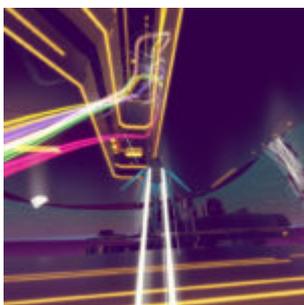


**A**uch wenn sie nur aus Bits und Bytes bestehen, so haben sie doch jede Menge

interessante Geschichten zu erzählen – die Charaktere aus dem Spiel „The Lion’s Song“. Ihr imaginiertes Zuhause haben die pixeligen Protagonisten im Wien um die Jahrhundertwende. Eine Epoche, die ab den 1980er Jahren international eine breite Aufmerksamkeit erfuhr und eine wahre Publikationsflut auslöste. Dass es nunmehr möglich ist, sich auch digital in die Zeit des Fin de Siècle zu versetzen, ist der Wiener Spielefirma „Mi’pu’mi“ zu verdanken. Das im letzten Jahr entwickelte „Point-and-Click-Adventure“ ist eines von rund 60 Spielen (etwa 40 Prozent davon aus Österreich), das während des „Reversed Festival“ nicht nur getestet, sondern auch im Gespräch mit den Entwicklern auf einer tieferen Ebene erforscht werden kann. Eine Herangehensweise, die das Festival von Massenveranstaltungen, die auf große, international bekannte Spielefirmen setzten, deutlich unterscheidet.

„Spielemessen gibt es viele, aber das Besondere am Reversed Festival ist, dass die Entwickler im Mittelpunkt stehen und dadurch ein spannender, informativer und direkter Zugang zu Ausstellung, Workshops und Talks ermöglicht wird“, betont auch Günther Friesinger, Mitglied der Künstlervereinigung monochrom, die Mitveranstalter.



Made in Austria:  
„Lightfield“ von „Lost in

the Garden“



„Lingotopia by Tristan  
Dahl:  
<https://tristandahl.itch.io/lingotopia>



„Lost Words“ von Fourth  
State  
<http://lostwordsgame.com>

## **Der Austausch steht im Mittelpunkt**

Das Festival versteht sich damit als Treffpunkt für Spieleliebhaber und Entwickler digitaler Games, die oft als Ein-Mann-Unternehmen und Startups ihre ganze Kreativität in ein Projekt

stecken. Wer also wissen möchte, was es abseits von diversen Publikumshits, die um Millionen auf den Markt gepusht werden, noch so gibt, ist hier ebenso richtig wie jene, die gerade selbst an der Entwicklung eines Spiels feilen. Letztere können zudem im Austausch mit Kollegen bei Fragen zur Realisierbarkeit und Vermarktung – sei es zu Fragestellungen wie komme ich zu einem Publisher oder wie vermarkte ich mein Produkt selbst – hilfreiche Antworten erhalten. Und auch für die Kleinsten gibt es die Möglichkeit mehr über die Welt der digitalen Games in Erfahrung zu bringen. So wird es heuer erstmals in Kooperation mit dem Zoom Kindermuseum einen Workshop für Kinder geben. Denn wer weiß, möglicherweise sind unter den Spielern von heute auch einige Entwickler von Morgen zu finden.

### **Kleine Auswahl der Games, die vor Ort gespielt werden können:**

Mi'pu'mi: „The Lion's Song“

[www.lionssonggame.com](http://www.lionssonggame.com)

„Lightfield“ von „Lost in the Garden“

[lostinthegarden.com](http://lostinthegarden.com)

„Lost Words“ von Fourth State

<http://lostwordsgame.com>

„Lingotopia“ von Tristan Dahl

<https://tristandahl.itch.io/lingotopia>

„Goliath VR“ von Wolfgang Tschauko

<http://wolfgangtschauko.at/portolio>

# REVERSED

## **Reversed Festival**

6. bis 9. Juli 2017

Museumsquartier (Ovalhalle, barocke Suiten und Zoom Kindermuseum)

1070 Wien

[www.reversed.at](http://www.reversed.at)

### TEILEN MIT:

- Klick, um über Twitter zu teilen (Wird in neuem Fenster geöffnet)
- Klick, um auf Facebook zu teilen (Wird in neuem Fenster geöffnet)
- Klicken, um auf WhatsApp zu teilen (Wird in neuem Fenster geöffnet)