



DEEP SILVER

## PRESSE INFORMATION

Planegg, August 2008

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an

Koch Media GmbH  
Lochhamerstr. 9  
82152 Planegg/München

Susanna Mittermaier  
Tel: +49 89 24245-210  
Fax: +49 89 24245-3210  
s.mittermaier@kochmedia.com

### Auf der Suche nach Shambala – der goldenen Stadt

Genug von Kriminalgeschichten? Keine Lust auf Mystery?

Mit dem neuen Adventure der Geheimakte-Macher kommt endlich das große Abenteuer zurück. Das klassische Setting der 1930er Jahre, die exotischen Schauplätze im vorderen und hinteren Orient und die gefährvolle Suche nach einem der größten Geheimnisse der Menschheit lassen jedes Adventure-Herz höher schlagen.

„Stilistisch gehen wir mit unserem neuen Projekt im Vergleich zu den Geheimakte-Spielen andere Wege. Die grafische Gestaltung ist illustrativ aber erwachsen. Alle Hintergründe werden sehr aufwändig von Hand gemalt, dadurch entsteht ein spektakulärer und zum Setting passender Look, der in seiner Art und Qualität seinesgleichen sucht.

Wir wollen allen Adventure-Fans, die legendäre Spiele wie Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Flight of the Amazon Queen oder Heart of China liebten, ein adäquates aber zeitgerechtes Spiel schenken,“ meint Marco Zeugner, Lead Artist.

Zur Story:

1936: Nazis ziehen durch die Welt, suchen nach okkulten Waffen für ihre wahnsinnigen Eroberungspläne. Als Fenton, ein ehemaliger britischer Soldat und glückloser Schmuggler, gebeten wird, nach einer verschollenen Expedition in Tibet zu suchen, ahnt er nicht, dass diese Suche ihn über drei Kontinente zu einem Geheimnis treiben wird, dass die Welt aus den Angeln heben könnte...

#### Hintergrund Shambala

In frühen buddhistischen Schriften taucht es als Chang Shambala auf, als Quelle der antiken Weisheit. In Russland existiert die Sage, man müsse den Weg der Tataren in die Mongolei zurückverfolgen, dann fände sich Belovodye, ein Ort – im Land der weißen Wasser – an dem heilige Menschen vom Rest der Welt getrennt leben. Das mythologische Reich Shambala ist von großer Bedeutung im buddhistischen Kalachakra-Tantra, da Buddha Shakyamuni, nach der Überlieferung, das Kalachakra-Tantra zuerst an Suchandra, den König von Shambala, übertragen haben soll.

Shangri-La oder auch Shambala genannt, ist ein sagenumwobener Ort, der im weitesten Sinne im Himalaja, und zwar in Tibet, liegt. Der Begriff wurde durch den Schriftsteller James Hilton in die westliche Kulturgeschichte eingeführt. Sein 1933 erschienener Roman „Lost Horizon“ (Der verlorene Horizont, deutsch auch als „Irgendwo in Tibet“) beschreibt ein abgelegenes Lama-Kloster am Shangri-Gebirgspass im Himalaya. Die Klosterbewohner, zum großen Teil aus westlichen Ländern und westlichen Kulturkreisen stammend, leben in einer selbst gewählten Weltabgeschiedenheit und erreichen teilweise biblisches Alter. Ihre Lebensweise und gewählter Tagesablauf sind eine Abkehr von der Hast der Zivilisation, ohne auf gewohnte Annehmlichkeiten völlig zu verzichten. Sie erwarten für die Menschheit ein apokalyptisches Ereignis und sehen sich selbst als letzte Bewahrer von Kultur und Wissen.

Quelle: wikipedia

#### **Zum Produkt:**

**Genre:** Point&Click Adventure  
**Entwickler:** Animation Arts und Fusionsphere Systems  
**Publisher:** Deep Silver

### **Über Animation Arts und Fusionsphere Systems:**

Die deutschen Entwicklerteams Animation Arts und Fusionsphere Systems haben bereits weitreichende Erfahrungen in der Spieleentwicklung gesammelt. Unter anderem wirkten sie in leitenden Positionen an Titeln wie Patrizier 2, Anstoss 4 Edition 03/04 und Port Royale 1+2 (Ascaron Entertainment) sowie Robin Hood und Chicago 1930 (Spellbound) mit.

### **Über Deep Silver**

Deep Silver entwickelt und vermarktet interaktive Games für alle Plattformen. Mit dem Label Deep Silver sollen alle Computer- und Videospiele mit Freude und Leidenschaft für fesselndes Gaming in modernen Spielwelten begeistert werden. In Zusammenarbeit mit seinen Partnern stellt Deep Silver unter der Prämisse von maximalem Erfolg bei höchster Qualität den Kunden und seine Wünsche in den Mittelpunkt. Deep Silver-Produkte sprechen Profis wie Einsteiger, Kinder wie Erwachsene gleichermaßen an.

Seit 2003 veröffentlichte Deep Silver rund 40 Spiele, darunter das erfolgreichste Adventure 2006 Geheimakte Tunguska, den Bestseller ANNO 1701 (Co-Publishing mit Sunflowers), das knifflige SZ-Wissen Kreuzworträtsel DS, die Pferde-Simulation Horse Life DS und das Fußball-MMO World of Soccer Online. In Entwicklung sind darüber hinaus Warhammer® – Battle March™ (Kooperation mit Namco Bandai), das Action-Rollenspiel Sacred 2: Fallen Angel (Kooperation mit Ascaron), S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, der düstere Tschernobyl-Shooter auf PC, und das neue Spiel des Piranha-Bytes-Teams. Seit 2007 besitzt Deep Silver auch das eigene Entwickler-Studio Deep Silver Vienna. Mehr Infos unter [www.deepsilver.com](http://www.deepsilver.com)

Koch Media ist ein führender Produzent und Vermarkter von digitalen Entertainment-Produkten (Software, Games und DVD-Filme). Die eigenen Verkaufsaktivitäten, die Vermarktung sowie die Distribution erstrecken sich dabei über ganz Europa. Mit zahlreichen Herstellern von Software und Games bestehen strategische Kooperationen: Ascaron, Braingame, D3P, G-Data, Gamelife, Kaspersky Lab, Lexware, Namco Bandai, Pinnacle, Square Enix, Sony Online Entertainment, System3 usw. Koch Media mit Hauptsitz in Planegg bei München besitzt Geschäftsstellen in Deutschland, England, Frankreich, Österreich, Schweiz, Italien, Spanien und den USA. [www.kochmedia.com](http://www.kochmedia.com)