

SPiEL PLATZ SCHWEIZ



dgt
12

DEUTSCHE
GAMESTAGE
GERMANY'S LEADING
GAME DEVELOPERS EVENT
BERLIN / APRIL 24-28 / 2012

Spielplatz Schweiz

an den Deutschen

Gamestagen

Berlin

24. – 28. April

2012



Vom 24. bis 28. April 2012 öffnet sich an den «Deutschen Gamestagen» in Berlin ein Programmfenster auf den «Spielplatz Schweiz».

An allen Grossveranstaltungen («Quo Vadis», «A Maze. Indie Connect» sowie «Public Play» im Computerspielmuseum) stehen Schweizer Game-Designer im Fokus. Lanciert wird der Auftritt von der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia, der Wirtschaftsförderung der Stadt Zürich, der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) sowie der Schweizerischen Botschaft in Berlin.

«Spielplatz Schweiz» bietet interessante Einblicke ins technologische Know-How und kreative Potential der Schweizer Spielentwicklung. Zürich hat sich als Kreativstandort der helvetischen Game-Industrie einen Namen gemacht. Das Programmfenster erlaubt zudem einen Einblick in den Studiengang «Game Design» der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), welcher stilbildend für die einheimische Game-Szene ist. «Spielplatz Schweiz» ist ein Projekt von «GameCulture», einem Programm der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia.



www.gameculture.ch



www.deutsche-gamestage.de

Partner

schweizer kulturstiftung
prohelvetia

zürich
World City. Swiss Made.

z hdk
Zürcher Hochschule der Künste
Department Design

 Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Schweizerische Botschaft in der
Bundesrepublik Deutschland

dgt 12
DEUTSCHE
GAMESTAGE
GAME DEVELOPERS EVENT
BERLIN / APRIL 24-28 / 2012

**COMPUTER
SPIELE
MUSEUM**

QUO VADIS
Create. Games. Success.

**AMAZE
INDIE
CONNECT**

medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH




BURO DESTRUCT



1 Computerspielemuseum «Public Play»

25. April bis 29. April 2012, von 10:00 Uhr bis 20.00 Uhr
Wanderausstellung «Swiss Game Design»

der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia, realisiert durch das Haus für elektronische Künste, Basel.

Die Wanderausstellung beleuchtet Technologie und Design und verschafft ein Panorama über die Schweizer Game-Design-Szene.

25. April 2012, um 14:00 Uhr

Vernissage der Ausstellung «Swiss Game Design»

mit Apéro, offeriert durch die Schweizerische Botschaft in Berlin.

■ Grusswort: Dr Peter Beckers (Stellvertretender Bürgermeister von Friedrichshain-Kreuzberg, Stadtrat für Wirtschaft, Ordnung, Schule und Sport, und Dr. Urs Hammer der Gesandte der Schweizerischen Botschaft.

■ Eröffnung: Andreas Lange (Direktor Computerspielemuseum)

25. April 2012, um 16:00 Uhr

Konferenz «Spielplatz Schweiz»

■ Christian L. Scheurer (Concept Designer, USA)

■ Florian Faller (Feist, Independent Games Festival Finalist 2009)

■ Mario von Rickenbach (Krautscene & Mirage, Independent Games Festival Finalist 2012)

■ ZHdK Student Showcase

2 Quo Vadis

26. April 2012, um 14:30 Uhr
Konferenz mit Christian L. Scheurer, «Anthropology of the Imaginary: Conceptual Art for the Entertainment Industry»

Christian Lorenz Scheurer ist einer der international erfolgreichsten Schweizer Concept Designer (Filme wie «Titanic», «Matrix», Spiele wie «Final Fantasy», «Spore» etc.)

3 A MAZE. Indie Connect

27. April 2012
Ausstellung der Studienvertiefung «Game Design» der ZHdK

27. April 2012, um 12:00 Uhr
Konferenz mit Margarethe Jahrmann (ZHdK) zum Thema «The Exhibit Game»

27. April 2012, um 14:15 Uhr
Konferenz mit Mario von Rickenbach (ZHdK)



SPIELPLATZ SCHWELZ

■ Berlin, 24. – 28. April 2012



1 Computerspielemuseum «Public Play»

Karl-Marx Allee 93a, 10243 Berlin
www.computerspielemuseum.de

2 Quo Vadis. Create. Game. Business.

Café Moskau, Karl-Marx Allee 34, 10178 Berlin
www.die-entwicklerkonferenz.de

3 A MAZE. Indie Connect

HBC, Karl-Liebknecht-Straße 9, 10178 Berlin
www.amaze-festival.de/indie-connect-2012