Veröffentlicht auf Presseportal Schweiz - Presse und Medienmitteilungen (https://www.presseportal-schweiz.ch)

26.10. 2015

Über 200 Einreichungen für die Ludicious Wettbewerbe, erste Speaker bestätigt und der Vorverkauf startet

Von PPS

(Zürich)(PPS) Nach dem Ende der Einreichungsfrist für die Wettbewerbe des Ludicious - Zürich Game Festival nimmt das Festivalprogramm der zweiten Festivalausgabe konkrete Formen an. Für das nächste Festival konnten Ru Weerasuriya (Ready At Dawn Studios), Brenda Romero (Loot Drop/Romero Games) und Ed Valiente (Nintendo) als Speaker gewonnen werden. Gleichzeitig mit der Bekanntgabe der ersten Speaker startet der Ticketverkauf für die mehrtägige Ludicious Konferenz.

Wettbewerbe
Insgesamt wurden 225 Projekte aus über 30 Ländern via die Ludicious Wettbewerbplatform eingereicht. 121 Einreichungen gab es für die «International Competition» und 70 Projekte wurden für die «Student Competition» eingereicht. Der festivaleigene Wettbewerb «International Competition» richtet sich mit dem «Ludicious Award» (€8000) an Game Designer mit einem innovativen, neuen Computerspielprojekt. In der «Student Competition» werden Nachwuchstalente mit dem «Outstanding Talent»-Award (€4000) gefördert, der das erfrischendste und zukunftsweisendste Nachwuchsprojekt auszeichnet. Für den «SGDA Swiss Game Award», der von der Swiss Game Developers Association (SGDA) verliehen wird, wurden 34 Schweizer Spiele eingereicht.

An der nächsten Ausgabe von Ludicious im Januar 2016 werden diejenigen Spiele ausgestellt, welche in der Vorauswahl nominiert wurden. Zu diesem Zeitpunkt werden auch die von einer internationalen Jury ausgewählten Gewinner prämiert.

Programmschwerpunkte 2016
Der Schwerpunkt der nächsten Ausgabe von Ludicious wird auf Vernetzung liegen. Neben diversen Veranstaltungen zum Thema Investment und Publishing werden auch verschiedene Networking Events stattfinden. Zudem werden hochkarätige Speaker ihr Wissen an der Ludicious Konferenz weitergeben. Bereits bestätigt sind Ru Weerasuriya (Ready At Dawn Studios), Brenda Romero (Loot Drop/Romero Games) und Ed Valiente (Nintendo).

Ru Weerasuriya arbeitet seit über 18 Jahren in der Unterhaltungsindustrie. Er startete seine Kariere bei Blizzard Entertainment, wo er an verschiedenen Titeln der «Starcraft» und «Warcraft» Reihen arbeitete. Er ist Gründer, Präsident und Creative Director bei «Ready At Dawn Studios», welches im Frühjahr 2015 «The Order: 1886» für die PlayStation 4 veröffentlichte.

Brenda Romero ist eine preisgekrönte Spieleentwicklerin und ehemalige Dozentin der University of Santa Cruz. Als Designerin arbeitete sie unter anderem an den «Wizardry» und «Jagged Alliance» Serien sowie «Dungeons & Dragons: Heroes». Neben digitalen Spielen entwickelt sie für ihre «The Mechanic ist the Message»-Serie auch analoge Spiele. Sie ist Mitinhaberin von «Loot Drop» und «Romero Games».

Ed Valiente arbeitet seit 2010 für Nintendo’s European Publisher Business Abteilung, wo er unter anderem für Indie Developer zuständig ist. Er arbeitet seit 1997 in der Spieleindustrie und hat bereits für Sony, Microsoft, Square Enix, Bandai Namco und Rovio gearbeitet.

Gleichzeitig mit der Bekanntgabe der ersten Programmpunkte beginnt der Vorverkauf für die Ludicious Konferenz. Super Early Bird Tickets sind ab sofort zu einem reduzierten Preis auf ludicious.ch/tickets erhältlich.

Über die Organisation:

Ludicious ist eine Vernetzungs- und Austauschplattform für die Computerspielbranche. Mit seinen Ausstellungen, Konferenzen und Wettbewerben zeigt Ludicious die innovativsten neuen Spiele von jungen Studios und Nachwuchstalenten. Mit Talks und Workshops geben an der Konferenz erfahrene Profis ihr Wissen weiter und bekommen ihrerseits Einblick in vielversprechende neue Projekte

Die zweite Ausgabe von Ludicious wird vom 21. bis 24. Januar 2016 auf dem Zeughausareal in Zürich stattfinden. Höhepunkte des Festivals, werden die Preisverleihungen der festivaleigenen Wettbewerbe «International Competition» und «Student Competition». Im Rahmen des Festivals verleiht die Swiss Game Developers Association (SGDA) zudem den «SGDA Swiss Game Award» für das beste Schweizer Spiel. In einer Ausstellung werden die in den festivaleigenen Wettbewerben nominierten Spiele, sowie die geförderten Projekte des «Call for Projects: Swiss Games 14/15» zu sehen sein. Ein breites Rahmenprogramm rundet das Festival ab.

Pressekontakt:

Ludicious - Zürich Game Festival
Zeughausstrasse 60
8004 Zürich Switzerland

Kategorie
IT & Software & Neue Medien

Source URL: *https://www.presseportal-schweiz.ch/pressemeldungen/ueber-200-einreichungen-fuer-die-ludicious-wettbewerbe-erste-speaker-bestaetigt-und*