

***FATED: The Silent Oath* kommt für Oculus Rift und HTC Vive im April, auf PlayStation VR zum Launch**

Die Erfahrung aus der Egoperspektive hat sich zum Ziel gesetzt, das Benchmark für emotionales Storytelling in VR zu setzen

Quebec City, Kanada – 14. April 2016 – Das unabhängige kanadische Entwicklungsstudio Frima Studio hat heute bekanntgegeben, dass ihre nordisch-thematische Virtual Reality Erfahrung *FATED: The Silent Oath* auf Oculus Rift und HTC Vive am 28. April erscheint, sowie zum Launch der Plattform auch auf PlayStation VR. *FATED* nimmt die Spieler mit auf die Reise eines Mannes, um seine Familie vor der Zerstörung ihrer Welt durch die Götter zu schützen.

„Angst ist eine Emotion, die man in Virtual Reality leicht erzeugen kann, aber bei *FATED* wollten wir auch Emotionen wie Mitgefühl, Traurigkeit, Glück und andere emotionale Zustände erlebbar machen“, so Vincent Martel, Executive Producer bei Frima Studio. „Nichts ist stärker als die Verbindung zwischen einem Elternteil und seinem Kind. Uns war bewusst, dass wir die Spieler emotional stark berühren würden mit *FATED*“.

Das Spiel wurde auf Unreal Engine 4 entwickelt und *FATED: The Silent Oath* ist ein First Person Abenteuer, das im mystischen Zeitalter der Wikinger spielt und speziell auf die Möglichkeiten von Virtual Reality zugeschnitten ist. Die Story wurde von einem Autor der *Assassin's Creed* Reihe, Jill Murray, geschrieben. *FATED* erzählt die Geschichte der Verbannung eines Mannes und seiner Familie während der Ragnarök – der Endzeit. Während seiner Reise mit Familie kommt es zu einigen emotionalen und furchteinflößenden Vorkommnissen, bei denen er mehr über sich und seine Lieben erfährt. Das Spiel nimmt die Spieler mit auf ein Auf und Ab der Emotionen, das sie komplett umschließt – dank Virtual Reality.

FATED nutzt die Möglichkeiten der VR, um Storytelling auf eine neue Stufe zu heben. Qualitativ hochwertige Erzählkunst, Charakteraufbau und Sprecher sorgen dafür, dass das Ziel von *FATED* erreicht wird: die Spieler in eine Welt der Mythen und Legenden zu transportieren und sie emotional an die Story und die Charaktere zu binden. Mehr Informationen zu *FATED* gibt es im Developer Blog: <http://fatedblog.com/>

Über den Trailer: *FATED: The Silent Oath* ist ein faszinierendes Abenteuer aus der Egoperspektive, das speziell für Virtual Reality entwickelt wurde und im mystischen Zeitalter der Wikinger spielt. Der Trailer zeigt Szenen aus der Wildnis, die der Spieler bereisen wird – durch neblige Höhen und Wasserfälle, üppige Wälder und tiefe, geheimnisvolle Höhlen, die nur durch die Fackel, die der Spieler mit sich trägt, erleuchtet werden. *FATED* ist eine Reise ins Abenteuer und Gefahren, bei dem Hinweise und das Lösen von Rätseln den Weg den Weg ebnen.

Der Trailer ist hier zu finden: <https://www.youtube.com/watch?v=JPxPWOR6Dcg>

Über Frima Studio

Frima ist das größte unabhängige Spielentwicklungsstudio in Privathand in Kanada. Seit 2003 hat das Unternehmen digitale Produkte für international bekannte Kunden wie Electronic Arts, Activision, Warner, Konami und LEGO entwickelt. Die von Frima angebotenen Services umfassen Spieleentwicklung und -Animation, sowie Concept Art, Entwicklung von visuellen Effekten von VOLTA. Mit über 350 In-House-Künstlern und -Programmierern produziert Frima

hochqualitative Produkte mit künstlerischem und technischem Appeal. Frima Originals ist eine unabhängige Abteilung innerhalb Frima, die sich um die Entwicklung Veröffentlichung von einzigartigen, eigenen Indie-Spielen wie Nun Attack, ZombieTycoon und Chariot kümmert.

Pressekontakt

Aidan Minter
Plan of Attack im Auftrag von Frima Studio
aidan@planofattack.biz