

Medieninformation

Ready for PLAY

Hamburg/playfestival.de, 22.10.2020 - Das Programm für das online stattfindende, kostenlose PLAY - Creative Gaming Festival zum Thema »Exploring Borders« steht: Vom 4. bis 8. November 2020 lädt die Initiative Creative Gaming, die das PLAY Festival seit 2008 ausrichtet, Festivalbesucher*innen und Spielebegeisterte ein, Gameentwickler*innen online kennenzulernen, neue Spiele zu entdecken und selber aktiv zu werden. Internationale Gäste und Impulsgeber*innen sind unter anderem der Revoluzzer unter den Gamern, Paolo Pedercini, und Bo Ruberg mit einer neuen Veröffentlichung zum Thema queere Games-Entwickler*innen.

Paolo Pedercinis Spiele sind gesellschaftskritisch und radikal. Mal müssen die Spieler*innen einen Ölkonzern managen, eine Fastfood-Kette leiten, die Produktion von Handys überwachen oder sexuellen Missbrauch in der katholischen Kirche vertuschen. So werden Grenzen überschritten und andere Perspektiven eingenommen, um Missstände spielerisch zu erfahren. Der Entwickler mit italienischen Wurzeln lebt in Amerika und gibt in seinem Impuls einen Einblick in seine Arbeit. Bo Ruberg unterrichtet an der University of California und stellt bei PLAY20 ebenfalls in einem Impuls das Buch *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers are Reimagining the Medium of Video Games* vor, ein Sammelband, in dem queere und trans* Spieleentwickler*innen zu Wort kommen.

Artist Talks & Abendveranstaltungen

Im Artist Talk spricht Gamerin und Accessibility-Consultant Melanie Eilert, die aufgrund einer Muskelerkrankung im Rollstuhl sitzt, mit Christian Schiffer über barrierefreies Gaming. Es geht um die Darstellung von Menschen mit Behinderung in Videospiele und um den Zugang mit spezieller Hardware wie zum Beispiel dem Xbox Adaptive Controller, um überhaupt spielen zu können. Bei den Abendveranstaltungen ist der Superlevel-Gründer Fabu mit einem Call-In-Format zu Gast. Der Betreiber des Videospiele Podcasts Doomian lädt das Publikum ein, im Studio live anzurufen und mit ihm über Themen zu sprechen, die mit Spielen zu tun haben. Fabu wird begleitet von One Player Mode. Der Loop-Artist, der Videospiele Soundtracks neu interpretiert, hat sich schon mehrmals erfolgreich in der Speakers' Corner des Festivals präsentiert und es in diesem Jahr auf die große PLAY Stage geschafft. Im Abendprogramm Live Random Play spielen die Spielejournalisten Florian Zandt und Daniel Ziegner Indie-Titel, die man sonst nie entdeckt hätte. Zusammen mit Lost Levels-Kollegin Christina Kutscher klicken sie sich an diesem Abend durch merkwürdige und unerwartet großartige Projekte. Das Publikum entscheidet, welche Neuentdeckung auf der Bühne gespielt wird.

Speakers' Corner & Ausstellung

Noch bis zum 26. Oktober 2020 können sich Interessierte für die Speakers' Corner bewerben, um eigene Themen, Ideen und Erfahrungen zum Thema digitale Spielkultur mit dem Festivalpublikum zu teilen. Kurzenschlossene haben auch noch während des Festivals die Möglichkeit, spontan teilzunehmen. Die sechs für den Creative Gaming Award nominierten Spiele stehen fest und werden in der Festivalzeit in der PLAY-Ausstellung online nicht nur ausgestellt, sondern sind dort

Medieninformation

auch spielbar. Nominiert in der Kategorie »Most Creative Game Award« sind: Song of Bloom von Philipp Stollenmayer (Deutschland), Stilstand von Ida Hartmann (Dänemark) und The Almost Gone von Jeroen Janssen (Belgien). In der Kategorie »Most Innovative Newcomer Award« für das beste Nachwuchsprojekt gehen die Spiele Jessika von Seren Besorak (Deutschland), Marble Run vom Entwicklerteam No Time (Deutschland) und Archipelago von Shalev Moran (Dänemark) ins Rennen um den Creative Gaming Award. Die Award Ceremony wird am 7. November 2020 aus dem PLAY Studio im Fundus Theater | Theatre of Research in Hamburg übertragen.

Live-Adventure & Game Jam

Das von den Festivalmacher*innen entwickelte interaktive Live-Adventure Lost in PLAY wird am 4. November gestartet. Das Publikum erhält jeweils morgens Rätsel, die bis zum Abend gelöst werden müssen. Das große Finale ist am 7. November um 20 Uhr. In Zusammenarbeit mit Gamecity Hamburg wird ab dem 6. November zudem ein Online-Game-Jam veranstaltet. Festivalbesucher*innen und Spielebegeisterte mit ganz unterschiedlichen Talenten sind eingeladen, innerhalb von 48 Stunden ein neues Spiel zu entwickeln. Bewerbungen sind ab sofort möglich.

Workshops & Fortbildungen

Angeboten werden auch in diesem Jahr Workshops rund um das kreative Computerspielen und Game Design. Jugendliche ab 13 Jahren und Erwachsene können an Onlineworkshops teilnehmen und zum Beispiel gemeinsam Achterbahnen in Minetest bauen, Filme in RecRoom drehen oder Textadventures in Twine programmieren. Für Lehrkräfte und Multiplikator*innen gibt es Fortbildungen zum Thema Creative Gaming. Die Teilnahme an allen Workshops ist kostenfrei, eine Anmeldung über die Festivalwebsite ist erforderlich.

Festivalzugang

Über die PLAY-Website www.playfestival.de können alle Kanäle in einem Menü aufgerufen werden. Dabei stehen die Channel 1 bis 5 für das PLAY Studio, PLAY on Stage, Labor, Machinima-Kino und für die Online-Ausstellung. Produktionsstandort und Sendezentrale ist das Fundus Theater | Theatre of Research in Hamburg. Von hier aus werden Gespräche, Diskussionen und Impulsvorträge vorab aufgezeichnet oder live auf YouTube gestreamt. Für Festival-Feeling sorgt die speziell auf PLAY20 angepasste interaktive Variante des A MAZE./SPACE, eine für das diesjährige A MAZE. Festival in Berlin entwickelte digitale Plattform. Hier können sich die Avatare der Besucher*innen treffen, austauschen und gemeinsam das Festival erkunden. Die Bloggerin OddNina und der Podcaster Manuel Fritsch (Insert Moin) führen in der Festivalzeit durch das Programm.

Pressekontakt:

Tina Ziegler

Mail: tina.ziegler@creative-gaming.eu

Mobil: +49 (0)174-4440454

web: playfestival.de

fb: <https://www.facebook.com/play.festival.germany/>

PLAY20 - Creative Gaming Festival ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V. und 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, Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg und dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg (BSB).

Unterstützt von der HAW Hamburg - Fakultät Design, Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, der BürgerStiftung Hamburg, designxport und Gamecity Hamburg

In Zusammenarbeit mit dem FUNDUS THEATER