

Places _ Virtual Reality Festival

Einladung zur 360-Grad-Pressekonferenz mit Programmvorstellung

Sehr geehrte Damen und Herren,

es ist soweit: Nach monatelanger Planung, freuen wir uns, Ihnen das detaillierte Programm bei **Places – Deutschlands erstem frei zugänglichen Festival für Virtual Reality** – vorzustellen. Welche revolutionären Virtual-Reality-Techniken es vom 19. bis 22. April an außergewöhnlichen Orten in Gelsenkirchen zu erleben gibt, berichten wir Ihnen in einer **360-Grad-Pressekonferenz** am:

13. März 2018

um 11 Uhr

im c/o – Raum für Kooperationen, Bergmannstr. 37, 45886 Gelsenkirchen

Für alle, die nicht persönlich dabei sein können oder einfach mal einen Pressetermin der anderen Art erleben möchten, bieten wir an diesem Tag einen 360-Grad-Videostream live von der PK auf unserer Facebookseite www.fb.com/placesfestival an.

Erfahren Sie dann, wie der 24-Stunden-Hackathon und das VR-Kino auf dem Festival funktionieren oder welche VR-Anwendungen und -Games den Besuchern zum Testen zur Verfügung stehen werden. Außerdem sind einige unserer Partner und Sponsoren aus Wirtschaft und Virtual-Reality-Branche dabei, die Ihre Fragen gerne beantworten.

Wir freuen uns, Sie am 13. März in Gelsenkirchen (mit anschließendem Meet & Eat bei einer Currywurst) oder auf Facebook zu begrüßen. Für Interviews stehen wir Ihnen natürlich auch jederzeit sonst, unter einem der untenstehenden Kontakte, zur Verfügung.

Virtuelle Grüße,

Roman Pilgrim & Matthias Krentzek

Festivalleitung, roman@places-festival.de, matthias@places-festival.de

Über Places

Places ist Deutschlands erstes frei zugängliches und kostenfreies Festival für Virtual Reality. Sowohl für Fach- als auch öffentliches Publikum wird sich vom 19. – 22. April 2018 alles rund ums Thema Virtual Reality drehen. Und das nicht irgendwo, nicht in Berlin, sondern an außergewöhnlichen Orten mitten im „Ruhrpott“, in Gelsenkirchen. Dort dient das Kreativ.Quartier Ückendorf mit seinem urbanen Altbau-Charme als einzigartige Kulisse, in der virtuelle Realitäten neue Welten und zukünftige Möglichkeiten erlebbar machen.