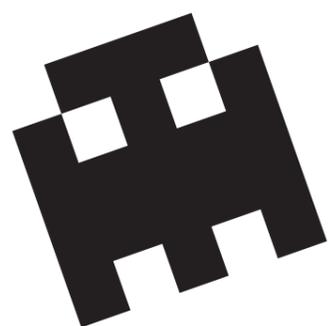


**PLAY THE MECHANICS!**

**TAKE IT! PLEASE**



**GAMEZ  
FESTIVAL**

**4.-6. OKTOBER 2013**

**KUNSTRAUM WALCHETURM  
KANONENGASSE 20 ZÜRICH  
GAMEZFESTIVAL.CH**

# GAMEZ FESTIVAL

**4.-6. OKT. GAMEZFESTIVAL.CH  
KUNSTRAUM WALCHETURM ZÜRICH**

## **EXHIBITION: ARCADE CLOSED, REOPEN EVERYWHERE**

Die Ausstellung stellt die heute etablierte Gamekultur des allgegenwärtigen Spielens und die 25jährige fast schon vergessene Game- und Gamedesignkultur mit ihren Spielhallen, Arcadeautomaten und Homecomputern vor einen gemeinsamen Spiegel. Dabei gibt es jenseits von Retro spielend viel zu entdecken.

## **FREITAG 4. OKT: SWISS GAME/ CRACK/DEMO DESIGN 1987+**

Der Freitag Abend ist ein Schritt 25 Jahre zurück in eine Zeit der Technologiefeindlichkeit, noch bevor um 2000 ein Nerd von der Frontseite der Times lächelte. Hier entdeckt man eine aktive Szene mit swiss made Cracks & Demos von SCA, Amiga Viren und diversen Spielen für ATARI ST und AMIGA wie WAR HELI (1987), INSANITY FIGHT (1987), TRAPS N TREASURES (1993) und STARBIRDS (1996), analoge Tauschnetzwerke mit Briefen, BBSen und FTP als Verteilnetzwerke.

18.00-18.30 **Eröffnung und Vorstellung Ausstellung**

18.30-19.20 **Swiss Crackers (SCA, Virus)  
& Games (Traps n Treasures)**

Vortrag über die Scene (ComputerAnwenderClub, SCA, Amiga Virus, Gameentwickler)

19.20-19.40 **War Heli (ATARI 1987)**

Vortrag der Entwickler

19.40-20.00 **«Starbirds (Amiga - 1996)»**

Dario Hardmeier (CH) & Sam Jordan (NL)

20.00-21.00 **Talk: Swiss Cracks, Viruses, Demos and  
Games 1987+**

Panel with René Bauer, Matthias Heubi, Dario Hardmeier, Sam Jordan, Reece Millidge  
Szene 1987, Cracking, Entwicklung Interesse, Technologie-Skepsis, Spielhalle, Homecomputerszene, Atari vs Amiga, Identität

## **SAMSTAG 5. OKT: GAMEART & INDIEGAMES**

Das Samstag Programm bietet am Nachmittag Veranstaltungen zum Thema GameArt/Artgames, der Kunstform des Spiels. Am Abend stehen Indie Games im Mittelpunkt. Mit Reece Millidge (UK) ist einer der bekanntesten Indie Game Designer der Welt zu Gast. Und schliesslich können auf dem grossen Screen Spiele vorgestellt und gespielt werden.

13.00-13.30 **«Curating ZKM\_Gameplay»**

Stephan Schwingeler (D)

13.30-14.00 **«Exhibition Games»**

Margarete Jahrmann (A)

14.00-14.30 **«Wie man Filmbildern lernt  
interaktiv zu werden»**

Mobiles Kino (CH)

14.30-15.30

### **GameArt-Talk**

Präsentation des neuen Ludic Society Magazin Xtra Issue #6. Diskussion, Fragen zu den Talks: ‚Kunstform Game, GameArt, ArtGames‘, Öffentlichkeit

16.00-17.00

### **«Experimentelle Spiele ausprobiert»**

17.00-18.00

### **GameDesign Studierende ZHdK**

18.00-18.30

### **«Gedopte Spiele»**

Jeremy Spillmann - Feinheit (CH)

18.30-19.00

### **«Tiny&Big - Leveldesign mit offenem Konzept»**

Tobias Bilgeri - Black Pants (D)

19.00-19.45

### **«iCycle 2»**

Reece Millidge - Damp Gnat (UK)

20.00-21.00

### **IndieGame-Talk**

Diskussion, Fragen zu den Talks, Indies heute, Indie nur ein schickes Label?, Indie als Markenlabels. Mit extra PowerUp Jogi Neufeld - Subotron (A) Museumsquartier Wien.

21.00-21.01

### **WorstGamification-Award Ceremony**

21.02-23.29

### **OPEN SCREEN**

«NanoRunners» von AND-OR (CH)

«Rakete» von Mario von Rickenbach (CH)

«Beat Fleet (CH)» von Filip Kostovic (CH)

...

## **SONNTAG 6. OKT: BRETTSPIELE**

Der Festivalsonntag bietet drei Vorträge von bekannten Brettspiel Experten sowie eine Open Play Plattform, in der junge Spieleautoren ihre Projekte vorstellen und danach mit dem Publikum spielen können.

14.00-14.45

### **«Aktuelle Trends bei den Brettspielen»**

Tom Felber (Zürich) - Vorsitzender der Jury des «Spiel des Jahres» und Spielkritiker der NZZ.

15.00-15.45

### **«Hybridspiele»**

Ulrich Blum (Köln) - Schweizer Spieleautor von tiptoi Spielen wie «Wettstreit im Hexenwald»

16.00-16.45

### **«Icon Poet»**

Gebrüder Frei (Bern) - Schweizer Spieledesigner von Abenteuerspielpfaden und Brettspielen.

17.00-18.00

### **Playtime: «Open Table / Open Play»**

Junge Autoren präsentieren ihre Projekte. Spontane Anmeldung möglich. Hybride Projekte willkommen.

18.00-20.00

### **Playtime: Freies Spielen der «Open Table» Spiele**

Alle vorgestellten Spiele können vom Publikum gespielt und diskutiert werden. Die drei Experten geben Hinweise und Kommentare.

**EIN FESTIVAL VON GAMELAB.CH**