



Hamburg Games Conference kündigt erste Speakerinnen und Speaker für 2023 an

Hamburg, 7. Dezember 2022:

Unter dem Leitthema „Invest in Games“ bringt die Hamburg Games Conference am 1. und 2. März 2023 Fachbesucherinnen und -besucher aus der internationalen Gamesbranche im Altonaer Museum in Hamburg zusammen. In Talks, Keynotes und Diskussionsrunden werden außerdem Funding-, Dev- und Start-up-Themen in den Fokus gerückt. Die ersten Branchen-Expertinnen und -Experten, die mit Vorträgen zum Programm beitragen, stehen bereits fest. Tickets für die Hamburg Games Conference gibt es bis zum 12. Januar 2023 zum vergünstigten Early Bird Preis: <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>

Für den Haupt-Konferenztrack „Invest in Games“ sind bereits mehrere Talks bestätigt, in denen Insights und Best Practices zu Investitionen und M&A-Deals sowohl aus Sicht von Gründerinnen und Gründern als auch von investierenden Unternehmen und M&A-Beratern vermittelt werden:

Janosch Kühn und **Daniel Stammer** (Gründer von **Kolibri Games / BLN Capital**) berichten in ihrem Talk „Kolibri Story - From student dorm to multi-million dollar exit in 4 years“ über den Aufbau ihres Studios und ihren erfolgreichen Exit.

Maarten de Koning (Executive Vice President bei der auf Games spezialisierten Beratungsfirma **DDM**) spricht in seinem Vortrag „10 Golden Rules to Avoid Investment and M&A Disasters“ über die wichtigsten Grundregeln für erfolgreiche Deals.

Arnd Benninghof (Executive Vice President of Gaming bei der Modern Times Group) gibt Einblicke in die M&A-Strategie von MTG, mit der das schwedische Unternehmen seit Jahren erfolgreich ein internationales Portfolio an Beteiligungen im Bereich Games aufbaut (unter anderem mit den Unternehmen InnoGames, Kongregate, Hutch und PlaySimple).

Michael Schade (CEO und Mitgründer des Hamburger Studios **Rockfish Games**) blickt in seinem Talk „How to Self-fund a 20 Million Euro Space Looter-Shooter“ auf die erfolgreiche Eigen-Finanzierung von **Everspace 2** durch Crowdfunding, Early Access und Lizenzdeals zurück.

Frank Zahn (Delivery Director & Managing Director beim Technologieberatungs- und Softwareunternehmen **Endava**) berichtet in seinem Vortrag „Lessons

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org



Learned on Selling my Company“ von seinen Erfahrungen beim Verkauf der von ihm gegründeten Digitalagentur Exozet an Endava.

Auf Erfolgsfaktoren und Learnings bei der Entwicklung des Mobile-Hits **Stumble Guys** blickt **Christof Wegmann** (Gründer & CTO bei **Exit Games / Photon Engine**) in seinem Post-Mortem-Vortrag „Stumbling into a Global Hit Downloaded 2 Million Times per Day“ zurück.

Erste bestätigte Speakerinnen und Speaker für die Konferenztracks mit Funding-, Dev- und Start-up-Fokus sind:

Linda Rendel (Production Director und Gründerin des FemDevMeetup) geht mit ihrem Talk “Production Leadership - How to be an authentic lead and build trusting relationships with your team” auf das Thema Leadership im Kontext von Gamesproduktionen ein und stellt Insights sowie konkrete Tools für authentische Führung vor.

René Habermann (Gründer und Developer bei **Bippinbits**) lässt das Konferenzpublikum in einem Post-Mortem an seinen Learnings aus der Entwicklung und erfolgreichen Vermarktung des Indie-Hits **Dome Keeper** teilhaben, der bei seiner Veröffentlichung bereits nach einem Tag über eine Million Euro einspielen konnte.

Die Brüder **Jan und Paul Taaks** (Gründer des Hamburger Indie-Studios **Overhype Studios**) geben in einem Post-Mortem-Talk Einblicke in die Entwicklung und die Vermarktung ihres Indie-Hits **Battle Brothers**.

Ausführliche Informationen zu allen bereits bestätigten Speakerinnen und Speakern und ihren Vortragsthemen sind immer aktuell auf <https://www.gamesconference.com/talks-2023/> zu finden.

Weitere Beiträge über Call for Speakers gesucht

Noch bis zum 20. Januar rufen darüber hinaus die Organisatoren der Hamburg Games Conference, Gamecity Hamburg, GRAEF Rechtsanwälte und Super Crowd Entertainment, zur Einsendung von Vorschlägen für englischsprachige Konferenzbeiträge auf. Einreichungen zu den Themen „Invest in Games“, Funding und Game Development sowie Vermarktung sind unter <https://www.gamesconference.com/call-for-papers> möglich.

Konferenz-Tickets zum Frühbucher-Preis bis 12. Januar 2023

Tickets für die Hamburg Games Conference 2023 sind auf <https://HGC2023.eventbrite.co.uk> erhältlich. Noch bis zum 12. Januar 2023 können sich Konferenzgäste vergünstigte Early Bird Tickets zum Vorjahrespreis sichern:



Das Business-Ticket für 199 Euro enthält 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 Gamesektor 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 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.