

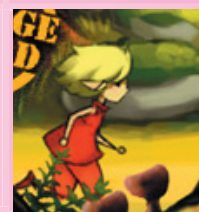
THE FUTURE OF GAMING

Högskolan på Gotland
Gotland University



Dataspelens framtid

Högskolan på Gotland
på
TEKNISKA MUSEET





Inbjudan till vernissage och informationskväll

Dataspelens framtid – En utställning för alla som är nyfikna på hur man blir speldesigner.

Framtidens spel kräver nya idéer, nya röster och nya speldesigners. Det saknas kvinnor och det saknas mångfald. På internationella kvinnodagen den 8 mars inbjuder Högskolan på Gotland dig till vernissage på TEKNISKA MUSEET. Ta del av framtidens speldesigners och morgondagens spel.

Idag har utvecklingen inom programmering och grafik gett oss 3D-världar som är lika omfattande som i de senaste filmerna. Det ger dagens och morgondagens spelutvecklare helt nya skaparmöjligheter. Framtidens spel kommer att erbjuda nya kulturupplevelser, och spelen kommer att beröra, engagera och påverka fler människor än någonsin tidigare. Vi befinner oss verkligen i förändringarnas tid.

Trots detta är det fortfarande en begränsad skara spelare som känner sig hemma i dagens spel. Speldesign har inte utvecklats i samma takt som grafiken och programmeringen. Nya speldesigners med nya infallsvinklar på speldesign kommer att krävas inför framtiden.

Spelutveckling vid Högskolan på Gotland vill visa vad morgondagens speldesigners gör redan idag och hur du som vill studera speldesign kan vara en del av utvecklingen.

Kom till vernissagen lördagen den 8 mars och testa helt nya spel som har gjorts av våra studenter. Studenterna och deras lärare kommer att vara på plats för att svara på frågor om spelen.

Utställningen avslutas med en informationskväll onsdagen den 12 mars kl. 17.00-20.00. (Obs fri entré). Då svarar framtidens spelutvecklare och deras lärare på frågor om utbildningen inom speldesign och framtidens dataspel.

Jonas Rogert prog
 Erik Öqvist, grafik ui
 Monica Kreitz, grafik
 Johan Skoglund, musik
 Povel Gulin, grafik karaktär
 Marcus Ingvarsson producent
 Andreas Svensson, prog databas
 Jonatan Österberg, grafik 3d 2d
 Håkan Mattsson Lead prog



DrinkS is a bartender simulator with puzzle elements developed for the Nintendo DS console. DrinkS also functions as an electronic cocktail book, perfect for when you are ordering drinks from undereducated bar staff or when you want to serve your own guests some aprétifs.



Ride real bikes in a simulated environment. Challenge your friends in a race around the famous "Amedalen" using the latest in gaming technology.

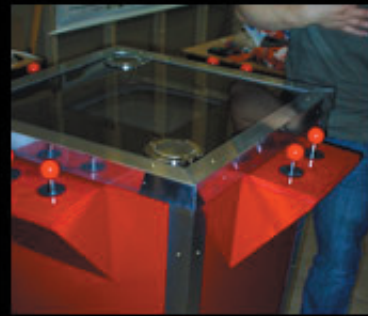
Twice the fun, half the effort!



Håkan Mattsson /Producer and Hardware
 Don Geyer /Executive Producer and Game Concept
 Christoffer Södergren /Lead Programmer
 Rickard Jonasson /Lead Artist
 Jona Marklund /Lead Level Designer



BLOMMA



THE FUTURE OF GAMING

Vernissage

Plats: TEKNISKA MUSEET
Museivägen 7 Stockholm
Tel 08-450 56 00 (vxl) Fax 08-450 56 01
info@tekniskamuseet.se

Tid: lördagen den 8 mars kl. 11:00
Utställning pågår fram till den 12 mars.

Avslutande informationskväll

Plats: TEKNISKA MUSEET
Tid: onsdagen den 12 mars kl. 17.00 – 20.00. (Fri entré)

TEKNISKA MUSEET:

Nils Olander
intendent, tel 08-450 56 80
Nils.Olander@tekniskamuseet.se
<http://www.tekniskamuseet.se>

Högskolan På Gotland:

Don Geyer
Programansvarig tel 0498-29 99 00
Don.Geyer@hgo.se
Petra Lindberg
Informationsansvarig tel 0498-29 99 00
Petra.Lindberg@hgo.se
<http://www.hgo.se/game/>
<http://www.hgo.se>

Museets öppettider:

Mån – fre 10.00 – 17.00, ons 10.00 – 20.00, Lör – sön och helgdag 11.00 – 17.00, Fri entré
ons kl 17.00 – 20.00

Skolbokning:


Skolklasser och andra grupper kan boka en visning av utställningen genom att kontakta
bokning@tekniskamuseet.se

Fri entré för skolklasser

För att så många skolor som möjligt ska ha möjlighet att besöka Tekniska museet, har skolklasser fri entré. Fri entré gäller för elever i lärares sällskap och skolpersonal. Besöket behöver inte bokas i förväg.

Bokning av visning med guide

Bokning av visningar med guide för skolklasser sker via telefon på nr 08 - 450 57 00 som är öppen tis, ons, tors kl. 12.30 – 15.00 eller via mejl på adressen bokning@tekniskamuseet.se



OUR ROSKILDE

R.I.T.S. productions 2007

This game is trying to prolong the feeling of the Roskilde Festival. We are trying to achieve an all year experience of the festival. With this game people can get, and keep, in touch with other festival visitors with which they may have had contact with at the actual festival. Essentially it is a digital representation of the Roskilde Festival.



The Power Behind the Throne

Created by Malin Axeling

tpBT is a light strategic board game. It revolves around a king with four advisors, who are supposed to help him run the country. But his economy is failing, and he can only afford to keep one advisor. They now have a few months to convince him who is the best advisor.

The players take on the role as one of the advisors and compete for the king's favor. They do this by doing things for the king and the people of the country. There are also things they can do to destroy the other's attempts to influence the king.



IMPERATOR

QUIDQUID LATINE DICTUM SIT ALIUM VIDE TUR.

Sebastian Svensson Scripter and project
 Fredrik Bergman Level Designer
 Ola Persson Level Designer
 Joar Holmström Lead Designer

'IF YOU WERE VOTED PRESIDENT TOMORROW, WHAT WOULD YOU DO?'

Imperator is built on the idea of a strategic power simulation inside an RPG environment where each problem is presented and solved within a social context instead of using statistics and abstractions



Kirjassa ja Netissä

Plattform: Flash (online)

Speldesign, systemutveckling

& implementation:

Ulf Benjaminsson

Grafik och animation:

Johan Skoglund

Ljud:

Johan Skoglund

Kort: I samarbete med författare, lärare och förläggare på ett finskt läromedelsförlag utvecklade vi sju nätspel - interaktiva övningar - i syfte att modernisera lågstadiets språkundervisning.



Wobble Trouble: Balance pro

is a game designed to be as good for you as it is fun to play. The objective is to guide a small ball through a maze to the goal without falling into any pits. What makes this game unique is the way you control the ball. You steer the ball with your own sense of balance. You stand on a "wobbleboard", and lean in the direction you want the ball to roll in. This can help you train the muscles in your legs.

Credits:

Emma Johansson

Povel Gulin

Daniel Mattis

Julius Grantén

Kristoffer Landin



We want to create something unusual for regular FPS-games and adventure players
We also want to take away the usual "shoot through level" - style and implement more adventure and puzzle solving

Linus Loquist

Andreas Emilsson

Hassan Mohammed Abed

David Alfredsson

Hawan Hussein



THE FUTURE OF GAMING



<http://www.hgo.se/game/>

