

„Schiffs-Simulator: Die Seenotretter“ – Bewegendes Documentary-Game beeindruckt Spieler und Presse

Spielentwickler Reality Twist verknüpft realistische Schiffs-Simulation mit spannender Story sammt Charakteren und dokumentarischen Elementen. Jeder Kauf unterstützt dabei die Arbeit der Seenotretter und unterstreicht die Wertigkeit von Computerspielen als vollwertiges Kulturgut. Die sogenannten „Let's Player“ lieben das Spiel.

München, August 2014

„Computerspiele gelten offiziell als Kulturgut, aber die meisten Hersteller interessiert das nicht.“ Diese provokante These stellt der Journalist Thomas Lindemann in der ZEIT auf. Und genau diese heiße Debatte will ein Münchner Spieleentwickler nun mit einer emotionalen Simulation neu aufmischen: „**Schiffs-Simulator: Die Seenotretter**“ ([Webseite](#)) von Entwickler **Reality Twist** und Publisher **rondomedia** gibt es seit einem Monat **deutschlandweit** im Handel und **international** auf der Online-Plattform STEAM.

Um kulturelle Relevanz zu haben, muss ein Spiel „uns bewegen. Es muss uns etwas sagen. Es muss mit dem modernen Leben korrespondieren“, sagt Lindemann. „Und genau das ist es, was wir mit unserem Seenotrettungs-Spiel erreichen wollen“, fügt Creative Director Sebastian Grünwald hinzu. Im Spiel



übernimmt der Spieler die **Rolle eines Seenotretters** der Deutschen Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) vor den **Küsten der Nord- und Ostsee**. Dabei steuert er zwei der größten Seenotkreuzer der Welt, die **Hermann Marwede** und die **Harro Koebke** – sowie ihre beiden Tochterboote Verena und Notarius.

Doch stehe eben nicht nur die reine Technik im Vordergrund, so Grünwald weiter: „Natürlich bietet der Schiffs-Simulator alles, was man von einer modernen Simulation erwartet: zahlreiche Navigationsinstrumente, **Echolot**, **Bugstrahlruder**, **Löschmonitore**, reale Schiffsphysik und vieles mehr.“ Was das Spiel aber von vielen anderen Simulationen unterscheidet: „Wir stellen trotzdem den **Menschen in den Mittelpunkt**: Was sind Seenotretter für Menschen? Was geht in ihnen vor, wenn sie bei lebensgefährlichen Orkanen auslaufen? Wie sind ihre Erfahrungen mit Schiffbrüchigen? Was fühlen sie bei der Bergung von Toten? Jeder von uns hat Angst vorm Ertrinken oder vorm Verbrennen. Und jeder von uns ist froh, dass es Menschen wie die Seenotretter gibt, welche ihr Leben für das Leben anderer riskieren. Das sind **Themen, mit denen sich jeder identifizieren kann** und deswegen wollten wir sie in der Simulation auch kritisch debattieren.“



Charaktere aus dem Spiel

Reality Twist hat das Spiel daher mit einer spannenden Geschichte versehen – eher ungewöhnlich für das Simulations-Genre. Im Mittelpunkt stehen die **Seenotrettungs-Crew** und die **Seenotleitung der DGzRS in Bremen**. Sie kommentieren während den zahlreichen Einsätzen das Geschehen und setzen das Gespielte in einen größeren Kontext. „**Professionelle Sprecher** und umfangreiche, **interaktive Funkdialoge** unterstützen das Spiel dabei und sorgen für einen spannenden **dramaturgischen Bogen**. Mit dem **Ego-Modus** kann man zudem beide Schiffe sogar aus der Ich-Perspektive erkunden – von der Brücke bis zur Messe“, verspricht Grünwald.



Trotz viel Dramaturgie bleibe der **Inhalt durchgehend realistisch**, sagt Geschäftsführer Clemens Hochreiter: „Viele Mitarbeiter bei Reality Twist haben Wurzeln im Dokumentarfilm oder im Journalismus. Das spiegelt sich in unseren Spielen wieder. Alle simulierten Seenot-Einsätze basieren auf Original-

Unterlagen der DGzRS. Wir geben **Rettern und Schiffbrüchigen in unserem Spiel eine Stimme** und machen auf die wichtige Arbeit der Seenotretter aufmerksam – ganz so wie es eine Dokumentation oder ein journalistischer Bericht auch tun würde. Wir machen ein **dokumentarisches Spiel**.“ Damit möchte Hochreiter das Genre aus dem reinen „Fiction“-Fach herausführen und zeigen, dass Computerspiele durchaus auch realistisch sein können – und den gleichen Stellenwert genießen sollte wie Literatur und Film. Nur eben interaktiv. Dieses Vorhaben überzeugte auch den **FilmFernsehFonds Bayern** und die **Bayerische Staatsregierung**, welche die Produktion des Titels mit einer **Förderung** unterstützen.

Um all das zu erreichen ist das Team sogar bis an die Nordsee gereist, um ein paar Tage auf einem echten Seenotkreuzer zu verbringen. „Wir schauen uns die Arbeit **vor Ort** an und dokumentieren alles“, erklärt Geschäftsführer und Technik-Chef Thomas Wagner. „Wenn man dokumentarische und realistische Spiele machen möchte, dann darf man nicht rein vor dem Bildschirm entwickeln. Auf dem Schiff haben wir erst gelernt, was es bedeutet Seenotretter zu sein. All diese Erfahrungen **bringen wir dann in das Produkt mit ein**. Zudem halten wir natürlich während der Entwicklung dauerhaft Rücksprache mit den Seenotrettern.“

Von "Piet" signiertes
Seenotretter-Spiel



Neben dem Inhaltlichen hat der Recherche-Trip das Spiel auch technisch nach vorne gebracht: Die Wasser- und Wetterdarstellung zählt zum Realistischsten, was das Simulationsgenre bislang hergibt: **Schönwetter, Orkane mit haushohen Wellen, Nebelschwaden** mit spiegelglatter See, verschiedene **Sonnenstände, Wolkensimulation...** „Die Seenotretter“ sehen neben der spannenden Geschichte also auch noch verdammt gut aus. Das Spiel lässt den Nutzer damit die ganze Naturgewalt der größten Seestürme der Nord- und Ostsee **hautnah nacherleben**. Am Ende bleibt ein äußerst spannendes Spielerlebnis mit einer wichtigen Erkenntnis: Auch Spielsimulationen können eine **emotionale Botschaft** haben.

„**Voll emotional**“, bestätigt auch der bekannte „Let's Player“ Piet von **PietSmiet.de**. Überwältigt stellte er fest „Die bringen ja echt das Gefühl hervor, dass man tatsächlich stolz auf sich ist, obwohl man nur ein (...) Tutorial gespielt hat. (...) **Ich liebe das Spiel!**“ Sein euphorischer Videobericht zum Spiel hat bereits **160.000 Klicks**.

Rettung geht uns alle etwas an, weil es direkt unser Leben betrifft – egal ob auf See oder an Land. Und manchmal ist ein Computerspiel darüber sogar noch spannender als der x-te Kriegs-Shooter. „Wir glauben, mit unserer dokumentarischen Simulation dem vollwertigen Kulturgut damit einen wichtigen Schritt näher zu kommen“, ist sich Grünwald sicher. Das Spiel ist online auf **STEAM** sowie im Handel in einer exklusiven **Limited-Edition-Box** erhältlich.

Schiffs-Simulator: Die Seenotretter - Features

Verantwortungsvoll: Steuern die Seenotkreuzer HERMANN MARWEDE und HARRO KOEBKE der DGzRS durch die stürmische See. Setze die Tochterboote ein, um Menschen aus Seenot zu retten!

Verkörpert: Schlüpfte in die Rolle des Vormanns (Kapitäns) des Seenotkreuzers, und bewege dich in Ego-Perspektive frei über die Schiffe!

Vertont: Rund 30 Haupt- und Nebencharaktere, aufwendig vertont und mit spannender Hintergrundgeschichte. Lerne deine Crew kennen und funke regelmäßig mit der Seenotleitung

Bremen.

Verbreitet: Zwei Szenarien (Nord- und Ostsee) sorgen für die unterschiedlichsten Einsätze bei Helgoland und Sassnitz.

Verarztet: Berge Schiffe! Pumpe Wasser aus Havaristen ab! Lösche Brände auf See! Rette Menschen aus Seenot! Das Spiel bietet das ganze Handlungsspektrum des Einsatzes der Seenotretter.

Veränderbar: Erlebe realistisches Wasser, Wellen und Wetter, welche in Echtzeit auf Einsatz, Tageszeit oder auf die Schiffe und ihre Bewegungen reagieren. Fahre bei strahlendem Sonnenschein oder im größten Sturm, bei glasklarem Abendlicht oder im dichten Morgennebel!

Versiert: Beachte den Tidenstand, navigiere mit der Seekarte und löse die zahlreichen Probleme eines On-Scene-Coordinators (Einsatzleiters vor Ort)! Steuere das Schiff wahlweise vereinfacht oder realistisch!

Verbündet: Ein Produkt aus der Feder von Simulations- und Spielexperten mit Unterstützung der DGzRS in limitierter Auflage. **Jedes verkaufte Exemplar unterstützt die Arbeit der Seenotretter!**

[Zur offiziellen Webseite mit mehr Material]

Über die Reality Twist GmbH

Reality Twist entwickelt erstklassige Computerspiele für alle hochwertigen Plattformen wie Xbox 360, PlayStation 3, iOS, Android, Web 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, Konzeptern 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. Für die Industrie entwickelt das Unternehmen professionelle, interaktive Simulatoren für Vergnügungsparks sowie hochmoderne, interaktive Ausstellungen.

Gemeinsam mit seinen hauseigenen Medienpädagogen zählt Reality Twist außerdem zu den führenden Serious-Games-Entwicklern Deutschlands. So hat Reality Twist bereits gemeinsam mit dem Goethe-Institut e.V., dem Bildungsverlag Braingame oder dem meistbesuchten Museum der Schweiz pädagogisch wertvolle und spannende Lernapplikationen entwickelt und ihr didaktisches Know-How in diesem Segment bereits auf Einladung im deutschen Bundestag präsentiert. Für das päpstliche Missionswerk „missio München“ entwickelte das Studio einen transmedialen Lernparcours, der interaktive Elemente mit realem Erleben vermischt.

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

E-Mail: sg@reality-twist.com

Webseite: www.reality-twist.com

Über DGzRS - Die Seenotretter

Die Deutsche Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) ist zuständig für den maritimen Such- und Rettungsdienst in den deutschen Gebieten von Nord- und Ostsee. Zur Erfüllung ihrer vielfältigen Aufgaben hält sie 60 Seenotkreuzer und Seenotrettungsboote auf 54 Stationen zwischen Borkum im Westen und Usedom im Osten stets einsatzbereit - rund um die Uhr, bei jedem Wetter. 180 fest angestellte und rund 800 freiwillige Seenotretter fahren Jahr für Jahr mehr als 2.000 Einsätze, zentral koordiniert von der SEENOTLEITUNG BREMEN (MRCC = Maritime Rescue Co-ordination Centre) der DGzRS. Die gesamte unabhängige und eigenverantwortliche Arbeit der Seenotretter wird ausschließlich durch freiwillige Zuwendungen finanziert, ohne Steuergelder. Seit Gründung der DGzRS 1865 haben ihre Besatzungen mehr als 80.000 Menschen aus Seenot gerettet oder drohenden Gefahren befreit. Schirmherr des Rettungswerkes ist der Bundespräsident. Spieleentwickler Reality Twist verknüpft realistische Schiffs-Simulation mit spannender Story samt Charakteren und dokumentarischen Elementen. Jeder Kauf unterstützt dabei die Arbeit der Seenotretter und unterstreicht die Wertigkeit von Computerspielen als vollwertiges Kulturgut. Die sogenannten „Let's Player“ lieben das Spiel.

München, August 2014

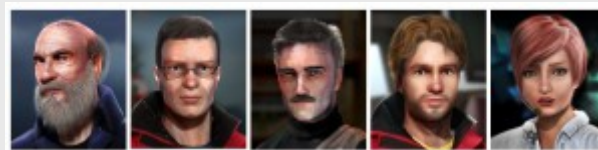
„Computerspiele gelten offiziell als Kulturgut, aber die meisten Hersteller interessiert das nicht.“ Diese provokante These stellt der Journalist Thomas Lindemann in der ZEIT auf. Und genau diese heiße Debatte will ein Münchner Spieleentwickler nun mit einer emotionalen Simulation neu aufmischen: „**Schiffs-Simulator: Die Seenotretter**“ ([Webseite](#)) von Entwickler **Reality Twist** und Publisher **rondomedia** gibt es seit einem Monat **deutschlandweit** im Handel und **international** auf der Online-Plattform STEAM.

Um kulturelle Relevanz zu haben, muss ein Spiel „uns bewegen. Es muss uns etwas sagen. Es muss mit dem modernen Leben korrespondieren“, sagt Lindemann. „Und genau das ist es, was wir mit unserem Seenotrettungs-Spiel erreichen wollen“, fügt Creative Director Sebastian Grünwald hinzu. Im Spiel



übernimmt der Spieler die **Rolle eines Seenotretters** der Deutschen Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) vor den **Küsten der Nord- und Ostsee**. Dabei steuert er zwei der größten Seenotkreuzer der Welt, die **Hermann Marwede** und die **Harro Koebke** – sowie ihre beiden Tochterboote Verena und Notarius.

Doch stehe eben nicht nur die reine Technik im Vordergrund, so Grünwald weiter: „Natürlich bietet der Schiffs-Simulator alles, was man von einer modernen Simulation erwartet: zahlreiche Navigationsinstrumente, **Echolot**, **Bugstrahlruder**, **Löschmonitore**, reale Schiffsphysik und vieles mehr.“ Was das Spiel aber von vielen anderen Simulationen unterscheidet: „Wir stellen trotzdem den **Menschen in den Mittelpunkt**: Was sind Seenotretter für Menschen? Was geht in ihnen vor, wenn sie bei lebensgefährlichen Orkanen auslaufen? Wie sind ihre Erfahrungen mit Schiffbrüchigen? Was fühlen sie bei der Bergung von Toten? Jeder von uns hat Angst vorm Ertrinken oder vorm Verbrennen. Und jeder von uns ist froh, dass es Menschen wie die Seenotretter gibt, welche ihr Leben für das Leben anderer riskieren. Das sind **Themen, mit denen sich jeder identifizieren kann** und deswegen wollten wir sie in der Simulation auch kritisch debattieren.“



a

aktive Charaktere aus dem Spiel

Reality Twist hat das Spiel daher mit einer spannenden Geschichte versehen – eher ungewöhnlich für das Simulations-Genre. Im Mittelpunkt stehen die **Seenotrettungs-Crew** und die **Seenotleitung der DGzRS in Bremen**. Sie kommentieren während den zahlreichen Einsätzen das Geschehen und setzen das Gespielte in einen größeren Kontext. „**Professionelle Sprecher** und umfangreiche, **interaktive Funkdialoge** unterstützen das Spiel dabei und sorgen für einen spannenden **dramaturgischen Bogen**. Mit dem **Ego-Modus** kann man zudem beide Schiffe sogar aus der Ich-Perspektive erkunden – von der Brücke bis zur Messe“, verspricht Grünwald.



Trotz viel Dramaturgie bleibe der **Inhalt durchgehend realistisch**, sagt Geschäftsführer Clemens Hochreiter: „Viele Mitarbeiter bei Reality Twist haben Wurzeln im Dokumentarfilm oder im Journalismus. Das spiegelt sich in unseren Spielen wieder. Alle simulierten Seenot-Einsätze basieren auf Original-

Unterlagen der DGzRS. Wir geben **Rettern und Schiffbrüchigen in unserem Spiel eine Stimme** und machen auf die wichtige Arbeit der Seenotretter aufmerksam – ganz so wie es eine Dokumentation oder ein journalistischer Bericht auch tun würde. Wir machen ein **dokumentarisches Spiel.**“ Damit möchte Hochreiter das Genre aus dem reinen „Fiction“-Fach herausführen und zeigen, dass Computerspiele durchaus auch realistisch sein können – und den gleichen Stellenwert genießen sollte wie Literatur und Film. Nur eben interaktiv. Dieses Vorhaben überzeugte auch den **FilmFernsehFonds Bayern** und die **Bayerische Staatsregierung**, welche die Produktion des Titels mit einer **Förderung** unterstützen.

Um all das zu erreichen ist das Team sogar bis an die Nordsee gereist, um ein paar Tage auf einem echten Seenotkreuzer zu verbringen. „Wir schauen uns die Arbeit **vor Ort** an und dokumentieren alles“, erklärt Geschäftsführer und Technik-Chef Thomas Wagner. „Wenn man dokumentarische und realistische Spiele machen möchte, dann darf man nicht rein vor dem Bildschirm entwickeln. Auf dem Schiff haben wir erst gelernt, was es bedeutet Seenotretter zu sein. All diese Erfahrungen **bringen wir dann in das Produkt mit ein**. Zudem halten wir natürlich während der Entwicklung dauerhaft Rücksprache mit den Seenotrettern.“



Neben dem Inhaltlichen hat der Recherche-Trip das Spiel auch technisch nach vorne gebracht: Die Wasser- und Wetterdarstellung zählt zum Realistischen, was das Simulationsgenre bislang hergibt: **Schönwetter, Orkane mit haushohen Wellen, Nebelschwaden** mit spiegelglatter See, verschiedene **Sonnenstände, Wolkensimulation...** „Die Seenotretter“ sehen neben der spannenden Geschichte also auch noch verdammt gut aus. Das Spiel lässt den Nutzer damit die ganze Naturgewalt der größten Seestürme der Nord- und Ostsee **hautnah nacherleben**. Am Ende bleibt ein äußerst spannendes Spielerlebnis mit einer wichtigen Erkenntnis: Auch Spielsimulationen können eine **emotionale Botschaft** haben.

„**Voll emotional**“, bestätigt auch der bekannte „Let’s Player“ Piet von **PietSmiet.de**. Überwältigt stellte er fest „Die bringen ja echt das Gefühl hervor, dass man tatsächlich stolz auf sich ist, obwohl man nur ein (...) Tutorial gespielt hat. (...) **Ich liebe das Spiel!**“ Sein euphorischer Videobericht zum Spiel hat bereits **160.000 Klicks**.

Rettung geht uns alle etwas an, weil es direkt unser Leben betrifft – egal ob auf See oder an Land. Und manchmal ist ein Computerspiel darüber sogar noch spannender als der x-te Kriegs-Shooter. „Wir glauben, mit unserer dokumentarischen Simulation dem vollwertigen Kulturgut damit einen wichtigen Schritt näher zu kommen“, ist sich Grünwald sicher. Das Spiel ist online auf **STEAM** sowie im Handel in einer exklusiven **Limited-Edition-Box** erhältlich.

Schiffs-Simulator: Die Seenotretter - Features

Verantwortungsvoll: Steuere die Seenotkreuzer HERMANN MARWEDE und HARRO KOEBKE der DGzRS durch die stürmische See. Setze die Tochterboote ein, um Menschen aus Seenot zu retten!

Verkörpert: Schlüpfe in die Rolle des Vormanns (Kapitäns) des Seenotkreuzers, und bewege dich in Ego-Perspektive frei über die Schiffe!

Vertont: Rund 30 Haupt- und Nebencharaktere, aufwendig vertont und mit spannender Hintergrundgeschichte. Lerne deine Crew kennen und funke regelmäßig mit der Seenotleitung Bremen.

Verbreit: Zwei Szenarien (Nord- und Ostsee) sorgen für die unterschiedlichsten Einsätze bei Helgoland und Sassnitz.

Verarztet: Berge Schiffe! Pumpe Wasser aus Havaristen ab! Lösche Brände auf See! Rette Menschen aus Seenot! Das Spiel bietet das ganze Handlungsspektrum des Einsatzes der Seenotretter.

Veränderbar: Erlebe realistisches Wasser, Wellen und Wetter, welche in Echtzeit auf Einsatz, Tageszeit oder auf die Schiffe und ihre Bewegungen reagieren. Fahre bei strahlendem Sonnenschein oder im größten Sturm, bei glasklarem Abendlicht oder im dichten Morgennebel!

Versiert: Beachte den Tidenstand, navigiere mit der Seekarte und löse die zahlreichen Probleme eines On-Scene-Coordinators (Einsatzleiters vor Ort)! Steuere das Schiff wahlweise vereinfacht oder realistisch!

Verbündet: Ein Produkt aus der Feder von Simulations- und Spielexperten mit Unterstützung der DGzRS in limitierter Auflage. **Jedes verkaufte Exemplar unterstützt die Arbeit der Seenotretter!**

[Zur offiziellen Webseite mit mehr Material]

Über die Reality Twist GmbH

Reality Twist entwickelt erstklassige Computerspiele für alle hochwertigen Plattformen

wie Xbox 360, PlayStation 3, iOS, Android, Web 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, Konzeptern 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. Für die Industrie entwickelt das Unternehmen professionelle, interaktive Simulatoren für Vergnügungsparks sowie hochmoderne, interaktive Ausstellungen.

Gemeinsam mit seinen hauseigenen Medienpädagogen zählt Reality Twist außerdem zu den führenden Serious-Games-Entwicklern Deutschlands. So hat Reality Twist bereits gemeinsam mit dem Goethe-Institut e.V., dem Bildungsverlag Braingame oder dem meistbesuchten Museum der Schweiz pädagogisch wertvolle und spannende Lernapplikationen entwickelt und ihr didaktisches Know-How in diesem Segment bereits auf Einladung im deutschen Bundestag präsentiert. Für das päpstliche Missionswerk „missio München“ entwickelte das Studio einen transmedialen Lernparcours, der interaktive Elemente mit realem Erleben vermischt.

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
E-Mail: sg@reality-twist.com
Webseite: www.reality-twist.com

Über DGzRS - Die Seenotretter

Die Deutsche Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) ist zuständig für den maritimen Such- und Rettungsdienst in den deutschen Gebieten von Nord- und Ostsee. Zur Erfüllung ihrer vielfältigen Aufgaben hält sie 60 Seenotkreuzer und Seenotrettungsboote auf 54 Stationen zwischen Borkum im Westen und Usedom im

Osten stets einsatzbereit – rund um die Uhr, bei jedem Wetter. 180 fest angestellte und rund 800 freiwillige Seenotretter fahren Jahr für Jahr mehr als 2.000 Einsätze, zentral koordiniert von der SEENOTLEITUNG BREMEN (MRCC = Maritime Rescue Co-ordination Centre) der DGzRS. Die gesamte unabhängige und eigenverantwortliche Arbeit der Seenotretter wird ausschließlich durch freiwillige Zuwendungen finanziert, ohne Steuergelder. Seit Gründung der DGzRS 1865 haben ihre Besatzungen mehr als 80.000 Menschen aus Seenot gerettet oder drohenden Gefahren befreit. Schirmherr des Rettungswerkes ist der Bundespräsident. .,
[lang_de-de]:[/lang_de-de][lang_en-us];[/lang_en-us]

Spieleentwickler Reality Twist verknüpft realistische Schiffs-Simulation mit spannender Story samt Charakteren und dokumentarischen Elementen. Jeder Kauf unterstützt dabei die Arbeit der Seenotretter und unterstreicht die Wertigkeit von Computerspielen als vollwertiges Kulturgut. Die sogenannten „Let’s Player“ lieben das Spiel.

München, August 2014

„Computerspiele gelten offiziell als Kulturgut, aber die meisten Hersteller interessiert das nicht.“ Diese provokante These stellt der Journalist Thomas Lindemann in der ZEIT auf. Und genau diese heiße Debatte will ein Münchner Spieleentwickler nun mit einer emotionalen Simulation neu aufmischen: „**Schiffs-Simulator: Die Seenotretter**“ ([Webseite](#)) von Entwickler **Reality Twist** und Publisher **rondomedia** gibt es seit einem Monat **deutschlandweit** im Handel und **international** auf der Online-Plattform STEAM.

Um kulturelle Relevanz zu haben, muss ein Spiel „uns bewegen. Es muss uns etwas sagen. Es muss mit dem modernen Leben korrespondieren“, sagt Lindemann. „Und genau das ist es, was wir mit unserem Seenotrettungs-Spiel erreichen wollen“, fügt Creative Director Sebastian Grünwald hinzu. Im Spiel



übernimmt der Spieler die **Rolle eines Seenotretters** der Deutschen Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) vor den **Küsten der Nord- und Ostsee**. Dabei steuert er zwei der größten Seenotkreuzer der Welt, die **Hermann Marwede** und die **Harro Koebke** – sowie ihre beiden Tochterboote Verena und Notarius.

Doch stehe eben nicht nur die reine Technik im Vordergrund, so Grünwald weiter: „Natürlich bietet der Schiffs-Simulator alles, was man von einer modernen Simulation erwartet: zahlreiche Navigationsinstrumente, **Echolot**, **Bugstrahlruder**, **Löschmonitore**, reale Schiffsphysik und vieles mehr.“ Was das Spiel aber von vielen anderen Simulationen unterscheidet: „Wir stellen trotzdem den **Menschen in den**

Mittelpunkt: Was sind Seenotretter für Menschen? Was geht in ihnen vor, wenn sie bei lebensgefährlichen Orkanen auslaufen? Wie sind ihre Erfahrungen mit Schiffbrüchigen? Was fühlen sie bei der Bergung von Toten? Jeder von uns hat Angst vorm Ertrinken oder vorm Verbrennen. Und jeder von uns ist froh, dass es Menschen wie die Seenotretter gibt, welche ihr Leben für das Leben anderer riskieren. Das sind **Themen, mit denen sich jeder identifizieren kann** und deswegen wollten wir sie in der Simulation auch kritisch debattieren.“



a

aktuelle Charaktere aus dem Spiel

Reality Twist hat das Spiel daher mit einer spannenden Geschichte versehen – eher ungewöhnlich für das Simulations-Genre. Im Mittelpunkt stehen die **Seenotrettungs-Crew** und die **Seenotleitung der DGzRS in Bremen**. Sie kommentieren während den zahlreichen Einsätzen das Geschehen und setzen das Gespielte in einen größeren Kontext. „**Professionelle Sprecher** und umfangreiche, **interaktive Funkdialoge** unterstützen das Spiel dabei und sorgen für einen spannenden **dramaturgischen Bogen**. Mit dem **Ego-Modus** kann man zudem beide Schiffe sogar aus der Ich-Perspektive erkunden – von der Brücke bis zur Messe“, verspricht Grünwald.

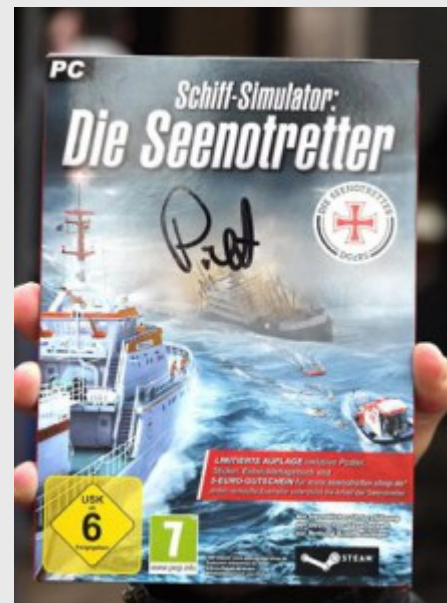


Trotz viel Dramaturgie bleibe der **Inhalt durchgehend realistisch**, sagt Geschäftsführer Clemens Hochreiter: „Viele Mitarbeiter bei Reality Twist haben Wurzeln im Dokumentarfilm oder im Journalismus. Das spiegelt sich in unseren Spielen wieder. Alle simulierten Seenot-Einsätze basieren auf Original-

Unterlagen der DGzRS. Wir geben **Rettern und Schiffbrüchigen in unserem Spiel eine Stimme** und machen auf die wichtige Arbeit der Seenotretter aufmerksam – ganz so wie es eine Dokumentation oder ein journalistischer Bericht auch tun würde. Wir machen ein **dokumentarisches Spiel**.“ Damit möchte Hochreiter das Genre aus dem reinen „Fiction“-Fach herausführen und zeigen, dass Computerspiele durchaus auch realistisch sein können – und den gleichen Stellenwert genießen sollte wie Literatur und Film. Nur eben interaktiv. Dieses Vorhaben überzeugte auch den **FilmFernsehFonds Bayern** und die **Bayerische Staatsregierung**, welche die Produktion des Titels mit einer **Förderung** unterstützen.

Um all das zu erreichen ist das Team sogar bis an die Nordsee gereist, um ein paar Tage auf einem echten Seenotkreuzer zu verbringen. „Wir schauen uns die Arbeit **vor Ort** an

und dokumentieren alles“, erklärt Geschäftsführer und Technik-Chef Thomas Wagner. „Wenn man dokumentarische und realistische Spiele machen möchte, dann darf man nicht rein vor dem Bildschirm entwickeln. Auf dem Schiff haben wir erst gelernt, was es bedeutet Seenotretter zu sein. All diese Erfahrungen **bringen wir dann in das Produkt mit ein**. Zudem halten wir natürlich während der Entwicklung dauerhaft Rücksprache mit den Seenotrettern.“



tes Seenotretter-Spiel

Neben dem Inhaltlichen hat der Recherche-Trip das Spiel auch technisch nach vorne gebracht: Die Wasser- und Wetterdarstellung zählt zum Realistischen, was das Simulationsgenre bislang hergibt: **Schönwetter, Orkane mit haushohen Wellen, Nebelschwaden** mit spiegelglatter See, verschiedene **Sonnenstände, Wolkensimulation...** „Die Seenotretter“ sehen neben der spannenden Geschichte also auch noch verdammt gut aus. Das Spiel lässt den Nutzer damit die ganze Naturgewalt der größten Seestürme der Nord- und Ostsee **hautnah nacherleben**. Am Ende bleibt ein äußerst spannendes Spielerlebnis mit einer wichtigen Erkenntnis: Auch Spielsimulationen können eine **emotionale Botschaft** haben.

„**Voll emotional**“, bestätigt auch der bekannte „Let's Player“ Piet von **PietSmiet.de**. Überwältigt stellte er fest „Die bringen ja echt das Gefühl hervor, dass man tatsächlich stolz auf sich ist, obwohl man nur ein (...) Tutorial gespielt hat. (...) **Ich liebe das Spiel!**“ Sein euphorischer Videobericht zum Spiel hat bereits **160.000 Klicks**.

Rettung geht uns alle etwas an, weil es direkt unser Leben betrifft – egal ob auf See oder an Land. Und manchmal ist ein Computerspiel darüber sogar noch spannender als der x-te Kriegs-Shooter. „Wir glauben, mit unserer dokumentarischen Simulation dem vollwertigen Kulturgut damit einen wichtigen Schritt näher zu kommen“, ist sich Grünwald sicher. Das Spiel ist online auf **STEAM** sowie im Handel in einer exklusiven

Limited-Edition-Box erhältlich.

Schiffs-Simulator: Die Seenotretter - Features

Verantwortungsvoll: Steuere die Seenotkreuzer HERMANN MARWEDE und HARRO KOEBKE der DGzRS durch die stürmische See. Setze die Tochterboote ein, um Menschen aus Seenot zu retten!

Verkörpert: Schlüpfe in die Rolle des Vormanns (Kapitäns) des Seenotkreuzers, und bewege dich in Ego-Perspektive frei über die Schiffe!

Vertont: Rund 30 Haupt- und Nebencharaktere, aufwendig vertont und mit spannender Hintergrundgeschichte. Lerne deine Crew kennen und funke regelmäßig mit der Seenotleitung Bremen.

Verbreitet: Zwei Szenarien (Nord- und Ostsee) sorgen für die unterschiedlichsten Einsätze bei Helgoland und Sassnitz.

Verarztet: Berge Schiffe! Pumpe Wasser aus Havaristen ab! Lösche Brände auf See! Rette Menschen aus Seenot! Das Spiel bietet das ganze Handlungsspektrum des Einsatzes der Seenotretter.

Veränderbar: Erlebe realistisches Wasser, Wellen und Wetter, welche in Echtzeit auf Einsatz, Tageszeit oder auf die Schiffe und ihre Bewegungen reagieren. Fahre bei strahlendem Sonnenschein oder im größten Sturm, bei glasklarem Abendlicht oder im dichten Morgennebel!

Versiert: Beachte den Tidenstand, navigiere mit der Seekarte und löse die zahlreichen Probleme eines On-Scene-Coordinators (Einsatzleiters vor Ort)! Steuere das Schiff wahlweise vereinfacht oder realistisch!

Verbündet: Ein Produkt aus der Feder von Simulations- und Spielexperten mit Unterstützung der DGzRS in limitierter Auflage. **Jedes verkaufte Exemplar unterstützt die Arbeit der Seenotretter!**

[Zur offiziellen Webseite mit mehr Material]

Über die Reality Twist GmbH

Reality Twist entwickelt erstklassige Computerspiele für alle hochwertigen Plattformen wie Xbox 360, PlayStation 3, iOS, Android, Web 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, Konzeptern 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. Für die Industrie entwickelt das Unternehmen professionelle, interaktive Simulatoren für Vergnügungsparks sowie hochmoderne, interaktive Ausstellungen.

Gemeinsam mit seinen hauseigenen Medienpädagogen zählt Reality Twist außerdem zu den führenden Serious-Games-Entwicklern Deutschlands. So hat Reality Twist bereits gemeinsam mit dem Goethe-Institut e.V., dem Bildungsverlag Braingame oder dem

meistbesuchten Museum der Schweiz pädagogisch wertvolle und spannende Lernapplikationen entwickelt und ihr didaktisches Know-How in diesem Segment bereits auf Einladung im deutschen Bundestag präsentiert. Für das päpstliche Missionswerk „missio München“ entwickelte das Studio einen transmedialen Lernparcours, der interaktive Elemente mit realem Erleben vermischt.

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
E-Mail: sg@reality-twist.com
Webseite: www.reality-twist.com

Über DGzRS - Die Seenotretter

Die Deutsche Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger (DGzRS) ist zuständig für den maritimen Such- und Rettungsdienst in den deutschen Gebieten von Nord- und Ostsee. Zur Erfüllung ihrer vielfältigen Aufgaben hält sie 60 Seenotkreuzer und Seenotrettungsboote auf 54 Stationen zwischen Borkum im Westen und Usedom im Osten stets einsatzbereit – rund um die Uhr, bei jedem Wetter. 180 fest angestellte und rund 800 freiwillige Seenotretter fahren Jahr für Jahr mehr als 2.000 Einsätze, zentral koordiniert von der SEENOTLEITUNG BREMEN (MRCC = Maritime Rescue Co-ordination Centre) der DGzRS. Die gesamte unabhängige und eigenverantwortliche Arbeit der Seenotretter wird ausschließlich durch freiwillige Zuwendungen finanziert, ohne Steuergelder. Seit Gründung der DGzRS 1865 haben ihre Besatzungen mehr als 80.000 Menschen aus Seenot gerettet oder drohenden Gefahren befreit. Schirmherr des Rettungswerkes ist der Bundespräsident.