

# Frontiers

3D Online Computerspiel und Website von gold extra



## Produzenten:

Tobias Hammerle, Georg Hobmeier, Sonja Prlić, Jens Stober, Karl Zechenter

## Team:

Jens M. Stober (Lead Designer), Adam Donovan (Conceptual Lead Designer), Ingo Herwig, Kerstin Ruppel, Florian Eberle, Brian Main, Philipp Seis, Oliver Balazs; Tiago Albeha, Zosen Oveja Negra

**Produziert in Kooperation** mit Almada 555, in Zusammenarbeit mit European Cultural Foundation und unterstützt durch den Sparkasse Kulturfonds, sowie BmUKK, Land Salzburg und Stadt Salzburg.

**Unter Mitarbeit von** fadaiat/indymedia Spanien sowie StudentInnen der FH MMA Salzburg-Urstein (Department Game Design)

**Website:** [www.goldextra.com/frontiers](http://www.goldextra.com/frontiers), <http://www.frontiers-game.com>

## Präsentationen, Workshops, Lectures:

Uschgorod (UKR), NoBorder Camp 2007

Sevilla (E), Indymedia 2007

Malaga (E), Casa Invisible 2007

Salzburg (A), Web2.0 Montag, 2007

Salzburg (A), Civil Media Conference:

Unconference Participation 2.0, 2007

Salzburg (A), Künstlerhaus, 2008

Porto (P), Casa 555, 2008

Nürnberg (D), Akademie der Bildenden Künste, 2008

Linz (A), Subversivmesse/Kulturhauptstadt 09, 2009

Wien (A), Kooperationshaus brut, 2009

**Frontiers führt seine Spieler an die Grenzen Europas:** Frontiers ist ein Computerspiel, das Stationen einer Flucht nach Europa zeigt. Als Flüchtling oder Grenzwanne können Sie in dieser Installation die erste Station der Reise spielen: Das Grenzgebiet zwischen Niger und Algerien in der Sahara.

Frontiers lässt die dramatische Situation an den Grenzen anhand der **Stationen zweier Fluchtrouten nach Europa** durchleben. In der Rolle des Flüchtlings oder Grenzsoldaten gelangen die Spieler in die Sahara, an das algerische Hoggar-Gebirge, an den Zaun in Ceuta und an einen spanischen Strand oder in den Norden des Irak, die Bergen der Türkei oder in die Wälder zwischen der Ukraine und der Slowakei.

Der Produktion an dem Spiel ging eine **intensive Recherche**phase zu Hintergründen von Migration und der Situation von Flüchtlingen an den europäischen Grenzen vor allem in Spanien und der Ukraine voraus. Das Team von Frontiers besuchte die spanische Exklave Ceuta, andalusische Städte und die ukrainisch-slowakische Grenzregion um Uschgorod. Zahlreiche Gespräche mit Flüchtlingen, BewohnerInnen der jeweiligen Gegenden, mit Hilfsorganisationen, staatlichen Vertretern oder anderen Medieninitiativen bilden den Hintergrund zum Spiel. Reale Fakten, Orte, Schicksale werden in die Spielrealität übersetzt. So kann Frontiers den Dialog über Flucht und Migration auf neuen Plattformen eröffnen.

**gold extra** ist eine in Salzburg gegründete KünstlerInnengruppe, die seit 1998 an den Schnittstellen von Theater, Bildender Kunst, Neuen Medien und Musik arbeitet. Ihre Arbeiten erhielten zahlreiche Preise, zuletzt wurden sie vom BmUKK für innovative Kulturarbeit ausgezeichnet.

Mail: [office@goldextra.com](mailto:office@goldextra.com)

Web: [www.goldextra.com](http://www.goldextra.com), [www.frontiers-game.com](http://www.frontiers-game.com)

## Frontiers – Das Computerspiel, das an die Grenzen Europas führt

gold extra produziert mit einem internationalen Team ein Computerspiel das Flucht und Migration thematisiert.

---

„Wir sind keine Verbrecher“, sagt Isfan Osama. Er steht mit fünfzig anderen Flüchtlingen aus dem Sudan, Niger, Mali und Kaschmir im spanischen Flüchtlingslager CETI in der spanischen Exklave Ceuta um das vierköpfige Künstlerteam von gold extra herum. Alle wollen ihre Geschichte erzählen, berichten von vier, fünf Jahren auf der Flucht durch Wüsten, Berge und über das Meer, bis sie hier in der europäischen Stadt auf afrikanischem Boden gestrandet sind.

„Mich hat das ungeheuer beeindruckt“, erzählt Sonja Prlić, „und es wurde mir in dieser Situation ganz deutlich bewusst, wie wichtig es wirklich ist mit Frontiers möglichst viele Menschen zu erreichen.“ Frontiers ist das Computerspiel über die Flucht nach Europa. „Für uns war es wichtig“, sagt Karl Zechenter, „dass wir mit dem Computerspiel Frontiers diese Situation an Europas Grenzen erleben lassen und damit bewusst machen.“

Schon 2006 haben sich die gold extra Künstler Georg Hobeimer, Tobias Hammerle, Sonja Prlić und Karl Zechenter mit dem australischen Programmierer Adam Donovan als Team daran gemacht eine erste Testfassung eines Spiels zum Thema Flucht und Migration in Europa zu entwickeln. Die Spieler können die Rolle eines Flüchtlings oder die einer Grenzwaiche in einer Grenzsituation auf dem Weg zu und an Europas Außengrenzen wählen. „Wir haben immer großen Wert darauf gelegt, dass das Spiel auch so gut funktioniert, dass es wirklich von Jugendlichen gespielt wird und nicht nur in Galerien ausgestellt wird“, erklärt Georg Hobeimer. Damit erwartete die Produzenten ein anstrengendes Jahr: Die Finanzierung musste sichergestellt werden und die Recherche für das Spiel in verschiedenen Teilen Europas begann.

### Internationale Kooperation und Finanzierung

Für die Finanzierung konnten regionale Geldgeber wie der Sparkassenkulturfonds und internationale Partner wie die European Cultural Foundation gewonnen werden. Kooperationspartner aus Salzburg wie Aktion Film und subnet und internationale Partner aus dem Kultur- und Medienbereich in Portugal, Spanien und der Ukraine wurden in das Projekt eingebunden. „Die Präsentationen bei unseren Partnern, fadaiat in Spanien, im NoBorderCamp, bei vielen Gelegenheiten in Österreich, im Kulturzentrum 555 in Portugal, haben auch unsere Blickweise und das Spiel selbst verändert“, erklärt Sonja Prlić, „wir haben viele Anregungen bekommen und Mitarbeiter aus ganz Europa gefunden.“

### Vom eisernen zum elektronischen Vorhang

Recherchereisen haben das Team von Frontiers an den äußersten Osten und Süden Europas geführt. An der neuen Schengen-Außengrenze zwischen der Slowakei und der Ukraine informierten sie sich über die enorme technische Aufrüstung der Grenzpolizei in diesem Gebiet, die in kras-

sem Gegensatz zu den katastrophalen humanitären Bedingungen in den Flüchtlingslagern in der Ukraine steht. „Hier entsteht ein neuer Eiserner Vorhang“, so Zechenter, „und zwar als Elektronischen Vorhang“. Noch stärker gesichert ist die Küste Andalusiens an der Meerenge von Gibraltar und an den spanischen Exklaven, den Städten Melilla und Ceuta, die sich auf afrikanischem Boden befinden. Die tausende Flüchtlinge, die in den letzten Jahren dort beim Versuch nach Europa zu gelangen, ums Leben gekommen sind, haben der Straße von Gibraltar nunmehr zu trauriger Berühmtheit verholfen.

Das Team von gold extra suchte in seiner Recherche den persönlichen Kontakt mit vielen der NGO- und Künstlerorganisationen, die in dieser Region mit Flüchtlingen und in Informations- und Vernetzungsprojekten arbeiten. „Was soll ich tun?“ wurden wir von den Flüchtlingen gefragt, die uns im C.E.T.I, dem Auffanglager in Ceuta, umringt haben“, erzählt Prlić, „Sie haben uns ihre Abschiebungspapiere gezeigt. Nach fünf Jahren durch die Wüste können sie aber auch nicht zurück. Wir können das mit unserem Spiel nun nicht einfach beantworten. Aber wir wollen damit aufzeigen, dass wir alle gemeinsam daran arbeiten müssen eine Antwort darauf zu finden, was wir tun sollen.“

### Aus der virtuellen Realität in die Gegenwart

„Wir haben bewusst das Medium Computerspiel verwendet, um eine Zielgruppe zu erreichen, die sich sonst wenig mit Politik beschäftigt. Ein Computerspiel ermöglicht es wie kein anderes Medium in eine Situation einzutauchen und diese aktiv zu gestalten“, meint Karl Zechenter, einer der Produzenten des Spiels. Die Spiel-Modifikation, der Mod, wurde als offene Form gewählt, um eine Partizipation der weltweiten Community von Gamern zu ermöglichen. „Die Auseinandersetzung auch mit kleinen Teilen, einem Schild, einem rassistischen Graffiti, Stacheldraht - das alles trägt dazu bei, dass diese Orte, die sonst so schnell vergessen werden, bei uns hängen bleiben. Jeder dieser Teile erzählt einen Teil der Geschichte“, sagt Zechenter, zur Verdeutlichung gibt es unter anderem ein Tagebuch auf der Website und Videos der Recherche. Über diese Möglichkeit mitzumachen hat das Team von gold extra nicht nur Einzelteile für das Spiel erhalten, sondern auch seinen derzeitigen Lead Designer gefunden.

„Es ist eine große Herausforderung für mich die Ergebnisse der Recherche in das Spiel zu bringen. Das Spiel hat seine eigene Realität und die muss sich nun mit der Realität, die Sonja, Karl, Tobias und Georg mit ihrem Team recherchiert haben, decken“, sagt Adam Donovan, der australische Gamedesigner. Er ist der Architekt der virtuellen Realität, in der wir die Stationen einer Flucht selbst erleben können. Am 28. Oktober 2008 wurde der erste Level des Spiels im Web gratis zum Download veröffentlicht. Weitere Stationen der virtuellen Fluchtroute erscheinen im Laufe des Sommers 2009 und 2010.

Unsere Realität wird sich in den nächsten Jahren auch durch Migration entscheidend verändern, es bleibt zu hoffen, dass viele das Angebot von gold extra annehmen und sehen wie sie selbst aktiv ihre Zukunft gestalten können.

### **Das Spiel: Neues Gameplay**

Frontiers ist eine Modifikation des Spiels Half Life2. Als Grundstruktur des Spiels wird die klassische Situation eines First Person-Spiels, in dem zwei Teams gegeneinander antreten, übernommen. Diese Situation wird jedoch adaptiert und modifiziert: Frontiers setzt sich bewusst mit den Regeln und Konventionen von Online Multiplayer Games auseinander und bietet neue Möglichkeiten für die Spieler.

Die einzelnen Levels des Spiels basieren auf realen Grenzzonen, zahlreiche Details dieser Grenzen wurden in einer intensiven Recherche dokumentiert und können beim Spielen gesehen und erlebt werden.

Eine Herausforderung für das Gameplay war die Modifikation der in First Person Spielen üblichen Verwendung von Waffen. In Frontiers sind die Teams der Grenzpolizei zwar wie die realen Grenzpolizeieinheiten mit einer Waffe ausgestattet, doch wird im Spiel der Waffengebrauch mit einem „Human Rights Index“ sanktioniert. Wer schießt, schadet dem Ansehen des Landes in der internationalen Gemeinschaft, schadet seinem Team und verliert Punkte. Frontiers bietet außerdem realitätsnahe Optionen wie Verhaften und Bestechung. Solche und viele andere Optionen wie „Bestechen“ oder „Verhaften“ erweitern und verändern das Gameplay des Online-Spiels.

Informationen über Schicksale von Flüchtlingen kann man im Spiel außerdem über „Non Playing Characters“ erhalten, ein für ein Multiplayer Spiel neu entwickeltes Vorgehen. So erzählen die Charaktere ihre Geschichte, bieten Hilfe an oder wenden sich gegen die Spieler. So werden die Spieler in Frontiers mit Situationen und Orten aus dem realen Leben konfrontiert und ein Einstieg in das Thema Flucht kann durch die intensive Spielerfahrung ermöglicht werden.



---

*Screenshots aus dem Spiel: Grenzübergang, Stacheldrahtzaun und Schild vom Strand in Ceuta, der spanische Exklave in Marokko.*

# gold extra

---

Die österreichische Künstlergruppe gold extra produziert, kuratiert und initiiert Projekte in den Zwischenräumen von Bildender Kunst, Performance, Musik und Hybrid Media. gold extra ist ein Netzwerk von Künstlern, darunter Bildende Künstler, Regisseure, Musiker, Programmierer, Performer. Die Idee schafft das Format - für die künstlerische Arbeit von gold extra ist die konstante Forschung nach innovativen künstlerische Ausdrucksformen eine zentrale Aufgabe.

Die Projekte von gold extra haben in den letzten Jahren zahlreiche Preise erhalten. Darunter der Autoren- und Produzentenpreis Bremen 2005, der Bühnenbildpreis „Offenbacher Löwe 2006“ für das Bühnenbild des Robotertheaters Black Box, Preise der Innovationsfonds der Städte Linz und Salzburg. Zuletzt wurden sie im Dezember 2007 durch das Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur für innovative Kulturarbeit ausgezeichnet. Arbeiten waren am ICA London, emaf Osnabrück, Festival der Regionen, Ars Electronica Nightline, FFT Düsseldorf, studiobühne Köln, brut und MuQua Wien, in Frankfurt, Madrid, Tallinn und Maastricht zu sehen.

**Aktuelle Projekte:** *Black Box*, Theater für 8 ferngesteuerte Roboter; *Waveform*, Solo mit Elektrizität (Elektrodengesteuerte Musik-Körper-Performance); *Sie brauchen Pech*, Performance-Installation, *Feedback & Disaster*, Webplattform für Themenausstellungen in Animation, Video und Musik; *AREA*, Parkour for the Urban Body.

Weitere Informationen über Projekte unter [www.goldextra.com](http://www.goldextra.com)

## Biografien

### **Tobias Hammerle**

\*1976 in Fatima, Portugal, lebt seit 10 Jahren in Salzburg. Regie/Konzept diverser Kurzfilme, Sound/Videoarbeiten & Licht-Performances in Braunschweig, Andalusien, Marokko, Venezuela, New York, Salzburg, Graz, Lissabon. Zusammenarbeit unter anderem mit Atanas Georgiev („Cash & Marry, 2008), Christoph Büchel, WaxFactory, Waloschke Breslau, Ori Flomin, Rudolf Zange, Mara Vivas.

### **Georg Hobmeier**

\* 1977 in Innsbruck/Österreich, Performance- und Medienkünstler, freier Dozent. Studium Schauspiel, Mozarteum 2001, Postgraduate Dance and Technology, Theaterschool Amsterdam 2006. Seit 2000 hat er zahlreiche Performances und Installationen mit interaktiven real-time Medien entwickelt. Sein Interesse gilt interaktiven Technologien wie der Entwicklung von publikumsorientierten Theater und Installationssettings.

### **Sonja Prlić**

\* 1976 in Salzburg/Österreich. Regisseurin, Dramaturgin, Autorin und Übersetzerin, Studium der Vergleichenden Literaturwissenschaft und Theaterwissenschaften in Wien und Masterstudiengang Dramaturgie in Frankfurt am Main. Sie hat 1998 die Künstlergruppe gold extra mitbegründet und arbeitet an interdisziplinären Projekten und Performances, sie erhielt dafür u.a Stipendium des DAAD wie auch das Bundesstipendium für Dramatik und den Autoren- und Produzentenpreis Bremen.

### **Jens M. Stober**

\* 1986 in Karlsruhe/Deutschland. Medienkünstler und Game Designer. Studium Medienkunst (Info-Art/Game-Art) Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Zahlreiche Arbeiten mit Game Engines (Source, Unreal, Cry).

### **Karl Zechenter**

\* 1972 in Linz/Österreich. Regisseur, Autor und Kurator. Studium der Deutschen Philologie und Politikwissenschaften, Mitbegründer der KünstlerInnengruppe gold extra. Von 1999-2005 Künstlerischer Leiter des Kulturzentrums ARGEkultur Gelände Salzburg, Projektleiter des Festival OFFMozart, Festival der Freien Szene im Rahmen von Mozart 2006 Salzburg. Er arbeitet als freier Regisseur und Autor an Projekten zwischen Musik, Theater und Bildender Kunst. Preise u.a.: Bundesstipendium für Dramatik, Auszeichnung beim Autoren-Wettbewerb Drama X, Autoren- und Produzentenpreis Bremen.