

adventure / FAHRENHEIT

Fahrenheit aus den Hause Atari ist derzeit wohl das meistdiskutierte Spiel auf dem Markt und das nicht nur unter eingefleischten Gamern und in Fachzeitschriften.

In diesem packenden Mystery-Thriller erlebt man eine geheimnisvolle, ja schon gruselige Geschichte um einen bizarren Mordfall in der Kulisse des winterlichen New York. Dabei lernt man die Geschichte aus völlig unterschiedlichen Perspektiven kennen, denn man spielt sowohl die untersuchenden Polizisten als auch den Mörder selbst – obwohl dessen Schuld-fähigkeit in Frage steht – und kann teilweise im laufenden Spiel von der einen Figur zur anderen ... Aber halt, was ist das eigentlich? Ein Adventure? Ein Rollenspiel? Ein Action Game? Einerseits: Ja, aber nichts davon wird der Sache so wirklich gerecht. Den Entwicklern ist es gelungen ein so innovatives Spiel zu schaffen, dass der Genre-Name dafür erst noch ge-



Die neue Adventure-Generation: Wir spielen einen Film

funden werden muss und vielleicht trifft es „interaktiver Film“ am besten. Die cineastische Qualität dieser Inszenierung ist geradezu werfend: die Figuren, die Sprecher, die Glaubwürdigkeit der Charaktere und deren Animation, der gelungene Soundtrack, die Kamerawinkel, Schnitte und Perspektivenwechsel geben dem Spieler absolut das Gefühl, in einem Kinofilm zu stecken. Gleich ab den ersten Szenen kann dieses Spiel fesseln. Dazu trägt neben der einzigartigen Atmosphäre und der beindruckend texturierten Grafik auch die innovative Steuerung der Geschehnisse bei. Während einer kurzen Einführung erfährt man, wie alles funktioniert und kann sich spontan damit anfreunden. Das meiste geschieht ohne Verrenkungen mit wenigen Tasten und mit einer sehr geschickten Einbindung der Perspektivensteuerung. Damit wird man sogar selbst ein wenig zum Kameramann. Alles dient dem cineastischen Erlebnis dieser äußerst spannenden Geschichte, die man mit seinen Entscheidungen beeinflussen und vorantreiben soll. Man spielt einen Film. Um dahinter zu kommen, was tatsächlich hinter dem mysteriösen Mord steckt, steuert man die Handlungen verschiedener Charaktere an unterschiedlichsten Orten und erlebt die Vorfälle aus mehreren Blickwinkeln. Und für jeden kann es mal brenzlig werden, dann ist auch mal Geschicklichkeit gefragt. Hierfür lässt sich aber leider kein Schwierigkeitsgrad festlegen und es gibt einige Szenen, die den Gelegenheitszocker etwas frustrieren können. Aber das sind zum Glück nur kleine Einlagen, denn Action ist in Fahrenheit ein Mittel und nicht Selbstzweck. Es geht vielmehr um die Story selbst, um die Personen und was sie erleben. Nicht, dass waffenstrotzende Pixelschlachten keinen Spass machen können, aber dieses Spiel geht noch einen Schritt weiter und erzählt Dinge, die bewegen und weswegen man sich auch einen Film anschauen würde. Vielleicht sehen wir hier im Verschwimmen der Grenzen zwischen Computerspiel und Film die Zukunft eines Spielegenres und eine neue Chance für TV-Produktionen. Vielleicht lässt sich ja bald die abgesetzte Lieblingsserie in neuen virtuellen und interaktiven Folgen fortsetzen. Fahrenheit kann sicher jetzt schon als ein Meilenstein der Computerspiel-Geschichte angesehen werden und wer Kinofan aber Gamemuffel ist, für den wird's langsam Zeit! *fn.*

Systemvoraussetzungen: PC mit Windows ab 98, PIII 800 CPU, 256MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 32 MB, DVD-Laufwerk

