

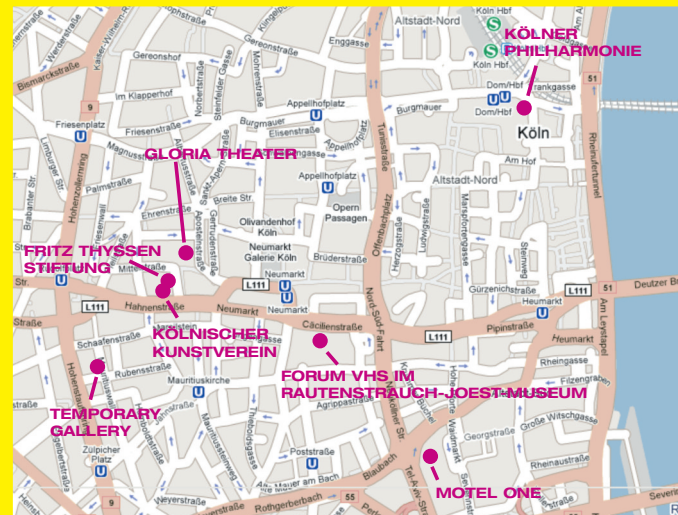
20. – 23.11.2013

PLAY!CGN

Computer Games Conference + Exhibition Cologne

WWW.PLAYCGN.DE

PLAY!CGN 20. – 23.11.2013



Ort: Temporary Gallery · Mauritiuswall 35 · 50676 Köln

www.temporarygallery.org · WWW.PLAYCGN.DE

Konferenz-Tickets für 4 Tage: 20 Euro/10 Euro

Das Konferenzticket schließt den Besuch der in dieser Broschüre beschriebenen Veranstaltungen von SoundTrack_Cologne und der Networking Events mit ein. Es ermöglicht zudem den Erwerb eines Konzerttickets zum Preis von 12,90 Euro für das Games Music Konzert des WDR Rundfunkorchesters am Freitag 22.11. (abhängig von der Verfügbarkeit).

Eintritt Ausstellung frei

Veranstalter PLAY!CGN: Troika Dokumentarfilm GmbH · Trajanstr. 27 · 50678 Köln

fon 0221 931844 0 · fax 0221 931 844 9 · info@playcgn.de

Leitung: Michael P. Aust · Produktion: Simeon Ostberg · Presse: Miriam Bargher



DEUTSCHER MUSIKRAT



zeitgenössische musik



gamesmarkt



SoundTrack Cologne 10

Kompetenzzentrum Kultur- & Kreativität



Initiative Kultur- & Kreativität der Bundesregierung

PLAY!CGN 20. - 23.11.2013

MITTWOCH, 20.11.13
TEMPORARY GALLERY

DONNERSTAG 21.11.13
TEMPORARY GALLERY

FRITZ-THYSSEN-STIFTUNG

The Art of Games

12.00-13.30h
Interaktive performative Ansätze
mit Prof. Dr. Peter W. Marx,
Uni Köln, Dr. des Stephan
Schwingeler, ZKM + HFG Karl-
sruhe, Jonas Hansen, KHM
Köln · Mod: Michael P. Aust

13.30-14.30h Lunch Break

14.30-16.00h
Interactive Story Telling in
Computer Games
Prof. Dr. Michael T. Bhatti,
Mediadesign Hochschule
Düsseldorf

16.30-18.00h
Curating Videogames
mit Karin Lingnau, Thomas
Hawranke, Prof. Ute Hörner
und Jeroen D Stout.
Mod: Stefan Schwingeler

GLORIATHEATER

19.00h
Opening Party SoundTrack_Cologne

19.00h
Opening · Ausstellung „pause“
Computerspiel-Performance zu
THIS FEELS GREAT

Komponieren für Games
(SoundTrack_Cologne)
10.00-11.30h
Werkstattgespräch
Jason Graves (Tomb Raider)

12.00-13.30h
Werkstattgespräch
Greg Edmonson (Uncharted 1-3)

14.30-16.00h
Werkstattgespräch
Knut Avenstroup Haugen
(Age of Conan)

16.30-18.00h
Paneldiskussion mit
Jason Graves, Greg Edmonson,
Knut Avenstroup Haugen

FREITAG 22.11.13
TEMPORARY GALLERY

FRITZ-THYSSEN-STIFTUNG

SAMSTAG 23.11.13
TEMPORARY GALLERY

Reality Check Games

10.00-10.15h · Keynote:
Helge Borgarts, Phenomedia AG

10.15-11.30h FORMAT: BÜHNE
Mit Evelyn Hribersek, O.R.pheus
Martin Nerurkar, Game Archi-
tecture. Mod: Oliver Wittmann

12.00-13.30h FORMAT: BÜHNE
– Fortsetzung · Mit Evelyn
Hribersek und Martin Nerurkar,
Anschließend Diskussion
Mod: Oliver Wittmann
Kompetenzzentrum Kultur- &
Kreativwirtsch.

13.30-14.30h Lunch Break

14.30-16.00h
Eigenvermarktung:
KnowHow Geldgeber
Mit Dominik Mühl, Capnamic
Ventures; Prof. Kai Thierhoff,
Thierhoff Consulting; Till Hardy,
Film- und Medienstiftung NRW.
Mod.: Helge Borgarts

21.00h
Lounge · von PLAY!CGN,
SoundTrack_Cologne, Filmbüro
NRW und Videonale Scope

Reality Check Medien- musik (SoundTrack_Cologne)

10.00-10.15h Keynote:
Dr. Anselm Kreuzer, Komponist

10.15–11.30h Best Practice in
der Nische · Mit Yoav Goren,
Immediate; IMAScore; Cinema-
tique Instruments; Scorepool
Mod.: Dr. Anselm Kreuzer

12.00-13.30h
Eigenvermarktung 1 – Strate-
gien & Tools
Mit Oliver Sittl, BELIEVE DIGI-
TAL, Jens Rose, MACC Media
Accounting
Mod: Dr. Anselm Kreuzer

13.30-14.30h Lunch Break

14.30-16.00h
Eigenvermarktung 2
Pitching Training für
Komponisten
George Christopoulos, Oticons
Briefing Training für Regisseure:
Hansjörg Kohli, ZDF

16.30-18.00h
Matchmakn

KÖLNER PHILHARMONIE

19.00h
PlanM@Philharmonie · Symphonie
Selections · Games Music Konzert
mit WDR Rundfunkorchester

Forum für Tongestaltung (SoundTrack_Cologne)

14.30-16.00h
Virtual 3D
Mit Standard Stereokopfhörern
mehrkanalig mischen und ab-
hören. Workshop mit Tom Am-
mermann Geschäftsführer NAT
Mod.: Lothar Segeler

16.30–18.00
Audio für Games · Blick hinter
die Kulissen mit Bastian Seel-
bach, Games Audio Director.
Philipp Muckenfuß, Sound-
designer · Mod: Lothar Segeler

WELCOME!

Erstmals startet in diesem Jahr in Köln PLAY!CGN – Konferenz, Performance und Ausstellung zu Videospielen. Dabei verbindet PLAY!CGN die künstlerische Seite der Videospiele mit einem kreativwirtschaftlichen Ansatz.

Durch die Vernetzung von PLAY!CGN mit SoundTrack_Cologne können zudem die folgenden Veranstaltungen von SoundTrack_Cologne besucht werden: Komponieren für Games, Forum für Tongestaltung, Konzert Symphonic Selections: Games Musik mit dem WDR Rundfunkorchester.

Wir bedanken uns herzlich bei allen, die PLAY!CGN möglich gemacht haben, insbesondere bei Gisela Deckert und Barbara Foerster vom Kulturrat der Stadt Köln, Olaf Wegener und Sina Haberkorn vom Deutschen Musikrat, Oliver Wittmann vom Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes, Prof. Mischa Kuball von der KHM, Helge Borgarts von Phenomedia Publishing und Regina Barunke von der Temporary Gallery.

Michael P. Aust
Leitung PLAY!CGN

ERÖFFNUNG

Performance mit Live-Musik und Computerspiel THIS FEELS GREAT

Annesley Black und die Kontrabassklarinettisten Theo Nabicht und Ernesto Molinari

Das Computerspiel THIS FEELS GREAT wird erstmals bei PLAY!CGN vorgestellt.

Exklusiv zur Eröffnungsveranstaltung von PLAY!CGN präsentiert der Deutsche Musikrat Annesley Black und die beiden Kontrabassklarinettisten Theo Nabicht und Ernesto Molinari mit einer Performance, die Live-Musik und das Computerspiel THIS FEELS GREAT verbindet.

Anlass bietet die jüngste CD-Veröffentlichung von Annesley Black in der Edition Zeitgenössische Musik des Deutschen Musikrats, zu der Computerspiele von Jonas Hansen, Milan Grajetzki, Andreas Schönauf und Jairo Gutiérrez der Kunsthochschule für Medien in Köln entwickelt wurden. Diese setzen sich auf unterschiedlichste Art mit dem kompositorischen Schaffen der Künstlerin auseinander.

Mi 20.11. 19.00h · Temporary Gallery



PLAY!CGN 20. - 23.11.2013

AUSSTELLUNG

PAUSE – COMPUTER GAMES AND CULTURAL CONTINGENCIES
Mi 20.11. – Sa 23.11. · Temporary Gallery

Ausstellung mit Arbeiten von Pippin Barr (MT), Michael Bell-Smith (US), Karen Eliot (DE), Daniel Helbig (DE), Hörner/Antlfinger (DE), Miltos Manetas (UK), Kent Sheely (US), Jeroen D Stout (NL), Yuk-Yiu IP (HKG).

Als Teil der PLAY!CGN zeigt die Kunsthochschule für Medien Köln eine Ausstellung zum Thema Kunst und Spiel. In ihr wird die Pause im Spiel als künstlerische Strategie benannt und in verschiedenen Exponaten und Setups sichtbar gemacht. Die Bandbreite von "pause - computer games and cultural contingencies" umfasst experimentellen Film, Fotografie, interaktive Miniaturen bis hin zu künstlerischen Environments und modifizierten Games. Auf Initiative von Mischa Kuball (KHM) und Michael P. Aust (PLAY!CGN).

Kuratiert von: Thomas Hawranke und Karin Lingnau
Konzeption: Jonas Hansen, Thomas Hawranke, Karin Lingnau und Lasse Scherffig

Zur Ausstellung erscheint eine kleine Publikation.

Öffnungszeiten:

Mi 20.11. ab 19.00h

Do 21.11. 11.30 - 19.30h

Fr 22.11. 10.00 - 23.00h

Sa 23.11. 11.30 - 18.30h

Der Eintritt zur Ausstellung ist frei.



Michael Bell-Smith, "Up and Away", 2006

PLAY!CGN 20. - 23.11.2013

KONFERENZ

THE ART OF GAMES · Do 21.11. · Temporary Gallery

Die Konferenz schöpft am Donnerstag insbesondere aus der Reibung des Themas Videospiele zu bildender Kunst, Film, Musik und performativen Formen und fragt nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten, Wissensvorsprüngen und Marktnischen.

12.00 - 13.30h · Interaktive performative Ansätze

Diskussion mit Prof. Dr. Peter W. Marx, Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln, Dr. des Stephan Schwingeler, ZKM und HFG Karlsruhe, Jonas Hansen, Medienkünstler, KHM Köln. Mod.: Michael P. Aust, Leiter PLAY!CGN



14.30 - 16.00h · Interactive Story Telling in Computer Games

Vortrag von Prof. Dr. Michael T. Bhatti

Michael T. Bhatti erhielt für seine medienwissenschaftliche Dissertation Interaktives Story Telling 1999 die Doktorwürde. Als Lead Game Designer von Sacred (2004) u.a. schuf er Story und Welt des int. erfolgreichen Titels. Er ist Autor der offiziellen Romane zu Farcry und Runes of Magic. 2010 Professor für Game Design an der MHMK, München. 2013 Professor für Game Design an der Mediadesign Hochschule in Düsseldorf. Bhattys Forschungsschwerpunkte sind Interactive Story Telling und die Synergie von Ludologie und Narratologie, die Prozessdefinition und -optimierung in kreativ-chaotischen Entwicklungsprozessen (Game Directing), sowie Cinematisierung, Gamification und Transmedia, wie auch narrative und historische Serious Games.

16.30 - 18.00h · Curating Computer Games

Ausgehend von der aktuellen Ausstellung PAUSE – COMPUTER GAMES AND CULTURAL CONTINGENCIES fragt das Panel nach den Bedingungen und Möglichkeiten der Ausstellung von Computer Games als Kunst.

Mit den Kuratoren Karin Lingnau und Thomas Hawranke und den Künstlern Prof. Ute Hörner, Professorin für Transmediale Räume an der KHM Köln, und Jeroen D Stout. Mod.: Stefan Schwingeler, ZKM und HFG Karlsruhe

PLAY!CGN 20. - 23.11.2013

KONFERENZ

KOMPONIEREN FÜR GAMES · Do 21.11. · Fritz Thyssen Stiftung

10.00 - 11.30h · Werkstattgespräch mit Jason Graves

Graves ist klassisch ausgebildeter Komponist und BAFTA, AIAS und G.A.N.G. Gewinner. Er schrieb u.a. die Musik für die erfolgreichen Videospielreihen „Dead Space“, „Heroes of Might and Magic“, „Silent Hunter“ oder „Tomb Raider“. Seine Arbeit umfasst über 80 Videospiele - elektronische und rockige, aber auch sinfonische Soundtracks - sowie u.a. die Filmscores zu „Fatal Flaw“ und zu „Adrenaline“.

12.00 - 13.30h · Werkstattgespräch mit Greg Edmonson

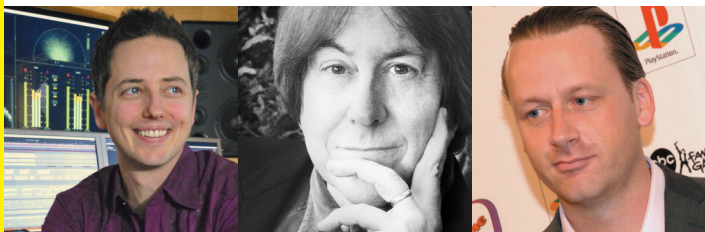
Greg Edmonson aus den USA hat u.a. die Musik zur erfolgreichen „Uncharted“-Videospielreihe komponiert und für die Science-Fiction-Serie „Firefly - Der Aufbruch der Serenity“. An der Seite des Emmy Gewinners Mike Post arbeitete er an Serien wie „L.A. Law“ oder „Quantum Leap“. Mit einer einzigartigen Klangwelt aus texanischen Gitarren und orchestralen Elementen stattete er die Serie „King of the Hill“ aus.

14.30 - 16.00h · Werkstattgespräch mit Knut Avenstroup Haugen

Haugen ist ein norwegischer Komponist, Orchestrator und Produzent. Zu seinen Arbeiten gehört u.a. die Musik zu dem erfolgreichen Multiplayer Online Spiel „Age of Conan - Hyborian Adventures“ sowie dessen Erweiterungen „Rise of the Godslayer“, „The Savage Coast of Turan“ und „Secrets of Dragon's Spine“. Er schrieb aber auch konzertante Werke für Orchester, Pop und ein Musical sowie Filmmusik.

16.30 - 18.00h · Paneldiskussion Komponieren für Games

Mit Jason Graves, Greg Edmonson, Knut Avenstroup Haugen
Mod: Helge Borgarts



PLAY!CGN 20. - 23.11.2013

KONFERENZ

REALITY CHECK GAMES · Fr 22.11. · Temporary Gallery

Mit REALITY CHECK GAMES – Kooperation mit dem Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes – sollen konkrete Wege und Werkzeuge aufgezeigt werden, mit denen Projekte auf die Bahn gebracht und finanziert werden können. Daneben gibt es die Möglichkeit, entsprechende Kontakte direkt zu knüpfen.

10.00 - 10.15h · Keynote: Der Gamesmarkt im Reality Check

Chancen und Bedrohungen. Early Adopters: Technologie und Innovation
Helge Borgarts, Phenomedia AG

10.15 - 11.30h · FORMAT: BÜHNE

Begrüßung Oliver Wittmann, Regionaler Ansprechpartner Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes

Selbstdarstellung der Kreativunternehmer

- Evelyn Hribersek, O.R.pheus, München, Kultur- und Kreativpiloten 2013
- Martin Nerurkar, Karlsruhe, Game Architecture

Anschließend: Gespräch der Kreativunternehmer

Moderation: Oliver Wittmann

12.00 - 13.30h · FORMAT: BÜHNE - Fortsetzung

- Diskussion mit dem Publikum
- Zusammenfassung

14.30 - 16.00h · Eigenvermarktung: Know How Geldgeber

- Was suchen unabhängige Investoren
- Wie suchen Publisher und Vertriebsplattformen
- Öffentliche Fördermodelle für Games

mit Dominik Mühl, Investment Manager, Capnamic Ventures

Prof. Kai Thierhoff, Thierhoff Consulting

Till Hardy, Film- und Medienstiftung NRW

Moderation: Helge Borgarts

16.30 - 18.00h · Fritz-Thyssen-Stiftung

Matchmaking gemeinsam mit SoundTrack_Cologne

KONFERENZ

REALITY CHECK MEDIENMUSIK · Fr 22.11. · Fritz Thyssen Stiftung

REALITY CHECK MEDIENMUSIK, das neue Kreativwirtschaftsmodul von SoundTrack_Cologne, sucht nach Tools und Strategien, präsentiert administrative Partner und erfahrene Coaches und bietet Hilfestellung und Kontakte für Einsteiger und Profis. REALITY CHECK MEDIENMUSIK wird ermöglicht vom Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes NRW.

10.00 - 10.15h · Keynote: Der Medienmusikmarkt im Reality Check

Status Quo. Chancen und Bedrohungen. Early Adopters: Technologie und Innovation
Dr. Anselm Kreuzer, Komponist

10.15 - 11.30h · Best Practice in der Nische

- Erweiterung des Handlungsraums – Originärproduktion:
Musik für KINOTRAILER: Yoav Goren, Los Angeles
 - Erweiterung des Handlungsraums – Geschäftsmodell:
Musik als DIENSTLEISTUNG: IMAScore, Paderborn
 - Erweiterung des Handlungsraums – Technologie: SAMPLE-LIBRARIES
Cinematique Instruments, Köln, Jümpel Dürbeck & René Dohmen
 - Erweiterung des Handlungsraums – Rechteverwertung: Komponistenarchive
als LIBRARY MUSIC: Scorepool, Köln, Andreas Schäfer & Stefan Döring
- Mod.: Dr. Anselm Kreuzer, Komponist

12.00 - 13.30h · Eigenvermarktung 1 – Strategien und Tools

- Marktzugang herstellen und erweitern
- Partner, Tools, Strategien
- Rechte als Kapital erkennen und bewirtschaften
- Gewährleistung und Kontrolle des Erlös- und Tantiemenflusses

mit Oliver Sittl, Senior A & R / Region Manager BELIEVE DIGITAL GmbH
Jens Rose, Geschäftsführer MACC Media Accounting GmbH
Mod.: Dr. Anselm Kreuzer, Komponist

14.30 - 16.00h · Eigenvermarktung 2 – Training · ENGLISCH

- Pitching Training für Profis mit George Christopoulos (OTICONS)
- Briefing Training für Regisseure und Produzenten mit Hansjörg Kohli (ZDF)

16.30 - 18.00h

Matchmaking gemeinsam mit REALITY CHECK GAMES von PLAY!CGN

KONFERENZ

Networking

Der Veranstaltungspunkt Matchmaking und die Networking Events an drei Abenden beziehen nicht nur die Ressourcen von PLAY!CGN und SoundTrack_Cologne mit ein, sondern nutzen ebenfalls das Netzwerk der CineCologne Partnerfestivals.

Networking Events bei PLAY!CGN:

Mi 20.11. Opening von PLAY!CGN

Do 21.11. Opening von SoundTrack_Cologne

Fr 22.11. Lounge · gemeinsamer Networking Event von PLAY!CGN, SoundTrack_Cologne, Filmbüro NRW und Videonale Scope



Games Music Konzert: PlanM@Philharmonie - Symphonic Selections

Fr 22.11. 19.00h · Ort: Kölner Philharmonie

Die Konzertreihe PlanM@Philharmonie startet ihren Saisonauftakt gleich mit einem Konzert der Extraklasse: Das WDR Rundfunkorchester, unterstützt von der Band Spark, spielt Musik aus Computerspielen. Die Leitung hat Wayne Marshall.

Das ausverkaufte Konzert wird im Livestream übertragen. Für Akkreditierte von PLAY!CGN und SoundTrack_Cologne ist eine kleines Kartenkontingent reserviert. Das Ticket kann bei der Akkreditierung dazugebucht werden.

Programm:

Jonne Valtonen: Fanfare for the Common 8-bit Hero · Takenobu Mitsuyoshi: Sedge Tree aus "Shenmue" · Nintendo: Into Red, Into Dark aus "Super Metroid" *** · Nobuo Uematsu: Waterside aus "Blue Dragon" · Nobuo Uematsu: On Windy Meadows aus "Final Fantasy XIV" · Nintendo: Galactic Suite aus "Super Mario Galaxy"*** · Masato Kohda: Proof of a Hero aus "Monster Hunter" * · Kow Otani: Epilogue: Those Who Remain aus "Shadow of the Colossus" ** · Nintendo: Concerto for Spark and Orchestra aus "The Legend of Zelda: The Wind Waker" ***

* © Capcom Co., Ltd. · ** © 2006 Sony Computer Entertainment Inc. · *** Courtesy of Nintendo.