

PLAY16

CREATIVE GAMING FESTIVAL

NOVEMBER 2-6, 2016 | HAMBURG



PROGRAMMHEFT

FAKTEN IN KÜRZE

TICKETS FÜR EINZELPERSONEN

Festivalpass

Gültig für eine Person und für alle Veranstaltungen an allen Festivaltagen inkl. PLAY Conference 80 EUR

Tagesticket

Gültig für eine Person und für alle Veranstaltungen von PLAY16 inkl. PLAY Conference am entsprechenden Tag 30 EUR

Kombiticket Ausstellung

Gültig für eine Person und für den Besuch aller Ausstellungen (Kunsthhaus, Museum für Kunst & Gewerbe, Zentralbibliothek) an einem Tag... 10 EUR

TICKETS FÜR GRUPPEN

Gruppenticket Workshop Donnerstag oder Freitag

Berechtigt Gruppen von bis zu 25 Personen zum Besuch der PLAY16-Workshops an einem der beiden Tage. 150 EUR

Familienticket

Gültig für alle Veranstaltungen am Family Day (Sonntag, den 6. November 2016) für 2 Erwachsene + 4 Kinder bis 18 Jahre..... 25 EUR

Gruppenticket Ausstellung

Berechtigt Gruppen von bis zu 25 Personen zum Besuch der PLAY Ausstellung im Kunsthhaus inkl. Führung 60 EUR

ERMÄSSIGUNGEN

Die Ermäßigung von 50 % auf den Festivalpass und die Tagestickets gilt für Schüler*innen, Studierende, Auszubildende, Sozialhilfeempfänger*innen und Schwerbehinderte.

TICKETS SIND IN DER FESTIVALZENTRALE ERHÄLTlich.

FESTIVALZENTRALE

Kunsthhaus Hamburg

Klosterwall 15 // 20095 Hamburg

Tel. +49 40 5113840

info@play16.de

FESTIVALORGANISATIONSBÜRO

jaf e. V. // Initiative Creative Gaming e. V.

Wiesendamm 59 // 22305 Hamburg

PROGRAMM

Alle Informationen und ausführliche Texte gibt es unter www.play16.de

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG

Fakten in Kürze	2
Willkommen beim PLAY16 – Creative Gaming Festival	4

PROGRAMMÜBERSICHT

Mittwoch, 02.11.2016	5
Donnerstag, 03.11.2016	6
Freitag, 04.11.2016	8
Samstag, 05.11.2016	10
Sonntag, 06.11.2016	12
Programm PLAY Conference (03.– 04.11.2016)	14

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

PLAY Ausstellung im Kunsthaus Hamburg	16
Karte aller Spielorte	18
Virtual Reality and Body – Ausstellung in der Zentralbibliothek	20
Game Culture Hamburg – Ausstellung im Museum für Kunst und Gewerbe	21
Creative Gaming Award	22
Workshops	24
PLAY Show	26
PLAY on Stage	27
Friends: Generation Game, Spiele in der Diele	28
PLAY Lab	30
Familihtag	31
Veranstalter*innen, Sponsoren und Unterstützer*innen	32
Das ist Creative Gaming	34

WILLKOMMEN BEIM PLAY16 CREATIVE GAMING FESTIVAL

LIEBE FESTIVALBESUCHER*INNEN,

wir freuen uns, euch zur bereits neunten Ausgabe des PLAY – Creative Gaming Festivals begrüßen zu dürfen!

Auch in diesem Jahr wird Hamburg wieder für fünf Tage zu einem gigantischen Experimentierfeld für digitale Spiele. Getreu dem Motto „Mit Spielen spielen!“ erleben wir an diesen Tagen, auf welche Weise sich digitale Spiele verändern, manipulieren, kreieren und weiterentwickeln lassen. In zahlreichen Angeboten wie Workshops, Ausstellungen, Talkformaten und Abendveranstaltungen gehen wir auf die Suche nach kreativen und vielleicht auch ganz neuen Zugängen zur digitalen Spielkultur.

In diesem Jahr lautet der **Festivalschwerpunkt „Let’s Get Physical – Game and Body“**. Dabei geht es um das Zusammen- und Wechselspiel von physischem Körper und virtuellen Welten. Wie steuern wir Spielfiguren? Wieso spielen wir fast immer im Sitzen und was ist das ultimative „Virtual Reality (VR)“-Erlebnis? Wie werden Körper in Spielen dargestellt und welche Rolle spielen Sexualität und Gender? Wie steht es um die Barrierefreiheit von Spielen? Wir wollen es gemeinsam mit euch herausfinden!

Wir bedanken uns für den großartigen Support unserer Mitveranstalter*innen, Unterstützer*innen, unseres Medienpartners sowie unserer Sponsoren und hoffen auf ein tolles Festival 2016 und viele weitere in den kommenden Jahren!

Wir wünschen euch viele verspielte, kreative Momente, einen interessanten Austausch und spannende Eindrücke!

Das PLAY Team





MITTWOCH, 02.11.2016



19 UHR: ERÖFFNUNG

Wir freuen uns auf die Eröffnung des Festivals und die Vernissage der PLAY Ausstellung im Kunsthaus Hamburg

Einführung zu PLAY16 durch die Festivalleitung, mit einem Grußwort von Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung.

Gesprächsrunde u. a. mit Katja Schröder, Geschäftsführerin des Kunsthaus Hamburg; Dirk Burmester, Referent im Amt Medien der Hamburger Senatskanzlei; Prof. Dorothea Wenzel, Dekanin des Department Design, Medien, Information an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg; Hella Schwemer-Martienßen, Direktorin der Bücherhallen Hamburg; Marie Schirmeister, Referentin im Auswärtigen Amt.



Vernissage der PLAY Ausstellung. Interaktive Medienkunst zum diesjährigen Festival-Schwerpunkt „Let's Get Physical – Game and Body“. Mit Kurator*innen-Führung und unter Anwesenheit der Künstler*innen. Mit dabei: die Band „Endgegner“, die Musikstücke aus Computerspielen im Jazz-Stil neu interpretiert.

DONNERSTAG, 03.11.2016

	09	10	11	12	13	14
KUNSTHAUS HAMBURG				12-23 PLAY LAB		
				12-23 PLAY AUSSTELLUNG		
						14-17 (Daedali
MUSEUM FÜR KUNST & GEWERBE		10-21	GAME CULTURE HAMBURG			
ZENTRALBIBLIOTHEK			11-19 VIRTUAL REALITY AND BODY - AUSSTELLUNG			
					13-15 WORKSHOP LEVEL 1 CRASHKURS LET'S PLAY	
BIGPOINT	09-16	WORKSHOP LEVEL 1: BAUEN				
	09-16	WORKSHOP LEVEL 1: BE MY EYES - BLIND LET'S PLAY				
	09-16	WORKSHOP LEVEL 1: BONGO CONTROLLERS				
	09-16	WORKSHOP LEVEL 1: GAME VIDEO				
	09-16	WORKSHOP LEVEL 1: RPGS AN EINEM TAG DESIGNEN				
	09-16	WORKSHOP LEVEL 1: VR ZUM SELBERMACHEN!				
GÄNGEVIERTEL						
HAUS 73						
HAMBURGER RATHAUS						

DONNERSTAG, 03.11.2016

4	15	16	17	18	19	20	21	22
AUSFLUG (c Entertainment, HAW Hamburg)			17-18 IMPULS	18-19 PLAY SHOW: THE PLAYERS' BODIES		20-22 PLAY ON STAGE: „MIR IST ÜBEL, MUSS DAS SO SEIN?“ DIE FRÜHGESCHICHTE DER VR		
							21:30-23 PLAY TOGETHER	
:		16-18 WORKSHOP LEVEL 2: GAME-DESIGN						
		16-20 PLAY ON STAGE: DAS NARRENSCHIFF						
						20 PLAY ON STAGE: DIE BESTE ALLER WELTEN		

FREITAG, 04.11.2016

	09	10	11	12	13	14
KUNSTHAUS HAMBURG				12-23 PLAY LAB		14-17 (Rocket)
				12-23 PLAY AUSSTELLUNG		
MUSEUM FÜR KUNST & GEWERBE		10-21 GAME CULTURE HAMBURG				
ZENTRALBIBLIOTHEK			11-19 VIRTUAL REALITY AND BODY - AUSSTELLUNG		13-15 WORKSHOP LEVEL URBAN GAMES - VOM COMPUTE AUF DIE STRASSE	
					13-15 WORKSHOP LEVEL DRAMATURGIE FÜR GAMES	
BIGPOINT	09-16 WORKSHOP LEVEL 1: BAUEN					
	09-16 WORKSHOP LEVEL 1: BE MY EYES - BLIND LET'S PLAY					
	09-16 WORKSHOP LEVEL 1: BONGO CONTROLLERS					
	09-16 WORKSHOP LEVEL 1: GAME VIDEO					
	09-16 WORKSHOP LEVEL 1: DESIGN YOUR OWN CHARACTER DRESS					
	09-16 WORKSHOP LEVEL 1: VR ZUM SELBERMACHEN!					
GÄNGEVIERTEL						
HAUS 73						
HAMBURGER RATHAUS						

FREITAG, 04.11.2016

4	15	16	17	18	19	20	21	22
AUSFLUG (Beans TV, Osmotic Studios)			17-18 IMPULS	18-19 PLAY SHOW: BODIES IN GAMES		20-23 PLAY TOGETHER		
2: TER		16-18 WORKSHOP LEVEL 2: PROTAGONISTEN VIRTUELLER KRIEGE - BEFEHLSHABER! SOLDATEN! ZIVILISTEN?						
2:		16-18 FORTBILDUNG: CREATIVE GAMING						
		16-20 PLAY ON STAGE: DAS NARRENSCHIFF						
						20 PLAY ON STAGE: DIE BESTE ALLER WELTEN		

SAMSTAG, 05.11.2016

	09	10	11	12	13	14
KUNSTHAUS HAMBURG		10-19 PLAY LAB				
		10-19 PLAY AUSSTELLUNG				
MUSEUM FÜR KUNST & GEWERBE		10-18 GAME CULTURE HAMBURG				
		10-12 FORTBILDUNG: TUSCH - THEATER UND SCHULE			13-15 WORKSHOP LEVEL CHAOS CARDBOARD CHARACTER CLUB	
ZENTRALBIBLIOTHEK			11-19 VIRTUAL REALITY AND BODY - AUSSTELLUNG			
		10-12 WORKSHOP LEVEL 2: HOW TO UNITY-TOOLS				
				12-17 FRIENDS: RETROBÖRSE FÜR KLASSISCHES		
					13-18 WORKSHOP LEVEL	
BIGPOINT						
GÄNGEVIERTEL						14-18 F REGIE: K
HAUS 73						
HAMBURGER RATHAUS						

SAMSTAG, 05.11.2016

4	15	16	17	18	19	20	21	22
			17-18 IMPULS	18-19 PLAY SHOW: THEATER UND SPIELE				
2:								
	15-17:30 FRIENDS: GENERATION GAME. REDEN WIR ENDLICH ÜBER SPIELE							
CHE VIDEOSPIELE								
21: INTERACTIVE STORYTELLING								
PLAY ON STAGE: DAS NARRENSCHIFF KATHIA VON ROTH								
	15-19 FRIENDS: SPIELE IN DER DIELE - GAMES IM RATHAUS MODERATION: SOFIA KATS					20:30 CREATIVE GAMING AWARD SHOW MODERATION: UKE BOSSE		

SONNTAG, 06.11.2016

	09	10	11	12	13	14
KUNSTHAUS HAMBURG				12-16 PLAY LAB		
				12-18 PLAY AUSSTELLUNG		
				12-16 FAMILIENTAG		
MUSEUM FÜR KUNST & GEWERBE		10-18 GAME CULTURE HAMBURG			12-16 FAMILIENTAG	
ZENTRALBIBLIOTHEK						
BIGPOINT						
GÄNGEVIERTEL						14-18 P REGIE: K
HAUS 73						
HAMBURGER RATHAUS						



SONNTAG, 06.11.2016[illegible]

PLAY CONFERENCE

Die PLAY Conference ist eine Fachtagung mit internationalen Referent*innen aus unterschiedlichen Disziplinen und richtet sich an Pädagog*innen, Wissenschaftler*innen, Lehrende, Studierende und Menschen aus der Gamingbranche. In Workshops, Impulsen und den PLAY Shows werden zwei Tage lang Themen rund um das Festivalmotto „Let's Get Physical – Game and Body“ diskutiert.

TAG 1: THE PLAYERS' BODIES

Wie greifen wir auf Games zu? Wo hört der menschliche Körper auf, wo fängt das digitale Spiel an? Wie können die Spielenden selbst zum Controller werden? Wie steht es um die Barrierefreiheit von Games? Diese und weitere Fragen stehen am ersten Tag der PLAY Conference im Fokus. Unter dem Titel „The Players' Bodies“ werden Themen diskutiert, die sich mit dem Körper vor dem Bildschirm beschäftigen, also mit dem **Körper der Spieler*innen**.

TAG 2: BODIES IN GAMES

Wie werden Körper in Spielen dargestellt und welche Rolle spielen dabei Themen wie Diversität, Sexualität und Gender? Wie realistisch müssen Computerspielfiguren gestaltet sein und wie haben sich diesbezügliche Erwartungen der Spieler*innen im Laufe der Jahre verändert? Wie werden psychische und physische Krankheiten in Games dargestellt? Diese und weitere Fragen stehen am zweiten Tag der PLAY Conference im Fokus. Unter dem Titel „Bodies in Games“ werden Themen diskutiert, die sich mit der Darstellung und der **Rolle von Körpern in Spielen** beschäftigen.

MUSEUM FÜR KUNST & GEWERBE

MUSEUM FÜR KUNST & GEWERBE

PLAY CONFERENCE

TAG 1: DONNERSTAG, 03.11.2016

10	11	12	13	14	15	16	17
	11-12:30 CONFERENCE IMPULSE: PLAYERS AND CHARACTERS – THE ROLE OF BODIES IN GAMING		13-14:30 CONFERENCE WORKSHOP I: BARRIEREFREIHEIT UND GAMES				
			13-14:30 CONFERENCE WORKSHOP II: GAMING INTERFACES BEYOND WASD				
						15:30-17 CONFERENCE WORKSHOP III: PROSPECTS AND CHALLENGES OF VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY	
						15:30-17 CONFERENCE WORKSHOP IV: GAMES UND THEATER AUS MEDIEN- PÄDAGOGISCHER PERSPEKTIVE	

TAG 2: FREITAG, 04.11.2016

10	11	12	13	14	15	16	17
	11-12:30 CONFERENCE IMPULSE: AVATAR OR HUMAN? MOTION CAPTURING IN THE WITCHER 3: WILD HUNT						
			13-14:30 CONFERENCE WORKSHOP V: GENDER UND GAMES IN DER MEDIEN- PÄDAGOGISCHEN ARBEIT				
			13-14:30 CONFERENCE WORKSHOP VI: REPRÉSENTATION OF ETHNIC MINORITIES IN GAMES				
						15:30-17 CONFERENCE WORKSHOP VII: BODIES IN GAMES IN THE COURSE OF TIME	
						15:30-17 CONFERENCE WORKSHOP VIII: KRANKHEIT IN SPIELEN	

PLAY AUSSTELLUNG IM KUNSTHAUS

Die Kernaussstellung von PLAY16 – Creative Gaming Festival befindet sich im Kunsthaus Hamburg. Unter den Schwerpunkten „**Körper im Spiel**“ und „**Körper als Controller**“ wird durch die zahlreichen Exponate das große inhaltliche Spektrum des Festivals deutlich. Von historischen Bewegungsdarstellungen im Medium Computerspiel bis hin zu originellen Virtual-Reality-Installationen ist alles dabei. Die Ausstellung im Kunsthaus Hamburg zeigt Spiele, spielbare Medien und Kunstwerke, die das Motto „Let's Get Physical – Game and Body“ auf unterschiedlichste Weise verdeutlichen und die Besucher*innen zum Mitmachen oder einfach nur zum Zusehen animieren.

Kunsthaus Hamburg,
täglich ab 12 Uhr, Samstag , 05.11., ab 10 Uhr
Führungen für angemeldete Gruppen ab 9 Uhr



PLAY AUSSTELLUNG IM KUNSTHAUS

Codex Bash von Alistair Aitcheson | 2015 | GB

Go! Button Power Team! von Alistair Aitcheson | 2015 | GB

Rogue Legacy von Cellardoorgames | 2013 | CA

Everybody's Gone to the Rapture von The Chinese Room | 2015 | GB

Dark Room Sex Game von Copenhagen Game Collective | 2009 | DK

Magnetize Me von Copenhagen Game Collective | 2013 | DK

The Temple of No von Crows Crows Crows | 2016 | GB & DE

Streitwagen-Simulator von Daniel Kaufmann, Ulrike Meyer,
David Lieb | 2016 | DE

Metrico+ von Digital Dreams | 2014 | NL

Manege von Dominik Krebs | 2015 | DE

The Unstoppables von Gentle Troll | 2015 | DE

Abzû von Gigant Squid | 2016 | US

Of Bugs and Bubbles von Kim Reichert | 2016 | DE

Project Arrhythmia von Lime Studios | 2016 | US

Closer von Marie Claire | 2016 | DE

Colorena von Miriam Komorek, Adam Michniewicz,
Sven Dettmers, Bent Nürnberg | 2016 | DE

Lost Ember von Mooneye Studios | not released | DE

FAR von Mr. Whale's Game Service | not released | CH & DE

Human: Fall Flat von No Brakes Games | 2016 | LT

La discipline du rectangle von One Life Remains | 2016 | FR

Alexander Doggus von Samson Klitsner | 2015 | US

Future Unfolding von Spaces of Play | not released | SE & DE

FRU von Through Games | 2016 | DE

Beyond Eves von Tiger & Squid | 2015 | NL & GB



SPIELORTE



1 KUNSTHAUS HAMBURG | FESTIVALZENTRALE

Klosterwall 15, 20095 Hamburg

2 ZENTRALBIBLIOTHEK

Hühnerposten 1, 20097 Hamburg

3 MUSEUM FÜR KUNST UND GEWERBE

Steintorplatz, 20099 Hamburg

4 HAMBURGER RATHAUS

Rathausmarkt 1, 20095 Hamburg

5 GÄNGEVIERTEL

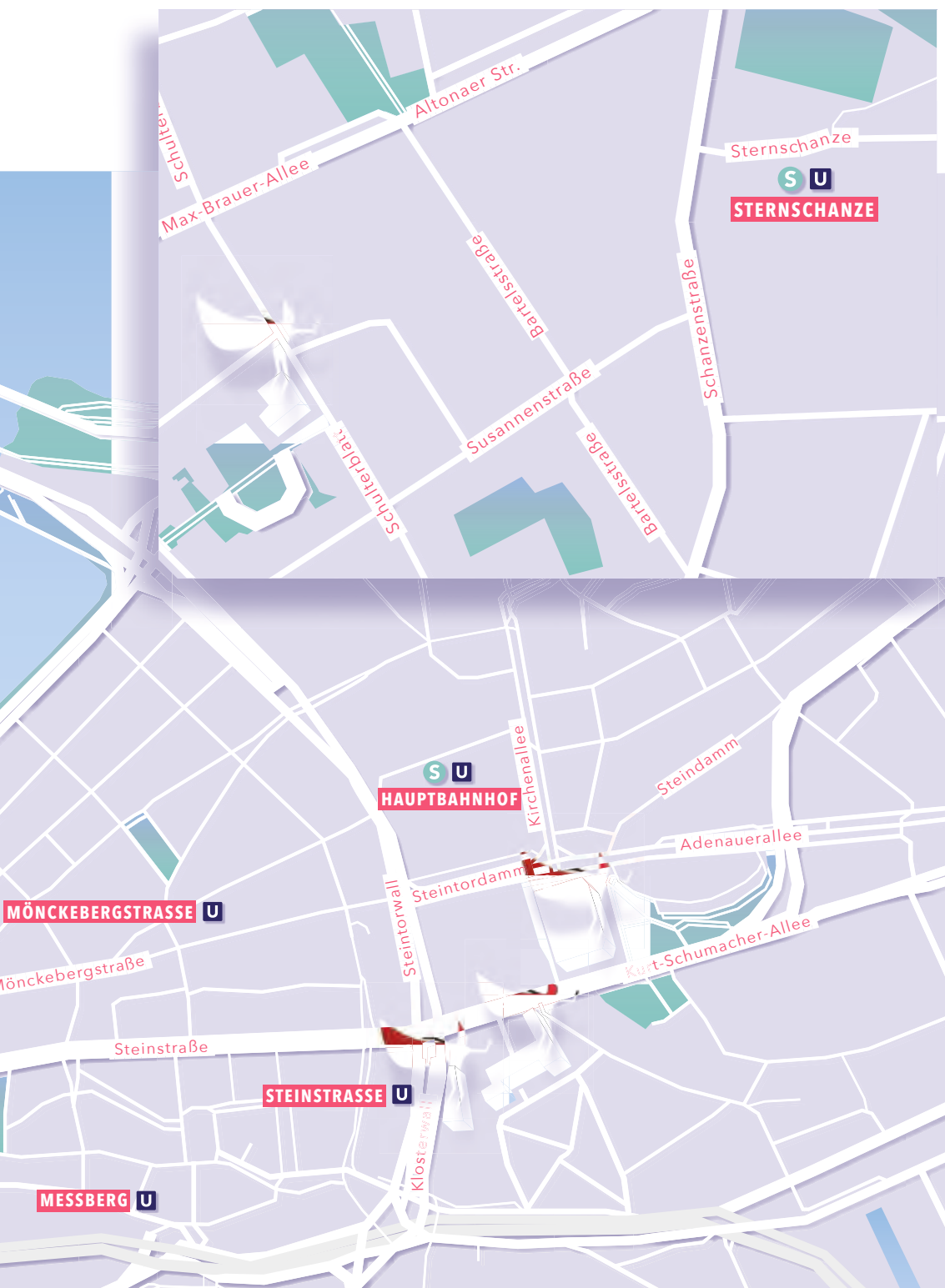
MOM art space, Valentinskamp 34a Eingang
über die Brache Speckstrasse, 20355 Hamburg

6 BIGPOINT

Drehbahn 48, 20345 Hamburg

7 HAUS 73

Schulterblatt 73, 20357 Hamburg



VIRTUAL REALITY AND BODY IN DER ZENTRALBIBLIOTHEK

Wie auch Bücher besitzen Spiele eine hohe Immersion – vor allem, wenn man ganz in sie eintauchen kann. In der Ausstellung in der Zentralbibliothek liegt der Fokus auf genau diesem Thema: der Verschmelzung von virtueller und konkreter Realität, dem Erkunden eines sich neu erfindenden Mediums und dem Austesten neuartiger Grenzen, die Körper, Controller und Spieleumgebungen völlig neu definieren.

**Zentralbibliothek am Hühnerposten,
täglich von 11 bis 19 Uhr,
Sonntag geschlossen**

TWO / ZERO / ONE – A Connected Escape Game von Gamestorm Berlin

Im ersten vernetzten Escape Room „TWO / ZERO / ONE“ können Spielende ganz analog als Gruppe an einem fiktiven Experiment teilnehmen und versuchen, die Wissenschaftler*innen zufrieden zu stellen.

Zeitgleich bei Next Level 2016 – Festival for Games in Düsseldorf und beim PLAY16 – Creative Gaming Festival in Hamburg.

Tilt Brush von Google Inc. | 2016 | US

Kuti von Hochschule für Angewandte Wissenschaften | 2016 | DE

ooooo von Polysoul | 2016 | DE

Quadrapus Sumo von Shane Celis | 2016 | US

ADR1FT von THREE ONE ZERO | 2016 | US

Fork Lift Man von Toco Games | 2015 | DE

Unseen Diplomacy von Triangular Pixels | 2016 | GB

Archery von VR Unicorns | 2016 | US

Selfietennis von VR Unicorns | 2016 | US

GAME CULTURE HAMBURG IM MUSEUM FÜR KUNST UND GEWERBE

In der Ausstellung Game Culture Hamburg dreht sich von **Oktober 2016 bis April 2017** alles um Spiele und ihre Macher*innen aus und in Hamburg. So können Besucher*innen an der großen Porträt-Wand Akteur*innen lauschen, Spiele Hamburger Hochschulen und des Creative Gaming Awards ausprobieren sowie zahlreiche „klassische“ Kunstwerke betrachten. Als Teil der Game Masters Ausstellung im Museum für Kunst und Gewerbe erlaubt die von der Initiative Creative Gaming kuratierte Ausstellung einen einzigartigen Blick auf die Kreativen Hamburgs und die Gamingbranche mit all ihren unterschiedlichen Facetten, Ansätzen und Ideen.

Museum für Kunst und Gewerbe,
täglich von 10 bis 18 Uhr,
Donnerstag von 10 bis 21 Uhr



Über das PLAY16 – Creative Gaming Festival hinaus gibt es einige interessante Veranstaltungen und Workshops im Rahmen von Game Culture Hamburg:

Indiegame Live Let's Play:

19.01.2017 | Spiegelsaal | 19 Uhr

Let's Platt:

09.03.2017 | Vestibül | 19 Uhr

PLAY Show:

23.03.2017 | Vestibül | 19 Uhr

Game-Design-Workshops für Schulklassen:

**22.11.2016, 17.01.2017, 31.01.2017,
14.02.2017, 28.02.2017, 14.03.2017,
21.03.2017, 4.04.2017, 18.04.2017,
jeweils 10-16 Uhr**

Offene Werkstattangebote in der Game Culture Hamburg Ausstellung:

**19.11.2016, 03.12.2016, 17.12.2016,
14.01.2017, 28.01.2017, 11.02.2017,
25.02.2017, 11.03.2017, 25.03.2017,
08.04.2017, 22.04.2017,
jeweils 12 – 16 Uhr**

CREATIVE GAMING AWARD: DIE IDEE



Im Rahmen des PLAY – Creative Gaming Festivals wird alljährlich der Creative Gaming Award verliehen. Die Auszeichnung geht an europäische Indie-Entwickler*innen, die mit ihren innovativen und kreativen Ideen neue Maßstäbe für das Medium setzen.

Während der Award in der Kategorie **Most Creative Game** an erfahrene Entwickler*innen verliehen wird, ehrt der **Most Innovative Newcomer Award** die besten Nachwuchsproduktionen. Besucher*innen des Festivals haben zusätzlich die Möglichkeit, für den Publikumspreis abzustimmen.

Unter den zahlreichen Einreichungen wurden sieben Projekte nominiert, die nicht nur kreativ mit dem Medium umgehen, sondern auch neue Mechaniken vorstellen, innovative Ideen einbringen und Spielenden unerwartete Möglichkeiten der Partizipation aufzeigen. Die Nominierten werden von einer Jury während des Festivals bewertet und die **Preise am 5.11. im Hamburger Rathaus verliehen**.

Jury: Alistair Aitcheson, Eric Jannot, Sebastian Kalemba, Amelie Künzler, Sky LaReil Anderson, Melanie Taylor.

Der Preis in der Kategorie Most Creative Game wird von der Initiative Creative Gaming verliehen. Der Newcomer Award wird vom BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. vergeben.

Die nominierten Games sind täglich ab 12 Uhr, Samstag, 05.11. ab 10 Uhr, im Kunsthaus Hamburg zu sehen.

CREATIVE GAMING AWARD: DIE NOMINIERUNGEN

KATEGORIE: MOST CREATIVE GAME

Future Unfolding von Spaces of Play

not released (SE & DE)

Future Unfolding ist ein exploratives Action Adventure, dessen Spielwelt zum Entdecken und Erkunden einlädt und dessen Regeln sich nicht direkt erschließen.

FRU von Through Games

2016 (DE)

FRU ist ein Puzzle Platformer, in dem die eigene Silhouette mittels KINECT zu einem Portal zwischen zwei Welten wird.

The Temple of No von Crows Crows Crows

2016 (GB & DE)

The Temple of No ist ein humorvolles, interaktives Textadventure mit liebevoll gezeichneten Grafiken und imposanten Soundeffekten, das immer wieder unerwartete Schätze und plötzliche Wendungen offenbart.

Metrico+ von Digital Dreams

2014 (NL)

Metrico+ ist ein Spiel in einer Welt voller Infografiken, die von der Interaktion der Spielenden abhängig ist. So zeigt es, dass der Weg nach vorne auch über einen Schritt zurück führen kann.

KATEGORIE: MOST INNOVATIVE NEWCOMER GAME

Colorena von Miriam Komorek, Adam Michniewicz, Sven Dettmers, Bent Nürnberg

2016 (DE)

Colorena ist ein Team-Sidescroller, der den Spielenden mittels der eigens dafür entwickelten Helme nur einen Teil der Spielwelt zeigt. Um erfolgreich durch die Colorena zu kommen, sind Teamwork und Kommunikation gefragt.

Lost Ember von Mooneye Studios

not released (DE)

Lost Ember entführt die Spielenden in eine Welt, die gänzlich von der Natur zurückerobert wurde. Als Wolf, der die Kraft besitzt, in die Körper verschiedener Tiere zu schlüpfen, erkunden Spielende das Schicksal dieser vergessenen Welt.

FAR von Mr. Whale's Game Service

not released (CH & DE)

FAR ist ein atmosphärischer Roadtrip durch eine wunderschöne Landschaft. Die Spielenden begleiten eine namenlose Figur in ihrem mysteriösen Gefährt auf ihrer Reise zum Meer.

WORKSHOPS

Zentraler Bestandteil von PLAY – Creative Gaming Festival sind die Workshops. Bei PLAY16 sind die Workshops in **drei unterschiedliche Levels** unterteilt: für **Einsteiger*innen (Level 1)**, für **Fortgeschrittene (Level 2)** und für **Expert*innen (Level 3)**.

Die Teilnehmenden erlangen Einblicke in vielfältige Themen rund um die eigene Gestaltung von Games und die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen.

LEVEL 1

Bauen (Elena Dormeier, Anna Ley)

Hier werden digitale Spielwelten und Spielobjekte nachgebaut und mit Pappe, Holz und Farben in Szene gesetzt.

03.11. und 04.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

Be my Eyes – Blind Let's Play (Anne Sauer, Christian Knop, Sarah Pützer, Tobias Miller)

Let's Plays kennt mittlerweile jede*r. Hier wird der Entstehungsprozess gezeigt und Teilnehmende erstellen ihre eigenen Videos.

03.11. und 04.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

VR zum Selbermachen

(Corinna Schaffranek, Daniel Zils)

Virtual Reality muss nicht kompliziert sein: wir basteln unsere eigenen Guckkästen aus Pappe, bei denen das eigene Smartphone zum Einsatz kommt.

03.11. und 04.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

Bongo Controller (Sohyun Jung, Tintin Patrone)

Alltagsgegenstände werden in Touchsensoren verwandelt. Am Ende lassen sich bekannte Spiele mit ungewöhnlichen und selbst gebauten Controllern steuern.

03.11. und 04.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

Game Video (Kristina Thoms, Daniel Roßberg)

Einen Kurzfilm in Computerspieloptik drehen – hier entstehen mit Kamera und Tricktechnik kleine Filme, die die visuellen Codes von Games aufgreifen.

03.11. und 04.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

RPGs an einem Tag designen (Johanna Otte)

Mithilfe des RPG Makers entstehen hier eigene Rollenspiele.

03.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

Crashkurs Let's Play (Anne-Christine Kasten)

Let's Playerin AnneNymus gibt Einblicke in die Produktion von Let's Plays.

03.11. von 13 bis 15 Uhr in der Zentralbibliothek

Design Your Own Character Dress

(Stephanie Goncalves Norberto, Verena Cojic)

Designer*in werden und eigene Spielfiguren-Kostüme selbst gestalten – das ist in diesem Workshop möglich.

04.11. von 9 bis 16 Uhr bei Bigpoint

LEVEL 2

Game-Design (Johannes Deml)

Hier lernen die Teilnehmenden Herangehensweisen und Grundbegriffe des Game-Designs kennen.

03.11. von 16 bis 18 Uhr in der Zentralbibliothek

Dramaturgie für Games (Anna Dorokova)

Wie entsteht eine Story für Games? Die Teilnehmer*innen werden lernen, wie man vorgehen kann, um sich eine spannende Geschichte auszudenken und diese zu entwickeln.

04.11. von 13 bis 15 Uhr in der Zentralbibliothek

Urban Games – Vom Computer auf die Straße (Gabriele Linde)

In diesem Workshop stehen Computerspiel und Körper im Fokus. Die Teilnehmenden erhalten einen Einblick in Smart Street Sports und Urban Gaming, erfahren, wie Computerspiele in die reale, physische Welt übertragen werden können, und bringen selbst Spiele auf die Straße.

04.11. von 13 bis 15 Uhr in der Zentralbibliothek

Protagonisten virtueller Kriege – Befehlshaber! Soldaten! Zivilisten? (Lutz Schröder)

Digitalen Spielen wird oftmals unterstellt, Krieg zu verharmlosen. Der glorifizierte Kampf gegen „böse Mächte“ ist in zahlreichen Shootern ebenso gängige Praxis, wie eine Reduzierung auf strategisch-taktische Erwägungen für Strategiespiele üblich ist. In diesem Workshop soll anhand prägnanter Beispiele versucht werden, diesen vermeintlichen Widerspruch aufzuschlüsseln.

04.11. von 16 bis 18 Uhr in der Zentralbibliothek

Unity (Julian Hopp)

Wie lassen sich Games mit Unity entwickeln? Dieser Einstiegsworkshop in die Programmiersoftware der Profis bietet interessante Einblicke.

05.11. von 10 bis 12 Uhr in der Zentralbibliothek

Chaos Cardboard Character Club (Mareike Ottrand, Dominik Johann)

Character-Design, egal für welches Medium, beginnt meist analog: Hier wird der Skizzenblock mit Pappe ausgetauscht und gefragt: Was macht ein gutes Character-Design aus?

05.11. von 13 bis 15 Uhr im Museum für Kunst und Gewerbe

LEVEL 3

Interactive Storytelling

(Aljoscha Jelinek, Matthias Kempke)

Die Teilnehmenden sammeln im Laufe des Workshops Erfahrungen als Autor*innen und produzieren selbst eine interaktive Geschichte.

05.11. von 13 bis 18 Uhr in der Zentralbibliothek

How to pitch your game? Wie überzeuge ich Investoren und Publisher von meinem Spiel?

(Michael Liebe)

Der Workshop bietet einen Einblick in das sogenannte Pitching, also das kurze Präsentieren von Ideen vor potenziellen Geldgeber*innen.

05.11. von 16 bis 18 Uhr im Museum für Kunst und Gewerbe

PLAY SHOW

PLAY Show: das sind interessante Leute, die sich mit einem spitzenmäßigen Moderator über spannende Games-bezogene Themen unterhalten und dabei von grandiosen Showeinlagen begleitet werden. Auch in diesem Jahr wird die PLAY Show wieder von **Uke Bosse moderiert** und musikalisch vom **Krachkisten Orchester** untermalt. Neu bei PLAY16: **Sidekick Gunnar Krupp**, der dem Moderator mit Rat und Tat zur Seite stehen wird.

THE PLAYERS' BODIES

Wie steuern wir Spielfiguren? Wieso spielen wir fast immer im Sitzen und was ist das ultimative „Virtual Reality (VR)“-Erlebnis? Wie steht es um die Barrierefreiheit von Spielen? Wir werfen einen Blick vor den Bildschirm und diskutieren mit dem Game-Designer Alistair Aitcheson, dem JAM!-Jugendbeirats-Mitglied Beyza Öztaşkın, der Virtual-Reality-Expertin Katie Goode und dem Podcaster Gunnar Lott die Rolle der Spieler*innen beim Spielen.

03.11. von 18 bis 19 Uhr in der Festivalzentrale im Kunsthau Hamburg

BODIES IN GAMES

Pixellook oder Fotorealismus – welche technischen Trends definieren heutzutage die Gestaltung von Computerspielfiguren? Wie werden Körper in Spielen dargestellt und welche Rolle spielen dabei die Themen Diversität, Sexualität und Gender? Wir schauen den Avataren ins Gesicht und diskutieren mit dem Animation Director von „The Witcher 3: Wild Hunt“ Sebastian Kalemba, dem Medienwissenschaftler Andreas Rauscher, dem Art Designer und Blogger Anjin Anhut und dem Medienpädagogen Stephan Schölzel über die Darstellung und Entwicklung von Computerspielfiguren.

04.11. von 18 bis 19 Uhr in der Festivalzentrale im Kunsthau Hamburg

THEATER UND SPIELE

Theater und Games haben seit jeher einiges gemein: das Hineinschlüpfen in andere Rollen, die Erkundung fiktionaler Welten und das Probehandeln an Orten, an denen ganz andere Regeln gelten als im Hier und Jetzt. Die PLAY Show am Festivalsamstag widmet sich genau dieser Schnittmenge und spricht mit dem Professor für Digitales Puppenspiel Friedrich Kirschner, dem Direktor von A MAZE. Thorsten S. Wiedemann, der Medienkünstlerin Sonja Prlic sowie mit dem Autor und Journalisten Jan Fischer über neue und alte Umsetzungen von Theater im Spiel und Spielen im Theater.

05.11. von 18 bis 19 Uhr in der Festivalzentrale im Kunsthau Hamburg

DAS NARRENSCHIFF

Angenommen, wir könnten nicht lügen, angenommen, wir würden immer spielen, angenommen, wir dächten nie nach: Ist die Versöhnung mit mir selbst ein asozialer Zustand?

Das Narrenschiff ist ein multioptionaler interaktiver Handlungsraum, der von Schauspieler*innen wie Zuschauer*innen gemeinsam bespielt wird.

Regie: Kathia von Roth. **Spiel:** Judith Goldberg, Isabella Golinski, Agnes Jaworek, Rabea Lübbe, Laura Schuller, Alina Weber. **Raum:** Torben Spieker. **Kostüm:** Julia Simmen. **Œil extérieur:** Miko Hucko. **Licht:** Daniel Kalinke. **Assistenz:** Jil Lahr. **Technische Umsetzung:** tele:kollektiv. **Produktionsunterstützung:** Benjamin Sohr.

03.11. und 04.11. von 16 bis 20 Uhr im MOM art space im Gängeviertel

05.11. und 06.11. von 14 bis 18 Uhr im MOM art space im Gängeviertel

Das Spielfeld kann jederzeit betreten und wieder verlassen werden.

DIE BESTE ALLER WELTEN

Auf der Suche nach einer besseren Welt finden wir nicht die besseren Menschen, sondern diejenigen, in deren Spiegelung wir uns am wohlsten fühlen. Und sollten wir sie nicht finden, dann bauen wir sie uns eben. Wie seltsam kann eine erfundene Zukunft schon sein? A Young Lady's Illustrated Primer trifft FLCL und eine 8-Bit-Version von Battle Angel Alita. Außerdem wird es langsam Zeit, dass jemand den Turing-Test mal umdreht.

„Die beste aller Welten“ ist ein **partizipatives Theaterstück mit Menschen, Robotern und virtuellen Orten**.

Von und mit: Maike Drexler, Leonie Euler, Konrad Kolodziej, Ann-Kristin Mayr und Kaspar Weith (3. Studienjahr an der Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“, Abteilung zeitgenössische Puppenspielkunst). **Künstlerische Betreuung:** Friedrich Kirschner und Gerold Schneider

03.11. und 04.11. um 20 Uhr im Haus 73



FRIENDS

GENERATION GAME

Games entwickeln sich zum Leitmedium der Zukunft – Spielmechanismen dringen in alle Bereiche der Gesellschaft vor, egal ob Wirtschaft, Politik, Stadtraum oder Bildung. Doch die Vielfalt und der Wirkungsgrad dieser Entwicklung werden bisher wenig in der Öffentlichkeit wahrgenommen. **Dabei wird die kommende Generation mehr denn je durch interaktive Medien sozialisiert sein.**

Die Veranstaltung „Generation Game“ rückt daher die große Vielfalt in den Fokus mit dem Ziel, **Spiele nicht nur als Kulturgut, sondern als zentrales Moment der Gesellschaft zu verstehen**, und richtet sich nicht an ein Fachpublikum, sondern an Teilnehmende aus Wirtschaft, Verwaltung, Verbänden, Bildungseinrichtungen und an Kulturinteressierte.

Game-Designer*innen, Wissenschaftler*innen und Kreativschaffende stellen in kurzen Sessions ihre Projekte und Arbeiten praxisnah vor. **Unterschiedliche Spiele können getestet und Fragen in kleinen Runden diskutiert werden.** Die Teilnehmenden erhalten so vielfältige Eindrücke, wie Spiele in Wirtschaft, Kultur, Bildung oder Politik neue Möglichkeitsräume eröffnen.

Die Veranstaltung wird vom Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes ausgetragen.





SPIELE IN DER DIELE

Die Hamburgische Bürgerschaft, die Nemetschek Stiftung, die ComputerSpielSchule Hamburg und das PLAY – Creative Gaming Festival laden Hamburger*innen in die Rathausdiele zum Spielen ein. **Jugendliche und Erwachsene können Games ausprobieren**, um dabei unter anderem folgenden Fragen nachzugehen:



Haben Games etwas mit Politik und Demokratie zu tun? Welche digitalen Spiele befassen sich mit politischen Konflikten? Was sind Newsgames? „Spiele in der Diele“ lädt alle zum Austausch, Ausprobieren und Diskutieren im Hamburger Rathaus ein..

An verschiedenen Stationen erklären jugendliche Gamer*innen der ComputerSpielSchule Hamburg, was sie an Spielen wie Die Sims und Minecraft fasziniert, und die Nemetschek Stiftung sucht Mitspieler*innen für ihr Game "Utopolis".

In sogenannten Newsgames, wie No Male Heroes, geht es um ernsthafte Themen und die Vermittlung von gesellschaftlichen, aber auch politischen Problematiken. Spiele wie Papers, Please oder Perfect Woman thematisieren den Umgang untereinander, wie die Diskriminierung bezüglich der Herkunft und/oder des Geschlechts eines Menschen. Andere Spiele, wie Orwell oder From Darkness, fokussieren Überwachung und den Umgang mit der zur Verfügung stehenden Technik, die, je nachdem in welche Hände sie gelangt, Gutes oder Böses vollbringen kann.



Auch Krieg ist ein Thema, das trotz der spielerischen und oft unterhaltsamen Herangehensweisen immer öfter in Games angesprochen wird. So können Besucher*innen die Schrecken des Krieges und seine zahlreichen Facetten mit Spielen wie This War of Mine, Valiant Hearts: The Great War, Liyla and the Shadows of War und Killbox erleben.

Die Veranstaltung wird von Sofia Kats moderiert, langjährige Moderatorin bei Rocket Beans TV.

PLAY LAB



Im PLAY Lab kommen Game-Designer*innen aus ganz unterschiedlichen Bereichen zusammen, um in wenigen Tagen gemeinsam ein Spiel zu entwickeln. Das Besondere: Die Laborant*innen können bei ihrer Arbeit von den Festivalbesucher*innen beobachtet werden. Hier kann man zusehen, wie ein Spiel nach und nach zum Leben erweckt wird – von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt. Kuratiert von Maik Helfrich, freischaffender Künstler aus Hamburg.

Teilnehmende sind in diesem Jahr u.a. Samson Klitsner (USA), Rasheed Abueideh (Palästina), Garibaldy W. Mukti und Teddy Pandu W. (Indonesien), Szymon Łukasik (Polen), Catharina Bohler (Norwegen) und Elitza Todorova (Deutschland).

Das PLAY Lab wird unterstützt durch das Auswärtige Amt.

Täglich im Kunsthaus Hamburg

Am letzten Tag des Festivals steht die Familie im Vordergrund:

Offene Workshopangebote laden zum gemeinsamen Spielen und Entdecken ein. So wird u. a. die ComputerSpielSchule Hamburg mit mehreren Spielstationen für Groß und Klein vor Ort sein. Auch das beliebte Controllerbauen mit der Programmiersoftware Makey Makey kann gemeinsam entdeckt und ausprobiert werden. Wer sehen möchte, wie Bananen als Steuerelemente genutzt werden können, ist hier genau richtig!

Gestalterisch geht es auch bei dem Angebot zum Games-Dinge-Basteln zu. Wie aus Bügelperlen, Stoffresten und weiteren Materialien Computerspielhelden zum Leben erweckt werden, kann hier bestaunt und ausprobiert werden. Für alle, die das Festival nicht komplett besuchen konnten, liefert die Junge Aktion Mensch (JAM!) einen wunderbaren Rückblick auf das Festivalprogramm. Unter dem Gesichtspunkt der Nutzung von Computerspielen mit Handicap fassen die Jugendlichen der JAM! ihre Sicht auf Games zusammen und veranschaulichen diese mit einem kleinen Spiel.

Die Stationen in der Übersicht:

ComputerSpielSchule Hamburg
Bongo Controller
Junge Aktion Mensch
Games-Basteln

**06.11. von 12 bis 16 Uhr in der Festivalzentrale
im Kunsthaus Hamburg und im Museum für Kunst und Gewerbe**



VERANSTALTER, SPONSOREN UND UNTERSTÜTZER

Das Festival ist nur möglich durch die engagierten und langfristigen Kooperationen und die Zusammenarbeit mit unseren Unterstützer*innen, Medienpartner*innen und Sponsor*innen. Das Team vom PLAY16 – Creative Gaming Festival dankt den Mitarbeiter*innen der Behörden, Institutionen, Vereinen, Ministerien, Stiftungen und Firmen herzlich für das entgegengebrachte Vertrauen!



PLAY16 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V., des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V. in Kooperation mit spielbar.de, der Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb zum Thema Computerspiele, und dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung.



KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES



Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung



MUSEUM FÜR
KUNST UND GEWERBE
HAMBURG

PLAY16 findet in Zusammenarbeit mit der Hamburgischen Bürgerschaft, dem Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes und dem Museum für Kunst und Gewerbe statt.

VERANSTALTER, SPONSOREN UND UNTERSTÜTZER



PLAY16 wird unterstützt vom Amt Medien in der Senatskanzlei Hamburg, von der Medienstiftung Hamburg Schleswig-Holstein, dem Auswärtigen Amt, der Körber-Stiftung, der BürgerStiftung Hamburg, der HAW Hamburg – Fakultät Design, Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, den Bücherhallen Hamburg/Hoeb4U, dem Kunsthaus Hamburg, dem BIU – Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware e. V./BIU dev und der Bigpoint GmbH.



Medienpartner: Rocket Beans TV.



Sponsoren: Alienware, HTC Vive, siebold hamburg.

MIT SPIELEN SPIELEN! DIE INITIATIVE CREATIVE GAMING



Spielen gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Ein Aufwachsen ohne Spiele ist undenkbar. Durch Spiele begreifen wir die Gesellschaft, in der wir leben. Wir lernen Werte, Normen und Moralvorstellungen kennen – besonders dann, wenn wir Spielregeln manipulieren, modifizieren oder ignorieren. Im 21. Jahrhundert gehören digitale Spiele zum grundlegenden Spielerepertoire von Jugendlichen und Erwachsenen. Dabei eröffnen digitale Spiele und ihre Nutzungsweisen ein gigantisches kreatives Potenzial – und genau da knüpfen wir an.

Mit Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen, PLAY und jeder Menge Leidenschaft machen wir kreative Potenziale von digitalen Spielen erfahrbar, erlebbar und bringen sie zu Euch.

Creative Gaming heißt: Mit Spielen spielen! Indem wir sie zum Spielzeug machen, Regeln brechen, Spiele als Werkzeug nutzen, sie ganz neu denken oder Digitales analog werden lassen. Immer an der Schnittstelle zwischen Medienpädagogik und Medienkunst.

Seit 2007 machen wir uns für einen kreativen, kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark. Die Initiative Creative Gaming ist ein unabhängiger Zusammenschluss von Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen: Medienpädagog*innen, Medienkünstler*innen, Wissenschaftler*innen, Game-Designer*innen. Uns alle verbindet die Begeisterung, mit Spielen zu spielen und diesen Ansatz weiterzutragen.

TEAM PLAY16

Team PLAY16

Andreas Hedrich (Geschäftsführung)
Christiane Schwinge (künstlerische Leitung)
Christina Kutscher (Redaktion und Award)
Claudia Meiners (Award)
Gunnar Neuhaus (PLAY Lab)
Jakob Kopczynski (Produktionsleitung Spielorte)
Karin Liao (Festivalzentrale)
Matthias Löwe (Ausstellungen)
Nina Mair (Workshops)
Sabrina Maaß (Workshops)
Valentina Birke (Ausstellungen und Award)
Vera Marie Rodewald (künstlerische Leitung)

Moderation

Gunnar Krupp
Sofia Kats
Uke Bosse

Öffentlichkeitsarbeit, Marketing und Werbung

Anja Tschentscher (Layout)
Arndt Kielstropp (Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)
Bente Stachowske (Foto)
Daniel Rossberg (Videodokumentation)
Eric Rameken (Grafik)
Juliane Kühn (Videodokumentation)
Lukas Jureczko (Social Media)
Mats Mumme (Videodokumentation)
Nike Wilhelms (Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)
Tina Ziegler (Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)

Festivalteam

Alesja Serada
Alexandra Schmidt
Amelie Kroll
Anna Postels
Anne Hellmold
Antje Schmidt
Christina Metzler
Farbod Mahoutchian
Henrike Hapke
Janis Fromm
Johanna Otte
John Helmbock
Jonas Ibel
Josy Hohberg
Julia Knorre
Katharina Appel
Katharina Brüggling
Kerstin Selle
Kira Stomberg
Maik Helfrich
Malte Plambeck
Mandy Kramer
Momme Opitz
Nico Bartelt
Rebecca Mehl
Reidar Mester
Sascha Wollin
Simon Lehmann
Stefan Fitoussi
Tim Schütze
Tolke Winhold



PLAY16

CREATIVE GAMING FESTIVAL

Festivalzentrale

Kunsthhaus Hamburg

Klosterwall, 15 // 20095 Hamburg

Tel. +49 040 511 38 40

PLAY16 im Netz:

www.play16.de

info@play16.de

-  play.festival.germany
-  [PLAYfest_hh](#) | [#PLAY16](#)
-  [play_creativegamingfestival](#)
-  [InsideCreativeGaming](#)
-  [creativegaming](#)