



gameZfestival

make it! discuss it! understand it! play it!

4./5./6. oktober 2013

kunstraum walcheturm kanonengasse 20 zürich

play the mechanics!

Spiele möchten gespielt, auseinandergenommen, diskutiert, verändert und neu zusammengesetzt werden. gameZfestival ist das Festival in Zürich für die Mechaniker der Spiele und ihre Kultur. Obwohl Spiele meist nur als visuelle Medien verkauft werden, geht es bei uns in erster Linie um Regeln und Systeme - und dies bei Sozial-, Brett- sowie elektronischen Games. Deshalb dreht sich das erste gameZfestival mit zahlreichen Talks und einem Spielsalon (Ausstellung) um den eigentlichen Kern der Spiele: Regeln, Regelkreisläufe oder kürzer: Gamemechaniken.

[Play the Mechanics - eine Einführung >](#)
[Gamemechanik Manifest >](#)

[gameZfestivalLudicSocietyMagazine als PDF >](#)
 mit Margerete Jahrmann, Günther Hack, Stephan Schwingeler, P.M.Ong, Invisible Playground, Beat Suter, and-or, Max Moswitzer

You dare?

3 Tage vollgestopft mit Gamekultur, Gamedesign und (fast all) seinen Facetten wie ArtGames, Boardgames, Indiegames und spielbaren Tripple-A Games. Die Gamemechanik des Festivals ist aufgegangen mit vielen Zuschauern, Interessierten, Mitspielern und GameDesignern und viel Spass

Plakat

im und am Spiel. Und das ist hoffentlich erst der Anfang.



[Plakat zum Downloaden \(PDF\) >](#)

Partner & Unterstützer

SGDA [Swiss Game Developer Association]





























TALKS & Events (Version: 2013 02 09)

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

Der Freitag Abend ist ein Schritt 25 Jahre zurück in eine Zeit der Technologiefurchung, 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 AND TREASURES (1993) und STARBIRDS (1996), analoge Tauschnetze mit Briefen, BBSen und FTP als Verteilnetze.

> Programm Freitag

- 18.00-18.30 **Eröffnung und Vorstellung Ausstellung**
- 18.30-19.20 **Swiss Crackers(SCA,Virus)&Games(TrapsNTreasures)>**
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.

> Programm Samstag Nachmittag

> Programm Samstag Abend

GameArt/Artgames

- 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 **Kurzpräsentation LudicSociety Magazin & GameArtTalk**
Diskussion, Fragen zu den Talks: 'Kunstform Game, GameArt, GameArt', Öffentlichkeit

Game Design Education

16.00-17.00 **GameDesign Studieren ZHDK**
[gamedesign.zhdk.ch >](http://gamedesign.zhdk.ch)

Experimental Games

17.00-18.00 **"Experimentelle Spiele ausprobiert"**
OPEN BEAMER - ANMELDEN HIER >

Indiegames

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**
Mit extra PowerUp Jogi Neufeld - SUBOTRON (AT).

Diskussion, Fragen zu den Talks, Indies heute, Indie nur ein schickes Label?, Indie als Markenlabels, mit dabei der Indieschwerpunktentwickler: Subotron (AT). Entwickelt im Museumsquartier in Wien Gamekultur.

21.00-21.01 **WorstGamification-Award Ceremony**

Playtime: BigScreen-Games - OnScreen - OpenScreen

21.02-23.29 OPEN SCREEN

"NanoRunners" >
AND-OR (CH)

"RAKETE"
Mario von Rickenbach (CH)

"BEAT FLEET (CH)"
Filip Kostovic (CH)

Interesting stuff? Send an email!

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.

> Programm Sonntag

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.
"OPEN TABLE/ OPEN PLAY" HIER ANMELDEN >
- 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.

Dice the price!

Die Preise für die Veranstaltungen werden gewürfelt. Würfle! Möge das Glück mit Dir sein!



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.

[mehr >](#)

WorstGamificationAward - Winner 2013

The award of the jury goes to:

International Winner: **PRISM & xKeyScore**

Switzerland: 50% **Cumulus** & 50% **Supercard**

[audience awards >](#)

LudicSociety Magazine



[download as pdf >](#)

KONTAKT & Organisation

Das Festival wird organisiert von der GameArt-

Kunstgruppe **and-or.ch** (Beat Suter & René Bauer), Max Moswitzer, Margarete Jarmann und Livio Lunin. Pascal Schmid alias Pas spielte dabei den Dice Man. Die Ausstellung wurde entwickelt von Beat Suter, René Bauer, Philomena Schwab, Markus Rosse und Madlaina Kalunder. Das **Ludic Society** Heft 6 zum Festival entstand durch Margarete Jarmann und Max Moswitzer.

Mail: info@gamefestival.ch

Tel: **079 364 33 72** .

Twitter: @gamefestival

Twitter Hash: #gamefestival

[Pressecorner >](#)



TWEETY

Tweets from @gameZfestival

↻ gameZfestival Retweeted



electric sheep



@ixistenz · May 13

#basel #swissgames @idga_ch @sgda



↻ gameZfestival Retweeted



Niche



@NicheGame · May 10

The Niche Plushie & Merch #Kickstarter is LIVE NOW

kickstarter.com/projects/stray...

We're honestly so excited that this is finally happening!

Many of the rewards are made by Niche community members 🐱

RTs & support are greatly appreciated 😍



