

# Programm

**Freitag, 28.4.2017**

- 16 Uhr Eröffnung der Interaktive Ausstellung:  
„Homebrew – Classic Homemade Games“  
*AF Galerie (Parterre)*
- 19 Uhr Podcast „Stay Forever“ Live  
*AF Bühne (2.OG)*
- 20 Uhr – open end RetroGameParty mit Homebrew – Drinks & DJ (Freier Eintritt)  
*AF Galerie (Parterre)*

**Samstag, 29.4.2017**

- 10 – 22 Uhr Interaktive Ausstellung:  
„Homebrew – Classic Homemade Games“  
*AF Galerie (Parterre)*
- 14 Uhr Gesprächsreihe:  
„Deutschland, Deine Developer“  
1. Gesprächsrunde mit:  
Jürgen Goeldner  
(u.a. Rushware/Softgold),  
Andreas von Lepel (u.a. Sarcophaser)  
*AF Bühne (2.OG)*
- 16 Uhr Gesprächsreihe:  
„Deutschland, Deine Developer“  
2. Gesprächsrunde mit:  
Holger Flöttmann  
(u.a. Rainbow Arts/Ascaron),  
Tom Putzki  
(u.a. Piranha Bytes/Phenomedia),  
Winnie Foster (u.a. Power Play/Maniac!)  
*AF Bühne (2.OG)*
- 18 Uhr Spielungen:  
„Shadow Tactics – Blades of the Shogun“  
*AF Bühne (2.OG)*
- 19 Uhr Performance:  
„NEURO-SPACE. A brandnew Brain Game on the historic Computerspace Console“  
*CSM Terrasse*
- 20 Uhr Wettbewerb:  
Nacht des nacherzählten Spiels  
(mit Liveband „Endgegner“)  
*AF Bühne*

## Kontakt und Info

Internet: [www.gamefest.berlin](http://www.gamefest.berlin)  
email: [gamefest@computerspielmuseum.de](mailto:gamefest@computerspielmuseum.de)  
Facebook: [www.facebook.com/Computerspielmuseum](https://www.facebook.com/Computerspielmuseum)  
Twitter: @CSM\_Berlin (#gf17 und #gamefest)



**Sonntag, 30.4.2017**

- 10 – 18 Uhr Interaktive Ausstellung:  
„Homebrew – Classic Homemade Games“  
*AF Galerie (Parterre)*
- 10 – 19 Uhr Vorstellung des Museumsgames:  
„Die Legende der Goldenen Konsole“ und Vorstellung des Virtual Reality Spiels: „Duel VR“ (ab 15.30 Uhr)  
*CSM Ausstellungsfläche*
- 14 Uhr Live Action Role Playing:  
„ReStart“ (Anmeldung erforderlich)  
*AF Jugendclub (1.OG)*
- 15 Uhr Entwicklergespräch zu „Die Legende der Goldenen Konsole“ und „Duel VR“  
*CSM Forum*



AF – Alte Feuerwache  
CSM – Computerspielmuseum

Stand, 21.4.2017, Änderungen vorbehalten