

Erste Details zu Generation Zero: Innovatives Adventure-Game für PC, Mac und iPad

Die bayerische Staatskanzlei und der FilmFernsehFonds Bayern fördern das „soziale Adventurespiel“ Generation Zero. Innovative Gameplay-Ideen, eine dynamische Präsentation, komplexe Charaktere und hochwertige 3D-Grafik in einem völlig einzigartigen Setting heben den Titel wohlthuend von seinen Genrekollegen ab. Die Prototypen-Phase ist abgeschlossen, jetzt setzt „Emil“ Segel Richtung Vollproduktion.

GENERATION ZERO

München, Dezember 2010

Im April 2010 hatte der FilmFernsehFonds Bayern entschieden, die Prototypentwicklung eines sozialen Point-&-Click-Adventures mit 78.000 Euro zu fördern. Pünktlich zu Weihnachten legt der Münchner Entwickler Reality Twist nun die beeindruckenden Ergebnisse unter den Tannenbaum:

Generation Zero, so der Titel des ambitionierten Projekts, erzählt die Geschichte von Emil, der in das zerstörte Nachkriegsberlin von 1945 zurückkehrt, um seinen Vater zu finden. Genauso verwüstet wie die Gebäude der einst erhabenen Hauptstadt ist auch die Perspektive einer ganzen Generation an Kindern, die in den Straßen ums nackte Überleben kämpfen. Auf seiner Reise sieht Emil sich schließlich gezwungen, selbst eine Jugendbande ins Leben zu rufen, um sein eigenes und das Leben seiner Schwester zu sichern. Und dennoch: Trotz all der Verwüstung, der Rivalitäten und der Hoffnungslosigkeit, erwächst aus eben jener Generation, dieser Generation „Null“, das Deutschland, das wir heute kennen. Gemeinsam mit Emil, seiner Schwester Lieschen und seinen Freunden – und auch Feinden – lernt der Spieler kennen und verstehen, warum Deutschland das geworden ist, was es heute ist.

Von außen betrachtet erscheint der Titel zunächst wie ein klassisches Adventurespiel. Doch Generation Zero ist viel mehr als nur simples Point-&-Click. Reality Twist bezeichnet sein jüngstes Werk als „soziales Adventure“: Komplexe Charaktere und eine mitreißende Story sind hier die Basis für fesselnden Spielspaß und eine hohe Nachhaltigkeit der produzierten Inhalte. Im Gegensatz zu vielen anderen Games kann der Spieler zu den Personen in Generation Zero schnell eine intensive Verbindung aufbauen, wird mit ihnen mitfühlen, ihre Aktionen und



Handlungen nachvollziehen und verstehen lernen. Sie werden damit ein integraler Bestandteil des „Gameplays“. So gibt es in Generation Zero beispielsweise ein Beliebtheitssystem: Je nachdem, wie sich der Spieler gegenüber anderen Charakteren verhält, ändert sich auch deren Verhalten der eigenen Spielfigur gegenüber. Es muss also immer abgewogen werden, welche Antwortmöglichkeit in einem Gespräch welche Auswirkungen in der Charakterkonstellation haben könnte.

Sogenannte „Partneraktionen“ ermöglichen dem Spieler, nicht nur mit der Hauptperson „Emil“, sondern auch mit anderen Spielfiguren Handlungen durchzuführen: Vielleicht passt Emil gerade nicht durch den Spalt dieser Trümmerwand – aber seine kleine Schwester Lieschen könnte hindurch kriechen. Das natürlich auch nur, wenn es Emil gelingt, sie zu überzeugen. Egal in welcher Situation: Immer muss der Spieler abwägen: Kann ich mein aktuelles Handeln vor meinen Mitmenschen und mir selbst rechtfertigen? Welche Konsequenzen wird mein Tun haben? Unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Konsequenzen lassen dem Spieler dabei alle Freiheiten, die Möglichkeiten in „Generation Zero“ auszuloten und ihre Tragweite begreifen.

Unterstützt wird das Ganze dabei durch das einzigartige Setting: dem zerstörten Berlin gleich nach der Kapitulation Deutschlands – und in mitten darin die „Trümmerkinder“, die auf sich selbst gestellt um die Vormachtstellung unter den Banden kämpfen. Auch hier geht Reality Twist bewusst neue Wege, um dem Computerspiele-Markt neue Impulse zu verleihen.

Ein 13-köpfiges Team arbeitet an der Verwirklichung dieses Grundsatzes. Neben den spielerischen Innovationen sind auch eine herausragende 3D-Grafik mit dynamischen Kamerafahrten, detaillierte Charaktere und viele weitere technische Features das Ergebnis dieser Anstrengung. Gespielt werden kann Generation Zero auf PC- und Mac-Systemen sowie auf dem iPad von Apple.

Die Steuerung auf dem Touchscreen-Gerät ist für das Adventure geradezu prädestiniert: Mit einfachen Fingertipps steuert der Benutzer die Charaktere über dem Bildschirm oder wählt seine Handlungsoptionen aus. Ebenfalls einzigartig: Der Spieler ist dabei nicht auf ein Set aus vorgefertigten Handlungen wie „Gehen“, „Schauen“ oder „Nehmen“ beschränkt. Stattdessen bietet das Spiel je nach Situation oder Objekt unterschiedliche und logisch ausgewählte Handlungsmöglichkeiten an. Eine weitere Innovation: Während man bei normalen iPad-Anwendungen mit Hilfe von Fingergesten Bildschirmausschnitte einfach nur 2-dimensional groß- oder kleinzieht, ermöglicht es „Generation Zero“, den Bildschirmausschnitt sogar im 3-dimensionalen Raum zu bewegen.

Nachdem Reality Twist mit dem vorliegenden, spielbaren Prototypen gezeigt hat, dass die Idee hinter Generation Zero aufgeht, hat man sich nun auf die Suche nach geeigneten Partnern begeben, welche Emil und seinen Freunden zur Marktreife verhelfen sollen. Dabei kann „Generation Zero“ auch als Episoden-Adventure entwickelt werden.

Generation Zero Features

Innovatives 3D-Adventure mit klassischer Point-&-Click Steuerung

Einzigartige Story und Setting im Nachkriegsberlin von 1945
Innovatives Rätseldesign mit besonders starkem Bezug auf Charaktere
„soziales“ Gameplay: Das eigene Tun und Handeln hat eine direkte Auswirkung auf das spätere Geschehen
Partneraktionen: Bis zu drei Charaktere sind gleichzeitig steuerbar
Mehrere Lösungsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Auswirkungen
Objektsensitives Verbensystem: Jedes Objekt hat seine eigenen Verben
Viele dynamische Kamerafahrten in wunderschönen, extrem detaillierten 3D-Szenen
Intuitive Benutzerführung mit speziell angepasster iPad-Version
Atmosphärischer Soundtrack von Knights of Soundtrack

Über die Reality Twist GmbH

Reality Twist entwickelt erstklassige Computerspiele für alle hochwertigen Plattformen wie Xbox 360, PlayStation 3, iOS und PC, und das für alle Genres und alle Alterszielgruppen - vom hippen Sportspiel bis zum spannenden Adventure. Dabei stehen für die Münchner immer das immersive Spielerlebnis, hoher Spielspaß und fesselnde Spielwelten im Mittelpunkt. Reality Twist bietet als Full-Service-Anbieter das komplette Entwicklungsspektrum von Pre- und Postproduction, Konzeption, Design, Producing, Projektmanagement bis hin zu Marketing an. Hochwertigkeit, Innovation und Nachhaltigkeit sind die Primärziele bei der Entwicklung. Reality Twist legt deswegen großen Wert auf ein exzellent ausgebildetes Team aus Programmieren, Autoren, Game Designern und Grafikern sowie die plattformübergreifende Entwicklung seiner Produkte. Neben einem großen Know-How über bekannte Game-Engines wie Unity3D oder Trinigy Vision baut Reality Twist auch fortlaufend eigene Basistechnologie auf. Dadurch garantiert das Unternehmen seinen Kunden nicht nur einen technologischen Vorsprung sondern auch eine hocheffiziente und planbare Produktentwicklung. Außer Eigenproduktionen übernimmt Reality Twist auch Work-For-Hire-Projekte für andere Spieleentwickler und Publisher. Für die Industrie entwickelt das Unternehmen professionelle, interaktive Simulatoren für Vergnügungsparks. Gefördert wird Reality Twist durch das GameConnection Level Up Programm, Microsofts BizSpark Initiative und dem FFF Bayern.

Pressekontakt:

*Reality Twist GmbH
Sebastian Grünwald
Berg-am-Laim-Str. 64
81673 München
Tel.: +49-89-380 129-500
Fax: +49-89-380 129-509
Twitter: <http://twitter.com/realitytwist>
E-Mail: sg@reality-twist.com*

Über den FilmFernsehFonds Bayern

Der FilmFernsehFonds Bayern (FFF Bayern) hat die Aufgabe, eine quantitativ und qualitativ hochwertige Filmförderung in Bayern durchzuführen sowie zusätzliche Serviceleistungen für die Filmbranche anzubieten. Damit soll eine leistungsstarke und wettbewerbsfähige Film- und Fernsehlandschaft in Bayern geschaffen und ausgebaut

werden. Zu den Gesellschaftern gehören der Freistaat Bayern, die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM), der Bayerischer Rundfunk, ZDF und die privaten Fernsehanbieter ProSiebenSat.1 und RTL.

Zu den erfolgreichsten FFF-geförderten Filmen der letzten Jahren zählen *Das Leben der Anderen* von Florian Henckel von Donnersmark und *Nirgendwo in Afrika* von Caroline Link, die beide mit einem Oscar als "Bester ausländischer Film" ausgezeichnet wurden. Auch die *Besuchermillionäre Wicki* und die *starken Männer, Die wilden Kerle, Das Parfum, Der Untergang, Der Schuh des Manitu, (T)Raumschiff Surprise* und *Lissi und der wilde Kaiser* entstanden mit Unterstützung des FFF. Zur Stärkung und Vernetzung des Medienstandorts Bayern ist seit 2006 das Cluster Audiovisuelle Medien (CAM) beim FFF Bayern angesiedelt.

Pressekontakt:

FilmFernsehFonds Bayern GmbH
Gesellschaft zur Förderung der Medien in Bayern
Sonnenstraße 21
80331 München
Tel.: +49-89-544 602-50
Fax: +49-89-544 602-60
E-Mail: presse@fff-bayern.de

Mac, Mac OS, iPhone und iPad sind eingetragene Marken von Apple Inc.