



FATALE

<http://tale-of-tales.com/Fatale/>

Als Inspirationsquelle diente den Entwicklern das gleichnamige Theaterstück von Oscar Wilde.

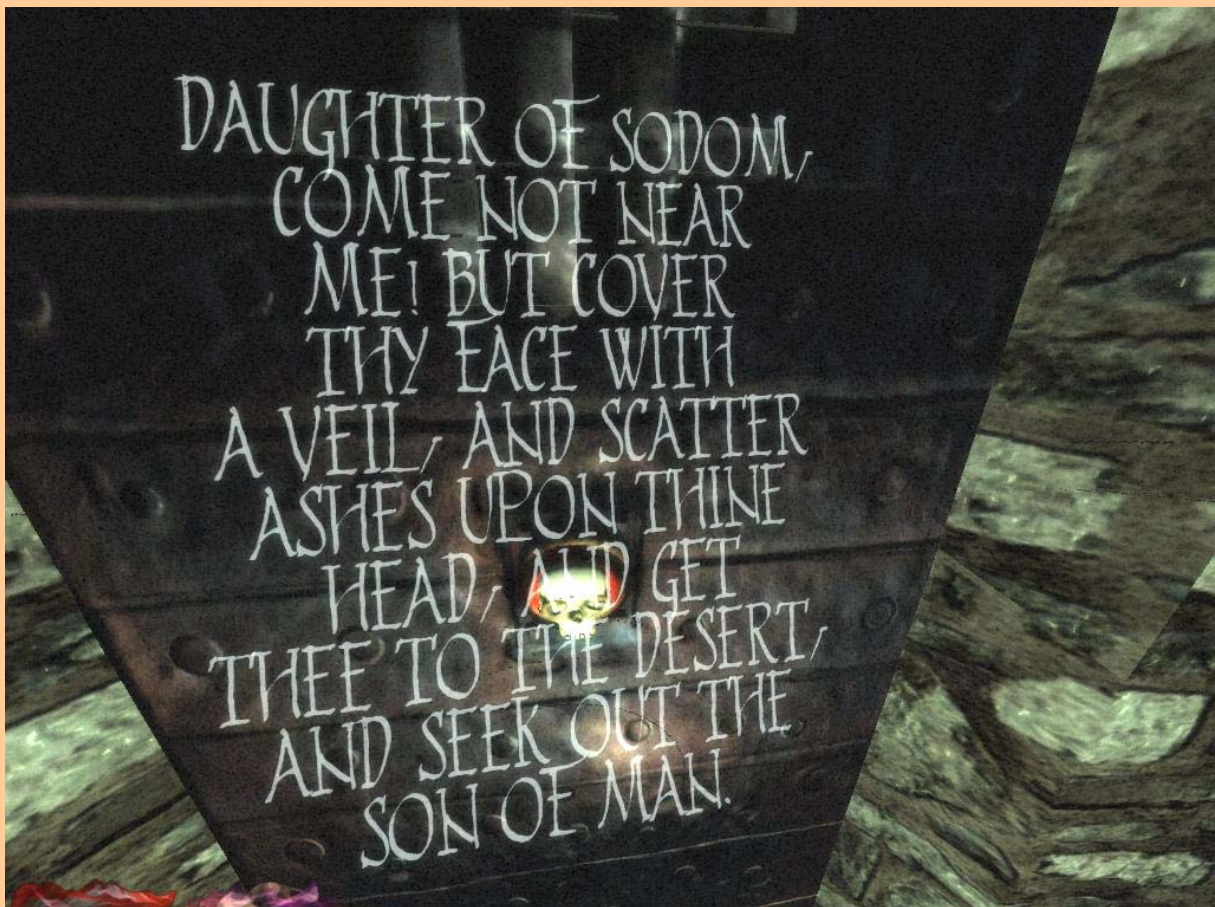
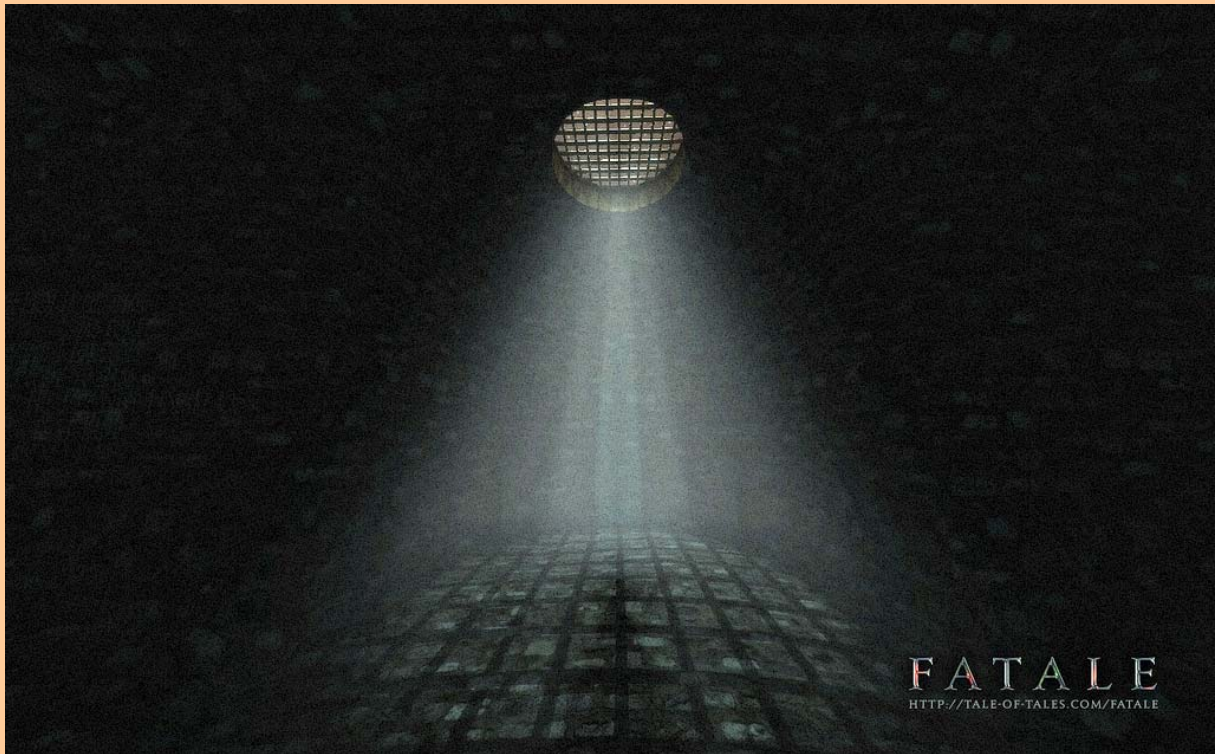
Sie interessierten sich vor allem um eine Liebesgeschichte, die mit dem Tod endet.

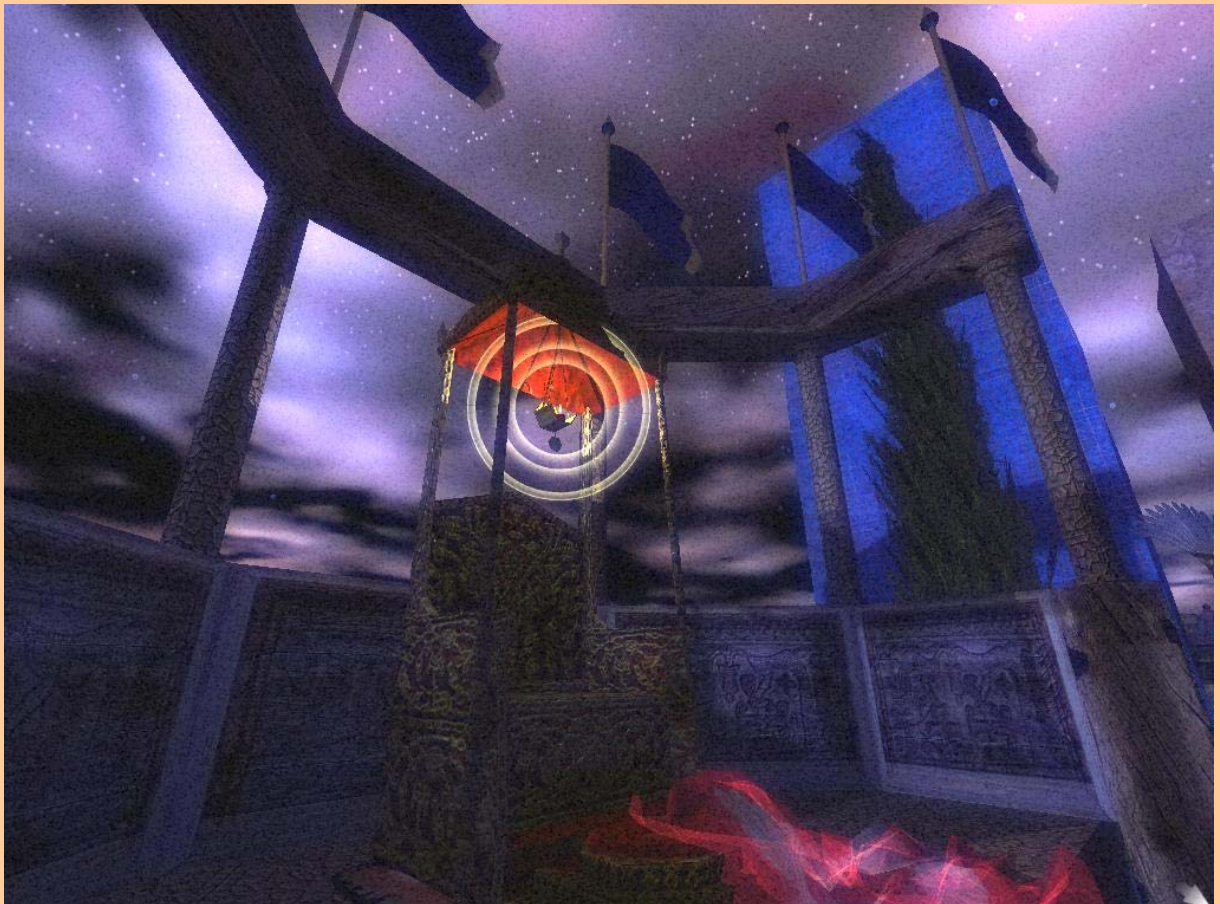
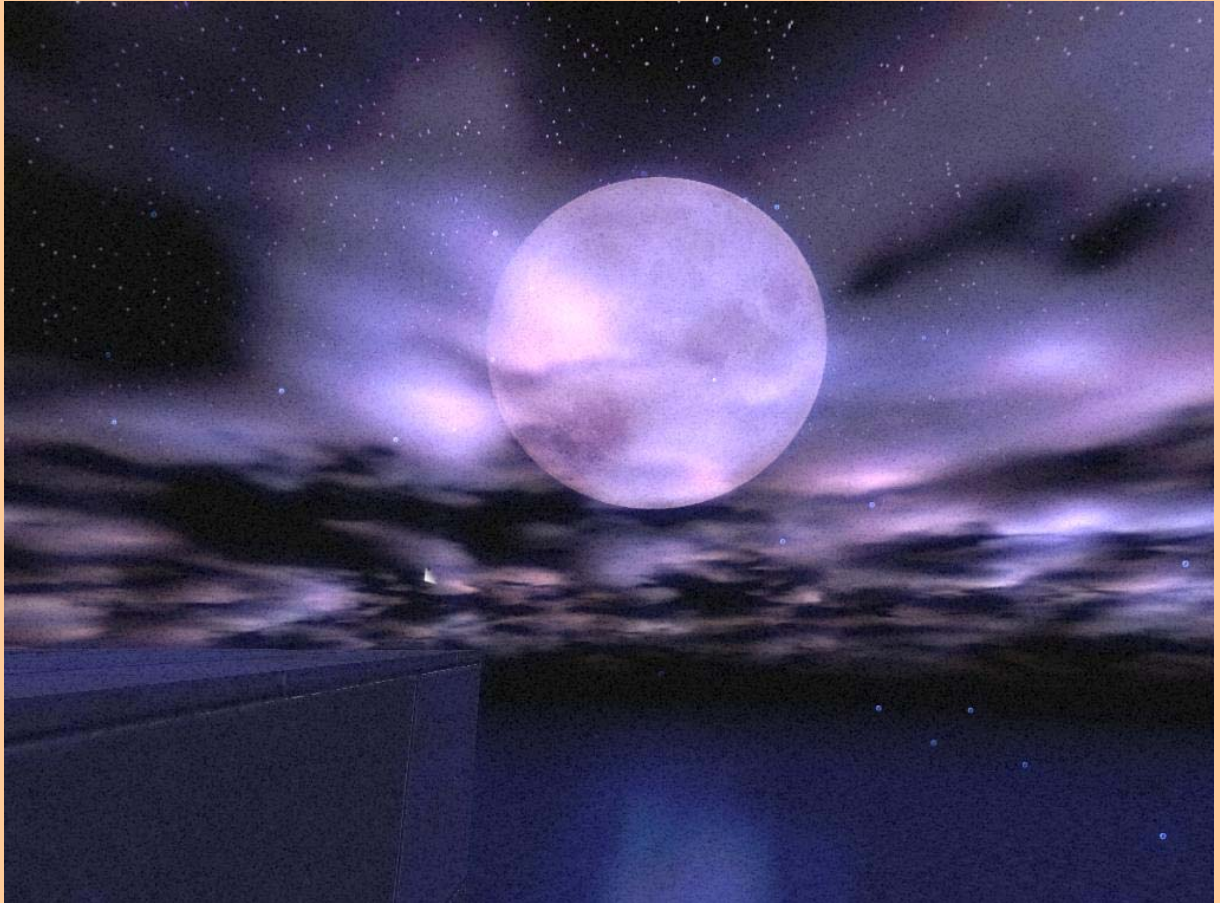
Ihr Spiel beleuchtet, was die verführerische Salomé dazu bewegt haben könnte, das Todesurteil des sie liebenden Mannes, nämlich „Johannes der Täufer“, mit ihrer Unterschrift zu besiegeln.

Dabei sollen verschiedene Hintergründe beleuchtet werden; immerhin spielt die Femme Fatale nicht nur in der Literatur, sondern auch in der christlichen Tradition verschiedene Rollen.



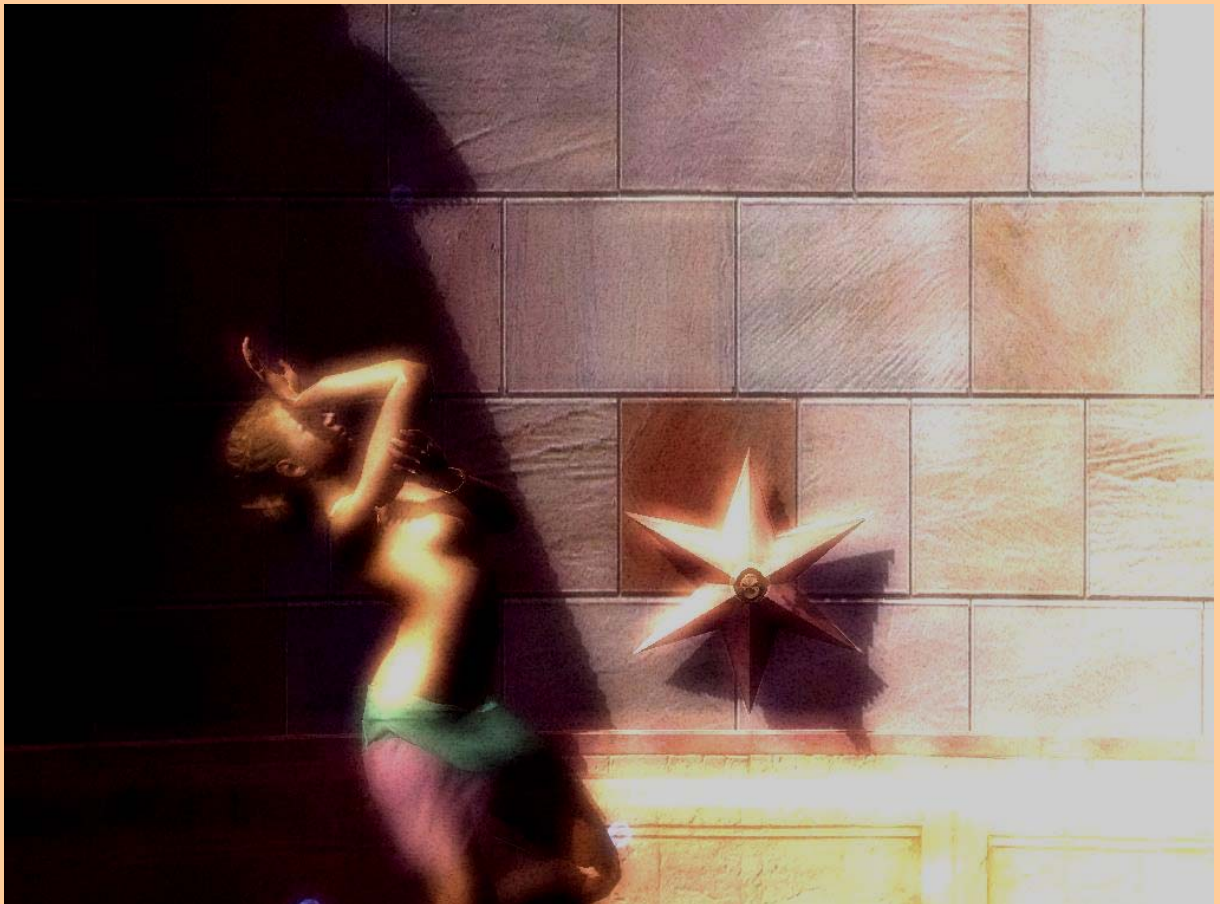
[HTTP://TALE-OF-TALES.COM/FATALE](http://tale-of-tales.com/fatale)













TALE OF TALES

Tale of Tales is a small independent studio founded in Belgium by new media artists Auriea Harvey and Michael Samyn. They run the online multiplayer screensaver The Endless Forest. And two of their previous creations,

The Path and The Graveyard were selected for the Independent Games Festival (in 2008 and 2009, respectively).

"Fatale" is not the first project of the two around a biblical theme. Previously, they have created The God love Museum, a series of interactive websites based on the first five books of the Old Testament.

And, a commission for the San Francisco Museum of Art in 2001, "Eden Garden" was one of their first game-like projects.

It was based on the theme of the Garden of Eden and featured the designers themselves in the roles of Adam and Eve.

Anmerkung von Ludwig: Der Autor schreibt dazu (ich zitiere):
„FATALE ist kein Spiel/Adventure, das man lösen kann! Man sollte es als eine Art Kunstwerk ansehen.“



<http://www.gamepad.de/neuvorstellungen/files/ThePath.pdf>

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>