

Lange Nacht der Computerspiele erstmals virtuell

Die 14. Lange Nacht der Computerspiele an der HTWK Leipzig findet diesmal ausschließlich digital statt – mit Spielen, Cocktails und einem „Science MashUp“

Die Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig (HTWK Leipzig) hat die Lange Nacht der Computerspiele zum ersten Mal als rein digitales Event geplant: Gaming Fans können am Sonnabend, dem 9. Mai 2020 ab 14 Uhr an den vielfältigen Angeboten auf der Website <http://www.computerspielenacht.de> und in den sozialen Medien von zu Hause aus teilnehmen. Eine weitere Premiere am selben Tag: Ab 16 Uhr geht es beim ersten „Science MashUp“-Symposium um Storytelling, Games als Lernort, VR-Games oder adaptive Musik in Computerspielen.

Zukunft der Games

Gaming in Sachsen – quo vadis? Welche Rolle spielen Frauen in der Spieleindustrie? Was ist transmediales Storytelling? Das Science MashUp verbindet Kurzvorträge mit dem sogenannten „Pecha Kucha“-Vortragsstil: 20 Bilder werden je 20 Sekunden gezeigt und eine Person referiert dazu. Im Livestream geben Dr. Benjamin Bigl (Sächsische Landesmedienanstalt), Prof. Sonja Ganguin (Universität Leipzig), Prof. Gabriele Hooffacker (HTWK Leipzig) und zahlreiche weitere Referentinnen und Referenten aus der Region Antworten zu Fragen rund um die Zukunft der Games. „Das Science MashUp ergänzt die Computerspielenacht, und beides funktioniert auch online wunderbar“, sagt Medienprofessorin Gabriele Hooffacker, die gemeinsam mit Marcus Klöppel, Master-Absolvent der HTWK Leipzig, und einem studentischen Team das virtuelle Event koordiniert. „Es bringt Wissenschaft und Gaming-Szene online zusammen, die Beiträge werden im Nachgang als Buch bei Springer VS publiziert – eine ganz neue Kombination von Spielfreude, Branchen-Forum und Games Studies.“ Das Science MashUp soll es auch 2021 wieder geben. Für die Lange Nacht der Computerspiele kann sich Gabriele Hooffacker in Zukunft einen Mix aus klassischem und virtuellem Event vorstellen.

Retrogames und Indie-Entwickler

Seit inzwischen 13 Jahren verbindet die Lange Nacht der Computerspiele Retro-, und Brettspiele in einer Veranstaltung. Seit diesem Jahr ist der Branchenverband Games & XR als Kooperationspartner mit dabei. Einen festen Bestandteil bilden die Indie-Spiele, bei denen unabhängige Entwickler ihre Computerspiele vorstellen. Dieses Mal können die Gäste virtuelle Brettspiele mit Freunden spielen, zusammen mit anderen Fans von Retro-Spielen schwärmen oder hautnah die Arbeit eines Computerspiele-Entwicklers erleben – das digitale Angebot macht es möglich. Geladen sind unter anderem die preisgekrönten Berliner Indie-Entwickler von „Tiny Crocodile Studio“. In ihrem Live-Stream wird nicht nur gespielt, auch eine Fragerunde mit der Community wird einen festen Platz haben. Eine virtuelle Ausstellung von Computerkunst gehört ebenso zum Angebot wie ein virtueller AFK-Room („away from keyboard“ –also alles, was nicht am Rechner stattfindet) mit Drink-Rezepten zum Selbermischen.

Hintergrund

Die Lange Nacht der Computerspiele vereint seit 2007 Spielefans jedes Alters. Ursprünglich aus einer Vorlesungsreihe entstanden, zählt sie sonst mit mehreren tausend Besucherinnen und Besuchern alljährlich zu den festen Größen der Gaming-Veranstaltungen in Sachsen. Der Eintritt zum gesamten Online-Event ist seit jeher – ob online oder nicht - frei. Alle, die bei der ersten digitalen Auflage der LNC mitmachen, sie unterstützen oder etwas ausstellen möchten, sind auch kurzfristig willkommen und können sich unter www.computerspielenacht.de anmelden.

Hier findet die virtuelle Computerspielenacht statt: www.computerspielenacht.de
Um 16 Uhr startet dort auch das Science MashUp.

Facebook: <https://de-de.facebook.com/spielenacht/>

Instagram: <https://www.instagram.com/langenachtdercomputerspiele/>

Twitch: <https://www.twitch.tv/computerspielenacht>

Auf Seite 2 dieser Pressemitteilung finden Sie Kontakte zu Ansprechpartnerinnen und ein Bildangebot.

Bildangebot:



Die 14. Lange Nacht der Computerspiele wird erstmals virtuell veranstaltet.

Das Bild steht hier zum [Download](#) bereit.

Es darf unter Angabe der Quelle *HTWK Leipzig* im Zusammenhang mit der Berichterstattung honorarfrei verwendet werden.

Ansprechpartnerin:

Prof. Gabriele Hooffacker
HTWK Leipzig, Fakultät Informatik und Medien
Tel.: +49 341 3076-2383
E-Mail: gabriele.hooffacker@htwk-leipzig.de

Pressekontakt:

Franka Platz
HTWK Leipzig, Pressestelle
Tel.: +49 341 3076-6299
E-Mail: pressestelle@htwk-leipzig.de

www.htwk-leipzig.de