

05.02. 2018

Erfolgreiche vierte Ausgabe des Ludicrous - Zürich Game Festivals auf dem Kasernenareal in Zürich

Von PPS



Bild Rechte

Ludicrous - Zürich Game Festival

Die Organisatoren möchten für 2019 darauf aufbauen

Über 600 Konferenzbesucher_innen und 1000 Ausstellungsbesucher_innen nahmen vom 18. bis 21. Januar am Züricher Game-Festival teil. Rückmeldungen von Festivalbesuchern und die Medienresonanz sind fast ausschliesslich positiv. Für das neue Veranstaltungsteam ist somit der perfekte Start geglückt.

(Zürich)(PPS) Über 50 internationale Speaker von namhaften Firmen wie Valve (Steam), Disney Research und Amazon Game Studios haben während drei Festivaltagen einem interessierten Publikum ihre persönlichen Erfahrungen in der Game-Branche, aktuelle Trends und Best-Practises vorgestellt. Daneben konnten in der Game-Ausstellung 50 Games von internationalen und lokalen Entwicklern gespielt werden, darunter waren Spiele aus der USA, Grossbritannien, Israel, Chile, Deutschland und dem Iran. Am Award-Abend, den Ludicrous zusammen mit der Swiss Game Developers Association (SGDA) organisiert, erhielten das Game "Witchball" vom amerikanischen Entwickler S. L. Clark den internationalen Preis und das Spiel

“Tell Me What You See” vom spanisch/dänischen Entwicklerteam Pesky Bees den Award für das beste studentische Game. Beide Preise sind mit einem Preisgeld von total 12'000 Euro dotiert. Der Sonntag stand ganz im Zeichen der Nachwuchsförderung: In den angebotenen Workshops lernten über 70 Kinder und Jugendliche, ihr erstes eigenes Game zu programmieren oder eine Videospiel-Figur zu zeichnen.

Ludicrous-Programmchef Tobias Kopka, der vor Ludicrous für Aruba Events die deutschen Game-Entwicklerkonferenzen Quo Vadis in der gamesweek Berlin und Respawn - Gathering of Game Developers im Rahmen der gamescom inhaltlich geleitet hat, zeigt sich hochofreut:

“Wir freuen uns sehr über das positive Feedback, das wir von der Community, den Speakern, Ausstellern und unseren Partnern erhalten haben für diese erste Ausgabe von Ludicrous mit neuer Führung unter Michael Reaney als Managing Direktor und mir. Wir haben die grundlegenden Elemente der vorangegangenen Ausgaben von Ludicrous bewusst unverändert gelassen, um herauszufinden, welche Elemente funktionieren und wo wir für zukünftige Ausgaben ansetzen wollen. Die Zusammenarbeit mit unseren Partnern hat ausgezeichnet geklappt, sei es mit Pro Helvetia, der Stadt Zürich, der SGDA, der ZHdK, der ETH oder unseren Schweizer und internationalen Medien- und Event-Partnern. Dank Beiträgen in der Hauptausgabe der SRF Tagesschau, 20 Minuten und dem Rolling Stone Magazin konnten wir medial auch ein riesiges Publikum erreichen, dass sich normalerweise nicht in der Branche bewegt.

Wir werden in den kommenden Monaten im Team und im Gespräch mit unseren Partnern ausarbeiten, wohin die Reise des Ludicrous-Festivals geht, das heisst, wie wir es auch nächstes Jahr wieder schaffen, als im Herzen Europas gelegenes Festival einen Treffpunkt für die Schweizer und internationale Entwickler-Szene anzubieten, bei dem die Bereiche Business, Kunst, Kultur und Technologie zusammenkommen und ein einzigartiger Austausch und Wissenstransfer stattfinden kann.

Eine Herausforderung wird es sein, neue Partner zu finden, um das Festival nachhaltig weiterentwickeln zu können, die Professionalisierung des Festivals mit einem festen Stamm an Mitarbeitern im Blick zu behalten und nicht zuletzt zu überlegen, wie wir ein künstlerisch-, wissenschaftlich- und kreativ orientiertes Game-Event von der Teilnehmer- und Finanzierungsstruktur her nachhaltig positionieren können.”

Ludicrous wird seit der ersten Ausgabe im Jahr 2014 von Pro Helvetia und der Stadt Zürich unterstützt. Die nächste Ausgabe von Ludicrous findest im Frühjahr 2019 statt.

Pressekontakt:

Ludicrous - Zürich Game Festival
Zeughausstrasse 60
8004 Zürich

Kategorie

IT & Software & Neue Medien

Source URL: *<https://www.presseportal-schweiz.ch/pressemeldungen/erfolgreiche-vierte-ausgabe-des-ludicrous-zuerich-game-festivals-dem-kasernenareal>*