



Newsletter 3/2016

Endlich ist es soweit. Die International Games Week Berlin hat begonnen und ab Freitag tragen auch wir unseren Beitrag zur dieser tollen Woche voller Spiele bei, denn dann beginnt unser Gamefest am Computerspielmuseum. Mit diesem Newsletter wollen wir Ihnen unser vielseitiges Programm vorstellen. Schauen Sie rein, suchen Sie sich das Passende aus und wir sehen uns dann im Computerspielmuseum und dem Kulturhaus Alte Feuerwache Friedrichshain. Wie immer sind wir dankbar für Anregungen und Feedback. Beides können Sie gerne an presse@computerspielmuseum.de schicken.

Gamefest am Computerspielmuseum 2016

Virtuality and beyond

Fr. 22.4. - So. 24.4.2016 (Preview Do. 21.4.2016)



Das Gamefest am Computerspielemuseum findet jährlich mit einer Mischung interessanter Angebote rund um Computerspielekultur und anschließenden kulturellen Entwicklungen statt. Die Angebote laden zum Mitmachen ein. Das Gamefest 2016 wird vom Computerspielemuseum in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur und dem Kulturhaus Alte Feuerwache Friedrichshain im Rahmen der International Games Week Berlin veranstaltet und vom Medienboard Berlin Brandenburg gefördert.

Mit dem Motto *Virtuality and beyond* präsentiert das Gamefest am Computerspielemuseum 2016 ganzheitliche Spielerlebnisse, von den neusten Virtual Reality Brillen bis hin zur Verlängerung der Spielcharaktere und -mechaniken in Form von Cosplay und Live-Rollenspielen ins echte Leben hinein. Neben lebendigen und bunten Darbietungen der jeweiligen Communities erläutern und vertiefen Gesprächsrunden sowie eine Filmreihe verschiedene Aspekte dieser spannenden Entwicklung. Eine Ausstellung zu und mit klassischen und neuen Local Multi Player Games (früher auch Partyspiele genannt) lädt zum Mitmachen ein. Live Konzerte und bewährte Kult-Formate wie die Nacht des nacherzählten Spiels, der Live Blog Stay Forever oder die Spielungen runden das Programm ab. Heute präsentieren wir Ihnen das gesamte Programm.

Tickets und Preise

Die Teilnahme an Veranstaltungen im Außenbereich ist an den Tagen des Gamestes frei. Für die Indoor-Veranstaltungen können Tagespässe in Höhe von 5,00 € (erm. 4,00 €) erworben werden. Festivalpässe für das gesamte Gamefest 2016 werden für 14,00 Euro angeboten. Zusätzlich ist ein GF16 Festivalticket Plus für 18,00 Euro erhältlich, das auch einen einmaligen Eintritt in die Dauerausstellung des Computerspielemuseums beinhaltet. Besucher zur Dauerausstellung des Computerspielemuseums können ihr Tagesticket (8 €/erm. 5 €) am selben Tag auch für die Gamefest-Veranstaltungen nutzen. Alle Tickets können ohne Zuschlag im [Vorverkauf](#) erworben werden.

Programmangebote

GamefestPreview: Seitenquiz

Der Seitenquiz ist kein herkömmliches Wissens-Quiz, sondern eine Rätselshow, in welcher die Fragen nicht nur selbst unterhaltsam sind. Seit mittlerweile vier Jahren steht "der Endgegner der deutschen Quizlandschaft" nicht nur für eine Tradition der hausgemachten, ausgefeilten Bilderrätseln, gemeinen Fangfragen und "um-die-Ecke-Denken"-Puzzelei, sondern auch für eine zwiespältige Moderation (immer schön hart an der Grenze des guten Geschmacks), albernen Videos, Freischnaps, hitzigen Diskussionen - und nicht zuletzt einer selbstgebauten Quiz-Maschine, welche mit Glücksrädern, Punktediagrammen und dem interaktiven "Grüß' die Wand" dafür sorgt, dass von einem herkömmlichen Kneipenquiz nicht viel übrig bleibt. ...und das gibt es nun im Zuge der International Gamesweek und des Gamefest im Spezialformat! Das bedeutet 30 Fragen Fragen und Rätsel rund um das Thema Videospiele und allem was so dazugehört.

Zeit: Do. 21.4.2016, 20:00 Uhr (Einlass ab 19:30 Uhr)

Ort: Alte Kantine in der Kulturbrauerei, Knaackstr. 97, 10435 Berlin

Eintritt: 4,00 € (nur Vorortkasse)

Info: www.seitenquiz.de und www.facebook.com/seitenquiz

Ausstellung: Come Together - Let's celebrate Local Multiplayer Games. Alte und neue Freunde vereint

Die Event-Ausstellung „Come Together - Let's celebrate Local Multiplayer Games“ hat sich ganz dem spielerischen Miteinander verschrieben. Jede der sechs Stationen, die in der Galerie der Alten Feuerwache auf spielfreudiges und neugieriges Publikum warten, widmet sich einem speziellen Aspekt des Genres und zieht in einer Gegenüberstellung ebenso einen historischen Vergleich. Ob skurrile Konzepte, ästhetisch Außergewöhnliches oder klassische Gameplays in individuellen Interpretationen - anhand von zwölf spielbaren Titeln präsentiert sich dem Besucher eine bunte Palette aus der Welt der Local Multiplayer zwischen Retro- Schätzen und dem frisch entwickelten State of the Art! Alle Interessierten sind herzlich dazu eingeladen, das digitale Spiel als soziales Medium mit uns zu feiern! Kuration: Philipp Frei, Mascha Tobe (weloveoldgames.com), Lorenzo Pilia

(Localmultiplayer.com)

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Podcast Stay forever LIVE

Stay Forever ist der Retro-Games-Podcast von Gunnar Lott und Christian Schmidt. Seit 2011 (und über 50 Folgen) sprechen die beiden Ex-Spieleredakteure über alte Spiele, ihre Macher und was daran besonders war. Wie schon im letzten Jahr (als das Thema „Sex in Spielen“ lautete) treten die rüstigen älteren Herren mit einem Live-Programm auf dem Gamefest auf: Diesmal geht es um kuriose und obskure Spiele, um schräge, unbekannte, absurde Werke aus der Historie. Gunnar und Christian nehmen das Publikum mit auf eine unterhaltsame, lustige, spannende Reise durch die Spielegeschichte – 60 dichtgepackte Minuten, in denen erzählt, geblödel, gestritten, gesungen und geschrien wird. Der Podcast wird aufgenommen und kann auf Stay Forever nachgehört werden.

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Cosplay Wettbewerb, Showgruppen und Maid Cafe

Cosplayer stellen durch Kostüme und Verhalten Helden aus Computerspielen und anderen Medien möglichst originalgetreu dar. Cosplay Wettbewerb: Unter den Augen von Zuschauern und der Jury stellen die Cosplayer ihr Kostüm und den Charakter den sie verkörpern in Form von Gesang, Tanz und Theater schauspielerisch da. Dies geschieht entweder als Einzel- oder Gruppenauftritt. Selbstverständlich bleibt die Mühe der Teilnehmer nicht unbelohnt, es winken tolle Preise, gespendet von Die Allee e.V. und Lederlemming. Abend Programm: Es wird ein bunt gemischtes Programm mit Schauspiel, Tanz oder Gesangseinlagen geben. Durch den Abend führt die junge Cosplayerin Soso, die selbst auch einige Songs darbieten wird. Von Jung bis Alt jeder ist willkommen den Abend in toller Atmosphäre ausklingen zu lassen. Der Wettbewerb und das Abendprogramm werde von dem Cosplay Netzwerk Otakus in Berlin organisiert. Für das leibliche Wohl sorgt ein Maid Cafe, in dem japanische Leckereien im Gamedesign stilecht von Cosplayern serviert werden. Die Veranstaltungen sind ausdrücklich für alle Interessierten offen, egal ob mit oder ohne Kostüm. Im Vorfeld des Wettbewerbs wird ab 12:00 der Animationsfilm Summer Wars von Mamoru Hosoda (Japan 2009, 114 Min., FSK 12) gezeigt und direkt daran anschließend ab 14 Uhr eine Einordnung von Cosplay u.a. mit der Cosplay-Expertin Nicolle Lamerichs (NL) vorgenommen. Alle Informationen gibt es [hier](#)

Live-Rollenspiele

Live-Rollenspieler stellen ihr Hobby vor. Geboten werden ein Mini-LARP (Live Action Role Playing), organisiert von den Waldrittern sowie ein Kampftraining mit (Schaumstoff-)Waffen mit den Nachtläufern aus Berlin. Dazu gibt es Stände mit LARP Bedarf und einen Workshop zur Herstellung von Accessoires aus Leder von den Lederlemmings. Die Angebote stehen für alle offen und können den ganzen Nachmittag über ohne Voranmeldung besucht werden. Dabei sind praktizierende Rollenspieler ebenso eingeladen, wie alle Interessierten, die sich einen ersten Eindruck vermitteln lassen möchten. Alle Informationen gibt es [hier](#)

Gesprächsrunden über Cosplay, Live-Rollenspiele und Immersion in Spielen

In drei Gesprächsrunden gehen Experten der Frage nach, wie sich unser Leben durch Spiele verändern kann. Ausgehend von immersiven Computerspielen werden dabei vor allem bestimmte Aspekte der Phänomene Cosplay und Live-Rollenspiel beschrieben und miteinander ins Verhältnis gesetzt:

- **Make it real**

Sa. 23.4. 14:00 Uhr (Kulturhaus Alte Feuerwache)Nicolle Lamerichs (Embodying video characters in cosplay), Gregor Mascher (Games und Larp: Open World oder Schlauchlevel?), Dennis Ziesecke (Mit dem Museumsschiff in den Weltraum: Die Technik und Realisierung von Projekt Exodus)

Alle Informationen gibt es [hier](#)

- **Entgrenzte Spiele**

So. 24.4. 12:00 Uhr (Computerspielmuseum)Paul Marwitz (Das immersive Theater am Beispiel der Performance GlobexX), Órla Fiona Wittke (Computerspieltheater und Performance Installationen – Wer spielt hier mit wem?), Herwig Kopp (Nordic Larp - Hirnforschung, Bleeding und echte Gefühle)

Alle Informationen gibt es [hier](#)

- **Gamification – spiele/regeln/leben**

So. 24.4. 14:00 Uhr (Kulturhaus Alte Feuerwache)Frederic Kirchner (Umzäunte Freiheit – Thematisierung spielimmanenter Handlungsstrukturierung im Ego-Shooter Bioshock), Dennis Lange (EduLarp und Drama Games: Wenn deine Realität zum Spiel wird ... Emotionsreiche Rollenspiele als Methode der Bildungsarbeit), N.N. (Gamification) Die Gesprächsrunden wurden von Gerke Schlickmann zusammengestellt und werden von ihr moderiert. Gerke Schlickmann ist selbst aktive Live-Rollenspielerin und forscht als Theaterwissenschaftlerin zu Live-Rollenspielen.

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Filmreihe zu virtuellen und nicht virtuellen Realitäten

In sechs Filmen werden sowohl in fiktionalen sowie dokumentarischen Formaten Aus- und Einblicke in die Grenzbereiche von Computerspielekultur gegeben. Die Filmreihe wird von dem Kultur- und Medienwissenschaftler Christian Huberts kuratiert. Alle Filme werden in deutschen Synchronfassungen gezeigt.

- **Summer Wars** (Animationsfilm von Mamoru Hosoda, Japan 2009, 114 Min., FSK 12)
- **The Congress** (Spielfilm von Ari Folman, Israel/ Deutschland/Belgien/Luxemburg/Polen/Frankreich 2013, 123 Min., FSK 12)
- **The Wild Hunt** (Spielfilm von Alexandre Franchi, Kanada 2009, 96 Min., FSK 16)
- **Welt am Draht** (Spielfilm von Rainer Werner Fassbinder, Deutschland 1973, 204 Min., FSK 16)
- **kosupure - eine Cosplay-Doku** (Dokumentation von Thomas Hölzel, Deutschland 2015, 50 Min.)
- **Nur ein Spiel** (Dokumentation von Michael Schilhansl, Deutschland 2010, 55 Min.)

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Bist Du bereit für den Übertritt in die virtuelle Welt? **Station der BTK - Hochschule für Gestaltung zum Ausprobieren der Oculus Rift**

Der Game Design-Studiengang der Berliner Technischen Kunsthochschule gibt den Besuchern des Gamefest an zwei Tagen die Möglichkeit, selbst in die Virtuelle Realität einzutauchen und mehr über die technischen Hintergründe von Head Mounted-Displays und deren Anwendungen zu erfahren. Studierende und Lehrende der Hochschule stehen dafür zum Gespräch bereit und zeigen wie die Zukunft des Computerspielens aussieht. Alle Informationen gibt es [hier](#)

Vortrag "Jenseits des Bildes. Virtuelle Realität gestern, heute und morgen" von Prof. Dr. Stephan Günzel (BTK-FH Berlin)

Mit Oculus Rift, Samsung Gear, HTC Vive und anderen Schnittstellen zur Virtuellen Realität ist es den Nutzern heute möglich in künstliche Welten einzutauchen. Besonders Entwickler von Computerspielen sehen darin einen Markt der Zukunft. Der Vortrag zeigt die Herausforderungen und Entwicklungsmöglichkeiten auf und geht dazu auf die Vorgeschichte heutiger VR-Brillen ein, die Ihren technischen Anfang schon 1968 nehmen und auf Bildformate zurückgehen, die bereits schon in der Antike anzutreffen sind. Alle Informationen gibt es [hier](#)

Spielungen

Das Format der Spielungen – analog zur herkömmlichen Lesung – wurde von der Stiftung Digitale Spielekultur zur Vermittlung und Diskussion interessanter Narrationen und Darstellungen in herausragenden digitalen Spielen erfunden. Alle Informationen gibt es [hier](#)

Wettbewerb: Nacht des nacherzählten Spiels

Bei diesem Wettbewerb bleibt der Bildschirm aus und die Fantasie an. Mehrere Erzähler liefern sich in jeweils zehn Minuten einen Wettstreit im Nacherzählen eines Spiels. Wer der Beste ist, ist dem Publikum überlassen, denn es wird abgestimmt und den Gewinnern winken Preise.

Zehn Minuten für die komplette Geschichte oder auch nur einen kleinen Teil eines Computerspiels: An diesem Abend kann vom persönlichen Erlebnis, von Geistern durch ein Labyrinth voller Pillen gejagt zu werden, bis hin zur epischen Geschichte eines Prinzessinnen rettenden Klempners alles dabei sein! Die Nacht des nacherzählten Spiels wird von dem Gamestorm Berlin veranstaltet.

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Inside (Virtual Reality mit Oculus Rift)

In der experimentellen Virtual Reality (VR)-Anwendung „Inside“ wandelt der/die SpielerIn auf den Spuren des Künstlers Edward Hopper. Der Schauplatz ist ein für Hopper typisches Haus, in dem man sich frei bewegen kann und dabei sein eigenes Erlebnis schafft. Auf die Wände projizierte Begriffe weisen auf verschiedene Emotionen hin, die der/die RezipientIn beim Anblick der Gemälde/der Spielwelt fühlen könnte hin. Durch das Interagieren mit verschiedenen Gegenständen kann in die traumhafte Welt eingegriffen und die Begrifflichkeiten der visualisierten Emotionen verändert werden. Inside wurde 2015 als künstlerische, interaktive VR-Erfahrung von sieben Studenten im Rahmen des Projekts ‚Dreamscapes‘ an der Hamburger Hochschule für Angewandte Wissenschaften entwickelt und von Prof. Ralf Hebecker betreut.

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Einführung in E-Sport

E-Sport nennt man das sportliche Spielen von Computerspielen. Oft treten Mannschaften gegeneinander an und messen sich in Ligen und Wettbewerben. Wie auch in anderen Sportarten gibt es dabei die ganze Palette vom Freizeitsportler bis zum gut bezahlten Profi mit der Bekanntheit eines Stars. Die LAN Organisatoren Mysterious Monkeys e.V. geben Einblicke in die Szene und den Besuchern die Möglichkeit, selber eines der bekannten E-Sport Szenarios auszuprobieren.

Alle Informationen gibt es [hier](#)

Konzert Nikola Whallon (USA)

Nikola Whallon spielt tanzbare chiptunes Musik.

Performance Bio: In the year 199x, Nikola was born of two dragons into the age of the SNES. His love of SNES, N64, and Gameboy music would have such a great impact on the child's life that when he came of age, these feelings of love and nostalgia would fuse and give birth to music that has the power to bring out the child in anyone. From classic video game music to modern pop, his Gameboy knows no bounds, and loves to party on the dance floor.

Alle Informationen gibt es [hier](#)



Wenn Sie diese E-Mail (an: unknown@noemail.com) nicht mehr empfangen möchten, können Sie diese [hier](#) kostenlos abbestellen.

Gameshouse gGmbH
Andreas Sturm
Marchlewskistr. 27
10243 Berlin
Deutschland

+49-30-31164470
newsletter@computerspielmuseum.de
www.computerspielmuseum.de