



## **Bratislava Game Jam 2017 wird es wieder beweisen: Man kann ein originelles Videospiele in nur 45 Stunden entwickeln!**

Bratislava, 16. 10. 2017

**Mladý pes** und das **Goethe-Institut Slowakei** veranstalten zum dritten Mal den Bratislava Game Jam, der diesmal im Binarium stattfindet. Bei der Veranstaltung treffen sich Programmierer, Spieledesigner, Drehbuchautoren und alle, die sich für Computer-Spielentwicklung interessieren, mit einem klaren Ziel: innerhalb von 45 Stunden ein funktionsfähiges Spiel zu entwickeln. Das Thema wird zwar erst vor Ort bekannt gegeben, wir können aber schon verraten, dass es wieder um ein sehr aktuelles gesellschaftliches Problem gehen wird, das spielerisch reflektiert und aufgegriffen werden soll.

Beim Bratislava Game Jam entstehen Spiele, die alle Vorurteile über Computerspiele sprengen sollen – vor allem, weil sie von Menschen aus den verschiedensten Bereichen entwickelt werden. Es ist eine tolle Gelegenheit Teamarbeit und eine einzigartige Atmosphäre zu erleben und der Welt das eigene Talent zu zeigen. Die Teilnehmer bekommen von einer internationalen Jury Feedback.

Die **Jury-Mitglieder** sind:

- **Brie Code** (CA), Programmiererin aus Kanada, als Rednerin nimmt sie an Gaming und Tech-Events auf der ganzen Welt teil. In Ubisoft war sie Chefprogrammiererin beim Spiel „Child of Light“ und bei drei Spielen der Reihe „Assassin´s Creed“.
- **Michal Kabát** (SK), Leiter des Fachbereichs für neue Medien an der UCM in Trnava. Zurzeit als Fachassistent tätig, unterrichtet alle Fächer, die mit digitalen Spielen zusammenhängen.
- **Maria Rišková** (SK), Kuratorin und Koordinatorin, Leiterin des Slowakischen Design-Centers. Früher hat sie Geschichte der neuen Medien an der Akademie der bildenden Künste in Bratislava unterrichtet. Sie liebt Sci-Fi und Spiele. Sie ist auch an dem Projekt für Spielentwicklung „Skill Drill“ beteiligt.
- **Maroš Brojo** (SK), künstlerischer Leiter des Festival Anca und Programmdirektor der „Game Days“. Maroš ist außerdem Kurator im Slowakischen Designmuseum, wo er sich auf digitale Spiele und multimediale Geschichte und Archivierung spezialisiert hat.
- **Kristian Lukic** (RS, SK), Mitbegründer von NAPON, wo er Kurator der Ausstellung „Play Cultures“ war. Die Ausstellung greift das Phänomen Spiele, Kunst und Politik auf. Er ist Mitglied der Gruppe Eastwood, die Spiele und Modes an der Grenze zwischen Kunst, Gesellschaft und Wirtschaft entwickelt.

**Die öffentliche Präsentation der Spiele** und **die Bekanntgabe der Sieger** finden am **Samstag, den 18. 11.2017 um 16.00 Uhr im Binarium** statt.

**Goethe-Institut**  
Panenská 33  
SK-814 82 Bratislava  
  
T + 00421-2-59204311  
F + 00421-2-59204343  
info@  
bratislava.goethe.org  
[www.goethe.de/bratislava](http://www.goethe.de/bratislava)

Bankverbindung  
Commerzbank AG, Rajsská 15/A  
811 08 Bratislava  
Konto: 70075032  
BLZ: 8050  
IBAN:  
SK75 8050 0000 0000 7007  
5032  
BIC:  
COBASKBXXXX  
IČO:  
31783198

[www.goethe.de](http://www.goethe.de)

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Partner der Veranstaltung

**Der Wettbewerb wird aus öffentlichen Mitteln durch Fond na podporu umenia unterstützt.**

**Medienpartner:** StartItUp, Rádio\_FM, PC REVUE, Gamesite.sk, Touchit

**Die Veranstaltung wird unterstützt:** Slovanet, Vectary, Slovenská národná galéria, WebSupport, VRBA - The Virtual Reality Bar, Fest Anča, Mesto Bratislava, Zuzana Motúzová | your lawyer, Kreativna Európa, Slovak Game Developers Association, Robíme IT, Aj Ty v IT, Taxify, Grand Beats,

**<http://bratislavagamejam.sk>**

**<https://www.facebook.com/bratislavagamejam/>**

**Kontakt:**

**[hello@bratislavagamejam.sk](mailto:hello@bratislavagamejam.sk) / 0902 715 632**

[www.goethe.de](http://www.goethe.de)

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.