

Reality Twist präsentiert „Generation Zero“ auf LAN-Party im Berliner Bundestag

Deutsche Geschichte zum Nachspielen im Bundestag: Am 23. Februar gibt der Münchner Entwickler Reality Twist den interessierten Politikern Daddel-Nachhilfe. Generation Zero punktet im Gegensatz zu dem Gros der gezeigten Titel mit der Vermittlung sozialer Kompetenzen, historischem Faktenwissens, einer spannenden Geschichte und politischer Aufklärungsarbeit.

Berlin, Februar 2011

GENERATION ZERO

Am 23. Februar veranstaltet der Bundestag in Berlin die sogenannte Politiker-LAN: Abgeordnete sollen dort Computerspiel-Nachhilfe erhalten. Organisiert wird die Party vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und den drei Abgeordneten Dorothee Bär (CSU), Jimmy Schulz und Manuel Höferlin (beide FDP). Ziel ist, Berührungängste und Vorurteile des neuen Mediums bei den Politikern abzubauen.

Neben den großen, internationalen Unternehmen hat der BIU als einzigen deutschen Entwickler auch die Firma Reality Twist aus München eingeladen. Das vorgestellte Projekt Generation Zero 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.

„Als deutscher Entwickler ist es schwierig, gegen die großen Produktionen aus Amerika und Japan anzukommen“, erklärt Clemens Hochreiter, einer der Geschäftsführer von Reality Twist. Aus diesem Grund positioniert sich Generation Zero ganz bewusst in einer Nische: Während Deutschland in allen anderen Spielen meist nur als kriegerisches Feindbild etabliert ist, möchte Reality Twist mit wertvollen Inhalten und sauber recherchiertem Wissen zur deutschen Geschichte beim Publikum punkten. Das Nachkriegssetting und die exakte Aufbereitung der Entstehung der Bundesrepublik sind einmalig in der internationalen Spielelandschaft. 2010 erhielt das Spiel deswegen eine Prototypenförderung durch den FilmFernsehFonds Bayern (FFF) und der Bayerischen Staatskanzlei, 2011 wurde das Spiel für den Serious Games Award nominiert.

Anhand von *Generation Zero* sollen die Politiker nun begreifen, dass Computerspiele ebenso vielfältig sein können wie andere Medien. „Mit politischer Mithilfe könnten wir dem Games-Standort Deutschland auch international zu mehr Aufmerksamkeit verhelfen“, sagt der zweite Geschäftsführer Thomas Wagner. Als Beispiel nennen die Münchner den deutschen Film. Dieser wird vor allem durch seine sozialkritischen Inhalte im Ausland geachtet und kann auch ohne Multi-Millionenbudgets hochwertige Geschichten jenseits des reinen Action-Films vermitteln.



„Deutschland genießt in den Computerspielen bislang leider eine sehr einseitige Darstellung. Wir möchten den Spielern gerne eine neue Perspektive auf dieses Land ermöglichen, auch den Spielern im Ausland“, meint Sebastian Grünwald, Producer des Spiels. *Generation Zero* verfolgt deswegen auch einen ganz konkreten Bildungsauftrag und bemüht sich um eine akkurate Aufarbeitung der deutschen Nachkriegsgeschichte. Sie soll erklären, warum Deutschland zu dem geworden ist, was es heute ist.

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, die Microsofts BizSpark Initiative, dem FFF Bayern sowie der bayerischen Staatskanzlei.

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