

HINWEIS FÜR PRESSEVERTRETER:

- Das Presskit zu *FATED: The Silent Oath* kann hier heruntergeladen werden: <http://bit.do/FATEDPressKit>
- Um ein Review-Build für Oculus Rift oder HTC Vive anzufordern, wenden Sie sich bitte an [aidan@planofattack.biz](mailto:aidan@planofattack.biz)

## **ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG**

# **Die Virtual Reality Erfahrung aus der Egoperspektive *FATED: The Silent Oath* ist ab sofort für Oculus Rift und HTC Vive verfügbar**

***FATED spielt im mystischen Zeitalter der Wikinger und setzt einen neuen Standard im Bereich emotionaler VR-Erzählung***

**Québec, Kanada – 28. April 2016** – Das unabhängige kanadische Entwicklungsstudio Frima Studio hat heute bekanntgegeben, dass ihre nordisch-thematische Virtual Reality Erfahrung *FATED: The Silent Oath* ab sofort auf den VR-Plattformen Oculus Rift und HTC Vive verfügbar ist. *FATED* nimmt die Spieler mit auf die Reise eines Mannes, der versucht, seine Familie vor der Zerstörung ihrer Welt durch die Götter zu beschützen.

„Komplexe Emotionen zu ergründen und das Verhältnis eines Elternteils zu den eigenen Kindern – all das hat es uns erlaubt, eine wirklich emotional tiefgreifende Geschichte zu erschaffen“, so Vincent Martel, Executive Producer bei Frima Studio. „In *FATED* dienen die Bindung zwischen Eltern und Kind und der Instinkt, die eigene Familie zu beschützen, als Basis für eine sensible Reise, die bei den Spielern viele Denkanstöße auslösen wird“.

Bei der ersten großen öffentlichen Präsentation auf der PAX East am letzten Wochenende (22. bis 24. April) konnten die Spieler von *FATED* eine ganz besondere VR ‚Simulationserfahrung‘ genießen – inklusive Ventilatoren, Sprühregen, vibrierenden Sitzen und Zügeln, um den Realismus auf eine neue Stufe zu hieven. Ein Video zur PAX Spielerfahrung gibt es hier: <http://bit.do/FATEDPressKit>.

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.

*FATED* ist für den Preis von \$19,99 / £14,99 / €19,99 verfügbar und als First-Generation-VR-Game Teil des Lineups für alle großen VR-Plattformen 2016: Oculus Rift, HTC Vive und später für PlayStation VR, das im 4. Quartal 2016 erscheint.

Mehr Informationen zu *FATED* gibt es im Developer Blog: <http://fatedblog.com/>

Mehr zu *FATED* auf Facebook: [www.facebook.com/Fatedgame](http://www.facebook.com/Fatedgame)

*FATED* auf Twitter: [@Fatedgame](https://twitter.com/Fatedgame)

## **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 375 In-House-Experten aus der Industrie 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](mailto:aidan@planofattack)