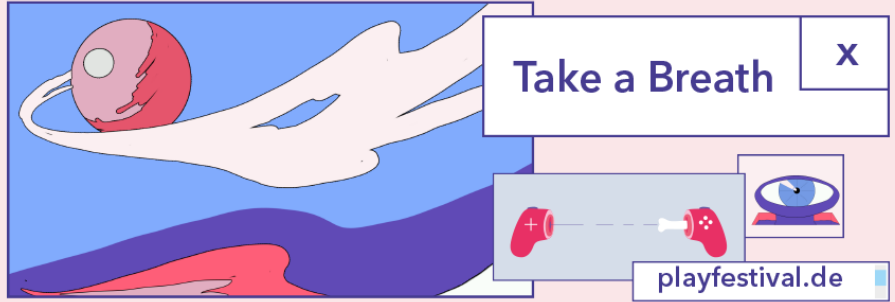


PLAY22

CREATIVE GAMING FESTIVAL
OCT 31 - NOV 6, 2022 | HAMBURG & ONLINE



PLAY22 – Creative Gaming Festival

Stadt und Spiele

📅 31. Oktober bis 06. November

Das PLAY22 – Creative Gaming Festival wird am 31. Oktober um 12 Uhr in der Hamburger Innenstadt zum Thema »Take a Breath« eröffnet. Sieben Tage lang können Festivalbesucher:innen in verschiedenen Programmformaten Spiele ausprobieren, darüber diskutieren und Gamesentwickler:innen aus der ganzen Welt kennenlernen. Das Publikum kann entscheiden, wie es das Festival besucht: via Twitch-Stream, über die virtuelle Festival-Location PLAYvalley oder live vor Ort. Alle Präsenzveranstaltungen der PLAY22 finden im Jupiter statt, im ehemaligen Karstadt Sport Gebäude in der Mönckebergstraße 2-4, und zum Spielen geht es hoch hinaus aufs Dach und in die Fußgängerzone.

In den PLAY Streetgames wird die Innenstadt zur Spielfläche und bei den digitalen Hausbesuchen geben Menschen aus den unterschiedlichsten Bereichen der Gaming-Welt an ihren jeweiligen Arbeitsplätzen und Wirkungsstätten Einblicke in ihre Arbeit, Darunter die 3D-Künstlerin Marlena Beyer, die beim internationalen und in Hamburg ansässigen Publisher Tivola arbeitet.

Weitere Programmpunkte sind unter anderem das Format »Walk With Me«, das zu Spaziergängen in Videospiele einlädt und Welten der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft bereist, der offene Workshop zum Thema In-Game-Fotografie und die Crowd-Controlled Creativity Show, in der der britische Spieleentwickler und Komiker Alistair Aitcheson auf Befehle des PLAY-Publikums reagiert und im Zusammenspiel Performance-Kunst entstehen lässt.

Das für alle Festivalbesucher:innen offene Creative Gaming Studio bietet Mitmachstationen zum diesjährigen Festival-Motto »Take a Breath« an, bei denen zum Beispiel eigene Gamescontroller gebastelt oder Avatare über Tanzmatten gesteuert werden. Bei den »Hybrid Challenges« treten Festivalbesucher:innen vor Ort in Multiplayer-Games gegen Menschen online an, und passend zu Halloween findet am 31. Oktober von 19 bis 21 Uhr eine Taschenlampenführung nebst Horror-Spiel-Abend auf dem Festivalgelände statt. In »The Ultimate Tournament« entwickeln OddNina und Alistair Aitcheson auf Basis der Ideen und Eingebungen des Publikums via Smartphone oder spontan vor Ort das neueste und großartigste Spiel aller Zeiten.

Speakers' Corner, Nominierungen & Ausstellung

Solange es Platz gibt, können sich Interessierte für die Speakers' Corner bewerben, um eigene Themen, Ideen und Erfahrungen zum Thema digitale Spielkultur mit dem Festivalpublikum zu teilen. Die sechs für die internationalen Creative Gaming Awards nominierten Spiele stehen fest und sind während der Festivalzeit spielbar.

Nominiert in der Kategorie »Most Creative Game Award«:

[Artholomew Video's Stream Challenge](#) von Alistair Aitcheson (GB),
[Puppet Play](#) by Unechte Sachen (DE) und
UNCERTAINTY von Malenu (CH).

Nominiert In der Kategorie »Most Innovative Newcomer Award« für das beste Nachwuchsprojekt:

[It's a Wrap!](#) von Chanko Studios (FR/DE),
[Sky Caravan](#) von Studio Bravarda (PT/BR) und
[Postal Secret](#) von Ymar Games (DE).

Ausgezeichnet mit Honorable Mentions wurden:

[Atuel](#) von Matajuegos (AR)
[Das ist kein Spiel mehr](#) von Not So Serious (DE)
[Dot's Home](#) von Rise-Home Stories (US)
[Galaxy Bastards](#) von Till Gilsbach (DE)
[Give Me Strength](#) von James Poole und Laura Ryder (IE)
[Glasfäden](#) von Causa Creations (AT/DE/FR/VN)
[Hellcard](#) von Thing Trunk (PL)
[My Voice Comes Up Through Me](#) von Xavier Velastín (GB)
[somewhere.gl](#) vom somewhere.gl Team (DE)
[SUPER IS HOT](#) von Pyrofoux (FR)
[The Fabulous Fear Machine](#) von Fictiorama Studios (ES)
[traVRsal](#) von Impossible Robert (DE)

Neben diesen sechs nominierten Werken und 12 »Honorable Mentions« sind in der interaktiven Ausstellung zum Festivalmotto 23 internationale Spiele zu den Themenfeldern Stress, Reflexion und Entspannung zu entdecken, darunter auch Installationen und Vorabversion noch nicht erschienener Werke. Außerdem gibt es je ein herausragendes Spiel in der täglich wechselnden Open Exhibit, wodurch die PLAY mit insgesamt 48 Werken aufwartet, welche allesamt für den Publikumspreis der Creative Gaming Awards ausgewählt werden können.

Die Award Show, moderiert von OddNina und Manu Fritsch, kann am 6. November um 20 Uhr live beim Festival oder via Twitch-Stream verfolgt werden.

Workshops & Fortbildungen

PLAY22 startet mit einem Vorprogramm: Schulklassen und Jugendliche können sich bei den Streetgame-Workshops an den Vor- und Nachmittagen schon eine Woche vor dem Festival in der Spielentwicklung ausprobieren. In der Festivalwoche finden dann 12 weitere Workshops für Schulklassen statt. Lehrkräfte und Multiplikator:innen können unter anderem die Fortbildungen »Take a Breath – Use Your Voice: Protest(ieren) in digitalen Spielen« sowie »Grundlagen von Creative Gaming« wahrnehmen. Die Teilnahme an allen Workshops ist kostenfrei, eine Anmeldung ist erforderlich, Restplätze werden vor Ort kurzfristig vergeben.

[🖥️ playfestival.de](https://playfestival.de) [📘 facebook.com/play.festival.germany](https://facebook.com/play.festival.germany) [📷 instagram.com/playfestival](https://instagram.com/playfestival)

Für Rückfragen und weitere Informationen stehe ich jederzeit gerne zur Verfügung und freue mich über Eure und Ihre redaktionelle Berücksichtigung.

Tina Ziegler [✉️ tina.ziegler@creative-gaming.eu](mailto:tina.ziegler@creative-gaming.eu) [☎️ 04521-83106 10](tel:04521-8310610) [📱 0174-444 04 54](tel:0174-4440454)

Das PLAY22 – Creative Gaming Festival wird bereits zum 15. Mal durchgeführt und ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e. V. und des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e. V.
Gefördert durch den Projektfonds Medien und Bildung Hamburg, der BürgerStiftung Hamburg, gamecity:Hamburg und dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg der BSB
Unterstützt von der HAW Hamburg – Fakultät Design, Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games, dem Fonds für kreative Zwischennutzung von der Freien und Hansestadt Hamburg und der Hamburg Kreativ Gesellschaft, der htk academy, KUTI-Spiele, DOMO Camp und der Kurzfilm Agentur Hamburg
Gesponsert durch siebold/hamburg messebau GmbH, BettaFish, Fritz Kola
Medienpartner: Polaris