

24. Okt. 2008, Arena Filmcity, Zürich

CHEFSACHE GAMES

WIE VIDEOSPIELE UND FUNWARE DIE MARKEN, MEDIEN, UND DIENSTE DER ZUKUNFT VERÄNDERN



Spielmechanismen und Designstrategien aus Videogames sind nicht mehr aus unseren **Erlebnis-, Konsum- und Kommunikationswelten** wegzudenken. Sie werden mit Erfolg bei der Entwicklung von Produkten und Diensten, in den Medien und in der Markenkommunikation genutzt. Alles kann und soll mehr **Spass** machen, mehr **Interaktion** und **Partizipation** bieten – vom täglichen Newskonsum über das Shopping bis zum Ausfüllen der Steuererklärung.

Angeboten werden immer häufiger kleine, einfache Applikationen, die sich wie Games anfühlen: so genannte **Funware**. Wenn wir Bonuspunkte und Meilen jagen, in Online-Auktionsbörsen den Mitbietern Produkte vor der Nase wegschnappen oder in sozialen Netzwerken unser Profil boosten, erliegen wir der **universellen Anziehungskraft** von Spielprinzipien.

Am dritten Zürcher GAMEHOTEL-KONGRESS zeigen **hochkarätige internationale Referenten**, wie Spielmechanismen erfolgreich ausserhalb der Videospielebranche angewendet werden, und warum immer mehr Unternehmen **Games zur Chefsache** erklären.

Weitere Informationen unter:
www.gamehotel.net

Ihr Nutzen: Anhand von marktfrischen Case Studies, in Keynotes und Panel-Sessions erfahren Sie, wie der Trend zur Funware Markenkommunikation und Medienangebote, Produkte und Dienste prägt, und wie Sie damit beim Konsumenten punkten.

Opening Keynote: *Everything could (and should) be more fun.*
Gabe Zichermann, CEO rnbr (USA).

Visionary Keynote: *Player Creativity and the Future of User Generated Content.* **Chris Hecker**, Game-Visionary, EA/Maxis (USA).

Weitere Referenten: **Bruno Beusch**, Managing Director TNC Network (F/CH); **Eric Brown**, CEO ImpactGames (USA); **Bernd Diemer**, Produzent Crytek (D); **Daniel Hess**, Head of Xbox & Games Microsoft (CH); **Steven Poole**, Autor und Kolumnist (F/UK); **Tom Söderlund**, CEO Zyked (SWE); **Stephan Würmlin**, CEO LiberoVision (CH) u.a.

Teilnehmer: Der GAMEHOTEL-Kongress richtet sich an Entscheidungsträger, Führungskräfte und Markenverantwortliche aus der Kommunikations-, Marketing- und Medienbranche, an Strategen und Entwicklungsleiter in Kreativwirtschaft, Dienstleistungs- und Beratungsunternehmen.

3. INTERNATIONALER KONGRESS ZU GAMES, MARKETING & MEDIEN

Anmeldung/Tickets: www.gamehotel.net (Frühbucherrabatt bis 10. Okt.)
Kontakt: gamehotel@tnc.net – Tel: +339 5178 5100
Ansprechpartner: Bruno Beusch, Managing Director TNC Network
Veranstalter: TNC Network



GAMEHOTEL ist eine international gefeierte Veranstaltungsreihe zu **interaktiver Unterhaltung**. Nach Paris und Kalifornien macht sie zum dritten Mal auch in Zürich Station. Zusätzlich zum Kongress und zur **GAMEHOTEL-Expo** findet am Samstag 25. Oktober die **GAMEHOTEL-Show** statt, eine **Talk Extravaganza** mit Game-design-Weltstars.



Main Partners:



XBOX 360 LIVE

Media Partners:



GDI IMPULS



Venue Partner:



With the support of:



13:30 SESSION ONE

BEGRÜSSUNG

IMPULS-REFERAT

CHEFSACHE GAMES

Bruno Beusch - TNC Network (F/CH)

Der GAMEHOTEL-Direktor und Geschäftsführer von TNC Network eröffnet den Kongress mit einem Überblick über die universelle Anziehungskraft von Spielmechanismen in Erlebnis-, Konsum- und Kommunikationswelten, über neue Trends wie Funware, und zeigt, warum immer mehr Unternehmen Games zur Chefsache erklären. (Deutsch)

OPENING KEYNOTE

EVERYTHING CAN (AND SHOULD) BE MORE FUN

Gabe Zichermann – RMBR (USA)

Der CEO der New Yorker Startup rmb.com liefert ein engagiertes Plädoyer für eine Zukunft, die sich wie ein Game anfühlt, und beleuchtet anhand von marktfrischen Beispielen, wie Funware und Designprinzipien aus Games den Umgang der Konsumenten mit Brands, Medien, Diensten und Produkten verändern. (Englisch)

14:15 SESSION TWO

PLAY THE NEWS!

Eric Brown – ImpactGames (USA)

Der CEO von ImpactGames demonstriert die innovative PlayTheNews-Plattform, auf der man mit den täglichen Nachrichten aus Politik, Gesellschaft und Wirtschaft spielen kann, statt sie nur passiv zu konsumieren, und verrät, wie Anbieter und Markentaktiker im Kontext der Medienkonvergenz mit spielbaren Mehrwerten punkten. (Englisch)

FITNESS GAMING

Tom Söderlund – Zyked (SWE)

Der Mobilspiele-Pionier und CEO der schwedischen Startup Zyked gibt Einblick in die wichtigsten Trends an der Schnittstelle von Sport, Fitness- und Exergaming und zeigt, wie sich das tägliche Running dank GPS-Mobiltechnologie, Funware und Community-Anbindung wie ein Online-Game anfühlt. (Englisch)

ARBEITEST DU NOCH, ODER SPIELST DU SCHON?

Gespräch mit Steven Poole – Autor und Kolumnist (F/UK)

Der einflussreiche Autor und Game-Kolumnist unterhält sich mit GAMEHOTEL-Direktor Bruno Beusch über das zunehmende Verschwinden der Grenzen zwischen Spiel und Arbeit. (Englisch)

BREAK & NETWORKING

16:15 SESSION THREE

GAMES MEET TV - DISCOVEREYE

Stephan Würmlin – LiberoVision (CH)

Der CEO der Zürcher Startup LiberoVision demonstriert die an der Euro 08 u.a. vom ZDF eingesetzte revolutionäre DiscoverEye-Technologie, mit der Fussballspiele wie in einem Videogame aus frei wählbaren Perspektiven betrachtet werden können, zeigt, wie damit TV-Live-Übertragungen emotionalisiert werden, und welche neuen Werbeformen dies eröffnet. (Englisch)

MORE THAN GAMES - CRYENGINE2

Bernd Diemer – Crytek (D)

Der Produzent beim international erfolgreichsten deutschen Gameentwickler zeigt, wie die wegweisende CryEngine2-Software, mit der Blockbuster-Spiele wie Crysis produziert werden, auch von Architekten, Städteplanern, im Animationsfilm und in der Ausbildung eingesetzt wird. (Deutsch)

17:15 PANEL

REALITY CHECK – GAMES, FUNWARE, AND BEYOND

Was leisten Spielmechanismen und Designstrategien aus digitalen Games heute als Impulsgeber für Produkte- und Servicedesign? Welches sind die Chancen und Herausforderungen von Spielansätzen in der Markenkommunikation, in sozialen Netzwerken und in der Medien-, Werbe- und Entertainmentindustrie? Eine Standortbestimmung. (Englisch)

Gabe Zichermann - rmb

Eric Brown - ImpactGames (USA)

Bernd Diemer - Crytek (D)

Daniel Hess - Microsoft (CH)

Tom Söderlund - Zyked (SWE)

Stephan Würmlin - LiberoVision (CH)

u.a.

17:45 CLOSING SESSION

VISIONARY KEYNOTE

PLAYER CREATIVITY AND USER GENERATED CONTENT

Chris Hecker - Maxis/EA (USA)

Der Mastermind hinter dem erfolgreichen Creature Creator des epochalen Videogametitels Spore beschliesst mit seiner exklusiven Keynote den Kongress. Der visionäre Spieldesigner blickt in eine Zukunft, in der nicht nur die Inhalte von Games, sondern auch Produkte, Medienangebote und Brands zunehmend von den Nutzern selber mitgestaltet werden. (Englisch)

WRAP UP *Schlussdiskussion und Zusammenfassung*

REFERENTEN

BRUNO BEUSCH (F/CH) ist Geschäftsführer der Agentur TNC Network, spezialisiert auf interaktive Unterhaltung, neue Kommunikationstechnologien und Digital Lifestyle. TNC hat sich als Veranstalter von Events und Konferenzen einen Namen gemacht. Seit 2003 leitet der Medienprofi, Produzent, Autor und Branchenexperte gemeinsam mit Tina Cassani die internationale Eventreihe GAMEHOTEL. Der Mentor im Cross-Media Think Tank der Stadt Sydney und Experte in EU-Projekten zur Medienkonvergenz berät Kunden in Medien, Wirtschaft und Forschung zum Thema interaktive Unterhaltung, und spricht an Kongressen rund um die Welt.

ERIC BROWN (USA) ist CEO und Mitgründer des amerikanischen Funware-anbieters ImpactGames. Er wurde von Newsweek Japan zu einem der „100 Social Entrepreneurs Changing the World“ gewählt. Die innovative Startup entwickelt interaktive Angebote rund um Tagesaktualitäten in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Das neueste Produkt, die PlayTheNews-Plattform, verwandelt den passiven Konsum von News in eine aktive Spielerfahrung.

BERND DIEMER (D) ist Produzent beim international erfolgreichsten deutschen Gamestudio Crytek, das sich vor allem mit der detailreichen, realistischen Optik seiner Spiele weltweit einen Namen gemacht hat. Er berät Institutionen, welche die von Crytek entwickelte CryEngine2 verwenden. Die wegweisende 3D-Gamesoftware wird parallel zur Produktion von Computerspielen auch von Architekten, Städteplanern und Immobilienmaklern, im Animationsfilm und in der Ausbildung mit grossem Erfolg zur Visualisierung von virtuellen Welten eingesetzt.

CHRIS HECKER (USA) gehört zu den profiliertesten Persönlichkeiten der jungen Spielermacher-Generation. Der Träger des prestigeträchtigen Community Contribution Award der Game Developers Choice Awards, den Oscars der Spieleindustrie, sitzt in zahlreichen Boards und spricht regelmässig an internationalen Konferenzen. Der visionäre Gamedesigner war massgeblich an der Entwicklung des bahnbrechenden Blockbusters Spore von Maxis/Electronic Arts beteiligt. Sein Fokus lag insbesondere auf der Entwicklung des Spore Creature Creators, der den Spielern ungeahnte Freiheit in der Gestaltung der Spielinhalte gibt.

DANIEL HESS (CH) ist Head of Xbox & Games bei Microsoft Schweiz. Er war in der Marketing- und Kommunikationsbranche tätig, bevor er bei Microsoft für die Schweizer Markteinführung der Xbox-Konsole und den Aufbau des Interactive Entertainment-Business verantwortlich wurde. Er hat BWL studiert und an der Berliner School of Management and Innovation soeben einen MBA-Studiengang für Medienmanagement absolviert.

STEVEN POOLE (F/UK) ist der einflussreiche Autor des Standardwerks „Trigger Happy – Video Games and the Entertainment Revolution.“ Als einer der Ersten hat er das volle Potenzial von Videospiele als zentrale Unterhaltungsform der Gegenwart analysiert. Der Kolumnist beim führenden Branchenmagazin Edge hat während Jahren den Aufstieg von Videospiele zum neuen Leitmedium der Unterhaltung begleitet. Er schreibt regelmässig für The Guardian und die Londoner Times.

TOM SÖDERLUND (SWE) ist CEO der jungen schwedischen Firma Zyked. Der innovative Unternehmer ist vor acht Jahren mit dem ersten ortsbasierten Handygame BotFighters, das er mit seiner damaligen Firma It's Alive entwickelte, bekannt geworden. Mit seiner neuen Firma nutzt er Spielmechanismen, Funware, Mobiltechnologie und soziale Netzwerke zur Entwicklung von wegweisenden Sport-, Fitness- und Exergaming-Applikationen.

STEPHAN WÜRMLIN (CH) ist CEO und Mitgründer der Zürcher Startup LiberoVision. Der ETH-Spinoff entwickelt revolutionäre 3D-Technologien für Sportmedien, mit denen den Zuschauern und Fans uneingeschränkte Einsichten in das Spielgeschehen vermittelt werden. Die Technologie ist weltweit einzigartig und zur Zeit sowohl für Fussball als auch für American Football erhältlich. Zu den Kunden zählen der US-Sportfernsehsender ESPN, das ZDF, Orange-TV in Frankreich, der Schweizer Teleclub und der Russische Sender Channel 1. Unter anderem wurde LiberoVision von Red Herring zu einem der 100 vielversprechendsten europäischen Technologie-Unternehmen gezählt und mit dem prestigeträchtigen Swiss Technology Award 2007 ausgezeichnet.

GABE ZICHERMANN (USA) ist CEO und Mitgründer der innovativen New Yorker Startup rmb.com. Der wichtigste US-Entwickler von so genannter Funware hat wegweisende Produkte wie das Facebook Photo-Mashup Prized Collection oder das SMS-basierte Social Network rmbMe entwickelt. Der frühere Marketing-Direktor bei CMP Media in San Francisco hat u.a. für Cisco, Nortel und Trymedia Systems gearbeitet, und ist überzeugt davon, dass Spielmechanismen aus digitalen Games das Potenzial haben, Produkte und Services für Konsumenten attraktiver zu machen.

Durch den Kongress führt GAMEHOTEL-Direktor Bruno Beusch. Konferenzsprachen sind Deutsch und Englisch (keine Übersetzung). Programmänderungen vorbehalten.