



Hamburg Games Conference 2023: Am 1. und 2. März zum Thema “Invest in Games“

Hamburg, 22. November 2022:

Die Hamburg Games Conference kehrt am 1. und 2. März 2023 als Präsenz-Event in neuer Location nach Hamburg zurück. Mit dem Leitthema “Invest in Games” beleuchtet sie die aktuelle Entwicklung der internationalen Gamesindustrie: Wo liegen die Potenziale im Gamesmarkt? Welche Herausforderungen haben Studios bei der Suche nach Finanzierung und Partnern für ihre Projekte? Setzt sich die Welle von Mergers & Acquisitions für Milliardensummen in der internationalen Gameswirtschaft ungebremst fort? Zuletzt konnte die Hamburg Games Conference Hybrid im Jahr 2022 mehr als 600 Teilnehmerinnen und Teilnehmer online und in Hamburg begrüßen. Der Vorverkauf startet ab sofort mit vergünstigten Early Bird Tickets zum Vorjahrespreis bis 12. Januar 2023: <https://HGC2023.eventbrite.co.uk>. Bis zum 20. Januar 2023 läuft der Call for Speakers für die HGC 2023: <https://www.gamesconference.com/call-for-papers>

Das Programm der Hamburg Games Conference 2023 bietet an beiden Tagen jeweils zwei Konferenz-Tracks: Im Main Track wird das Thema “Invest in Games” aus der Perspektive von Spielestudios und Investoren beleuchtet. Im zweiten Track wird zum einen das Thema „Förderung“ in den Fokus genommen – zahlreiche Speakerinnen und Speaker werden Erfahrungen und Best Practices zur Finanzierung digitaler Spiele durch Investitionen oder Förderung und deren Vermarktung teilen. Zum anderen geben Vorträge zu Developer- und Start-up-Themen einen umfassenden Einblick über die Chancen und Herausforderungen des Wachstumsmarkts Games.

Außerdem werden sich in einem Expo-Bereich Ausstellende aus verschiedenen Bereichen der Gamesbranche mit ihren (Indie-)Games und Services präsentieren.

„Unser Konferenzthema ‚Invest in Games‘ hat viele Facetten – mit der Hamburg Games Conference 2023 schaffen wir eine Plattform, um Wissen und konkrete Erfahrungen zu teilen. Sowohl was die großen Zusammenhänge angeht als auch ganz konkrete Best Practices für die vielfältigen Unternehmen und Start-ups, die in Hamburg und weltweit in der Gameswirtschaft aktiv sind“, sagt dazu Dennis Schoubye, Leiter der Standortinitiative Gamecity Hamburg, die Mitveranstalterin der Hamburg Games Conference ist.

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org



Erste Programm-Highlights werden in Kürze veröffentlicht – weitere Beiträge über Call for Speakers gesucht

Das Organisationsteam, bestehend aus Super Crowd Entertainment, Gamecity Hamburg und GRAEF Rechtsanwälte, wird in Kürze namhafte Speakerinnen und Speaker aus der internationalen Gamesindustrie für die Konferenz bekannt geben.

Parallel ruft die Hamburg Games Conference zur Einsendung von englischsprachigen Konferenzbeiträgen auf. Der **Call for Speakers** läuft bis zum 20. Januar 2023. Einreichungen zu den Themen „Invest in Games“, Förderung und Spieleentwicklung sowie Vermarktung sind ab sofort unter <https://www.gamesconference.com/call-for-papers> möglich.

Stärkung von Networking und Austausch durch reines Präsenz-Event

Nach zwei Ausgaben mit Online- und Hybridkonzepten wird das Programm der 14. Hamburg Games Conference im Jahr 2023 wieder komplett vor Ort und erstmals im Altonaer Museum in Hamburg veranstaltet werden.

„Die zahlreichen Deals in der Games-Branche in jüngster Vergangenheit zeigen, dass es sich lohnt in Games und Games-Unternehmen zu investieren. Hierzu möchten wir in einer reinen Präsenzveranstaltung Beispiele und Best-Practices vorstellen. Die Hamburg Games Conference steht dabei für innovativen Content, hochwertige Kontakte und inspirierenden Austausch“, erklärt Dr. Ralph Oliver Graef, Managing Partner der mitveranstaltenden Sozietät GRAEF Rechtsanwälte.

Frühbucher-Tickets ab sofort verfügbar

Der Ticketverkauf für die Hamburg Games Conference 2023 startet mit einer vergünstigten Early Bird Phase bis zum 12. Januar 2023:

Mit dem Business-Ticket für 199 Euro erhalten Gäste Zugang zum zweitägigen Konferenzprogramm sowie die Möglichkeit über das digitale Matchmakingsystem MeetToMatch Meetings mit anderen Konferenzgästen zu vereinbaren und wertvolle neue Kontakte zu knüpfen.

Exklusiv für kleine und neu gegründete Unternehmen sind außerdem Start-up-Tickets verfügbar. Sie ermöglichen die Teilnahme am gesamten Konferenzprogramm sowie die Nutzung von MeetToMatch zum vergünstigten Preis von 99 Euro.

Studierende können für 25 Euro am Konferenzprogramm teilnehmen.

Alle aktuellen Informationen zur Hamburg Games Conference sind unter www.gamesconference.com verfügbar.



Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Johannes Klockenbring

Gamecity Hamburg

PR Manager

T +49 – 40 – 23 72 435 74

johannes.klockenbring@gamecity-hamburg.de

Über die Hamburg Games Conference

Seit 2010 ist die jährlich veranstaltete Hamburg Games Conference ein Fixpunkt im Kalender der deutschen und internationalen Gamesindustrie und eine der bedeutenden B2B-Veranstaltungen für den Gamessektor in Europa. Die Hamburg Games Conference wird gemeinsam von Gamecity Hamburg und GRAEF Rechtsanwälte ausgerichtet.

Geplant und durchgeführt wird die Konferenz von der auf die Gamesindustrie spezialisierten Eventagentur Super Crowd Entertainment aus Hamburg, die zur gamescom 2020 und 2021 die Indie Arena Booth Online ausrichtete und dafür mit einem Sonderpreis des Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet wurde.

Über Gamecity Hamburg

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Ziel ist es die Rahmenbedingungen für die Unternehmen und Gründer*innen der Wertschöpfungskette „Games“ am Standort zu verbessern, sie bei ihrer Weiterentwicklung zu fördern und Hamburg in der öffentlichen Wahrnehmung als einen der führenden Games-Standorte in Deutschland zu verankern. Gamecity Hamburg ist Anlaufstelle für die Hamburger Spieleförderung sowie den Games Lift Inkubator und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteur*innen zu stärken. Gleichzeitig wird der Wissensaustausch innerhalb der Branche und mit anderen Industrien gefördert. Die Nachwuchsförderung, die Entwicklung neuer Formate, die das starke Netzwerk an Spieleunternehmen in der Stadt aktivieren, und die Internationalisierung stehen im Fokus der Tätigkeit der Standortinitiative. Gamecity Hamburg ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

Über GRAEF Rechtsanwälte

GRAEF Rechtsanwälte mit Sitz in Hamburg und Berlin ist eine der führenden Kanzleien Deutschlands auf dem Gebiet des Medienrechts, des Entertainment Law und des geistigen Eigentums. Das Team um Dr. Ralph Oliver Graef und Prof. Dr. Christian Rauda vertritt führende deutsche und internationale Medienunternehmen aus den kompletten Wertschöpfungsketten der Filmbranche, der Gamesbranche, der Verlagsbranche und der Live Entertainment Branche. Daneben vertritt die Kanzlei „Kreative“ wie Autoren, Regisseure, Schauspieler, Fotografen, Designer, Games-Developer etc. beim Schutz ihrer kreativen Leistungen sowie im Bereich Krisenkommunikation Unternehmen und Prominente beim Schutz ihrer Persönlichkeitsrechte.

Über Super Crowd Entertainment

Super Crowd Entertainment verantwortet die jährliche Indie Arena Booth, die weltweit größten unabhängigen Developer Booth für Videospiele und organisiert mit der Messe Hamburg die



Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

Community-Messe Polaris. Mit einer leicht zugänglichen App machte Super Crowd die erste Polaris in Hamburg zu einem echten Community Event, bei dem Aussteller, Künstler und Händler nie zuvor mit den Besuchern für ihre Helden gemeinsam Punkte gesammelt hatten, um Überraschungen freizuschalten. Mit dem Super Crowd Framework bietet die Firma auch eine Lösung für Digital-Events für alle Branchen an, die echtes Messe-Feeling trotz COVID-19 erlebbar macht. Mit mittlerweile 3,6 Millionen erreichten DACH-Kunden und über 100.000 Besuchern, setzt Super Crowd neue Standards für spannende Online-Events und macht es einfach, seine Freunde via Super Crowd ID wiederzufinden und mit diesen in Kontakt zu bleiben.