

gamin'siegen – Digitales Gamesfestival



Freitag, 23. April bis Sonntag, 25. April 2021

<https://gaminsiegen.de/>

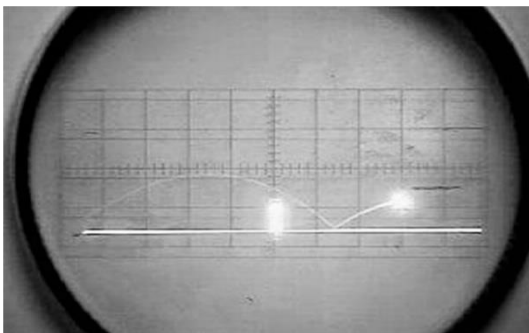
Programm

Freitag, 23. April

15:00 Uhr // Eröffnung (Studentische Spieleinitiative USK57)

Willkommen zu unserem digitalen Spielefestival und schön, dass ihr mit dabei seid! Zur Eröffnung stellen wir uns vor, geben euch einen Überblick über das, was euch während des Festival-Wochenendes erwartet und erklären euch noch einmal, wie ihr an den Veranstaltungen teilnehmen könnt.

16:00 Uhr // Erste:r?! Über die Frage, wer das erste Computerspiel gemacht hat (Dr. Timo Schemer-Reinhard) // Vortrag



Erste:r zu sein, bringt sowohl im Spiel als auch in der Wissenschaft oft Prestige ein. Im Spiel muss man z.B. oft als Erste:r eine Ziellinie überqueren oder eine bestimmte Punktzahl erreichen, und in der Wissenschaft gewinnt man hohes Ansehen, wenn man als Erste:r irgendetwas entdeckt, beschreibt oder erfindet.

In der Geschichte des Computerspiels ist die Frage danach, welches das erste Computerspiel war, durchaus umstritten. Das liegt daran, dass keine hinreichende Klarheit darüber herrscht, was ein Computerspiel ist.

Im Vortrag von Dr. Timo Schemer-Reinhard wird diese Frage erstmals endgültig geklärt werden - was bedeutet, dass jede:r der zuhört, zu den Ersten gehört, die über dieses entscheidende Wissen verfügen!

17:00 Uhr // Gartic Phone (Fabian Bhatti) // Spiel

Stille Post online spielen? Das kann Gartic Phone! Ihr braucht nicht mehr als einen



Browser und schon könnt ihr starten. Gartic Phone bietet Platz für bis zu 30 Spieler:innen und zahlreiche Einstellungen. Schreibt einen Satz auf und lasst ihn von einem:r anderen Spieler:in visualisieren. Der:die nächste muss dann erraten, was da überhaupt gezeichnet wurde. Spaß und Lachen ist vorprogrammiert!

18:00 – 19:00 Uhr // Hintergrund und Entwicklungsgeschichte des Rollen- und Computerspiels „The Greatest Game“ (Fabian Rudzinski, Alexander Rudel, Robert Zedlitz und Daniel Kiel von My Prof is a Gamer e.V.) // Vortrag



Wie ist das eigentlich, wenn man ein Spiel entwickelt? Die Macher von „The Greatest Game“, dessen Beta-Version wir bei gamin'siegen testen dürfen, plaudern aus dem Nähkästchen und lassen sich von euch Löcher in den

Bauch fragen!

Aber worum geht es in diesem Spiel? The Greatest Game ist ein alternatives historisches Rollenspiel im Viktorianischen Zeitalter. Die Aufgabe liegt darin, Problemstellungen unserer Zeit um 150 Jahre in die Vergangenheit in das Jahr 1870 zu versetzen.

Was wäre, wenn Strom statt Dampfkraft der Motor der Industrialisierung wäre, Luftschiffe statt der Eisenbahn das Haupttransportmittel darstellten? Was, wenn die Französische Revolution auch gleiche Rechte für Mann und Frau durchgesetzt hätte? Wenn Revolution und nicht Kolonialisierung den Ton der Zeit prägten?

All das ist möglich in The Greatest Game durch die Entdeckung zweier fiktiver chemischer Verbindungen, Bozon und Elektrit.

Der Titel des Spiels basiert übrigens auch auf einer realen historischen Fiktion eines großen politischen Ränkespiels des 19. Jahrhunderts.

19:00 – 19:30 Uhr // Pen & Paper „The Greatest Game“: Charaktere basteln und gemeinsame Besprechung des Settings (Daniel Kiel und Alexander Rudel von My Prof is a Gamer e.V.) // Spiel

Seid ihr schon gespannt auf die „The Greatest Game“ – Beta? Jetzt geht es darum, eure Charaktere für die kommende Spielrunde um 21:00 Uhr zu basteln. Außerdem wird gemeinsam besprochen, in welchem Setting ihr euer Abenteuer starten möchtet.

21:00 Uhr // Pen & Paper „The Greatest Game“: Start des offenen Games - Play Around the World (Fabian Rudzinski von My Prof is a Gamer e.V.) // Spiel

Das Abenteuer in „The Greatest Game“ startet! Gespielt wird, solange ihr Lust habt.

Maximale Anzahl Teilnehmende: 8

Mitzubringen sind: Würfel (gibt es z.B. auch als Handy-App)

Samstag, 24. April

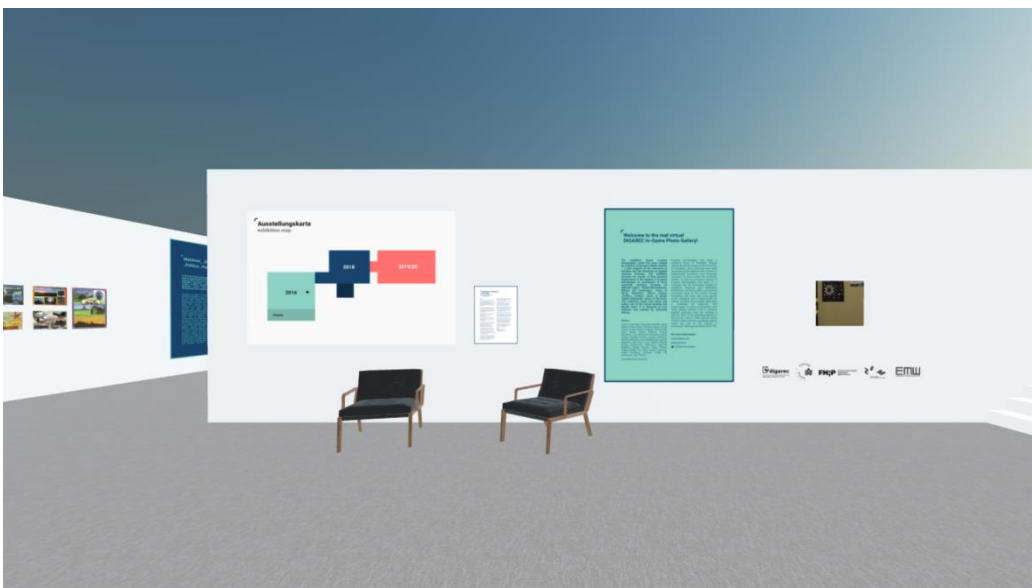
**11:00 Uhr // Tim Glaser über Legacy-Brettspiele (Tim Glaser, Claudius Clüver)
// Live-Podcastaufnahme**



Brettspiele, die nur einmal gespielt werden können: Sogenannte „Legacy“-Spiele fordern die Spielenden auf, Aufkleber auf das Brett zu kleben oder Karten zu zerreißen. Eine Karte in „Pandemic Legacy“ zu zerstören ist ein merkwürdiges Gefühl der Überschreitung, als würde man ein Tabu brechen.

Damit sich Tim Glaser im Anschluss neue Brettspiele leisten kann, arbeitet er als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig - und spricht in einer Live-Podcast-Aufnahme zusammen mit Claudius Clüver auf unserem Festival über Legacy Games!

13:00 Uhr // Führung durch die DIGAREC In-Game Photo Gallery (Dr. Sebastian Möring) // Führung



Eine Kunstausstellung zu Corona-Zeiten besuchen? Die virtuelle DIGAREC In-Game Photo Gallery macht's möglich! Zu erreichen ist sie hier: <https://hubs.mozilla.com/TAMobU7/the-real-virtual-digarec-in-game-photo-gallery>

Nachdem ihr euch einen Avatar ausgesucht habt, könnt ihr direkt in die Ausstellungsräume hüpfen und Fotografien bestaunen, die Potsdamer Studierende der Europäischen Medienwissenschaft in Videospiele aufgenommen haben.

Dabei könnt ihr euch wie in einem echten Museum durch den Raum bewegen und mit anderen Besucher:innen, die sich gerade virtuell in eurer Nähe befinden, sprechen.

Die Gallery wurde, auf Basis von Mozilla Hubs, von Lars Pinkwart gestaltet und Sebastian Möring kuratiert. Und wer sich vom Kurator durch die Ausstellung führen lassen möchte, hat nun die Gelegenheit dazu!

14:30 Uhr // Wie kommt das hier her? Ergebnisse des Game-Design-Kurses (Claudius Clüver, Max Kanderske) // Vortrag



Im Rahmen des Kurses „Grundlagen des Game Design“, der von den GamesCoop-Mitgliedern Claudius Clüver und Max Kanderske im WS 20/21 gehalten wurde, gab es einen studentischen Game Jam mit dem Thema „Wie kommt das hier her?“

Innerhalb von drei Monaten entwickelten rund 40 Teilnehmer:innen, die mehrheitlich keine bzw. rudimentäre Programmiererfahrung besaßen, insgesamt 14 Spielprototypen. Claudius Clüver und Max Kanderske lassen den Game Jam Revue passieren und stellen euch die Ergebnisse vor!

Die Spiele sind hier abrufbar: <https://www.gamescoop.unisiegen.de/index.php/game-jam-wie-kommt-das-hier-her/>

16:00 – 18:00 Uhr (Gabi Linde, HiddenCampus) // The Art of Play. Spielpersönlichkeiten im Gaming und Gamedesign // Workshop



Jede Person hat eine eigene Spielpersönlichkeiten-DNA. Im Spiel(en) kommen diese besonders zum Vorschein, wenn die Augen leuchten, motiviert in die Spielwelt eintaucht und die Zeit vergisst. Beim Entwickeln von Games sind sie entscheidend für die Fokussierung, für welche Spieler:

innen-Typen ein Game design wird – Ein Spiel mit Elementen der Narration, Kunst, oder des Forschens, Delegierens, Sammelns, Wettkampfes, oder mit Bewegung, Komik? Oder eine Kombination dessen?

Der Workshop analysiert sowohl die eigene Spielpersönlichkeit und zeigt auf, warum du manche Spiele liebst, andere aber nicht, als auch Spiele, in denen die Elemente der Spielpersönlichkeiten enthalten sind. Zudem wirst du in die Basics des Game Design eingeführt, bei denen du die Spielpersönlichkeiten in einen Game-Prototyp einbauen kannst.

Der Workshop basiert auf den acht Spielpersönlichkeiten von Stuart Brown.

Maximale Anzahl Teilnehmende: 14

18:00 Uhr // Game Music (Johann Klug, Claudius Clüver / Radio Hammerhütte) // Radiosendung

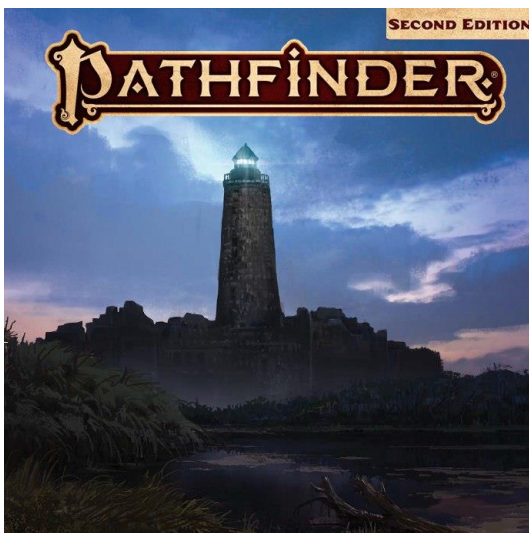
„Atmosphäre in Games“ – das ist das übergeordnete Thema dieser Radiosondersendung anlässlich gamin'siegen. Die Sendung ist eine Kooperation mit dem Bunte Hütte Radio; das ist ein Community-Radio, welches alle zwei Wochen einen Livestream aus dem Freiraum Bunte Hammerhütte sendet. Hörenswerte Titel und un-

terhaltsame Gespräche zu spielbezogener Musik warten heute hier auf euch. Lasst euch überraschen!

19:00 Uhr // Gartic Phone (Fabian Bhatti) // Spiel

Ihr habt die Gartic Phone-Veranstaltung am Freitag verpasst oder einfach wieder Lust darauf? Dann kommt doch vorbei zu einer neuen Spielrunde!

20:00 Uhr // Pen & Paper „Pathfinder 2. Edition“- Einblick in den „Abomination Vaults“- Abenteuerpfad (Oliver Gugel) // Spiel



Pathfinder zählt seit über einem Jahrzehnt zu den beliebtesten Pen & Paper-Spielen der Welt. Wie die Bezeichnung bereits verrät, benötigt man kaum mehr als Stift und Papier, um in eine andere Rolle zu schlüpfen und fremde Welten zu erkunden.

Die Veröffentlichung der zweiten Edition sorgte bei der Spielerschaft für einige Diskussion. Sind Pen & Paper-Spiele für euch Neuland?

Oder wollt ihr einen neugierigen Blick auf das neue System werfen? Habt ihr einfach Lust auf ein fantastisches Abenteuer? Dann erforscht als eine:r von vier Abenteuer:innen mit Spielleiter Oliver Gugel geisterhafte Lichterscheinungen in der verwunschenen Villa Gauntlight Keep.

Maximale Anzahl Teilnehmende: 4

Erforderlich: Kostenlose Anmeldung bei roll20.net

20:00 Uhr // Pen & Paper „The Greatest Game“ – Adventure „Piraten über der Straße von Malakka“ (Robert Zedlitz von My Prof is a Gamer e.V.) // Spiel

Lasst euch erneut von „The Greatest Game“ in ein alternatives viktorianisches Zeitalter entführen und entdeckt diesmal das Abenteuer „Piraten über der Straße von Malakka“! (Worum es in diesem Rollenspiel grundsätzlich geht, könnt ihr dem entsprechenden Programmpunkt am Freitag entnehmen.)

Maximale Anzahl Teilnehmende: 6

Mitzubringen sind: Würfel (gibt es z.B. auch als Handy-App)

Sonntag, 25. April

13:00 Uhr // Welcome aboard – die Kennenlernphase von Spielen (Benjamin Linz) // Vortrag



Komplexes Gameplay, nervige Tutorials oder mitreißende Geschichten von Anfang an? Onboarding matters! In diesem Vortrag gehen wir der Frage nach, warum die Kennenlernphase von Spielen wichtig für das Engagement von Spieler:innen und den Erfolg der Spiele ist. Tutorials können tatsächlich Spaß machen, aber wann ist das der Fall? Und was haben Verhaltenspsychologie und Lerntheorien damit zu tun? HCI Student und Game UX Enthusiast Ben

nimmt euch mit in die erste Spielstunde.

14:00 – 16:00 Uhr // Messenger Ahoi! Telegram für Hybride Performance Games (Gabi Linde, HiddenCampus) // Workshop



Seit einiger taucht die die theatrale Spielwelt zusehends in Digitale und Hybride Performances ein. Gerade in Zeiten von Covid-19 stellt sich die Frage – wie kann das Publikum mittels interaktiver Tools kontaktlos in spannende Geschichten eintauchen und getrennt, aber zusammen spielen und performen? Der Workshop experimentiert mit hybriden Performances und Spielarten mit dem Messenger

Telegram.

Wie lässt sich eine hybride Telegram-Performance entwickeln? Wie können Bilder bearbeitet, Sticker erstellt, Schriftarten eingefügt, Sprach- und Videonachrichten erstellt werden, die in das Game Design integriert werden – welche weiteren Funktionen gibt es und was ist überhaupt ein Bot? In Kleingruppen wird ein Spiel-Prototyp entwickelt und erprobt.

Maximale Anzahl Teilnehmende: 14

Mindestalter: 16 Jahre

Erforderlich: Smartphone, auf dem Telegram installiert ist

16:00 – 20:00 Uhr // Pen & Paper Crossover – Cthulhu meets The Greatest Game in „A Caribbean Nightmare“ (Fabian Rudzinski von My Prof is a Gamer e.V.) // Spiel

Lasst euch erneut von „The Greatest Game“ in ein alternatives viktorianisches Zeitalter entführen – diesmal in einem spannenden Crossover mit „Cthulhu“ im Abenteuer „A Caribbean Nightmare“! (Worum es in „The Greatest Game“ grundsätzlich geht, könnt ihr dem entsprechenden Programmpunkt am Freitag entnehmen.)

Maximale Anzahl Teilnehmende: 5

Mitzubringen sind: Würfel (gibt es z.B. auch als Handy-App)

18:00 Uhr // Abschlusspanel – Recap mit Spielsinn (Benjamin Linz und Philip Weber vom Spielsinn-Podcast)

Philip und Ben vom Spielsinn-Podcast lassen das Wochenende Revue passieren und sprechen mit Teilnehmenden des gamin' siegen 2021 über persönliche Eindrücke und Highlights. Anschließend laden sie zum gemeinsamen Spieleabend ein, der abhängig von und mit den Teilnehmenden spontan ausgestaltet wird.