

Zu schön um wahr zu sein? Get Even

Entwickler: The Farm 51 Publisher: – Termin: 2015

»Das ist doch keine Spielgrafik!«, war unsere Reaktion, als wir den ersten Trailer zu Get Even gesehen haben. Der Flug durch ein verlassenes Fabrikgebäude sieht dank unglaublich scharfer Texturen und vieler Details zu gut aus, um nicht vorberechnet zu sein. Doch anhand einer Demo konnten wir uns überzeugen: Get Even ist durch die Photogrammetrie-Technik, bei der grob gesagt Level aus Fotos zusammengesetzt werden, wirklich so hübsch wie im Video. Das polnische Entwicklerstudio The Farm 51, das bislang am ehesten durch Painkiller: Hell & Damnation aufgefallen ist, verspricht aber noch mehr als gute Grafik. Auch die Story ist besonders. Sie dreht sich um zwei verfeindete Charaktere, wir wählen zu Spielbeginn, welchen von beiden wir steuern möchten. Natürlich überschneiden sich die Handlungsstränge regelmäßig und hier kommt

ein weiterer Clou ins Spiel. In solchen Szenen sollen Spieler online anderen Spielern begegnen. Wir kämpfen also plötzlich nicht mehr gegen KI-Bösewichte, sondern gegen echte Menschen, die die andere Seite der Geschichte erleben. In der Demo sollen wir etwa die Ermordung eines Kerls namens Johnny verhindern. Gut möglich, dass unter den Gegner die wir unter Feuer nehmen, im fertigen Spiel einer oder mehrere Spieler sind, die den Auftrag haben, Johnny umzulegen. Wie das allerdings ausbalanciert wird, steht noch in den Sternen. Aber nicht nur unser Abzugsfinger, sondern auch unser Hirn soll in Get Even heiß laufen. Bevor wir Johnny nämlich retten, müssen wir herausfinden, wer er überhaupt ist. Dazu taucht unsere Spielfigur ähnlich wie in Remember Me in eine Erinnerung ein. Dann können wir uns frei in der Szene umschaun, die Zeit vor- und zurückdrehen und schließlich ein

Foto von Johnny machen. Ach, bevor wir's vergessen, Oculus-Rift-Unterstützung soll Get Even ebenfalls bieten. Aus all diesen Plänen ein funktionierendes Spiel zu machen, scheint unmöglich, doch vieles davon haben wir tatsächlich schon in der Demo gesehen, und die Entwickler haben uns ja schon bei der Grafik eines Besseren belehrt. **JO**



Um trotz Hammergrafik keine Performance-Einbußen zu haben, sind stets nur wenige Spielfiguren gleichzeitig im Bild.

Wie zum Anfassen! Dank toller Texturen und vieler Details sehen die Umgebungen sehr plastisch aus.



Entscheidungshilfe Life is Strange

Entwickler: Dontnod Entertainment Publisher: Square Enix Termin: 2015

Fast jeder dürfte schon mal den Wunsch gehabt haben, einfach die Zeit ein paar Minuten zurückdrehen, um einen Fehler rückgängig zu machen. Was uns in der Realität leider verwehrt bleibt, ermöglichen die Macher von Remember Me in ihrem neuen Adventure Life is Strange. Ähnlich wie in den Abenteuern von Telltale müssen wir folgeschwere Entscheidungen treffen, die den Lauf der Geschichte beeinflussen. Doch wenn uns das Ergebnis nicht gefällt, nutzen wir einfach eine Rückspulfunktion und ändern unsere Wahl. Das klingt zwar interessant, aber fallen uns die Entscheidungen auch noch schwer, wenn wir das Ergebnis nach Belieben ändern können? In den Rätseln soll die Zeitmanipulation ebenfalls zum Einsatz kommen. Im Fokus des Spiels steht die Suche der beiden Freundinnen Max und Chloe nach einer verschwundenen Mitschülerin. Life is Strange soll in mehreren Episoden erscheinen. **JO**



Die rebellische Chloe ist eine der Hauptfiguren in Life is Strange.

Zukunft? Gestalten!

Für eine Zukunftsvorsorge,
die so individuell ist wie Sie.



**Beraten
lassen und
gewinnen!**

**Jeder Mensch hat etwas,
das ihn antreibt.**

Wir machen den Weg frei.

Wir unterstützen Sie auf Ihrem Weg in die Zukunft: mit unserer **Genossenschaftlichen Beratung**. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Berater Ihre individuelle Vorsorge und gewinnen Sie eines von 7.400 adidas „mi Duramo 6“ Laufschuhpaaren, das Sie selbst designen können (Teilnahme ab 18 Jahre, in teilnehmenden Filialen). vr.de/zukunftgestalten