

Liebe Medien-Partner,

diese Pressemitteilung ist zur sofortigen Veröffentlichung freigegeben.
Die gesamte Pressemeldung befindet sich unterhalb dieser Zeilen.

Mit freundlichen Grüßen,

Euer remote control productions Presseteam

remote control productions GmbH

Sendlinger-Tor-Platz 6
80336 München
Tel.: +49 (0) 89 / 210 205 733



remote control productions GmbH

Sendlinger-Tor-Platz 6
80336 München
Germany
Tel.: +49 (0) 89 / 210 205 7 – 90
Fax: +49 (0) 89 / 210 205 7 – 99



stillalive studios GmbH

Rosengasse 1, Top 4
6020 Innsbruck
Austria

– PRESSEMITTEILUNG –

stillalive studios Gründer Julian Mautner spricht auf dem DreamHackathon Stockholm über sein Kickstarter-Spiel „Son of Nor“ und dessen Möglichkeiten der Nutzung von Tobii's Eye-Tracking-Sensor „EyeX“

Julian Mautner spricht zu Eye-Tracking in „Son of Nor“ beim DreamHackathon

Stockholm/Innsbruck, 25. September 2014 – stillalive studios, ein Unternehmen der remote control productions -Familie, sind auf dem DreamHack Stockholm 2014 vertreten. Das Computer-Festival DreamHack findet vom 26. – 27. September in Stockholm statt. Im Rahmen einer der größten Aktivitäten des Events, dem DreamHackathon, spricht Julian Mautner, Gründer und Lead Developer der stillalive studios, über sein erfolgreiches Kickstarter-Projekt „Son of Nor“, das seit Ende Juli auf Steam EarlyAccess zu haben ist.

Julian Mautner hält, zusammen mit Strategic Business Development Manager Anders Olsen von Tobii Technology, eine Präsentation über die neuartige Utilisierung von Tobii's Eyetracking-Technology „EyeX“ für stillalives Spiel „Son of Nor“. „EyeX“ ist ein Bildsensor, der mit sehr hoher Präzision das Betrachtungsfeld des Nutzers auf den Bildschirm bestimmen kann und somit in Verbindung mit den einzigartigen Gameplay-Elementen von „Son of Nor“ eine innovative Art der Bedienung für die Spieler ermöglicht. Dabei zählt „Son of Nor“, das mit 150.000 US-Dollar auf Kickstarter erfolgreich finanzierte und über Steam EarlyAccess auf PC, Mac und Linux spielbare Action-Adventure zu den ersten Spielen, welche „EyeX“, neben der VR-Brille „Oculus Rift“ und dem Brain-Computer-Interface „emotiv EPOC“, auf innovative Weise verbindet.

Darüber hinaus wurde Julian Mautner für den stattfindenden Gamejam des DreamHackathon ausgewählt. Im DreamHackathon-Contest gilt es, innerhalb von 24 Stunden ein Spiel oder Spiekonzept für Computer, Konsole oder Smartphones und Tablets zu entwickeln. Dabei winkt den drei Hauptpreis-Gewinnern ein Preispool von 100.000 Schwedischen Kronen.

Weitere Informationen zum Spiel „Son of Nor“ und dem stillalive studios Team unter: <http://stillalive-studios.com/> und <http://sonofnor.com/>



Julian Mautner, Gründer & Lead Developer der stillalive studios

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an:

remote control productions GmbH

Sendlinger-Tor-Platz 6

80336 München

<http://www.r-control.de>

Tel.: +49 (0) 89 / 210 205 733

Fax: +49 (0) 89 /210 205 799

E-mail: pr@r-control.de

Über Son of Nor

„Son of Nor“ ist ein Third-Person Action-Adventure, angesiedelt in einer Wüstenwelt in der die Menschen vor der Ausrottung durch die bössartige Reptilienrasse der Sarahul stehen. Die Spieler werden zur letzten Hoffnung der Menschheit, um die Sarahul in einem epischen Kampf zurückzuwerfen und das Schicksal des gesamten Planeten zu ändern. In „Son of Nor“ verfügen die Spieler über einzigartige magische Fähigkeiten, mit denen sie kämpfen, Rätsel lösen und sich ihrer Haut erwehren. Das magische Arsenal umfasst beispielsweise Telekinese, Elementarzauber und mit Terraforming auch die Manipulation der Spielwelt an sich – etwas, dass in diesem Umfang bisher noch in keinem Spiel vorkam. Mehr Informationen unter: www.sonofnor.com

Über stillalive studios

stillalive studios ist ein junges unabhängiges Spieleentwicklerstudio, das sich zum Ziel gesetzt hat, innovative, dynamische und einzigartige Spiele zu verwirklichen. Das Team wurde Anfang 2010 in Innsbruck gegründet und umfasste damals lediglich 3 Mitglieder. Heute besteht stillalive studios aus 15 Talenten aus aller Herren Länder: Österreich, Schweiz, Deutschland, Finnland, Italien, USA und Ecuador. stillalive studios setzt seinen Fokus auf Indie Core-Games für PC, Mac und Linux mit neuartigen und speziellen Spielmechaniken.

www.stillalve-studios.com | facebook.com/StillAliveStudios | [@sasGames](https://twitter.com/sasGames) | www.sonofnor.com

Über remote control productions

Seit 2005 unterstützt remote control productions (kurz: rcp) aus München Spiele-Entwickler, Publisher, Konzerne und Einrichtungen bei der Umsetzung von Games-Projekten und hat in dieser Zeit ein umfangreiches Developer-Netzwerk aufgebaut. Der Schwerpunkt liegt auf Finanzierung, Beratung, Aufbau und Coaching von Startups und Studios aus der Gamesbranche. Projekte aus den Bereichen Serious Games, Konferenzen und Gamification sowie zielgerichtete Bildungs- und Lobbyarbeit runden das Tätigkeitsfeld ab. Von dieser Vision geleitet, entwickelten sich Partnerschaften mit Beteiligungen von rcp an einem Dutzend Studios im deutschsprachigen Raum. Damit kann rcp bei der Umsetzung eigener IPs, als auch bei Auftragsarbeiten auf den wohl umfangreichsten und vielseitigsten Games-Entwickler-Verbund in Deutschland zurückgreifen. Dank des national und international weitreichenden Netzwerks etablierte sich rcp als glaubwürdiger, effizienter und zuverlässiger Produktionspartner für mehr als 50 Projekte auf PC, Mobile und Konsole. Zu den Kunden und Partnern von rcp und unseren Entwicklungsstudios gehören Rovio Entertainment, Koch Media, ProSiebenSat.1 Games, Ravensburger Digital, Ubisoft, Deutsche Telekom, Gamevil, RNTS Media, Chillingo, Volkswagen, Spilgames, dreamfab, Bigpoint, Intel und Audi.

<http://www.r-control.de/> | [http://www.facebook.com/remote.control.productions](https://www.facebook.com/remote.control.productions) | [@r_control](https://twitter.com/r_control)