

# NEXT (つゝ) ♥ LEVEL 2016



FESTIVAL FOR GAMES

3.—6.11.2016

NRW-FORUM DÜSSELDORF

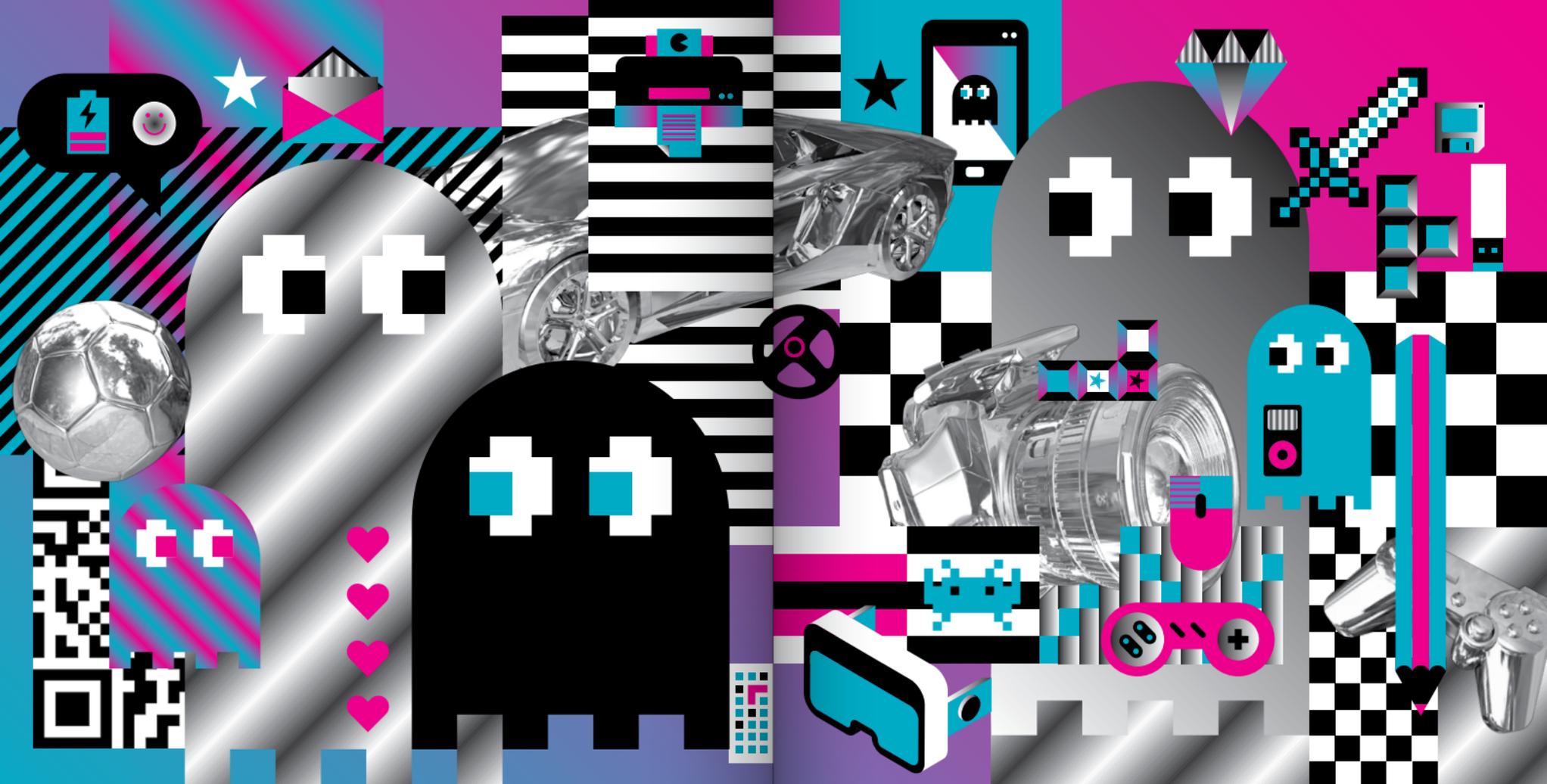
[WWW.NEXT-LEVEL.ORG](http://WWW.NEXT-LEVEL.ORG)



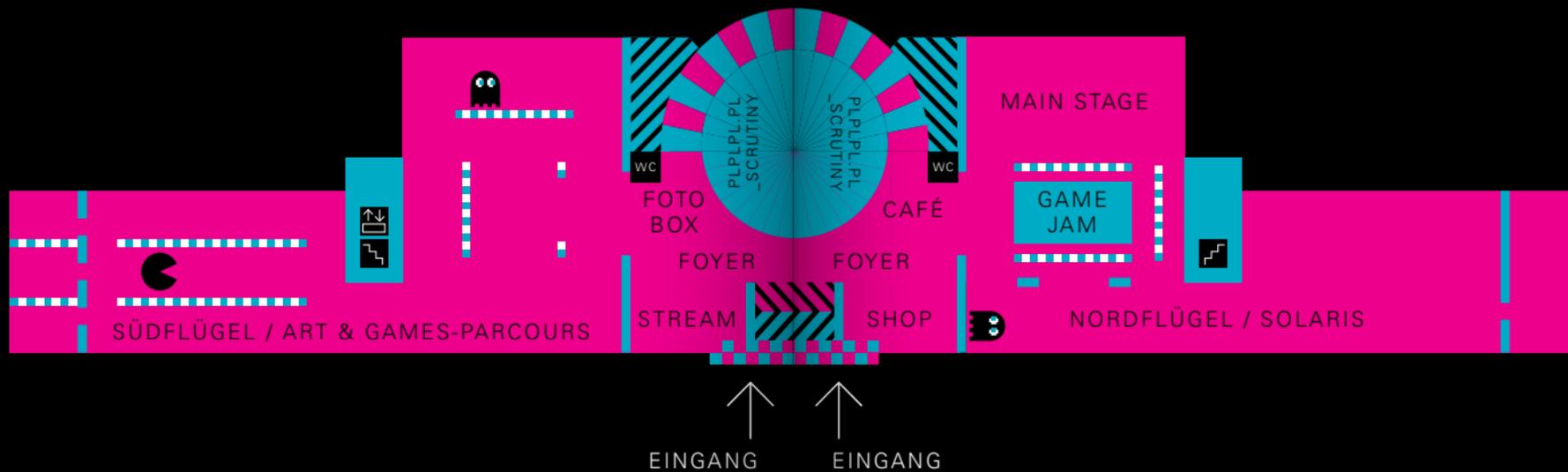
## LET'S LEVEL! (ノ ー ヲ ー )ノ \*

Seit dem Beginn vor sieben Jahren liegen einige Upgrades hinter Next Level, in Jahresschritten geht es rasant voran: Nach drei Jahren Level I in Köln und weiteren drei Jahren Level II in Dortmund startet jetzt Next Level als Festival – in Düsseldorf! Ein einmaliges Festival, zweifellos: Kunst und Kultur, Bildung und Wirtschaft, einzigartig in der deutschen Festivallandschaft denken wir hier zusammen, machen Verbindungen und Besonderheiten sichtbar und schaffen reife Kunst-Erlebnisse, junge Bildungs-Erfahrungen und marktbezogene Wirtschaftsinblicke, das alles mit viel Raum zum Selbermachen. Möglich wird das durch ein bemerkenswertes Netzwerk mit Partnerschaften von Düsseldorf und Köln bis in die Niederlande und nach Berlin. Allen Partnern des Städtenetzwerks NRW KULTURsekretariat gilt der Dank, vor allem den beiden Ministerien für Jugend und Wirtschaft, aber auch dem Kulturministerium, der Stadt Düsseldorf und ganz besonders dem Veranstaltungspartner NRW-Forum! Und jetzt: Spielen wir, dass es levelt!

Dr. Christian Esch  
NRW KULTURsekretariat



# NRW-FORUM / EG .°.\*☆°



# NRW-FORUM / OG ☆°.\*°°



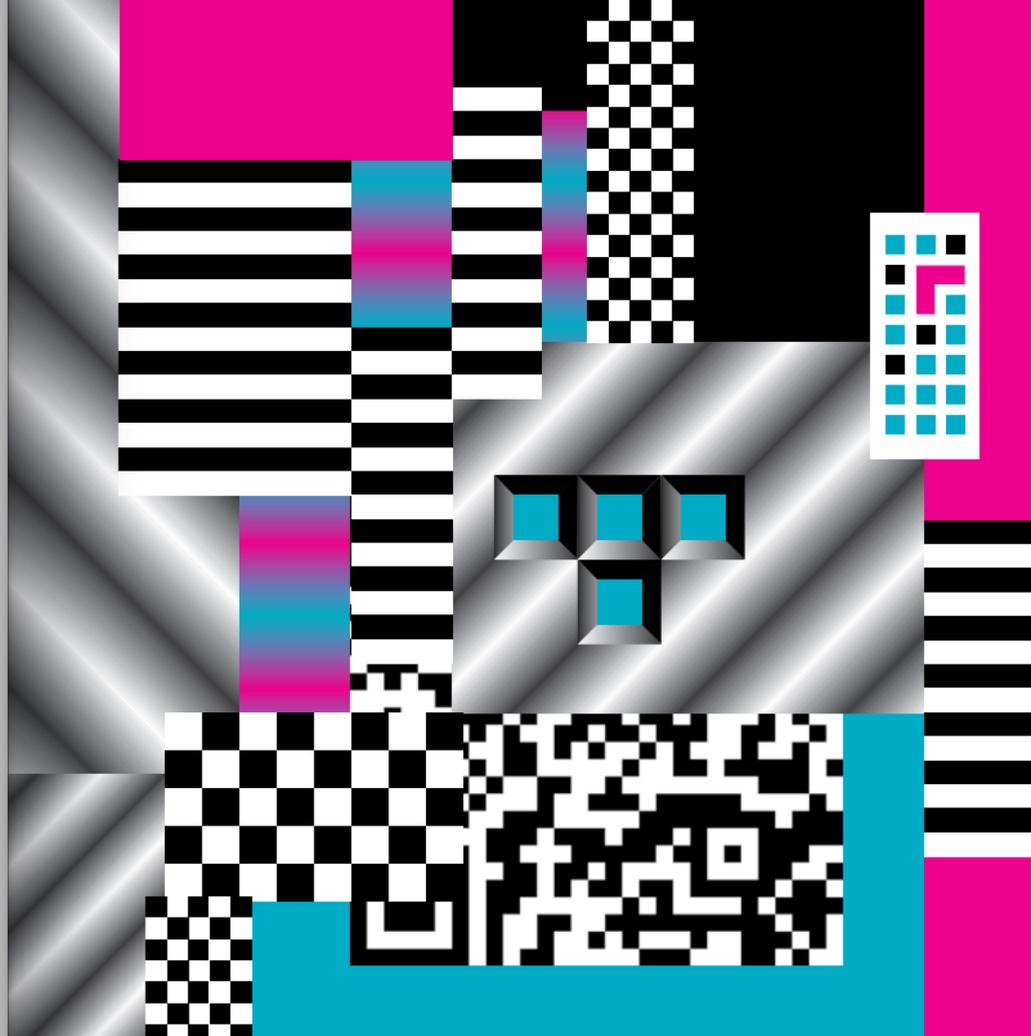


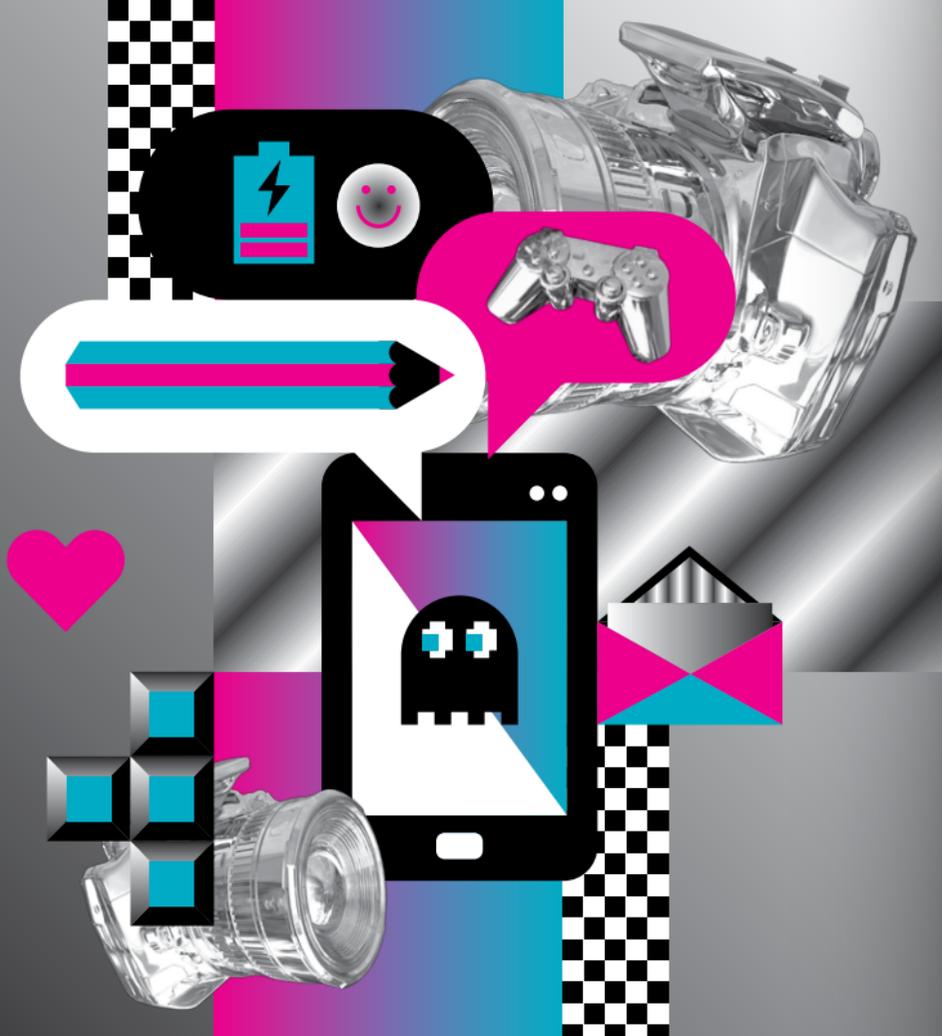
( 3 ( x ) )  
DONNERSTAG / 3.11.2016

19—24:00 / EG » MAIN STAGE  
ERÖFFNUNG: NEXT LEVEL 2016 –  
FESTIVAL FOR GAMES

*Alain Bieber (NRW-Forum Düsseldorf), Dr. Christian Esch (NRW KULTURsekretariat), Thomas Geisel (Landeshauptstadt Düsseldorf), Karl-Uwe Bütof (Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes NRW)*

Nach der Begrüßungsrunde der Veranstalter wird das Festival eröffnet: Die Ausstellung ENIAROF, der Antiüberwachungsapparat plplpl.pl\_scrutiny oder Tape Art von Sebastian Kalitzki (BARTOTAINMENT) können bestaunt und Spielstationen ausprobiert werden. Abgerundet wird die Festivaleröffnung durch ein DJ-Set von Tobias Thomas. Welcome to Next Level!





(づー xー)づ  
FREITAG / 4.11.2016

## ANGEBOTE FÜR SCHULKLASSEN

Der Spieleratgeber-NRW, ein Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, bietet am Freitagmorgen jeweils drei kostenlose Gruppenworkshops à 2 Stunden für Schulklassen, einzelne Schülergruppen oder AGs an. Nur für angemeldete Gruppen.

### 9—11:00 & 11—13:00 / UG » RONDELL [CREATE](#) MAKE A ZINE – GAMESZINES FÜR SCHULKLASSEN

*Dirk Poerschke (LVR Medienzentrum)*

Hereinspaziert in die Werkstatt für Gameszines! Hier können die Teilnehmenden ein eigenes Fanmagazin (Fanzine) zu Games und dem Next Level Festival erstellen. Dabei werden sie selbst zu Medienproduzenten und gestalten das Fanzine ganz nach ihren Wünschen. Schneiden, Malen, Basteln, Schreiben und Drucken – in der Werkstatt für Gameszines wird es kreativ!

### 9—11:00 & 11—13:00 / OG » SIDE STAGE [CREATE](#) GAMES LIVE! STORYTELLING FÜR SCHULKLASSEN

*Horst Pohlmann, Marietheres Waschk (Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW)*

Im Workshop werden die Teilnehmenden zu den Architekten virtuell-realer Spielumgebungen, erfinden neue Geschichten und Abenteuer und probieren aus, ob sie in einem analogen Shooter bestehen würden.

### 9—11:00 & 11—13:00 / OG » SÜDFLÜGEL [CREATE](#) DIE ROBOTERSCHMIEDE FÜR SCHULKLASSEN

*Markus Sindermann (Gecheckt! – Jugend, Medien & Familie)*

Sie können zeichnen, fahren, laufen, kriechen, putzen und zerstören: Roboter! Die Teilnehmenden bauen sie selbst aus kleinen Motoren, Alltagsgegenständen, Technikschratt und allem, was sie finden. Welche Funktion sie haben und wie sie aussehen werden, entscheiden die Jugendlichen.

## BILDUNG + GAMES + WIRTSCHAFT

Können bildungsrelevante Inhalte adäquat durch Games vermittelt werden und was sollten Spielermacher\*innen hier beachten? Welchen Effekt haben Gamification oder VR-Applikationen auf das Nutzungsverhalten und welches Marktpotenzial steckt in ihnen? Welche crossmedialen Kooperationen sind wirtschaftlich sinnvoll? Was müssen Gründer\*innen beachten? Und wie lassen sich gesellschaftlich relevante, lehrreiche und kulturwissenschaftliche Bildungsinhalte von Games in die Kinder- und Jugendarbeit integrieren? Der gemeinsame Themenstrang der Bereiche Bildung + Wirtschaft widmet sich diesen und weiteren Fragen.

11—11:15 / EG » MAIN STAGE TALK  
BILDUNG + GAMES + WIRTSCHAFT: IMPULS

*Wolfgang Schmitz (Ahoiii Entertainment),  
Moderation: Max v. Malotki (WDR)*

Dem Kölner Unternehmen Ahoiii Entertainment gelang mit »Fiete« eine tolle und erfolgreiche App-Serie für Kinder. Doch wie gründet man überhaupt eine Firma? Und wie gestaltet man pädagogisch wertvolle Spiele?

11:15—13:00 / EG » MAIN STAGE TALK  
BILDUNG + GAMES + WIRTSCHAFT:  
PANEL & EXPERTENTISCHE

*Tim Bruysten (Mediadesign Hochschule), Bilal Chbib (Brainseed Factory), Maike Groen (Technische Hochschule Köln), Christian Huberts (Kultur- und Medienwissenschaftler), Anja Pielsticker (GMK), Thomas Rössig (Flying Sheep), Christof Schreckenber (Feldstärken), André J. Spang (Digitale Gesellschaft, Medienkompetenz NRW), Moderation: Max. v. Malotki (WDR)*

Den Auftakt bildet eine Diskussionsrunde, in der Experten aus den Bereichen Bildung und Wirtschaft Themen wie Lernen mit Games, Studiogründung, Wege der Projektfinanzierung, offene Kinder- und Jugendarbeit, Hatespeech in Games, Kulturwissenschaften und Games, Berufseinstieg und Gamification beleuchten. In zwei halbstündigen Tischrunden stehen die Expert\*innen an insgesamt acht Tischen interaktiv für Fragen und Antworten zur Verfügung.

[11:15 Panel](#) » [12:00 Expertentischrunde I](#) »  
[12:30 Expertentischrunde II](#)

13—17:00 / OG » LOUNGE IM RONDELL [CREATE](#)  
LIVE SCULPTING

*Thomas Vogel (Ubisoft Blue Byte)*

Lead Character Artist Thomas Vogel erweckt am Bildschirm einen Videospielecharakter zum Leben. Die Besucher können ihm dabei nicht nur über die Schulter schauen, sondern werden auch in das kreative Schaffen einbezogen. Wünsche und spontane Ideen aus dem Publikum werden direkt in den Charakter eingearbeitet.

14—14:45 / OG » SIDE STAGE [LEARN](#)  
MATHEMATIK FÜR COMPUTERSPIEL-ENTWICKLER

*Daniel Balster (Ubisoft Blue Byte)*

Anhand vieler Beispiele zeigt Senior Programmier Daniel Balster, wie und warum Mathematik in einem modernen Computer- & Videospiele zum Einsatz kommt. Doch keine Angst, es geht nicht ums Formelpauken! Vielmehr gibt es eine Übersicht über die verschiedenen Anwendungen von Mathematik in der Gamesentwicklung – so wie Anregungen und Orientierung bei der Vorbereitung auf den Berufswunsch »Programmierer«.

14—15:30 / EG » MAIN STAGE [TALK](#)  
BILDUNG + GAMES + WIRTSCHAFT: RADICAL & SERIOUS GAMES

*Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam), Christian Huberts (Kultur- und Medienwissenschaftler), Manouchehr Shamsrizi (politischer Philosoph, Soziologe), Katharina Tillmanns (TH Köln), Thorsten Unger (GAME Bundesverband), Moderation: Max. v. Malotki (WDR)*

Die dreiteilige Session zum Thema Radical & Serious Games beleuchtet umfassend aus wirtschaftlichen, pädagogischen, kulturellen und wissenschaftlichen Perspektiven den Stand der Dinge. Nach einem kurzen Impuls leitet ein zuspitzendes Streitgespräch zu einem fachlich breit besetzten Themenpanel über.

[14:00 Überblick: Impulsvortrag](#) » [14:15 Battle Combat: Die Pros und Cons im bilateralen Schlagabtausch](#) » [14:35 Panel: Kontroverse Positionen und Perspektiven](#)

16—18:00 / EG » MAIN STAGE TALK

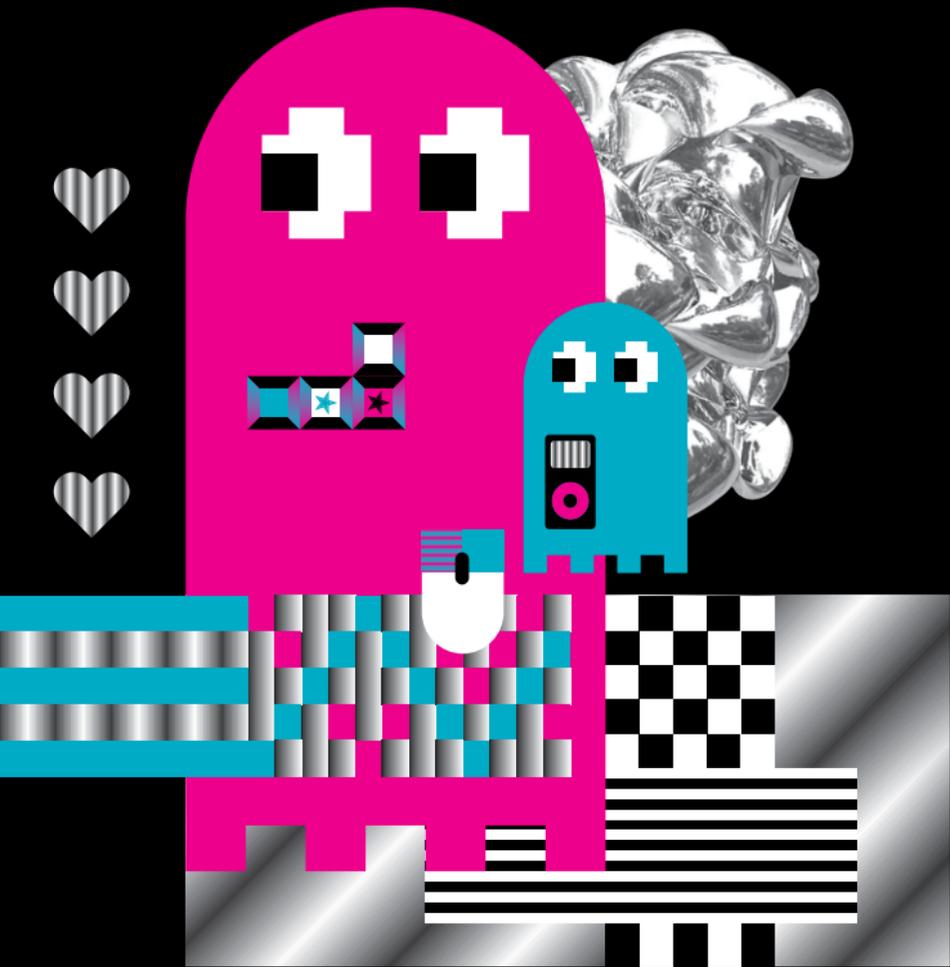
BILDUNG + GAMES + WIRTSCHAFT: VIRTUAL REALITY

*Peter Bickhofe (Cologne Game Lab), Dr. Linda Breitlauch (Universität Trier), Achim Fell (Dear Reality), Arne Ludwig (Headtrip, Erster Bundesverband Virtual Reality), Dr. Stephan Schwingeler (ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe), Moderation: Max v. Malotki (WDR)*

Die dreiteilige Session zum Thema Virtual Reality beleuchtet umfassend aus wirtschaftlichen, pädagogischen, kulturellen und wissenschaftlichen Perspektiven den Stand der Dinge. Nach einem kurzen Impuls leitet ein zuspitzendes Streitgespräch zu einem fachlich breit besetzten Themenpanel über.

[16:00 Überblick: Impulsvortrag](#) » [16:15 Battle Combat: Die Pros und Cons im bilateralen Schlagabtausch](#) » [16:35 Panel: Kontroverse Positionen und Perspektiven](#)





( ^ ~ ^ ) > < 3 \ ( ; ^ o ^ \ )  
SAMSTAG / 5.11.2016

11—14:00 / OG » MAIN STAGE LEARN  
GAMING IN BIBLIOTHEKEN IN NRW

*Mark-Robin Horn (Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken NRW bei der Bezirksregierung Düsseldorf), Martin Kramer, Bettina Schüren (Mediothek Krefeld), Lukas Opheiden (Stadtbibliothek Minden), Daniela Verhoeven (Öffentliche Bücherei Geldern), Svenja Isken, Cordula Nötzelmann, Tracy Riemer, Jan Scheurer (Stadtbibliothek Köln), Karolina Albrich, Malou Weiße (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Moderation: Dr. Stephan Schwingeler (ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe)*

Bibliotheken verorten Games ebenso als Kunst- und Kulturgut wie als Bestandteil einer Jugendkultur oder als Unterhaltungsmedium. Wie gehen sie mit dieser Herausforderung um und welchen Projekte haben sie bisher in diesem Bereich realisiert? Ein Blick hinter die Regale.

[11:00](#) Einleitung » [11:15](#) Mediothek Krefeld » [11:45](#) Stadtbibliothek Minden » [12:15](#) Öffentliche Bibliothek Geldern » [12:45](#) Stadtbibliothek Köln

11—18:00 / OG » SÜDFLÜGEL CREATE  
DIGITALES LABORATORIUM

*Markus Sindermann (Gecheckt! – Jugend, Medien & Familie)*

Ein Makerspace, der Angebote für Kinder und Jugendliche vom Roboterbau bis hin zum LED-Armband anbietet. Gleichzeitig ist das digitale Laboratorium offen für alle, die mit Technik spielen möchten und etwas Neues ausprobieren wollen. Einfach vorbeikommen und mitmachen!

13—14:00 / OG » SIDE STAGE [LEARN](#)  
GAME ART

*Edgar Bittencourt, Thomas Vogel (Ubisoft Blue Byte)*

Experten von Blue Byte erläutern, wie einer interaktiven Welt und ihrer Geschichte visuell Leben eingehaucht wird, von ersten Skizzen auf dem Papier bis zum digitalen Endprodukt. Was bedeutet Kunst in der Spieleproduktion überhaupt? Hierfür werfen sie einen Blick hinter die Kulissen und stellen unterschiedliche Schwerpunkte der Game Artists in der Spieleentwicklung vor.

14—17:00 / OG » LOUNGE IM RONDELL [CREATE](#)  
LIVE SCULPTING

*Thomas Vogel (Ubisoft Blue Byte)*

Thomas Vogel erweckt am Bildschirm einen Videospielecharakter zum Leben. Die Next Level-Besucher können ihm dabei nicht nur über die Schulter schauen, sondern werden auch in das kreative Schaffen einbezogen. Wünsche und spontane Ideen aus dem Publikum werden direkt in den Charakter eingearbeitet.

14—17:00 / EG » MAIN STAGE [LEARN](#)  
GRIMME-INSTITUT & SPIELERATGEBER NRW

*Andreas Lange (Computerspielemuseum Berlin), Vera Lisakowski (Grimme-Institut), Dr. Sandra Aßmann (Universität Bochum), Dr. Peter Moormann, Dr. Kai Kaspar (Universität Köln), Uwe Lothar Müller (arte), Christian Theisen, Jan Turowski (CTRL-Blog), Moderation: Dr. Stephan Schwingeler (ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe)*

Wann ist ein Spiel kulturell wertvoll? Wie erkennt man Bildungspotenziale bei kommerziellen Computerspielen? Folgen Games bei einer qualitativen Einordnung den gleichen Gesetzen wie klassische Medien? Expert\*innen diskutieren.

[14:00](#) Zur kulturellen Bedeutung digitaler Spiele » [14:30](#) Von Form, Funktion und Inhalt: Spiele beim Grimme Online Award » [14:45](#) Newsgames als Chance und Herausforderung » [15:30](#) Spielend lernen! Bildungspotenziale bei kommerziellen Spielen und mögliche Chancen für den Schulunterricht – offene Diskussion und Abschluss

14—15:00 / OG » SIDE STAGE PLAY  
INKLUSIVES RETROGAMING – WAS IST DAS  
ÜBERHAUPT?

*Sven Linnert (Konsolenkinder)*

Welche Erfahrungen und Einsatzmöglichkeiten gibt es für alte Videospiegelgeräte im Hinblick auf inklusive Pädagogik? Seit 2012 veranstalten die Konsolenkinder inklusive Games-Veranstaltungen, bei denen Retro-Spielkonsolen und Retrospiele im Vordergrund stehen.

15—16:00 / OG » SIDE STAGE TALK  
SUPERLEVEL X NEXT LEVEL

*Nina Kiel, Daniel Ziegner (superlevel.de)*

Spielejournalismus konzentriert sich mehr denn je auf den nächsten großen Hype. Welche Rolle kann und muss ein unabhängiger, nicht kommerzieller Spielejournalismus in der heutigen Medienlandschaft spielen? Nina Kiel und Daniel Ziegner von superlevel.de, einem der ältesten deutschen Spielblogs, diskutieren.

16—17:00 / EG » FOYER PERFORM  
SPURENSUCHE IN BILDERN & BEWEGUNG

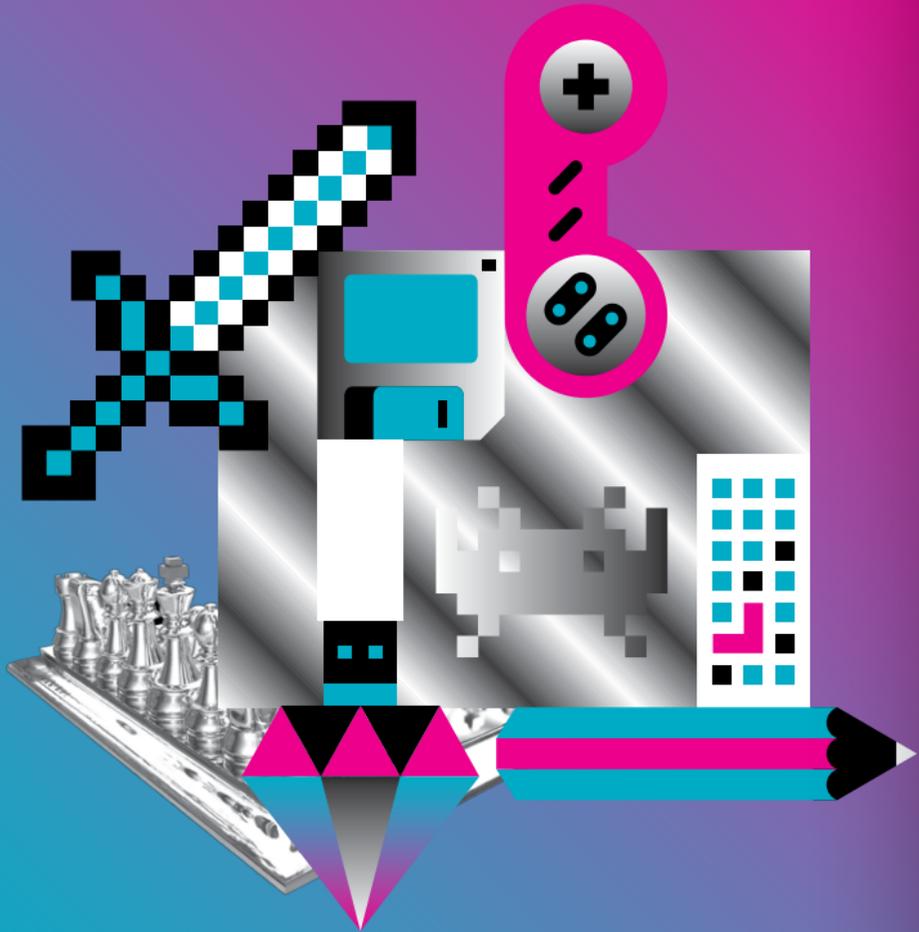
*Brigitte Dietze, Barbara Schultze & Teilnehmer\*innen des Kurses »Spurensuche« (Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW)*

In einer experimentellen Performance in Bildern, Rhythmik, Bewegung und darstellendem Spiel transferieren Kursteilnehmer\*innen des Kurses »Spurensuche« ihre Ideen zur Verbindung von Games & Kunst auf das Next Level Festival.

17—18:00 Uhr / EG » MAIN STAGE INTERACT  
ASK ME ANYTHING

*Anissa Cosplay (Cosplayerin, Streamerin), Exandrius (YouTuber), Moderation: Tom Schildhauer (Poetry Slam-mer)*

Ihr habt Fragen zu den Themen Cosplay, E-Sport, Streaming oder Let's Play? Spannende Akteur\*innen aus diesen Bereichen stehen Rede und Antwort. Fragt, was ihr wollt!



\*(.=^ 工 ^=.)\*

SONNTAG / 6.11.2016

11—13:00 / EG » MAIN STAGE JAM

UBISOFT BLUE BYTE: GAME JAM-PRÄSENTATION

*Matthias Seyfferth (Ubisoft Blue Byte) & die Game Jammer*

In einem 72-Stunden-Marathon haben 30 Game Jammer\*innen ihre Game Design-Vision mit künstlerischem Talent und ihrer Programmiererfahrung zum Leben erweckt. Jeweils in kleinere Gruppen aufgeteilt, haben die Game Jam-Teilnehmer\*innen innerhalb von drei Festivaltagen mehrere spielbare Prototypen kreiert. Begleitet in ihrem Schaffen wurden sie von Entwicklern des Ubisoft-Studios Blue Byte. Zum Abschluss des Jams werden die Games-Kreationen nun vorgestellt.

11—18:00 / OG » SÜDFLÜGEL CREATE

DIGITALES LABORATORIUM

*Markus Sindermann (Gecheckt! – Jugend, Medien & Familie)*

Ein Makerspace, der spezielle Angebote für Kinder und Jugendliche vom Roboterbau bis hin zum LED-Armband anbietet. Gleichzeitig ist das digitale Laboratorium offen für alle, die mit Technik spielen möchten und etwas neues ausprobieren wollen! Einfach vorbeikommen und mitmachen!

13—15:00 / EG » MAIN STAGE CONNECT

ARTIG STUDIE: DIGITAL ART

*Moderation: Agnes Jaraczewski & Dennis Palmen (ARTIG), Game Design: Andreas Suika (Daedalic Studio West), Medienkultur/Medienforschung: Denise Gühnmann (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Technische Hochschule Köln), Visuals/Sounddesign/Theater/Digitales: Fabian Schulz*

Die »ARTIG Zentrale für Culturelle Entwicklung« fördert junge kreative Talente und unterstützt sie auf ihrem Weg in eine professionelle Zukunft. Bei einem Info-Speed-Dating zu Berufen aus den Bereichen Digital Art und Gaming informieren Expert\*innen aus verschiedenen Berufsfeldern über Ausbildungs- und Berufschancen und geben gerne ihre Erfahrungen weiter. In einer gemütlichen Gesprächsrunde habt ihr die Möglichkeit, alle Fragen zu stellen, die euch wichtig sind. Zusätzlich findet ihr bei dieser Open-Space-Aktion Infos zur Studien- und Berufswahl und kommt mit Gleichgesinnten ins Gespräch.

14—18:00 / OG » SIDE STAGE CONNECT

GENERATION GAME

*Jan Fischer (Autor, freier Journalist), Georg Hobmeier (Causa Creations), Christian Huberts (Kultur- und Medienwissenschaftler), Amelie Künzler & Sandro Engel (Urban Invention), Daniel Pflieger (Geheimpunkt), Leonie Pichler (Bluespots Productions), Sebastian Quack (Invisible Playground)*

Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes nimmt mit »Generation Game« Fragen in den Blick, inwieweit Spiele, auf dem Weg zum neuen Leitmedium, bereits in verschiedene Gesellschaftsbereiche vorgedrungen sind. Game Designer, Wissenschaftler, Akteure und Kreativschaffende stellen in kurzen Sessions ihre Projekte und Arbeiten praxisnah vor. Unterschiedliche Games können getestet und Fragen in kleinen Runden diskutiert werden. Die Teilnehmenden erhalten so vielfältige Eindrücke, wie Spiele in Wirtschaft, Kultur, Bildung oder Politik neue Möglichkeitsräume eröffnen.

15—17:00 / UG » RONDELL PLAY  
PLAYIN' SIEGEN – INTERNATIONAL  
URBAN GAMES FESTIVAL

*Gabi Linde & Studierende der Universität Siegen  
(playin' siegen)*

Die Siegener Oberstadt wurde 2015 durch »playin' siegen« in ein riesiges Spielfeld verwandelt. 2017 kommt die zweite Ausgabe des Festivals. Bei Next Level gibt es einen kleinen Vorgeschmack.

15—16:00 / EG » MAIN STAGE PLAY  
DADABOOM! KINDERDISCO VON GANGPOL & MIT

Große und kleine Kinder gehen auf akustische Entdeckungsreise mit dem Radio Minus Sound System: »dada-boom!« heißt die neue Party und Kunst-Musik-Performance-Reihe für Kinder ab 5 Jahren, die erstmals im NRW-Forum Düsseldorf stattfindet.

*In Kooperation mit: L'Armada Productions,  
La Gâté Lyrique – Paris, Stereolux – Nantes.*

16:30—18:00 / EG » MAIN STAGE PERFORM  
CODE, COMPETITION, COMMUNITY: DIE KUNST DER  
DEMOSZENE

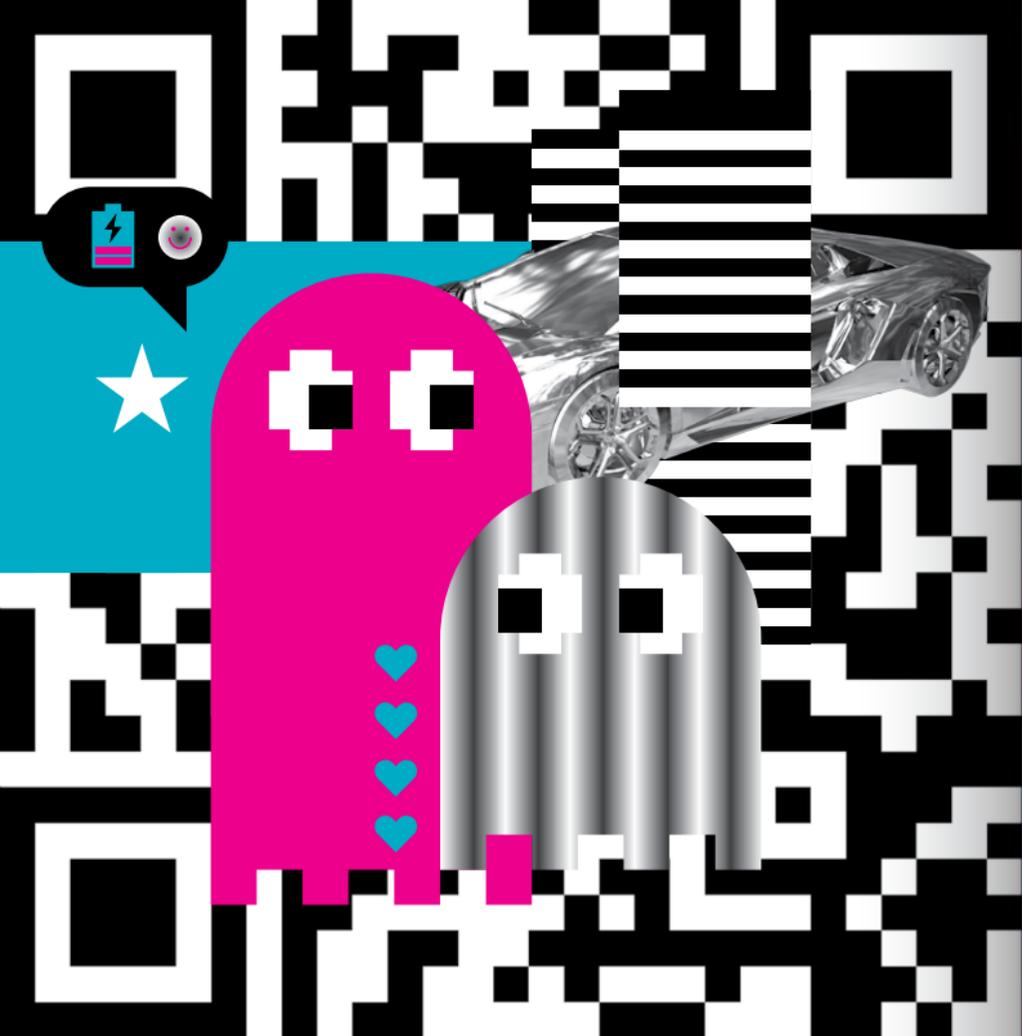
*Tobias Kopka (Digitale Kultur)*

Tobias Kopka (Quo Vadis & Respawn) zeigt den Facettenreichtum und Entstehungskontext der Echtzeitkunst der Demoszene: vom C64 über den modernen PC bis hin zum Smartphone werden im Schwerpunkt visuelle und auditive Schmankerl neueren Baujahrs gezeigt. Es wird laut!

17—18:00 / UG » RONDELL LEARN  
ETHIK & GAMES

*Denise Gühnemann, André Weßel (TH Köln)*

Das Projekt »Ethik & Games« der TH Köln beschäftigt sich mit verschiedenen ethisch-moralischen Fragestellungen in und um Games. Doch wie thematisiert man das in spannenden Formaten mit Jugendlichen? Wissenschaftler\*innen zeigen, wie.



(∩^\_^)⊃—☆°.\*°°°  
ONGOING PROJECTS

EG » NORDFLÜGEL PERFORM  
SOLARIS – INTERAKTIVES THEATER

*Caspar Bankert, Hannes Kapsch, Johanna Kolberg & Moritz Schwerin (komplexbrigade)*

Auf der Raumstation Solaris ist nichts mehr, wie es war. Seit die neuesten Forschungsmitglieder eingetroffen sind, hat niemand mehr Kontrolle über die Mission, geschweige denn über sich selbst. »Solaris« ist Computerspiel im Real Life, Zuschauende werden zu Raumfahrenden auf einer einsamen Station im All. Ein Spiel über Entdeckungen, Vertrauen und Kooperation. Wird das Rätsel des Planeten gelöst, wird die Rückkehr zur Erde möglich? Nach Motiven von Stanislaw Lem. Anmeldung direkt an der Station.

Spielzeiten:

DO 20—22:00

FR 11—12:30, 14—15:30, 16—17:30

SA 11—12:30, 14—15:30, 16—17:30

SO 11—12:30, 13—14:30, 16:30—18:00

EG » FOYER INTERACT  
PLPLPL.PL\_SCRUTINY

Der niederländische Künstler und Programmierer Matthias Oostrik kreiert audiovisuelle Installationen, die sich mit technischen Entwicklungen und ihren Auswirkungen auf unseren Alltag beschäftigen. Indem er Elemente aus den Bereichen Digital Art, Installation und Film verbindet, erkundet er die Interaktionsmuster zwischen Mensch und Maschine. Mit »plplpl.pl\_Scrutiny« präsentiert er einen interaktiven Antiüberwachungsapparat – ein mechanisches Konglomerat aus Kabeln, Displays und Kameras, das jeden User aufzeichnet, analysiert und mit vorherigen Nutzerprofilen abgleicht. Wer sich nicht normgemäß verhält, wird mit unendlichem Spaß belohnt.

*In Kooperation mit dem Impakt Festival, Utrecht (NL)*

EG » SÜDFLÜGEL INTERACT  
ENIAROF DÜSSELDORF

Für Next Level bringt der französische Künstler Antonin Fourneau sein Projekt »ENIAROF« ins NRW-Forum Düsseldorf, eine Art Geek-Jahrmarkt zwischen Kirmes, Vergnügungspark, Hackathon und Digital Art Festival. Er installiert einen interaktiven Gaming-Parcours, durch den Besucher sich frei bewegen und Teil der Spiele werden. Die Gaming-Stationen wie der Headbanging Simulator, die spielbare Tanzinstallation »MadNES« oder der Regenschirm-Shooter sind eine Mischung aus Retro-Spiel und High-Tech, virtueller und materieller Welt, analoger und digitaler Technik, Unterhaltung und Kunst. Ein Popup-Restaurant und Stationen, bei denen mit angepackt werden muss, verbinden die High-Tech-Welt des Gaming mit der Folklore und Magie des Jahrmarktes.

EG » SÜDFLÜGEL INTERACT  
TWO / ZERO / ONE – A CONNECTED ESCAPE GAME

Bis zu vier Teilnehmende versuchen in dem von Gamedorm Berlin veranstalteten 20-minütigen Escape the Room-Game gemeinsam, durch das Finden von Hinweisen und Lösen von Rätseln einen Weg hinaus zu finden. Einfach vorbeikommen und mitspielen! Wer schafft es am schnellsten? Anmeldung direkt an der Station.

*In Kooperation mit PLAY16, Hamburg*

EG » SÜDFLÜGEL INTERACT  
AKADEMIE DER KULTURELLEN BILDUNG

RAUMINSTALLATION »I LIKE 2 MOVE IT«

Betrachtet man Avatare in Games mal genauer, bemerkt man: Meistens stehen sie nicht still und bewegen zumindest Teile ihres Körpers kontinuierlich. Was wäre, wenn man selbst Teil der virtuellen Spielwelt wäre und zwischen den ganzen Avataren nicht auffallen will? Spielende bewegen sich inkognito und gehen, tanzen oder rennen wie die computeranimierten Vorbilder. Eine interaktive Performance.

### BEGEHBARES »GIGI-CRAFT«

In Minecraft bauen Spielende Gebäude nur in der virtuellen Welt. Mit Hilfe von Lego haben viele Projekte die Gebäude zumindest in Miniatur in die reale Welt transferiert. Im begehbaren »Gigi-Craft« entstehen aber echte Nachbauten, die man betreten und durch die man durchgehen kann. Eine neue Ebene in der Umsetzung von virtuellen Spielinhalten in die Realität.

### SPIEL-INSTALLATION »ANALOGES PONG«

Pong hat wohl jeder mal gespielt und die vertikalen weißen Balken nach oben und unten und von links nach rechts gesteuert. Wie aber würde Pong funktionieren, wenn man selbst einen der Balken repräsentiert? Ein Bewegungsspiel für zwei Spieler\*innen mit Wettkampf-Elementen.

### SPIEL-INSTALLATION »DONKEY-CRAWNG«

Die »Donkey-Crawng«-Installation mit Games-Elementen und Video-Projektion holt das Spielprinzip des Klassikers Donkey Kong in die reale Welt. Aber da ist ein Problem: Damals war das Spiel komplett in 2D. Und hier auch! Werden die Teilnehmenden in einer realen 2D-Welt überleben können?

### OG » NORDFLÜGEL PERFORM

#### C.A.P.E. BY CREW\_ERIC JORIS

*CREW-Mitglieder vor Ort: Chantalla Pleiter, Bram Van Bauwel und Veerle Joos*

Mit »C.a.p.e Drop\_Dog« hat das belgische Künstlerkollektiv CREW eine spektakuläre virtuelle Performance kreiert, inspiriert von zwei Geschichten des niederländischen Autors Tonnus Oosterhoff. Jetzt heißt es: Raus aus dem Lesesessel und rein in die Literatur! Denn im Gegensatz zum klassischen Leseprozess macht dieses immersive 360°-Format auf bewegende Weise Text und Musik körperlich erfahrbar. Indem der »Leser« zeitgleich zwei völlig gegensätzliche Welten erleben kann, wird ihm einmal mehr die Fragilität menschlicher Existenz bewusst. Während man sich wie ein Cyborg durch den Ausstellungsraum bewegt, versetzt der Blick durch die VR-Brille in zwei unterschiedliche Stories, die der subjektiven Wahrnehmung von Ort, Raum und Zeit ganz neue Dimensionen erschließen. Beim Blick vom hohen Balkon kann man die Tiefenwirkung der eigenen Höhenangst ausloten – oder man macht aus der Perspektive eines Hundes äußerst bedrohliche Erfahrungen. Anmeldung direkt an der Station.

OG » LOUNGE IM RONDELL PLAY + CONNECT

### WAS WÄRE EIN FESTIVAL FOR GAMES OHNE GAMES?

An verschiedenen Spielstationen können spannende und faszinierende Games ausprobiert werden. Die Konsolenkinder laden zum Retro-Gaming, Branchenprofis von Ubisoft Blue Byte freuen sich über Austausch und Fragen, der Deutsche Multimediapreis mb21 präsentiert tolle Wettbewerbsbeiträge der letzten Jahre, Wacom zeigt seine High-end Grafikdisplays und Stifttablets, mit denen tolle Game Designs modelliert werden können. In gemütlicher Atmosphäre darf gespielt und gechillt werden!

### KONSOLENKINDER: DER STILLE SCHEIN KLEINER RÖHREN + SPIELST DU DIE SPIELE ODER SPIELEN DIE SPIELE DICH?

Die Konsolenkinder zeigen in einer kleinen Werkschau mobile Retrogeräte und laden alle Besucher ein, diese selbst einmal auszuprobieren. Spielende testen ihr Können, ihre Reflexe und ihren Scharfsinn bei Multijoy. Dabei wird den Spielenden alles abverlangt – man hüpf, springt, gewinnt oder verliert nicht nur ein einziges Mal, sondern zugleich auf allen Ebenen.

### DEUTSCHER MULTIMEDIAPREIS MB21

Beim Deutschen Multimediapreis mb21 treffen junge Talente auf angehende Profis und lassen jedes Jahr aufs Neue ihren kreativen Ideen freien Lauf. Egal ob Medienkünstlerinnen oder Computerenthusiasten, Tüftlerinnen oder Frickler, Studenten oder Amateure: Alle können ihre digitalen, netzbasierten, interaktiven und crossmedialen Projekte und Produktionen einreichen, präsentieren und natürlich tolle Preise gewinnen. Next Level präsentiert schöne Ergebnisse der letzten Jahre.

### UBISOFT BLUE BYTE – TRAUMBERUF SPIELEENTWICKLER

Game-Expert\*innen von Ubisoft Blue Byte zeigen nicht nur, was sie können, berichten aus ihrem Job und geben Einblicke in die Branche, sondern freuen sich auch auf Fragen und Austausch in der Lounge.

### WACOM – GAME ART + 3D DESIGN

Wacom zeigt die Tools der Profis und alle, die es werden wollen. Mit Live Demos und 3D Sculpting zum selbst Ausprobieren.

## VERANSTALTER & PARTNER

»Next Level 2016 – Festival for Games« wird veranstaltet vom NRW KULTURsekretariat, gemeinsam mit dem NRW-Forum Düsseldorf, dem Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW, dem Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes NRW, dem Kulturstadtrat und der Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Düsseldorf sowie der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW. Veranstaltungspartner sind die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und CREATIVE.NRW, außerdem die ARTIG Zentrale für Kulturelle Entwicklung, der Deutsche Multimediapreis mb21, die Fachstelle für öffentliche Bibliotheken des Landes NRW, das Grimme-Institut, das Kompetenzzentrum für Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, die Konsolenkinder und das playin' siegen international urban games festival. Als Sponsorpartner konnte Ubisoft Blue Byte gewonnen werden. Medienpartnerschaftliche Unterstützung leisten die Rheinische Post, k.west, Retro, superlevel.de, das Intro-Magazin, nachtkritik.de und das Medien Cluster NRW. Besonderer Dank geht außerdem an Schädelbräu, Neumann & Müller und kompakt.fm.

## IMPRESSUM

Veranstaltungsort  
NRW-Forum Düsseldorf  
Ehrenhof 2  
40479 Düsseldorf

## KONTAKT

NRW KULTURsekretariat  
Direktor: Dr. Christian Esch  
Friedrich-Engels-Allee 85  
42285 Wuppertal  
0202 69 82 70 0  
info@nrw-kultur.de  
www.nrw-kultur.de

PROJEKTMANAGEMENT NRW KULTURSEKRETARIAT

Martin Maruschka

PROJEKTMANAGEMENT NRW-FORUM DÜSSELDORF

Alain Bieber, Nicola Funk

PRODUKTIONSLEITUNG

Joanna Szlauderbach

MITARBEIT

Stephanie Follmann

KULTURAMT LANDESHAUPTSTADT DÜSSELDORF

Marco Georg Zaić

WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG LANDESHAUPTSTADT

DÜSSELDORF

Michael Dimitrov

AKADEMIE DER KULTURELLEN BILDUNG DES BUNDES

UND DES LANDES NRW

Horst Pohlmann

FACHSTELLE FÜR JUGENDMEDIENKULTUR NRW

Denise Gühnemann, Karolina Kaczmarczyk, Torben Kohring, Linda Scholz, Markus Sindermann

CREATIVE.NRW – KOMPETENZZENTRUM  
KREATIVWIRTSCHAFT

Christine Bernau, Claudia Jericho

PRESSE- & ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Irit Bahle, Martin Maruschka

WEBSEITE & SOCIAL MEDIA

Denise Gühnemann, Jessica Hackenbroch, Linda Scholz, Joanna Szlauderbach

GESTALTUNG

Marius Rehmet (VOJD)

REDAKTION

Denise Gühnemann, Martin Maruschka

Veranstaltet von



Veranstaltungspartner



Sponsorpartner

Medienpartner



Sie schlafen.  
Wir schreiben.

Auf [nachtkritik.de](http://nachtkritik.de) finden Sie die Kritiken zu wichtigen Theaterpremierern schon am Morgen danach. Und wenn Sie nicht schlafen wollen, können Sie selbst einen Kommentar schreiben.

nacht  
kritik.de

