und größere Herausforderungen einfallen lassen dürfen.

Eine weitere Schwäche von Kona ist zudem, dass die Spielwelt etwas zu groß beziehungsweise mit zu wenig spannenden Orten gefüllt ist. Denn zwischen den Häusern, Hütten und Höhlen, in denen es etwas zu entdecken gibt, muss ich immer wieder nervig lange hin und her fahren. Dabei steuern sich mein Auto und das Schneemobil auch noch unangenehm hakelig. Zudem friert das Spiel immer wieder für einige Se-

kunden ein, weil das nächste Gebiet nachgeladen werden muss.

### Der Horror kommt zum Schluss

Kona hat aber auch große Stärken, und die stecken vor allem in der spannenden Story und der gelungenen Atmosphäre. Obwohl ich nur sehr selten auf andere Lebewesen treffe, vermittelt das verlassene Dorf ein merkwürdig lebendiges Gefühl. Ständig werde ich darauf hingewiesen, dass die Dorfbewohner erst vor kurzem in großer Eile geflohen sind und vor irgendetwas Angst hatten, denn überall sind halbgepackte Koffer und Briefe mit panischen Botschaften zu finden. Noch mysteriöser wird Kona zudem durch merkwürdige Visionen, die Carl Faubert an bestimmten Stellen im Spiel hat und die mir auf magische Art und Weise versteckte Hinweise offenbaren. Spätestens im letzten Drittel kommt außerdem nochmal zusätzliche Grusel-Stimmung auf, als immer klarer wird, welches Geheimnis sich hinter dem sagenumwobenen Biest verbergen könnte.

### Ein gelungener Anfang

Besonders für Fans von Abenteuer-Spielen und Walking-Simulationen wie Firewatch oder The Vanishing of Ethan Carter ist Kona also eine Empfehlung. Das Spiel kann im direkten Vergleich mit den anderen Genregrößen wegen seiner schwächeren Technik zwar nicht ganz mithalten, liefert aber ebenfalls eine packende Geschichte, die man sich auf eigene Faust erarbeiten muss.

Kona macht den Spieler wahrhaftig zum Privatdetektiv, der nur durch Neugier und Hartnäckigkeit hinter die Geheimnisse und Mysterien seines Falls kommt. Dank der gelungenen Atmosphäre und der vielen verschiedenen Erzählstränge, die sich am Ende doch zu einem großen Ganzen zusammensetzen, lohnt sich Kona auch für Freunde komplexer Geschichten.

Zudem ist das Spiel nur das erste einer vier-teiligen Serie. Die Chancen stehen entsprechend gut, dass die Entwickler auf dieser gelungenen Basis aufbauen und uns in ihren nächsten Spielen noch mehr spannende Geschichten und zudem verbesserte Technik und Spielmechaniken liefern. ★

## KONA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Core i5 / AMD FX-6300  
Geforce GTX 460 / ATI Radeon 6850  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel Core i5 / AMD FX-6300  
Geforce GTX 660 / ATI Radeon 7850  
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 Klasse (englischer) Erzähler 👍 hervorragender Schneesturm-Wettereffekt 👍 stimmungsvolle Musik 🚫 Grafik insgesamt veraltet 🚫 nerviges, weil häufiges Nachladen von Gebieten

### SPIELDESIGN



👍 große Freiheit bei der Erkundung 👍 interessanter Mix aus Krimi, Adventure und Survival 👍 Item-Kombinationsrätsel 🚫 oft unklar, was als Nächstes zu tun ist 🚫 hakeliges Fahren und Kämpfen

### BALANCE



👍 leicht verständliche Spielmechaniken 👍 automatisches Notizbuch 👍 viele Checkpoints 🚫 recht anspruchsvolle Rätsel und Kämpfe 🚫 Survival-Elemente leiden unter Hilfsmittel-Überfluss

### ATMOSPHÄRE / STORY



👍 spannende und vielschichtige Story 👍 viele Dorfbewohner mit eigenen Geschichten 👍 atmosphärisches Setting 👍 Survival-Horror-Krimi-Mix 🚫 Gefahren zu schwach

### UMFANG



👍 hoher Wiederspielwert, wenn man alles verstehen will 👍 viel zu entdecken 🚫 unnötig weite Wege zwischen interessanten Orten 🚫 keine Extras

### FAZIT

Kona bietet einen gelungenen Mix aus Survival-, Mystery- sowie Krimi-Elementen und macht Lust auf die nächsten Serienteile.



Michael Herold  
@michiherold

Anfangs hat mich Kona nur verwirrt. Ich wusste nicht, was ich tun und wohin ich als Nächstes gehen soll und was das Ziel des Spiels ist. Ich habe eine Weile gebraucht, bis ich mit der eisigen Welt warm wurde und verstanden habe, wie Kona funktioniert: Als Detektiv bin ich mein eigener Herr und muss selbst einen Weg zu den Antworten finden. Erst nach dieser Erkenntnis hatte ich großen Spaß mit Kona. Und als ich erstmal tiefer im Fall drin war, wollte ich auch gleich alles wissen. Wer ist der Mörder, wo sind die Dorfbewohner und wann sehe ich endlich das Biest? Nach der Einstiegshürde hat mich das Spiel also vollends gefangen.

Die nächsten Serienteile dürften für meinen Geschmack allerdings noch ein wenig gruseliger und fordernder sein, denn die Kämpfe und der Survival-Part sind mir persönlich zu leicht.