

Drant ab sofort für Android- und iOS-Geräte verfügbar

(Erfurt, 06.06.2021) Drant, das 2017 für Android erschienene Erstlingswerk der noch jungen deutschen Indie-Entwicklerfirma Tentakel Aerobic, ist ab sofort auch für iOS Smartphones und Tablets verfügbar.

Erleben sie die Geschichte eines kleinen Drachens der von einem riesigen Steingolem gefressen wurde und nun versucht aus diesem auszubrechen. Spielende müssen sich einen Weg durch das Innere des Golems bahnen um die Freiheit wiederzuerlangen. Das Besondere dabei: Nichts darf berührt werden. So ist Drant durch ein leicht verständliches Gameplay und simpler Steuerung einsteigerfreundlich, gleichzeitig jedoch unbarmherzig ehrlich - jeder Fehler wird bestraft.

In Drant gibt es jede Menge Geheimnisse zu entdecken. So können gesammelte Münzen in neue Charaktere investiert werden. Diese spielen sich jeweils anders und zeigen ihre Vor- und Nachteile in verschiedenen Levelbereichen. Durch das Erfliegen neuer Bestzeiten werden geheime Level mit einzigartigen Mechaniken freigeschaltet. Besonders schwere Passagen können durch den Einsatz von Items vereinfacht oder gänzlich übersprungen werden. Erfolge, Statistiken und ein Ingame-Shop erhöhen den Umfang von Drant und regen zum Entdecken an. Die Geschichte um den Drachen wird in kleinen Papierschnitt-Animationen zwischen den verschiedenen Welten erzählt und offenbart, im späteren Verlauf, weitere Gefahren fernab vom Golem.

Google Playstore: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Tentakel_Aerobic.Drant&hl=de&gl

Apple AppStore: <https://apps.apple.com/app/id1494633012>

Kontakt:

Tentakel Aerobic

Elias Hoschkara

Tel. 01715089881

E-Mail: contact@drantgame.com

Über Tentakel Aerobic:

Tentakel Aerobic ist ein 2016 gegründetes deutsches Indiegames-Studio zu dessen Aufgabenbereichen die Entwicklung und der Vertrieb von Videospielen zählen. Es besteht aus drei Entwicklern und hat sich zur Aufgabe gemacht, anspruchsvolle Videospiele auf mobilen Plattformen gängig zu machen. So wurde mit Drant als erstes ein free-to-play Projekt angegangen, welches zu großen Teilen klassischen Videospiel-Mechaniken folgt und eine Alternative auf dem Mobile Games Markt bietet – Werbung ist optional und das Spiel kann komplett ohne Käufe abgeschlossen werden.