



Noch kein Mitglied?



# **DLWG**

**-SOUTH TYROLEAN-  
GAMING FERTILIZER**

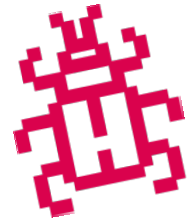
**TÄTIGKEITSBERICHT  
2025**

Gefördert von



Autonome Provinz Bozen  
Provincia autonoma di Bolzano  
Provincia autonoma de Bulsan  
**SÜDTIROL · ALTO ADIGE**

# WIR SIND SÜDTIROLS GAMING VEREIN



... MIT CHARME, DUFT UND GEBALLTER MISTKRAFT!

Der Verein DUNG VFG wurde im November 2022 von rund 30 Gründungsmitgliedern ins Leben gerufen. Sein erster Vorstand setzt sich aus Damian Psenner, Martina Nothegger, Hannes Waldner (Vorsitzender), Benjamin Condotta, Christian Kofler (Vize-Vorsitzender), Denise Aksu, Sabine Innerhofer, Raffael Thaler und Michael Hofer zusammen. Die Zahl der Mi(s)tglieder und Unterstützer:innen ist seither ständig gewachsen. Mit ihnen häufen sich auch immer mehr coole Ideen auf unserem "Misthaufen", welche wir Schritt für Schritt versuchen zu realisieren. Dafür benötigen wir die finanzielle Unterstützung von öffentlichen Ämtern, aber vor allem viele leidenschaftliche Zocker:innen, die tatkräftig mithelfen, die Gaming-Kultur in Südtirol auf das nächste Level zu bringen.

**GAMING IST EINE JUNGE KULTURFORM, WELCHE EINE RASANTE ENTWICKLUNG  
ERFÄHRT UND ZIVILGESELLSCHAFTLICH BEGLEITET WERDEN MUSS. DUNG WILL  
DIE POTENZIALE VON (DIGITALEM) SPIEL FÜR DIE GESELLSCHAFT VOLL AUS-  
SCHÖPFEN UND ZUGLEICH ENTSPRECHENDE RISIKEN MINIMIEREN.**





# QUO VADIS DUNG?



DUNG hat sein drittes Jahr als eigenständiger Verein hinter sich. Anfang des Jahres wurde eine Vorstandsklausurtagung abgehalten, deren Ziel es war, die im Verhältnis zu den stetig wachsenden Projektideen bzw. -anfragen leider abnehmenden verfügbaren Ressourcen möglichst effizient einzusetzen. In den Bemühungen um Mittelbeschaffung wurde uns bewusst, dass noch viele Türen aufgrund von Unwissen und Vorurteilen verschlossen sind. Deshalb wollten wir für 2025 die Imagearbeit in den Vordergrund stellen. Wir wollten das soziale, kreative, aber auch pädagogische und didaktische Potenzial von Videospiele noch bewusster in die Öffentlichkeit tragen.

Gleichzeitig wollten wir nach innen hin mehr für unsere Mitglieder bieten, etwa mit exklusiven Mini-Events. Allgemein war für 2025 die Devise: weg von den wenigen großen, ressourcenaufwändigen Veranstaltungen, hin zu mehr kleineren, familiäreren Aktionen. Vor allem wollten wir mehr unsere Rolle als "Dünger" wahrnehmen, indem wir neuen Initiativen aus der Community Raum geben. So wurden insgesamt 10 Tätigkeiten umgesetzt, viele in Zusammenarbeit mit 8 verschiedenen Partnern. Dabei konnten mit weit über 485 Ehrenamtsstunden rund 838 Personen erreicht werden. Ergänzend dazu fanden fünf Vorstandssitzungen statt.

# FREIZEITMESSE

## GAMING ALS SINNVOLLES HOBBY PROMOTEN

**Ort:** Messe Bozen

**Datum:** 24.-27. April 2025

**Partner:** Messe Bozen, Konverto

**Teilnehmer\*innen:** ca. 500

**Freiwillige Mistkäfer:** 4

Die Freizeitmesse ist der ideale Ort, um jene Menschen zu erreichen, die mit Gaming wenig bis gar nix auf dem Hut haben. So können interessante, aufschlussreiche und in vielen Fällen auch einfach dringend notwendige Gespräche auf Augenhöhe geführt werden. Nach 3 Jahren im Gaming Court hat sich DUNG diesmal auf der Freizeitmesse in neuer Position präsentiert – buchstäblich wie sprichwörtlich. Gleich hinter dem Eingang zogen wir die Besucher:innen in den Gaming-Bann: ein von DUNG-Mitglied Christoph selbstgebauten Racing Rig und (mittlerweile legendärer) DIY Arcade-Station. Wer den Tages-Highscore im Rennspiel *F1* knacken konnte, wurde abfotografiert, auf einem kleinen Monitor zur Schau gestellt und durfte sich mit diesem ehrenvollen Status rühmen, bis er von einer neuen Bestzeit überboten wurde. Die Arcadestation, auf welcher Klassiker wie Tetris, Bomberman oder Pacman gespielt werden konnten, bot den „alten Gamerhasen“ nicht nur die Gelegenheit, in Nostalgie zu schwelgen, sondern auch ihrem Nachwuchs mal die



Videospiele ihrer eigenen Kindheit zu zeigen. Dabei wurde wieder ins Bewusstsein gerückt, welche enormen technischen Sprünge die Videospiele-Kulturform in den letzten Jahrzehnten gemacht hat und Entwicklungstriebfeder war. Das Herz unseres Standes war diesmal jedoch ein ganz besonderes Spiel: *Neva*. Der bezaubernde grafische Stil, der an ein Gemälde erinnert, die einzigartige Atmosphäre und bewegende Storyline waren der ideale Blickfang und anschließende Gesprächseinstieg für das Thema, das uns am meisten am Herzen liegt: das noch immer sehr von Vorurteilen und Unwissen geplagte Image von Videospielen in der Südtiroler Mainstream-Gesellschaft aufzupolieren. Um das Ganze anschaulich auf den Punkt zu bringen, wurde auch eine Tafel mit 10 Argumenten ausgestellt, warum #gamingisgood.



# CATCH US!

## KOOPERATIVES URBAN LIVE-ACTION SPIEL

**Ort:** Partschins

**Datum:** 20. Juni 2025

**Partner:** Jugendtreff INSIDE

**Teilnehmer\*innen:** 18

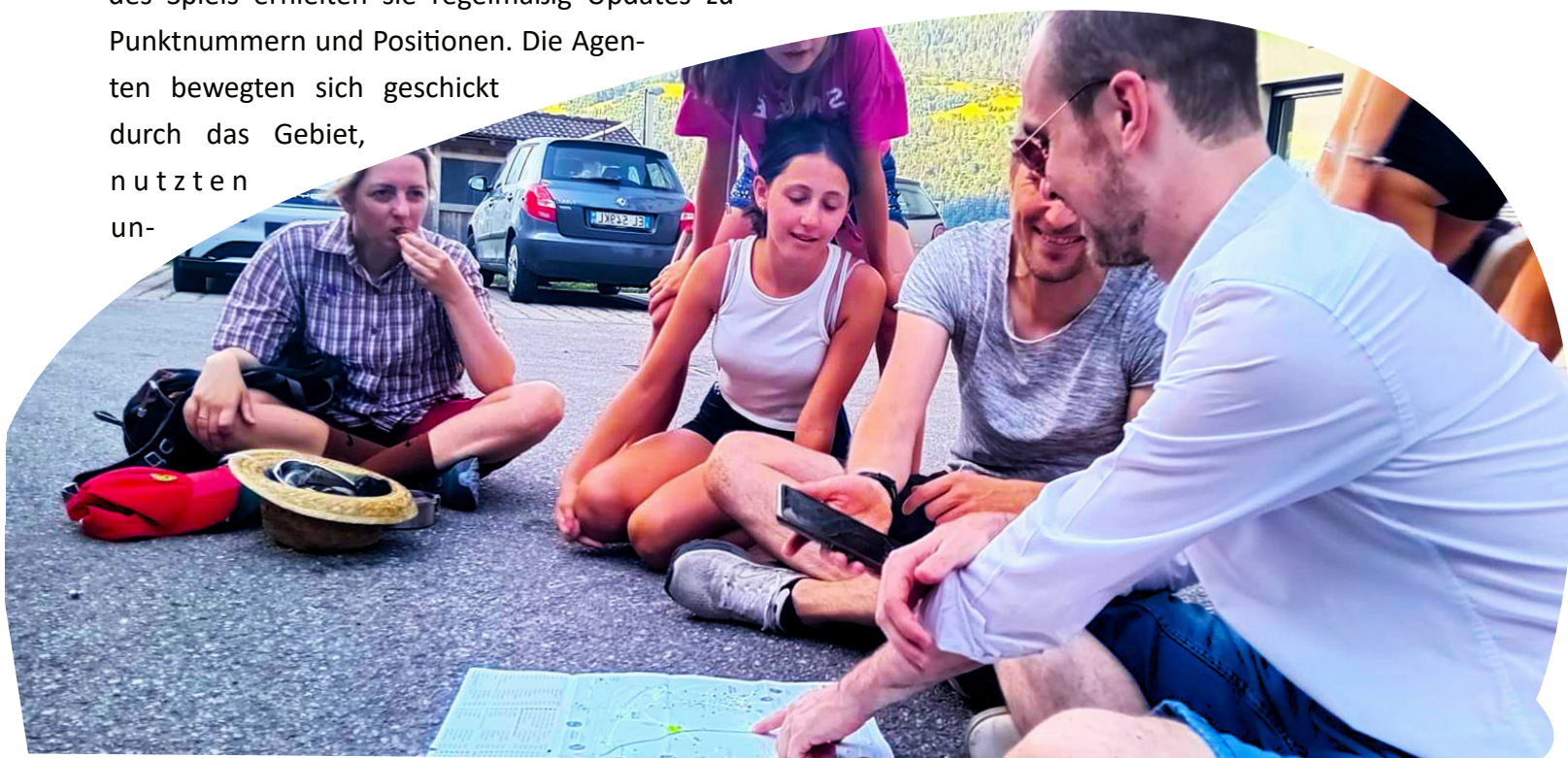
**Freiwillige Mistkäfer:** 1

Die DUNG-Mitgliedsorganisation Jugendzentrum *INSIDE* Parschins ist an uns mit der Idee eines selbst entwickelten Teambuilding-Spiels herangetreten. Im Feedback-Loop mit DUNG-Experten Damian wurde dafür ein Konzept entworfen und unter seiner Leitung bzw. Begleitung schließlich im Juni auch in die Tat umgesetzt. 18 Jugendliche bildeten vier Suchtrupps, um die als Agenten agierenden Jugendarbeiter zu finden. Ziel der Agenten war es, unentdeckt verschiedene Punkte im Gemeindegebiet zu erreichen. Die Koordination lief über eine WhatsApp-Community. Dort wurden erreichte Punkte gemeldet, um Hinweise auf den Standort der Agenten zu geben. Nach einer Einführung starteten die Agenten von einem geheimen Ort, während die Suchtrupps ihre Karten vorbereiteten und Strategien entwickelten. Während des Spiels erhielten sie regelmäßig Updates zu Punktnummern und Positionen. Die Agenten bewegten sich geschickt durch das Gebiet, nutzten un-

auffällige Verkleidungen und clevere Routen. Mehrfach kamen die Suchtrupps ihnen sehr nahe. Gleichzeitig tauschten die Agenten untereinander Informationen aus, um den Überblick zu behalten.



Im Finale mussten Agenten mit drei Punkten entscheiden, ob sie weitere Punkte erreichen oder direkt zum Jugendzentrum gehen, um ihre Mission abzuschließen. Ein Suchtrupp hatte den Zielort strategisch überwacht. Dennoch erkannte ein Agent die mögliche Falle, blieb vorsichtig und nutzte einen Moment der Unaufmerksamkeit. Am Ende erreichten alle Agenten ihr Ziel: Zwei durch das Sammeln von fünf Punkten, einer durch das Erreichen des Jugendzentrums.



# NETZWERK SPIEL

## STARKE LOBBY FÜR DIE SPIELEKULTUR

**Ort:** Bozen

**Datum:** 5. Juli 2025

**Partner:** Spieleverein dinx, Spieleverein trix,  
Eva Marini (Spielewelt)

**Teilnehmer\*innen:** 5

**Freiwillige Mistkäfer:** 1

Gemeinsam mit dem Spieleverein dinx, dem Gründer Spieleverein trix, und der Spielpädagogin Eva Marini wurde bei einem ersten Austauschtreffen das Netzwerk SPIEL gegründet. Das Ziel dieses Netzwerkes soll es in Zukunft sein, punktuelle Initiativen und Projekte, die der Vernetzung der Spieler:innen in Südtirol und der Lobbyarbeit für Spielekultur dienlich sind, gemeinsam umzusetzen. So können wir stärker und geschlossen auftreten. Bereits verwirklicht wurde der Südtiroler Spielekalender, in dem die Netzwerkpartner aber auch andere Spielbegeisterte Spieltermine eintragen können. Per Online-Feed kann dieser dann in jeden anderen digitalen Kalender am Handy oder PC übertragen und immer aktuell synchronisiert werden kann. So geht einem nie ein Spieleevent in Südtirol durch die Lappen. Wie? Einfach die .ics.Datei in das Kalenderprogramm deiner Wahl auf "Kalender hinzufügen" --> "aus dem Internet" auswählen ---> Link eingeben.

Hier der QR-Code zum .ics-Feed, den du direkt in deinen Kalender einspielen kannst (Google, Apple, Microsoft, etc.):



Eine weitere Initiative ist noch in Arbeit: wir wollen eine reichweitenstarke Südtiroler Medienplattform (digital oder print) davon überzeugen, eine wöchentliche Spielerubrik zu veröffentlichen, in der Themen und Spiele aus der digitalen und analogen Welt vorgestellt werden. Die Inhalte und Themen würde das Netzwerk und die Experten darin liefern. Damit möchten wir eine breite Gruppe an Südtiroler:innen erreichen und sie für das Spiel und seinen Wert sensibilisieren. Nächste Treffen wurden noch nicht definiert, aber wir bleiben sicher dran.



# GAMING DAYZ & WEEKS

## ZOCKEN MEETS SOZIALPÄDAGOGIK

**Ort:** Jugendzentrum papperlapapp (Bozen),  
Jugendtreff Obermais (Meran)

**Datum:** Sommer 2025

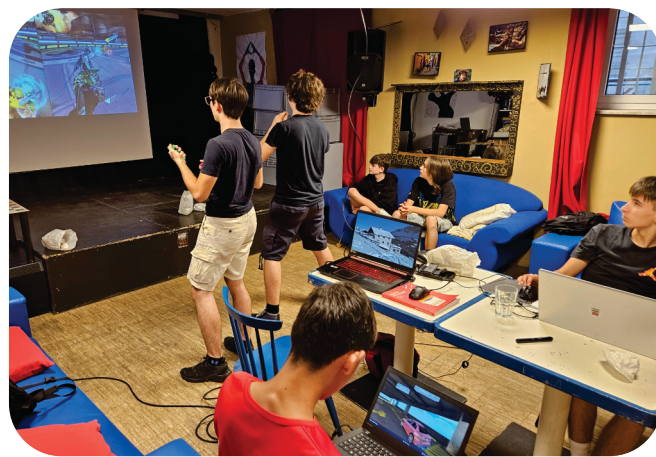
**Partner:** Jugenddienst Bozen, Jugenddienst Meran

**Teilnehmer\*innen:** 45

**Freiwillige Mistkäfer:** 1

Eine der mittlerweile erfolgreichsten Initiativen von DUNG sind die sogenannten "Gaming Weeks" - einwöchige Sommer-Workshops für Kids, in denen sich alles rund um Videospiele dreht. Dabei werden die Teilnehmer:innen in ihrer Leidenschaft abgeholt, um sich einen informierten und reflektierten, kurzum positiven Umgang mit Videospiele aneignen. An erster Stelle steht dabei die für die Ziel-Altersgruppe sehr maßgebliche Gemeinschaftserfahrung, welche dem oft isolierenden Aspekt des Mediums entgegengestellt wird. Über die Jahre (seit 2021) wurde dieses Sommerprogramm nach dem Konzept von DUNG (ausgearbeitet von Mitglied Michael) in Zusammenarbeit mit zahlreichen Jugendeinrichtungen umgesetzt, so etwa im Jahr 2025 mit dem Jugenddienst Meran und Jugenddienst Bozen. DUNG stellt dabei nicht nur seinen Mitgliedern das vollumfassende Konzept, sondern auch die dazugehörigen Geräte und Material zur Verfügung. Zudem vermitteln wir entsprechend geschulte Mitarbeiter:innen, welche für den Erfolg

des Projekts unerlässlich sind. Mittlerweile wurde das Format um die kürzere Variante der "Gaming Dayz" erweitert, die auch außerhalb der Sommerferien angeboten werden kann. In Bozen fanden sie 2025 zweitägig während der Faschingsferien statt.



Die Anfrage für diese Gaming-Workshops für Mittelschüler:innen nimmt ständig zu und die Expertise von DUNG ist in diesem Bereich so sehr gefragt, dass momentan nicht allen Anfragen nachgekommen werden kann. Aus diesem Grund wird daran gearbeitet, hier einen erweiterten Referentenpool aufzubauen und das Konzept über Multiplikatoren eine größere Reichweite zu verschaffen.



# BLACKOUT GAMING VOL. 4

## FALLOUT EDITION - VOM DIGITALEN INS ANALOGE

**Ort:** Vigiljochhütte, Lana  
**Datum:** 12. - 14. September 2025  
**Partner:** Asmodee Italia  
**Teilnehmer\*innen:** 19  
**Freiwillige Mistkäfer:** 7

Ende des Sommers fand am Vigiljoch das mittlerweile traditionelle Blackout Gaming Event statt. Ein "Offline"-Wochenende ohne technische Geräte, bei dem die Teilnehmer:innen in einer Selbstversorgerhütte gemeinsam Brettspiele, Outdoor-Aktivitäten und Turniere erlebten. Das diesjährige Story-Thema war von der Kult-Videospielserie „Fallout“ inspiriert: eine postapokalyptische Welt, in der sich alle in einem Schutzbunker wiederfinden, um zu überleben und eine neue Gesellschaft aufzubauen. Zu Beginn wählten die Teilnehmer:innen eine von vier Fraktionen mit unterschiedlichen Rollen und Zielen. Die "Karawane der Händler\*innen" etwa organisierte die Versorgung und sammelte durch geschicktes Verhandeln Ressourcen und die Spielwährung Kronkorken. Die Bruderschaft „Reine Ordnung“ sorgte für Regeln und schlichtete Konflikte. Die "Bande ohne Grenzen" setzte auf individuelles Überleben und das Sammeln möglichst vieler Ressourcen. Die "Kinder der Dämmerung" bildeten eine spirituelle Gruppe, die ihren Glauben verbreitete und ein Ritual zur „neuen Dämmerung“ durchführte.



Über das Wochenende hinweg fanden zahlreiche Spiele und Turniere statt, bei denen sowohl Fraktionsziele verfolgt als auch persönliche Fähigkeiten unter Beweis gestellt wurden. Highlights waren hier die Turniere zu den Board-Game Geheimtipps *ThunderRoad Vendetta* und *Zombicide*, welche über die engagierte Kontaktaufnahme durch DUNG-Mitglied Niko freundlicherweise samt jeweiligen Turnierpreisen gesponsert wurden. Abends und bis tief in die Nacht standen gemeinsame Brettspiele und Pen&Paper One-Takes an. Das Event bot erneut eine gelungene Mischung aus Rollenspiel, Strategie und Gemeinschaftserlebnis und führte die Reihe der Blackout Gaming Events erfolgreich fort.



# BILDUNGSREISE(N)

VIEL INPUT FÜR JUGENDARBEIT UND GAMINGKULTUR

**Ort:** Gamers Heaven, Telfs

**Datum:** 14.-15. Juni 2025

**Partner:** -

**Teilnehmer\*innen:** 5

**Freiwillige Mistkäfer:** 2

**Ort:** Wien

**Datum:** 8.- 11. Oktober 2025

**Partner:** Netzwerk Medien&Jugend

**Teilnehmer\*innen:** 10

**Freiwillige Mistkäfer:** 2

Ein besonderer Ausflug führte uns nach Telfs, wo wir mit einer kleinen, aber engagierten Gruppe von sieben Mitgliedern das Gaming-Festival „Gamers Heaven“ besuchten. Die Messe bot eine beeindruckende Vielfalt: Rund hundert Aussteller präsentierten alles, was das Gaming-Herz begehrt – von Rollenspiel über die neuesten Konsolen bis hin zu E-Sport-Vereinen und Game-Developern. Besonders die zahlreichen Workshops ließen uns tief in die Welt des Gamings eintauchen und ermöglichten es uns, Neues auszuprobieren sowie direkt mit Expertinnen und Experten ins Gespräch zu kommen: von Game Development über Cosplay und Pen-&-Paper-Runden bis hin zu E-Sport-Trainings. Dieser Ausflug war nicht nur ein Riesenspaß für die ganze Gruppe, sondern bot auch wertvolle Inspiration und Einblicke in aktuelle Trends der Branche für unsere eigene Vereinsarbeit. Darüber hinaus konnten wir viele neue Ideen sammeln, die wir künftig in unsere Projekte und Veranstaltungen einfließen lassen möchten.

Gemeinsam mit Netzwerkpartnern organisierten wir eine mehrtägige Bildungsreise nach Wien. Ziel war es, das Thema Gaming aus verschiedenen Perspektiven der Jugendarbeit zu beleuchten. Begleitet von zwei DUNG-Vorstandsmitgliedern nahmen zehn Teilnehmer:innen aus verschiedenen Südtiroler Jugendorganisationen an der Reise teil. Das Programm war abwechslungs- wie lehrreich: Wir besuchten wichtige Einrichtungen wie das Info-Portal Saferinternet.at, das Medienzentrum WienXtra sowie das 5fer Haus - ein Jugendzentrum mit starkem Fokus auf Medienpädagogik. Highlight war der Besuch der riesigen Spielemesse „Game City“ im Rathaus von Wien. Vorab hatten wir bereits ein Austauschtreffen mit den Organisatoren und dem Team von Area 52 (Gaming-Jugend-Zentrum in Wien) geführt. Die Reise hat uns gezeigt, wie wichtig das Thema Gaming in all seinen Facetten ist und hat den Teilnehmerinnen neue Ansätze für ihre Arbeit eröffnet.



# GAME GROUND E-TURNIERE

## SCHLOSS MARETSCH ALS COMMUNITY TREFF

**Ort:** Schloss Maretsch, Bozen

**Datum:** 18.-19. Oktober 2025

**Partner:** BeYoung

**Teilnehmer\*innen:** 22

**Freiwillige Mistkäfer:** 4

Echtzeitstrategie in mittelalterlichem Ambiente! Zum bereits dritten Mal verwandelte sich das Schloss Maretsch in Bozen im Rahmen des GameGround-Festivals in einen lebendigen Treffpunkt für Südtiroler Gamer:innen. DUNG war wieder mit dabei und organisierte zwei e-Turniere, die nicht nur für hochspannende Matches, sondern auch für eine besonders familiäre und gemeinschaftliche Atmosphäre sorgten. Beim League of Legends Turnier traten 8 Spieler in intensiven 1vs1-ARAM-Duellen gegeneinander an, während sich beim Age of Empires II Turnier 14 Teilnehmer:innen im bewährten KO-Format miteinander maßen. Den ganzen Tag lang zockten querbeet verschiedene Alters- und Sprachgruppen miteinander, verbunden von der gemeinsamen Leidenschaft für diese zwei Videospiel-Klassiker. Dabei waren viele bekannte Gesichter der vergangenen zwei Jahre zu sehen – ein starkes Zeichen dafür, dass sich rund um die Turniere zunehmend eine beständige Community aufgebaut hat.



Für viele scheint das Event bereits ein fixer Termin im Kalender geworden zu sein. Neben dem Wettbewerb stand vor allem der Austausch im Mittelpunkt: Es wurde gemeinsam gespielt, mitgefiebert und gelacht. Die offene und freundschaftliche Stimmung zeigte einmal mehr, welches verbindende Potenzial Gaming entfalten kann. Angesichts des bewährten Erfolgs dieses Formats im Rahmen von Game Ground, wurde erstmals eine Wandertrophäe für den amtierenden "King" bzw. "Legend of Mareccio" eingeführt. Auf dass diese Tradition noch viele Jahre weiterlebt und die Community weiter gestärkt wird!



# NETZWERKE & KOOPERATIONEN

## GEMEINSAM SIND WIR STÄRKER

**Ort:** versch.

**Datum:** versch.

**Partner:** NETZwerk der Jugendzentren, Amt für Jugendarbeit, Amt für Bibliotheken, Naguura, u.a.

**Teilnehmer\*innen:** ca. 50

**Freiwillige Mistkäfer:** 3

Ein wesentlicher Bestandteil unserer Arbeit ist der Aufbau und die Pflege von Netzwerken. Wir trafen uns mit Konrad Pamer, Direktor des Amtes für Jugendarbeit, um über zukünftige Finanzierungsmöglichkeiten und Unterstützung sowie einen möglichen Standort in der Münzbank von Gries zu sprechen. Als festes Mitglied im „Netzwerk Medien und Jugend“ sind wir in zahlreichen Sitzungen und Veranstaltungen eingebunden, mit dem Ziel, in der Jugendarbeit für Gaming zu sensibilisieren. Besonders erfreulich ist die enge Zusammenarbeit mit dem Amt für Bibliotheken und dem Bibliotheksverein, mit dem wir die Vorbereitung eines langfristigen Projekts in den Bibliotheken vorantreiben. Zudem



stärken wir den Kontakt zu verschiedenen Jugendzentren und Einrichtungen durch die Vermittlung von Gaming-Geräten für Veranstaltungen sowie die Vermittlung von Referenten für Gaming Weeks (Sommerprojekte für Jugendliche zum Thema Gaming). Aber auch außerhalb der Jugendarbeit sind wir um Kooperationen bemüht, etwa mit den Organisatoren der Kurtatscher Lan Party "NetCrawler" oder der bekannten Pusterer Streamerin Naguura, welche sogar einen sehr erfolgreichen 24h-Charity-Stream für DUNG ins Leben rief.

## GRILL & KILL

### ....ODER DOCH NUR CHILL

**Ort:** Meran

**Datum:** 22. Juni 2022

**Partner:** -

**Teilnehmer\*innen:** 12

**Freiwillige Mistkäfer:** 2

Geplant als Outdoor Spieleaktion mit Action und viel Schweiß in der Falschauer, wurde diese Mitgliederaktion aufgrund der unmenschlichen Temperaturen Mitte Juni ein gemütlicher Grillabend bei unserem Vorsitzenden Hannes zuhause – also doch Grill & Chill. Wir genossen den Schatten, das leckere Grillgut, die kühlen Getränke und die nicht minder hitzi-

gen Battles an einigen Brett- und Kartenspielen. Wir hoffen auf eine Wiederholung und auf einen zweiten Versuch mit der "Kill"-Variante.



# GAMING DAY

## ZOCKEN FAMILIENFREUNDLICH

**Ort:** KiMM Raiffeisensaal, Meran  
**Datum:** 22. November 2025  
**Partner:** Jugenddienst Meran, INSIDE Partschins  
**Teilnehmer\*innen:** ca. 150  
**Freiwillige Mistkäfer:** 5

Zusammen mit dem Jugenddienst Meran veranstalteten wir einen erfolgreichen Spieletag im KiMM. Anders als bei unseren großen „KiMM Together“-Veranstaltungen lag unser Fokus hier auf dem gemeinsamen Spielen und der Präsentation neuer Technologien, mit weniger Fokus auf reinen Lan-Partys. Für das Programm boten wir 6 VR-Brillen, eine Nintendo Switch 2, vier Gaming-PCs und zwölf Minecraft-PCs auf einem eigenen Server (vom 14-jährigen Partschinser Hardware-Profi Tobias Steck aufgebaut und betreut). Highlight war für viele das Mixed-Reality-Spiel "Spatial OPs", bei dem sich zwei Spieler:innen zwischen über die VR-Brille eingeblendeten Hindernissen zu "taggen" versuchten.

## GAMING PUB QUIZ

SCIO ME NIHIL SCIRE DE VIDEOLUDIS

**Ort:** Jugendzentrum Jux, Lana  
**Datum:** 22. August 2025  
**Partner:** Jugendzentrum Jux  
**Teilnehmer\*innen:** 7  
**Freiwillige Mistkäfer:** 2

Eine unserer Ideen, für unsere Mitglieder kleine Exklusiv-Angebote zu schaffen, war die eines Pub Quiz über Gaming Wissen. Dieses frische Konzept feierte im August Premiere im Jugendzentrum Jux Lana. Die Auftakveranstaltung sollte in erster Linie einen Pilotcharakter haben: die beiden DUNG-Mitglieder Damian und Raffy arbeiteten 5 Runden zu jeweils verschiedenen Gaming-Themen aus und präsentierten diese über Powerpoint.



Das Format kam gut an: Schätzungsweise 150 bis 200 Besucher:innen verbrachten den ganzen Tag mit uns. Das Format hat sich als sehr attraktiv für Familien, Kinder und Jugendliche erwiesen und bietet für DUNG eine machbarere Alternative zu 24h-LAN-Partys, da der organisatorische Aufwand geringer ist und die Zielgruppe breiter gefasst ist. Events dieser Art könnten in Zukunft an mehreren Orten in Südtirol umgesetzt werden.



Als Sieger des ersten DUNG Pub Quiz durfte sich Mitglied Freddy krönen. Der eigentliche Board Game Enthusiast überraschte mit seinem starken Allgemeinwissen im digitalen Spielbereich.

**...WAS WIR NICHT  
GESCHAFFT HABEN...**



**GAMING IMAGEKAMPAGNE**

**GAME JAM VOL.3**

**GAMING PODCAST**

**DIY ARCADE WORKSHOP**

**GAMING HÜTTENWEEKEND**

**FINANZIERUNG FÜR HAUPTAMT**

**DISCORD BELEBEN**

**GAME DEV STAMMTISCH**

**SPONSOREN GEWINNEN**

Hier könnte deine  
mit uns umgesetzte  
Projektidee stehen

JOIN THE MISCHTHAUFN



SUPPORT THE MISCHTHAUFN



# DUNG

- SOUTH TYROLEAN-GAMING FERTILIZER

JOIN US

## SCHAU VORBEI AUF UNSERE HOMEPAGE

Du willst mehr über DUNG und unsere Visionen für das Gaming in Südtirol erfahren, unsere anstehenden Events wissen bzw. sich bei ihnen einschreiben? Noch besser: du willst Teil der DUNG Community werden und unserem Discord-Channel beitreten? Oder noch viel besser: du möchtest Mitglied werden? Dann schreib [www.dung-gaming.it](http://www.dung-gaming.it) in deinen fucking Browser und aufgeats!

## ... UND SOCIALS!



### Willkommen bei DUNG Official

Das ist der Anfang dieses Servers.

23. November 2022

DUNG 23.11.2022 11:57

SOUTH TYROLIAN GAMING FERTILIZER



### UPCOMING EVENTS

09 MÄRZ 2024

ERIKIN - BARRHOFF Bar Bistro Games

DUNG MITTWOCHSBEREITUNGSGAMING

Da wir ein wachsender Verein zur Förderung des Gemeinwesens sind, gehört es sich eine alljährliche Vollversammlung zu halten.

Die werden nicht nur Bilanz 2023 und Haushalt 2024 genehmigt, sondern auch Networking betreiben und hier für die Zukunft geschweidert.

MAN KANN AUCH VOR ORT MITGELEB WERDEN. Je mehr wir sind desto stärker sind wir.

STAY TUNED FOR 2024 EVENTS

