

Animated Games Award Germany

Beim ITFS wird jährlich das beste und innovativste animationsbasierte Computerspiel aus Deutschland mit einem Preisgeld von MFG Kreativ ausgezeichnet. Die fünf nominierten Spiele werden während des Festivals in der GameZone in der Staatsgalerie Stuttgart ausgestellt und können vom Publikum gespielt und getestet werden. Von Abenteuern über große Effekte: die nominierten Games haben viel zu bieten und geben einen spannenden Einblick in die deutsche Spieleentwicklung.



MINI MINI GOLF GOLF

Dieses Indie-Spiel ist ein einzigartiges Science-Fiction-Erlebnis. Während Du Tunnel durch die Raumzeit entdeckst und Erinnerungen an den baldigen planetaren Zusammenbruch durch den Klimawandel aufdeckst, prallen Identität und Verantwortung an der Bruchlinie der Zukunft unseres Planeten aufeinander.



HAROLD HALIBUT

Ein wunderbares, von Hand erschaffenes Spiel mit viel Story, über die Freundschaft und das Leben auf einem Raumschiff von der Größe einer Stadt, das in den Tiefen eines außerirdischen Meeres liegt.



PRIM

Im Mittelpunkt des humorvollen schaurig-schönen Point&Click-Adventures steht das junge Mädchen Prim. Als ihre Mutter stirbt erfährt sie, dass ihr Vater der Tod ist und sie nun bei ihm leben muss. Doch bald bricht sie seine strengen Regeln – mit fatalen Folgen! Hilfst du ihr das Chaos in Ordnung zu bringen?



SONGS OF SILENCE

Dieses komplexe Fantasy-Strategiespiel ist etwas für Leute mit wenig Zeit. Es ist eine Mischung aus rundenbasiertem Kingdom Management, Erkundung, Echtzeitkämpfen und rasantem Gameplay. Erforsche handgefertigte Karten, baue Armeen auf und vernichte Rivalen in rasanten Echtzeitschlachten. Jede Entscheidung wichtig ist!



DUCK DETECTIVE THE SECRET SALAMI

Verbrechen aufzuklären ist kein Entenfüttern. Du bist ein Pechvogel von einem Detektiv, der zufällig auch eine Ente ist. Untersuche und befrage Verdächtige, um ihre verborgenen Geheimnisse zu lüften, und nutze dann die gesammelten Informationen (sowie deine eigene detektivische Kombinationsgabe), um den Verdächtigen auszumachen und den Fall der hinterlistigen Wurstverschöpfung zu knacken.

GameZone

In Kooperation mit der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM), der Merz Akademie und der Filmakademie Baden-Württemberg laden auf der diesjährigen GameZone viele Arbeiten von Studierenden und Absolvent*innen der Hochschulen zum Ausprobieren ein. Auch die Ergebnisse eines internationalen Game Jam Fighting Desinformation, der am Wochenende vor dem ITFS in Stuttgart stattfindet, werden präsentiert. Weitere zusätzliche Installationen laden zum Verweilen ein. Die Ausstellung bietet eine einzigartige Verbindung von Kunst, Animation und Gaming und richtet sich an alle, die Lust haben, spielerisch über Games und VR in die Welt der Animation einzutauchen.

Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)



THE FEED

Welche Daten hinterlassen wir im Internet und wie werden sie genutzt? Wie beeinflussen Algorithmen unsere Meinungsbildung? „THE FEED“ soll das Bewusstsein für Social Media-Algorithmen und ihre gesellschaftlichen Konsequenzen fördern.

KI-FERNSPRECHER

Ein Anruf in die Vergangenheit? Das alte Telefon mit Wählscheibe verbindet dich mit Personen aus vergangenen Epochen, mit denen du über alles sprechen kannst, was du wissen möchtest. Allerdings hat keine dieser Personen jemals wirklich existiert, die Antworten kommen alle von einer Künstlichen Intelligenz.

Let's Play

Play your way: Auf zur GameZone! Entdecke die QR-Codes an den 8 Stationen. Spiel mit und freue dich über den Gewinn!



Weitere Infos

Kontakt:

Film- und Medienfestival gGmbH
Stephanstr. 33
70173 Stuttgart
Tel: +49 (0)711 925 46-0
kontakt@festival-gmbh.de

Öffnungszeiten:

Mi, 7.5. – So, 11.5. 11:00 – 17:00,
Do, 8.5. 11:00 – 20:00

Staatsgalerie Stuttgart | Säulensaal

Konrad-Adenauer-Straße 30-32
70173 Stuttgart

Vielen Dank an:



ITFS

INTERNATIONALES TRICKFILM FESTIVAL
OF ANIMATED FILM — STUTTART

GAMEZONE



7.–11. Mai
Staatsgalerie Stuttgart

freier Eintritt

Hochschule der Medien



Die Studierenden der Hochschule der Medien Stuttgart präsentieren eine vielfältige Auswahl an selbst entwickelten Computerspielen. Von klassischen PC- und Mobile Games bis hin zu Virtual Reality-Erlebnissen zeigen sie, wie sich das Medium Spiel stetig weiterentwickelt.

Ein besonderes Highlight ist ein KI-gestütztes Detektivspiel, bei dem Spielende per Mikrofon direkt mit den Charakteren interagieren können, um ein Verbrechen aufzuklären. Dank modernster Sprachverarbeitung entstehen dabei realistische Gespräche, die ein völlig neues Maß an Immersion ermöglichen.

Neben spannenden VR-Welten und kreativen Indie-Games werden Besucher*innen dazu eingeladen, neue Steuerungsmöglichkeiten und pädagogische Spielkonzepte zu entdecken. Die Ausstellung gibt einen Einblick in aktuelle Trends der Spieleentwicklung und zeigt, was heute bereits möglich ist – und was die Zukunft noch bereithält.

Vorgestellte Spiele:

Mobile-Spiele:

STONE, CHROMALEAP, SUN TEMPLE, BOUNCE BALL

PC-Spiele:

THE PURRRGE, FUN & FRIENDSHIP, TAWAS, PROJECT MOTHERSHIP, WHISPERS IN THE WALLS, TUPI, RATE RACE, SPEAKING OF HIDDEN TRUTH

VR-Spiele:

DEPTHS OF HERITAGE, SCOOP N SHOOT



Merz Akademie

Die Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien in Stuttgart ist eine staatlich anerkannte, gemeinnützige Hochschule. Mit einer hervorragenden technischen Ausstattung bieten die Bachelor- und Masterstudiengänge Zugang zu einem breiten Spektrum von Medientechnologien und -anwendungen, Wissen, Kunst und Design. Die Studierenden können die drei Studienschwerpunkte Film und Video, Neue Medien und Visuelle Kommunikation kombinieren oder sich auf einen Schwerpunkt konzentrieren. Der Studiengang New Media konzentriert sich v.a. auf Web/UI/UX Design und 3D/VR/AR Design.

Im Jahr 2025 feiert der Studienbereich New Media 20 Jahre Extended Reality (XR) an der Merz Akademie. Sie ist mit ihrem professionellen VR-Labor eine der wenigen deutschen Hochschulen, die seit Anfang der 2000er Jahre VR- und AR-Projekte und -Studiengänge anbietet. Diese Ausstellung zeigt ausgewählte Arbeiten aus dieser Zeit und stellt aktuelle Projekte sowie Kooperationen vor.



DESCARTES Seit 2021 führt die Merz Akademie regelmäßig eine interdisziplinäre Kooperation mit dem Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour CASCB an der Universität Konstanz zu Themen wie kollektives Verhalten, Datenvisualisierung und multimediales Storytelling durch. In der GameZone werden sie eine Auswahl von Projektergebnissen präsentieren.
www.exc.uni-konstanz.de/collective-behaviour/public/sciart-collaboration-with-merz-akademie



ENJOY THE SILENCE

Das Design vieler VR-Projekte folgt dem Paradigma der fotorealistischen Darstellung, um Immersion zu erzeugen. Enjoy the Silence erforscht diesen Trend und setzt ihn in Kontrast zu den ungenutzten Potenzialen von Abstraktion, Stille und Passivität.
www.merz-akademie.de/projekte/enjoy-the-silence



THE MAGIC PAPER CLUB

Der Magic Paper Club erforscht die „Magie“ von Medien, Geräten und Schnittstellen in unserem Alltag. Wie viel davon ist real, wie viel ist Illusion? Wie können wir analoge und digitale Medien so gestalten, dass die Magie zwischen Inhalt, Interface und Nutzern zum Leben erwacht? Das und viele weitere sind die Fragen, die in diesem interdisziplinären Semesterprojekt untersucht wurden.

- VeRo AR – Virtual museum guide robot // By Marco Verri
- Columna by Leni Aigner, Sofija Cvetković

Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg



Das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg präsentiert ausgewählte Computerspiele und Prototypen, die von Studierenden des Diplomstudiengangs Interaktive Medien entwickelt wurden. Im format-offenen und experimentierfreudigen Studiengang Interaktive Medien lernen die Studierenden sowohl voneinander als auch von Expert*innen aus der Industrie, die je nach Projektbedarf hinzugezogen werden. So entstehen vielfältige Projekte von Games über VR-Anwendungen bis hin zu interaktiven Rauminstallationen.

Zur Ausstellung gehören aktuelle Diplomarbeiten wie „Dough with a Hole“ und „Perle 3000“ sowie Projekte aus den vergangenen Jahren wie „Fish of Zen“ und „The Bear“ (Deutscher Computerspielpreis: Bestes Grafikdesign), und vieles mehr aus dem vielfältigen Portfolio der Studierenden. Außerdem stellen die Absolvent*innen ihre erfolgreichen Gründungen wie Mucks! Games und Blossom Seeker vor und stehen für Gespräche zur Verfügung.

Absolvent*innen, die mit ihren Studios jeweils einen Tag vorbeikommen.

- **MUCKS! GAMES** (<https://mucksgames.com>)
- **BLOSSOM SEEKER** (<https://www.blossomseeker.com>)

Games von Studierenden

- **DOUGH WITH A HOLE (DIPLOM 2025)**
- **PERLE 3000 (DIPLOM 2025)**
- **FISH OF ZEN (DIPLOM 2023)**
- **THE BEAR (DIPLOM 2023)**
- **COSMOSS (ANIFILM/ANIPLAY 2023)**