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

04.09. 2017

Tobias Kopka neuer Artistic & Program Director von Ludicious – Zürich Game Festival

Von PPS



Bild Rechte
Ludicious - Zürich Game Festival - ©SilviaBins

(Zürich)(PPS) **Ludicious, die jeweils im Januar stattfindende Konferenz und Ausstellung für Computerspiel-Entwickler und -Interessierte, hat heute bekanntgegeben, dass Tobias Kopka ab Oktober zum Festival-Team stossen wird. Kopka, der sich bei Aruba Events als Konferenz- und Programmdirektor der Game-Events Quo Vadis, devcom und Respawn einen Namen gemacht hat, wird für Ludicious ein attraktives und vielseitiges Konferenzprogramm zusammenstellen und die Games-Ausstellung betreuen. Kopka freut sich auf die neue Herausforderung:**

“Es ist mir eine grosse Freude, als Künstlerischer Leiter zum Team von Ludicious zu stossen. Ludicious bietet Entwicklern die einzigartige Gelegenheit, sich gleich zu Beginn des neuen Jahres im Herzen Europas mit der internationalen Developer-Szene auszutauschen, zu diskutieren und bestehende Beziehungen weiter auszubauen.

Tobias Kopka übernimmt die Rolle als Künstlerischer Leiter bei Ludicious im Oktober. Er kennt die Stärken des Festivals und betont:

“Wir möchten den persönlichen Charakter des Festivals bewahren und gleichzeitig in den nächsten Jahren auch neue Ideen und Impulse in das Festivalkonzept integrieren. Zentral sind für uns das Anbieten von erstklassigen Inhalten und wertvollen Branchenkontakten und das Zelebrieren von Game-Development als anspruchsvolle Kunstformen, als globale Kultur und als facettenreiches Handwerk.“

Der Personalzuwachs bei Ludicious stärkt die Position von Ludicious als wichtige Vernetzungs- und Austauschplattform für Spiel-Entwickler. Die nächste Ausgabe des Festivals wird vom 18. bis am 21 Januar 2018 in Zürich stattfinden und der Game Developer Community erneut die Möglichkeit bieten, Ideen auszutauschen, wichtige Branchenkontakte zu knüpfen und sich über Matchmaking, Ausstellungen und Wettbewerbe den Zugang in die Branche zu sichern.

Chris Bergstresser, Präsident und COO von Sega Europe und Präsident des Ludicious – Zürich Game Festivals, zeigt sich erfreut über den Neuzugang: *“Wir sind hocherfreut, Tobias im Team unseres Festivals begrüssen zu dürfen, welches über die letzten drei Ausgaben stark gewachsen ist und im Januar 2017 über 700 Konferenzteilnehmer verzeichnen konnte. Mit Tobias als Künstlerischem Leiter wird Ludicious für die Game Developer Community noch attraktiver.”*

Matthias Sala, Präsident vom Schweizer Computerspiel-Entwickler-Verband (SGDA), unterstreicht die Chancen für die Schweizer Entwickler-Szene: *“Tobias ist in der Branche gut vernetzt und geniesst in der internationalen Community einen hervorragenden Ruf. Wir freuen uns auf eine enge und ergiebige Zusammenarbeit mit Tobias und dem neuen Festival-Team.”*

Über die Organisation:

Über Ludicious
Ludicious ist eine Vernetzungs- und Austauschplattform für Computerspiele mit Ausstellungen, Konferenzen, Workshops, Wettbewerben sowie Matchmaking- und Networking-Angeboten. Das Festival zeigt die innovativsten neuen Spiele von jungen Studios und Nachwuchstalenten. Ludicious Business wird erneut erfahrene Spezialisten mit vielversprechenden neuen Projekten und Technologien in Kontakt bringen.

Pressekontakt:

Ludicious - Zürich Game Festival
Zeughausstrasse 60
8004 Zürich

Kategorie
IT & Software & Neue Medien

Source URL: *https://www.presseportal-schweiz.ch/pressemeldungen/tobias-kopka-neuer-artistic-program-director-ludicious-zuerich-game-festival*