

DONNERSTAG, 26.11.



Bild: Mobles Kino

**Eröffnung: Do, 26.11. | 19.30 Uhr | Max-Bense-Forum B
26.11. – 28.11. | täglich ab 15 Uhr
ruleZ für den Magic Circle**

Computerspiel-Ausstellung | Ein Spiel zieht eigene Grenzen und bittet die Spieler in einen ‚Magic Circle‘ ein. Dieser Kreis ist eine klar definierte symbolische Form, die Spiel und Spieler umfasst. In ihr gelten eigene Regeln, die sich von den Regeln der realen Welt deutlich unterscheiden.

Die Ausstellung konzentriert sich auf die Spielmechanik von Videospielen und zeigt, wie Regelsätze einen Rahmen für erfolgreiche Gameplay-Interaktionen bilden können. Highlights der Ausstellung sind die Indie-Spiele *Lumino City*, *Feist* und *Cloud Chasers*, eine Neuprogrammierung des ersten richtigen Videogames *TennisForTwo* und der experimentelle *Logic Dream Simulator (LSD)*. Dazu präsentiert die Gruppe *MOBILESKINO* vier handgebaute große Arcade-Automaten, die analog mit Film arbeiten, aber interaktiv spielbar sind. Schließlich zeigt der Studiengang Game Design der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) aktuelle Spiele.

Und alles ist spielbar! | USK 12

Gamelab 



STUTTGART

**game
talks
stuttgart**

In Zusammenarbeit mit der
Zürcher Hochschule der Künste

hdK

Z

B
STADTBIBLIOTHEK
STUTTGART

Titelbild: Don Schmocker (ZHdK)

Festivalkarte für 3 Tage: EUR 10, ermäßigt EUR 7

Vorträge: Jeweils EUR 4, ermäßigt EUR 2,50

Ausstellung: Eintritt frei

EINTRITT

KARTEN: STADTBIBLIOTHEK@STUTTGART.DE

0711 216 - 911 00 / -965 27 ODER

KARTENRESERVIERUNG UNTER:

playgamez.3durch3.de

70173 Stuttgart

Mailänder Platz 1

VERANSTALTUNGSSORT
Stadtbibliothek Stuttgart

play gamez **Indie Games Festival**

Das Indie Games Festival *play gamez* stellt drei Tage lang Spiele von unabhängigen Spieleentwicklern vor. Im Mittelpunkt des Festivals steht die große spielbare Videospiel-Ausstellung *ruleZ für den MagicCircle*. Parallel dazu gibt es hochkarätige Vorträge und Gespräche mit internationalen Gästen und OpenMics zu Ausbildungsmöglichkeiten, neuen Spielen und Projekten.

Das Festival findet in Zusammenarbeit mit dem Gamelab der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) statt.

5102.11.28. – 11.11.26

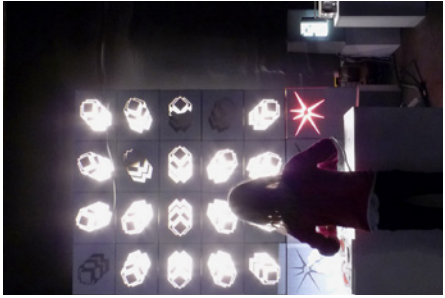
Zame6 play

Indie Games Festival



STADTBIBLIOTHEK
STUTTGART

B

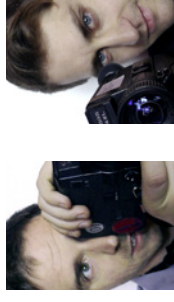


FREITAG, 27.11.

19 Uhr | Max-Bense-Forum

Playing Dead Media Florian Olloz, David Pfluger

Vortrag | Das Kollektiv für Schmalfilmelektronik MOBILESKINO erforscht die Möglichkeiten, Games mit Hilfe von ausschließlich analogen, elektro-mechanischen Technologien nachzuvollziehen. Der Film wird zum Code, Leinwände werden mit Sensoren bespielt. Der Versuch, dem linearen Medium Film einen interaktiven Zeitfluss einzuimpfen, führt zu einem eigenwilligen und ungewohnten Gameplay. Die Spiele sind sowohl für Single- als auch für Multiuser-Anwendungen konzipiert. Sie bestehen aus Glühbirnen, Film- und Diaprojektoren, welche die Bildwelt erzeugen, sowie aus Tasten, Knöpfen und Spielzeugteilen.



Seit 2005 entwickeln Florian Olloz und David Pfluger spielbare Installationen im Bereich Game Art, für die sie ausschließlich mechanische und elektronische Bauteile verwenden. Im Vortrag und Gespräch geben die beiden Künstler einen Einblick in ihre Arbeit. Bilder: Mobileskino

20.30 Uhr | Max-Bense-Forum

Games for Girls – Erhaltung der CD-ROM-Spiele von Theresa Duncan



Bild: Theresa Duncan

Vortrag | In den 1990er-Jahren veröffentlichte die Künstlerin Theresa Duncan drei CD-ROM-Spiele, die sich speziell an Mädchen richteten und eine Alternative zur aufkommenden Welle der *Pink Games* darstellen sollten: *Chop Suey*, *Smarty* und *Zero Zero* zeigten Mädchen als aktive, selbstbewusste Figuren. Die New Yorker Organisation *Rhizome* hat in diesem Jahr die drei vergriffenen Spiele, die heute auch technisch nicht mehr nutzbar sind, mittels innovativer Emulationstechnik im Web wieder zugänglich gemacht. Neben einer Vorstellung der Spiele wird Dragan Espenschied die Form der Konservierung und Wiederaufführung und die Geschichtsschreibung von Software allgemein in seinem Vortrag behandeln.



Dragan Espenschied ist Netzkünstler, Home-Computer-Folk-Musiker und Experte für Digitale Folklore und leitet seit 2014 das *Digital Preservation Department* für *Rhizome*. Er gründete die legendäre Band *Bodenständig 2000* und zusammen mit der Netzkunst-Pionierin Olia Lialina das *Geocities Research Institute*.

SAMSTAG, 28.11.

ab 15.30 Uhr | Max-Bense-Forum

OPEN MIC

Einerseits stellen beim Open Mic die umliegenden Hochschulen ihre Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich Game vor, andererseits können hier Entwickler und Studenten ihre eigenen Projekte und Spiele vorstellen. Einreichen der Spiele und Projekte bis 19.11.2015 unter: playgamez.3durch3.de



Bild: StudioFizbin

19 Uhr | Max-Bense-Forum

Die Rätselmacher – Ein Computerspiel entsteht Sebastian Mittag

Vortrag | Das mehrfach preisgekrönte Rätsel-spiel *The Inner World* bestand zu Beginn nur aus Bauklötzchen, Post-Its und Kritzeleien. Sebastian Mittag, Spiele-Regisseur von Studio Fizbin, entführt in die skurrile Comic-Welt *Asposien*, macht den kreativen Schaffensprozess anschaulich und denkt sich mit dem Publikum ein eigenes kleines Rätsel aus. Ein Vortrag für Menschen, die sich schon immer gefragt haben, wie aus einem Fahrstuhl, einer Sprungfeder, Honig und einer Fliege ein Rätsel wird.

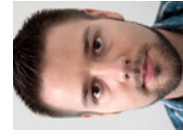


Studio Fizbin ist ein deutsches Independent-Games-Studio in Ludwigsburg und Berlin, das von Sebastian Mittag, Alexander Pieper und Mareike Ottrand gegründet wurde. Der Fokus von Studio Fizbin liegt auf story-betonten Games und interaktiven Apps mit fesselnden, originellen und einzigartigen Charakteren, Welten und Geschichten.

20.30 Uhr | Max-Bense-Forum

Feist – Zwischen emergentem Chaos und gestaltetem Erlebnis Adrian Stutz

Vortrag | Das mehrfach preisgekrönte Spiel *Feist* verwendet eine dynamische Spielmechanik, in der die einzelnen Elemente in emergenter Weise zusammenspielen, um eine möglichst lebendige Spielwelt zu erzeugen. Adrian Stutz von Bits & Beasts spricht über die Herausforderungen, die dynamischen Prozesse zu entwickeln und zu gestalten und in einem Spiel zugänglich und erfahrbar zu machen.



Bits & Beasts ist ein von Adrian Stutz und Florian Faller gegründetes Schweizer Game-Studio, dessen Spiel *Feist* im Sommer 2015 auf *Steam* und anderen digitalen Plattformen erschienen ist. Adrian schloss 2008 sein Studium als Game-Designer an der Zürcher Hochschule der Künste ab. Neben seiner Tätigkeit bei Bits & Beasts arbeitet er auch an der Umsetzung von interaktiven Installationen für Museen und eigenen Software-Projekten.

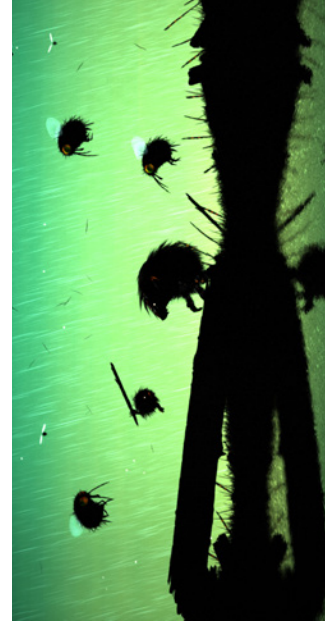


Bild: Bits&Beasts