

PRESSEMITTEILUNG

Vom Fantasy-Bestseller zum Computerspiel: „Die Zwerge“ mit exklusiver Spielung auf der Frankfurter Buchmesse

Berlin/Frankfurt am Main, 13. Oktober 2016: Anfang Dezember erscheint die Computerspielumsetzung der erfolgreichen Fantasy-Romanreihe „Die Zwerge“ von Autor Markus Heitz. Bereits am 21. Oktober können die Besucher der Frankfurter Buchmesse bei der Spielung „Vom Buch zum Spiel: Transmedialität sehen und verstehen“ bereits vor der Veröffentlichung einen ersten Blick auf den Titel werfen. Bei dem Event werden vom Entwickler selbst Abschnitte von „Die Zwerge“ gespielt, um beispielhaft zu zeigen und zu diskutieren, welche besonderen Erzählmöglichkeiten digitale Spiele im Vergleich zur Belletristik bieten. Veranstaltet wird die Spielung von der Stiftung Digitale Spielekultur und dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware.

Die Verfilmung erfolgreicher Romane ist seit vielen Jahren gängige Praxis. Die Geschichten erfolgreicher Bücher in digitale Spiele zu übertragen, ist dagegen trotz einiger erfolgreicher Beispiele weiterhin die Ausnahme. Ein Grund hierfür sind die unterschiedlichen Erzähl-Techniken beider Medien. Wie sich die Narration unterscheidet und welche besonderen Erzählmöglichkeiten digitale Spiele bieten, wird am 21. Oktober bei der Spielung von „Die Zwerge“ mit den Podiumsgästen und den Zuschauern diskutiert.

Jan Theysen, Entwickler und Autor bei KING Art Games, wird von der Herausforderung berichten, die komplexe Geschichte vom Buch ins Spiel zu bringen. Außerdem nimmt Karla Höb an der Spielung teil. Die Producerin hat sich bei der Entwicklung der Plattform Gamebook ausgiebig mit den unterschiedlichen Erzählmöglichkeiten von Buch und Spiel auseinandergesetzt. Herausgekommen ist eine Plattform, die den Transfer vom Buch zum Spiel ohne Programmierkenntnisse ermöglicht. Der Kulturwissenschaftler und Autor Christian Huberts moderiert die Spielung.

Titel: Vom Buch zum Spiel: Transmedialität sehen und verstehen

Datum: 21.10.2016, 14 - 15 Uhr

Ort: Frankfurter Buchmesse, Open Stage (Hauptbühne auf der Agora)

Gäste: Jan Theysen (KING Art Games), Karla Höb (Experimental Game)

Moderation: Christian Huberts (Journalist, Autor und Kulturwissenschaftler)

Die Spielung ist für alle Besucher der Frankfurter Buchmesse frei zugänglich und kostenlos.

Mehr zur Frankfurter Buchmesse gibt es auf www.buchmesse.de.

Hintergrundinformationen zum Computerspiel „Die Zwerge“:

Für die Computerspielumsetzung von „Die Zwerge“ hat das Bremer Spielestudio KING Art Games über 310.000 USD auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter eingesammelt. Die Zwerge ist ein Rollenspiel, das auf der gleichnamigen Bestseller-Romanreihe von Markus Heitz basiert. Man steuert den Zwerg Tungdil mit seiner ständig größer werdenden Gruppe von Begleitern durchs „Geborgene Land“, erlebt Abenteuer und muss in den epischen Schlachten gegen hunderte Gegner bestehen. „Die Zwerge“ ist ein Rollenspiel für PC, PS4, Xbox One, Mac und Linux und erscheint am 1. Dezember 2016.

Weitere Informationen auf <http://www.zwerge-spiel.com>

Hintergrundinformationen zur Plattform „Gamebook“:

Experimental Game GmbH wurde 2010 in Potsdam gegründet. Fokus ist die Entwicklung und Markteinführung der Gamebook Technology, einem neuartigen Content- und Prozessmanagement System zur Entwicklung von Playable Media. Verlage sowie TV- und Filmproduzenten erhalten damit eine neue Möglichkeit, ihre IPs zu verwerten. Mit Gamebook Technology können sowohl interaktive als auch lineare Formate schnell und kostengünstig entwickelt werden. Sie verbindet Bücher, Filme und Games zu einem neuen Medium. Experimental Game GmbH ist an den Standorten Halle, Potsdam und Berlin vertreten.

Weitere Informationen auf <http://gamebook.io>

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung geht auf eine gemeinsame Initiative des Deutschen Bundestages sowie der deutschen Computer- und Videospielebranche zurück. Verschiedene Bundesministerien sowie weitere Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik sind an ihr beteiligt. Sie versteht sich als eine Plattform für den offenen Diskurs zu Chancen und Herausforderungen digitaler Spiele. Zu diesem Zweck initiiert und unterstützt sie Projekte aus den Bereichen Erziehung und Bildung, Kunst und Kultur sowie Wissenschaft und Forschung. Weitere Informationen unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de oder unter www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur.

Informationen zum BIU

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospieleindustrie. Seine 26 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Träger der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.



Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware



Kontakt

Stiftung Digitale Spielkultur
Niels Boehnke
Torstraße 6
10119 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 90

boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Dennis Schoubye
Bei den Mühlen 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49

ds@quinke.com
www.quinke.com