

GameStage@AEC: Tu Felix Austria, Lude!

FR 17.5.2013 / 18:00-24:00 / Ars Electronica Center

(Linz, 13.5.2013) Freitag, 17.5.2013, dreht sich im Ars Electronica Center wieder alles um das Thema Computerspiele. Bei freiem Eintritt rückt GameStage@AEC in Österreich entwickelte Spiele in den Mittelpunkt. Neben zahlreichen Games, die von den BesucherInnen ausprobiert werden können, werden auch verschiedene Spiele-Entwickler vor Ort sein und von ihrer Arbeit erzählen. GameStage@AEC ist eine Kooperation von Ars Electronica Center und der Linzer Spielecommunity Gamecraft, Radiated Pixel und der FH OÖ Campus Hagenberg.

Eine Übersicht der Spiele und Studios, die am Freitag vorgestellt werden:

Broken Rules: Chasing Aurora

Chasing Aurora ist ein 2-D Multiplayer-Actiongame über den Traum des Fliegens. Die teilnehmenden SpielerInnen steuern je einen origami-artigen Vogel und versuchen mit diesem, immer günstige Winde ausnützend, über die Alpen zu gelangen. Der Prototyp des Spiels wurde 2010 realisiert, 2011 erhielt das in Wien ansässige Studio Broken Rules Förderungen für die Entwicklung des Spiels und im selben Jahr kam bereits die Anfrage, das Spiel für die Wii U herauszubringen.

Pro 3 Games: Starforce Delta

Die Erde steht kurz vor ihrem Untergang. Unter der Führung der "Global Organisation for the Restoration of Earth", kurz G.O.R.E., wird nun der Weltraum samt neuen Lebensräumen und Ressourcen mittels aufregender Missionen erschlossen. Der/die SpielerIn arbeitet als Söldner für G.O.R.E und soll mithelfen, ein 3000 Lichtjahre entferntes Sternensystem zu erobern. Ziel des Spiels ist es, die Geschichte der neu entdeckten Menr'aki and Shar'dal Aliens zu erforschen und den eigentlichen Hintergrund für G.O.R.E.s Angriff auf genau dieses Sternensystem aufzudecken.

Starforce Delta wurde von Pro 3 Games, einem Game-Studio aus Linz, entwickelt. Die Finanzierung des Spiels ist gesichert, seit iVentureCapital, eine bekannte Risikokapitalgesellschaft, in Pro 3 Games investiert.

Missing Kangaroo Productions: Noomix

Ein äffischer Astronaut namens Gordo ist mit seinem Raumschiff auf einem fremden Planeten gestrandet, der von faszinierenden Lebewesen, den sogenannten Noomies, bevölkert wird. Um wieder heimkehren zu können muss sich Gordo verschiedene Eigenschaften der Aliens zunutze machen und miteinander kombinieren. Noomix stammt von Missing Kangaroo Productions, einem Game Studio aus Salzburg.

Zeppelin Studios: Schein

Das Leben eines Mannes gerät komplett aus den Fugen, als sein einziger Sohn plötzlich stirbt. In diesem Moment tiefster Trauer, verirrt er sich in einem düsteren, bedrohlichen Sumpf. Verwirrt und desorientiert, versucht er einen Ausweg zu finden, stößt jedoch immer wieder auf unüberwindbare Hindernisse. Als er kurz davor ist aufzugeben, erscheint ein

Hoffnungsschimmer in Form eines Irrlichts, das ihm seine Hilfe anbietet und verspricht, ihn sicher durch den Sumpf zu geleiten. Die Realisierung von „Schein“ soll durch Crowdfunding finanziert werden.

Bongfish: Motocross Madness

Motocross Madness war in den 1990-er Jahren ein Klassiker auf dem PC. Die Software-Schmiede Bongfish hat sich dieses Spiels angenommen und es für die Xbox 360 neu interpretiert. Hohe Sprünge, verrückte Tricks, aufregende Rennen und ein wundervolles Environment sind garantiert.

gLab Hagenberg: Limelight

Limelight ist ein dreidimensionales Public Interaction Game, das von den Studiengängen Interactive Media und Digital Arts der FH OÖ Campus Hagenberg entwickelt wurde. Der Held des in einer magischen Welt angesiedelten Spiels ist ein kleiner Zauberer, der versucht, sein Ziel auf dem Weg durch die Dunkelheit zu finden. Unterstützt wird er dabei von geheimnisvollen Irrlichtern, die durch weitere Mitspieler über ein Tracking-System auf der Leinwand dargestellt werden.

Andranik Ghalustians: Bildschirmsprünge

Der Konsolensammler Andranik Ghalustians präsentiert Highlights aus der österreichischen Games-Geschichte. Geboren 1972 sammelt Ghalustians seit über zehn Jahren Arcade-Platinen, Computer- und Videospiele.

Metalab: elle and the spooky arrow

Elle and the spooky arrow ist ein experimentelles Game mit Blinklichtern.

Thomas R. Koll: Ananasblau Games

Die BesucherInnen werden Teil eines Game James, bei dem ein Spiel in nur kurzer Zeit entwickelt werden soll.

Broken Rules / Chasing Aurora: <http://www.chasing-aurora.com/>
Pro 3 Games / Starforce Delta: <http://www.pro3games.com/>
Missing Kangaroo Productions / Noomix: <http://presskit.noomix.at/sheet.php?p=noomix>
gLab Hagenberg / Limelight: <http://games.fh-hagenberg.at/>
Zeppelin Studios / Schein: <http://scheingame.com/>
Andranik Ghalustians / Bildschirmsprünge: <http://www.bildschirmspruenge.net/>
Thomas R. Koll / Ananasblau Games: <http://ananasblau.com/>
Metalab: elle and the spooky arrow: <https://github.com/Metalab/elle-and-the-spooky-arrow>
GameStage@AEC auf radiatedpixel.com: <http://gamestage.radiatedpixel.com/>
GameCraft Linz auf Facebook: <https://www.facebook.com/GameCraftLinz>
Radiated Pixel: <http://www.radiatedpixel.com/wordpress/>