

Spiel goes Film

FAHRENHEIT

Die Macher von The Nomad Soul bleiben ihrer Linie treu und erschaffen mit Fahrenheit eines der ungewöhnlichsten Adventures der letzten Jahre.

Winter in New York. Schnee und Nebel dämpfen das Licht im Park. Die wenigen Menschen auf den Wegen sind nur Schemen. Auch die zwei dunkel gekleideten Gestalten, die sich an einer Statue treffen, verschwinden fast im diffusen Schleier. Worte werden gewechselt. Niemand sieht die Verzweiflung im Gesicht des einen, den Schock im Gesicht des anderen – niemand außer dem Raben, der von einem kahlen Ast die Szenerie wissend zu beobachten scheint.

Lucas Kane hat seinen Bruder Marcus, einen Priester, zwei Jahre nicht gesehen. Das erste, was er ihm nach all der Zeit erzählt, ist, dass er es war. Dass er getan hat, wovon die Zeitungen voll sind. Dass er den bestialischen Mord auf der Toilette in dem kleinen Restaurant begangen hat. Und dass er dennoch unschuldig ist – weil er das Messer nicht aus freiem Willen in den Körper des Opfers stieß.

Nichts ist, was es scheint

Lucas' Geschichte mag unglaublich klingen, doch Sie wer-

den wissen, dass der junge Mann die Wahrheit über seine Unschuld sagt. Denn Sie werden zu Beginn des Adventures **Fahrenheit** Augenzeuge des Mordes. Sie werden auch den unheimlichen Mann sehen, der in einem Meer aus Kerzen ein unheimliches Ritual vollzieht. Und doch? Was genau haben Sie gesehen? David Cage, Lead-Designer des Spiels lacht uns an, als wir ihn bei unserem Besuch in den Pariser Studios von Quantic Dream (**Omikron: The Nomad Soul**) auf diesen billigen Voodoo-Hokuspokus ansprechen: »Klar, es ist ein Klischee-Bild, das wir alle aus unzähligen Filmen kennen. Doch Vorsicht, wir setzen in Fahrenheit Klischees sehr bewusst ein. Der Spieler glaubt, er wisse, wie der Hase läuft. Aber häufig ist es eben nicht so, wie es scheint – eine Täuschung.« Wir fühlen uns an einen Schlüsselsatz aus der David-Lynch-Serie **Twin Peaks** erinnert: »Die Eulen sind nicht, was sie scheinen.« Und in der Tat: David Cage bestätigt, dass er sich bei der Erzählstruktur von Fahrenheit an Serien



Lucas rettet einen kleinen Jungen im Central Park vor dem Ertrinken. Oben im Bild die Zeit, die ihm bleibt, unten die Anzeige für die Tasten und die körperliche Anstrengung.

WENN DER POLICEMAN MEHRFACH KLINGELT...



Am Morgen nach dem Mord erscheint Besuch. Lucas muss sich beeilen und die Tür öffnen. Auf die Frage nach den Schreien in der Nacht finden wir eine Ausrede, lassen den Polizisten hin-



Wenn Lucas sich einem Rudel Polizisten gegenüber sieht, hilft nur die schnelle Flucht. Der dichte Verkehr in New York ist dabei sein bester Freund.

und Filmen unter anderem von David Lynch, David Fincher (**Fight Club**, **Sieben**) und M. Night Shyamalan (**The Sixth Sense**, **The Village**) orientierte.

Thriller für die Augen

Optisch setzt das Spiel auf Filmisches. Schnitte und Kameraeinstellungen wirken wie aus einem guten Thriller; Splitscreens und manchmal auch drei oder vier Einblendungen gleichzeitig stammen etwa aus **24**. Motion Capturing haucht den Figuren gespenstisch echtes Leben ein. Und obwohl die Grafik des Spiels nach heutigem Standard eher altbacken wirkt, ist das dank all der Umsetzungs-Akribie eher unwichtig.

Das Tüpfelchen auf dem I ist übrigens der Soundtrack des Spiels. Den hat kein geringerer als Angelo Badalamenti geschrieben, David Lynchs bevorzugter Komponist. Cage: »Badalamenti war erstaunt, dass ein Spiel so nahe an einem Film sein kann und die gleichen Mittel verwendet.«

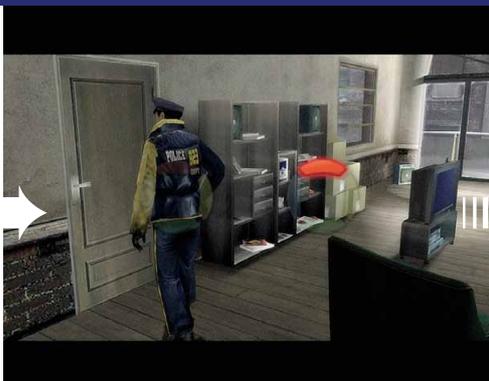
The Sixth Sense

Wer, warum und was – das sind die großen Fragen in **Fahrenheit**. Wer brachte Lucas zu dem Mord in der Bistro-Toilette und warum? Wer sind die seltsamen Figuren, die immer wieder eingeblendet werden? Da ist ein Mädchen, das Lucas flehend die Hand entgegenstreckt. Und ein

einäugiger Mann, der sich mit stechendem Blick aus dem Schneegestöber schiebt. Und was haben die permanent fallenden Temperaturen mit allem zu tun? **Fahrenheit** lässt Sie über weite Strecken im Unklaren, gibt Ihnen aber auch Hinweise an die Hand. Lucas etwa entwickelt nach dem Mord einen sechsten Sinn. So zeigt ihm eine Vision am Morgen nach der Tat, dass bald ein Polizist an seiner Wohnungstür klingeln wird. Die Nachbarn waren aufgrund seiner nächtlichen Schreie besorgt. Und die Vision offenbart Lucas auch das blutbesudelte Hemd, das mitten im Wohnzimmer liegt. Das muss natürlich schnellstens fort!

Auf der Flucht vor sich selber

Fahrenheit ist nicht nur künstlerisch erfrischend anders, sondern auch spielerisch. Lucas Kane, der unschuldige Mörder, ist nur einer von drei Protagonisten, die Sie steuern. Sie übernehmen auch die beiden Fahnder Carla und Tyler, die auf ihn angesetzt sind. Das klingt reichlich verrückt, wissen Sie so doch immer schon im Voraus, was passiert ist, wo Lucas sich aufhält, welchen Spuren Sie folgen müssen. Allerdings ist Fahrenheit wie ein Film strukturiert, der Ihnen an den richtigen Stellen die falschen Hinweise hinwirft oder schlicht unterschlägt



ein. Der will auch das blutbesudelte Schlafzimmer inspizieren. In einer Action-Sequenz springt Lucas vor und tischt die Lüge über die Freundin auf. Der Cop lässt sich täuschen und geht.



Carla auf dem Revier: Die attraktive junge Dame wird von ihren Kollegen sehr geschätzt – nicht nur wegen ihrer Cleverness.

– ohne dabei aufgesetzt zu wirken. Ein Beispiel: Direkt nach dem Mord schlüpfen Sie in Lucas' Haut und müssen unbemerkt aus dem Kloraum entkommen. Vorher können Sie noch die Tatwaffe beseitigen. Und während sich Lucas das Messer greift und nach einem geeigneten Platz sucht, präsentiert Ihnen das Spiel eine Zwischensequenz aus dem Gastraum des Restaurants. Wenn Sie nach Lucas' Flucht die Szenerie mit Carla und Tyler betreten, wissen Sie zwar, dass die Klinge

irgendwo verborgen ist, aber eben nicht genau wo.

Leere Taschen

Ein Inventar suchen Sie im Spiel vergebens. Sie müssen also nicht irgendwo Seil A aus einem Rucksack pulen und an Pfeiler B binden, um einen Abgrund hinunter zu klettern. Alles, was Sie benutzen können, steht, hängt oder liegt irgendwo rum. Liegen ist ein gutes Stichwort für ein Beispiel: Nach dem Mord liegt nämlich die Leiche mitten im Toilettenraum des Restaurants. Sie entscheiden für Lucas, dass das so nicht bleiben kann, lassen ihn per Maus- oder Gamepad-Befehl den Mann greifen und schleifen ihn dann in die nächste Klokabine. Sie schleifen wirklich selber: Körperliche Anstrengung simuliert das Spiel, indem Sie Tastenkombinationen ausführen müssen (funktioniert mit Gamepad deutlich besser als mit Tastatur). Ist die Leiche erst mal verstaubt, bleibt ein fieser Blutfleck auf dem Boden. Der Wischmob in der Ecke hilft. Dann spült sich Lucas am Waschbecken das Blut von Gesicht sowie Händen und betritt relativ ruhig den Gastraum des Restaurants, um sich eventuell noch einen Schluck Kaffee zu gönnen, seinen Bruder anzurufen oder schlicht zu bezahlen. Das Abgefahrene an der Sache: Sie müssen nichts von all dem machen.

Sie können Lucas auch kopflos auf die Straße stürmen lassen. Resultat: Carla und Tyler haben im Restaurant nicht viel Sucharbeit, denn Leiche und Tatwaffe liegen offen herum; die Story verläuft ein klein wenig anders. Doch aufgepasst: Die Protagonisten von **Fahrenheit** sind zerbrechliche Individuen, deren Nervenkostüm recht schwach ist. Sie müssen ihre geistige Gesundheit auf einem verträglichen Niveau halten. Dazu tragen kleine Erfolge bei wie eben das Beseitigen des Blutflecks oder ein Schluck stärkender Kaffee. Sinkt der »Sanity-Meter« eines Helden auf Null, kassieren Sie ein Game Over.

Und Action!

Adventure-untypisch: **Fahrenheit** setzt oft auf Ihre Reaktionsgeschwindigkeit. Das beginnt schon bei den Dialogen. Am Morgen nach dem Mord klingelt ein Polizist an der Tür, Lucas öffnet

und soll ein paar unangenehme Fragen beantworten. Nun signalisieren verschiedene Stichworte am oberen Bildschirmrand mögliche Antworten. Gleichzeitig läuft ein Zeitbalken ab, Sie müssen schnell reagieren. Wir waren in unserem Versuch mutig, haben dem Polizisten eine krude Story über ein Ungeschick aufgetischt und ließen ihn danach sogar noch die Wohnung inspizieren. Alternativ hätten wir versuchen können, den Cop an der Tür abzuwimmeln.

In den Actionsequenzen wird es um einiges kniffliger: So muss Lucas etwa in einer Szene vor zig Verfolgern durch dichten New Yorker Verkehr fliehen. So etwas meistern Sie nur, wenn Sie in Windeseile die richtigen Tasten auf Ihrem Gamepad drücken – wie beim Dreamcast-Klassiker **Shen Mue**. Gelingt Ihnen das, führt Lucas **Matrix**-mäßige Manöver aus. Scheitern Sie, stirbt er möglicherweise. Doch Sie haben bis zu sechs Versuche, abhängig davon, ob Lucas vorher genug Extraleben eingesammelt hat. Ein Extraleben bekommt er beispielsweise, wenn er den Rosenkranz von seinem Bruder annimmt. Gelingt Ihnen die Sequenz sechs Mal nicht, starten Sie beim letzten automatisch angelegten Speicherpunkt. **PET**

EXTRA-LEBEN



Nimmt Lucas den Rosenkranz seines Bruders an, gewinnt er ein kostbares Extraleben hinzu.



Lead-Designer David Cage präsentiert uns ein paar der besten Szenen aus Fahrenheit.

FAHRENHEIT

petra@gamestar.de

Genre: Action-Adventure
Termin: 8. September 2005

Entwickler: Quantic Dream / Atari
Status: zu 95% fertig

Petra Schmitz: »Ich gestehe, ich will Fahrenheit im nächsten Monat nicht testen. Ich will es zuhause in Ruhe spielen, es genießen, nicht analysieren. Ich wollte sogar diese Preview schon nicht schreiben. Nun weiß ich schon viel zu viel von der Brillanz des Spiels. Doch einen Vorteil hat es ja: Ich konnte Ihnen das Ausnahme-Programm hoffentlich ans Herz legen. Verdient hat es Fahrenheit. Es ist für mich schon jetzt eines der Muss-Spiele des Jahres.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK G143