

Das war das GamesFestival26: Sonne, Racing, Awards und Spaß



Rund 400 Besucher*innen aller Altersgruppen feierten am Samstag im Medienzentrum München das GamesFestival26 der ComputerSpielAkademie am Medienzentrum München des JFF und des Bayerischen Jugendrings



Arcade-Automaten, Indie-Stationen, Workshops und so viel mehr: Beim GamesFestival26 gab es viel zu entdecken (Daria Kryzhanovska)

Während draußen bei strahlendem Sonnenschein **reale Mario-Kart-Kurse** gefahren und eigene Held*innen an den **Rollenspiel-Malstationen** kreiert wurden, liefen drinnen die Anspielstationen heiß! Spannende und lehrreiche Vorträge hielten das Publikum zudem im Bann und brachten neue Impulse, vom Zusammenhang zwischen Gaming und Verschwörungen im Talk von **Die Pastinaken** bis hin zur Welt des kompetitiven Spielens in Fighting-Game-Turnieren mit der **Munich Fight Night**.

Beim **Pizza Playtest** trafen schließlich erfahrene Entwickler*innen aus der Branche auf die jungen Einreichenden des GamesPreis, die beim Festival ihre ersten Spiele antestbar machten. Beim darauffolgenden, jährlich verliehenen **GamesPreis** wurden diese dann geehrt: In zwei Altersklassen für Jüngere und Ältere.

Hier sind die Gewinner*innen des GamesPreis26:



Die Verleihung des GamesPreis26 auf dem GamesFestival (Daria Kryzhanovska)

In der Alterskategorie bis 18 Jahre:

- **Digitale Spielkultur:** Zeitstrahl der Videospielekultur von Samuel Dirl (Albrecht-Altdorfer-Gymnasium Regensburg)
- **Prototyp:** Fading Echoes von Aurelio Burch und Hermine Walz (Albrecht-Altdorfer-Gymnasium Regensburg)
- **Fertiges Spiel:** Die fliegende Untertasse von Yann und Ben Kratzer

In der Alterskategorie 19-26 Jahre:

- **Digitale Spielkultur:** Vivid Arise mit ihren Events, Cosplay-Treffs, Spielturniere
- **Prototyp:** Thomas Ireham in Crimson Spotlight von Sagewing Studio
- **Fertiges Spiel:** Post Apocalypse von Slothmotion

Sonderpreis Shortcut:

- **Bis 18 Jahre:** Memory Matrix von Janik und Alex
- **19-26 Jahre:** No Shortcuts! von Marlene Beilharz, Felicia Riediger und Miranda Polzer

Besondere Erwähnungen (Honorary Mentions):

- Manaburn Studios für Friendship Runed
- Mouseworks für FLOAT – A Mixed Reality Experience
- Fabian Gleich für Raumschiff gegen Asteroiden 2

„Das GamesFestival26 war ein voller Erfolg! Unsere interaktiven Angebote wurden super angenommen, der Mario-Kart-Parcours war für viele Besucher*innen ein Highlight. Das Publikum war unglaublich divers und engagiert, und wir haben uns

über jedes Cosplay enorm gefreut. Das diesjährige Motto Shortcut hat außerdem viele Teilnehmende zu besonders kreativen Ideen inspiriert“, freut sich Ulrich Tausend, Organisator und medienpädagogischer Referent beim JFF.



Beim Echtwelt-Mario-Kart ging es heiß her (Benjamin Gillmann)

Weitere Assets und Bilder des GamesFestival26 sind im [Pressebereich](#) zu finden.

Über das GamesFestival:

Das GamesFestival ist eine Veranstaltung der ComputerSpielAkademie (CSA) des Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik und des Bayerischen Jugendrings (BJR). Gefördert wird es durch das Stadtjugendamt der LH München und das Bayerische Sozialministerium. Weitere Partner*innen sind u. a. Games/Bavaria, Munich Esports e.V., der Videospieldkultur e.V. und Vivid Arise eSports e.V. sowie Tchaka des KJR München-Stadt.

Für weitere Informationen und Anfragen wenden Sie sich bitte an:

Pressekontakt: Ulrich Tausend

E-Mail: gamesfestival@jff.de

Telefon: +49 176 30 88 5351

Website: www.gamesfestival.de

Bilder, Logos: www.gamesfestival.de/presse

Folgen Sie uns auf Social Media:

[Instagram](#), [Bluesky](#), [LinkedIn](#), [Mastodon](#)