



THE PARALLAX PRÄSENTIERT

EPISODE 5 "FOOLSUPPER"

Seit „The Parallax“ im Dezember 2016 erschien, sind vier Episoden vergangen. David Blythe, die sympathische Hauptfigur, hat einiges durchgemacht und kämpfte gegen die vom SH311-Virus infizierten Zombies genauso wie gegen seinen leeren Handyakku. Dank der freundlichen Unterstützung des Spielers hat er bisher überlebt und wägt sich in der Kolonie in vermeintlicher Sicherheit. Doch wer denkt, das Schlimmste, was David dort passiert, sei „Wonderwall“ am Lagerfeuer, irrt sich gewaltig. Nun ist die Interactive Fiction von Dennis Nicolas Perzl mit einer neuen Folge zurück.

Regensburg, 21. August 2017. Das Messenger-Rollenspiel über den letzten lebenden Nerd geht weiter. Episode 5: Foolsupper startet am 23. August. David ist froh, die Kolonie der Überlebenden erreicht zu haben. Doch stellt sich nun eine weitere existenzielle Frage: Kann er es verantworten, den Kontakt mit uns aufrechtzuerhalten? Auch dann, wenn er damit vielleicht die ganze Gemeinschaft in Gefahr bringt?

Hackebeil? Flammenwerfer? Pumpgun?! David hatte bisher eine vollkommen andere Geheimwaffe, um die durch die SH311-Seuche verursachte Zombieapokalypse zu überleben: Sein Smartphone. Seit er durch ein selbstgebasteltes Computerprogramm Nachrichten an alle existierenden Telefonnummern geschickt hat und Kontakt zum Spieler aufgenommen hat, ist dieser sein ständiger Begleiter und - abgesehen von der Drohne „Jiminy“ - sein einziger Freund. Nach und nach lernt der Spieler David über täuschend echte Messenger-Mitteilungen besser kennen und versucht ihm in brenzligen Situationen den Hintern zu retten - oder ihm in selbigen zu treten, falls David mal wieder ein bisschen Motivation braucht.

Doch der Spieler erhält nicht nur Davids Nachrichten. Von Zeit zu Zeit werden alte Nachrichten-Schnipsel aus den kollabierten Datenbanken in den Äther zurückgespült. Diese sogenannten „Echos“ geben einen tiefen Einblick in die Tage der Apokalypse und so lernt man auch weitere individuelle Charaktere kennen.

Ein besonderer Typ ist der Help-Bot. Der sarkastische Kater klärt die Nutzer nicht nur über Spielmechanik und Freemium-Modell des Textadventures auf, sondern beantwortet auch Supportanfragen stets höflich und zuvorkommend.

Die Kommunikation im Chatstil wirkt durch natürlich gehaltene Redebeiträge realitätsnah, was sich durch ein Feature in Episode 4: „Superfood“ verstärkt, da der Spieler, wenn er möchte, Angaben zu seiner Person in das Spiel einfließen lassen kann und so noch tiefer in die Erzählung integriert wird.

Die Narration steht bei „The Parallax“ im Mittelpunkt, betont der Entwickler Dennis Nicolas Perzl: „Bei The Parallax handelt es sich nicht um ein Game mit ein wenig Story, sondern in erster Linie um ein erzählerisches Format, das genau wie Serien, Filme, Comics, Hörbücher und Bücher eines will: Eine interessante Geschichte erzählen.“

Die Geschichte um David Blythe ist noch lange nicht zu Ende, alle zwei Monate erwarten den Spieler neue Episoden. Die bisherigen Folgen umfassen zusammen über 150.000 Worte in 17.000 möglichen Nachrichten. „The Parallax“ wurde knapp 350.000 Mal heruntergeladen, sowie in mehr als 20.000 Bewertungen mit durchschnittlich 4,8 Sternen versehen.

Über den Entwickler

Dennis Nicolas Perzl ist Autor und Entwickler der Interactive Fiction „The Parallax“. In diesem Ein-Mann-Indie-Projekt steckt eine Menge Herzblut. Er möchte mit einer guten Geschichte viele Spieler für die Mystery-Serie begeistern.



Kontakt:

**www.cloudtells.de/parallax
parallax-app@cloudtells.de
Tel: 0171 / 52 89 315**

Episode 5 „Foolsupper“

ab 23. August 2017

verfügbar für iOS & Android