



Hamburg Games Conference veröffentlicht Programm für den 1. & 2. März 2023: 30+ Speakerinnen und Speaker, Expo, Pitch- Wettbewerb, Matchmaking und Networking

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**
Hongkongstraße 5
20457 Hamburg
T +49 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 9. Februar 2023:

Auf die Besucherinnen und Besucher der 14. Hamburg Games Conference am 1. & 2. März wartet ein umfangreiches Programm und die ideale Möglichkeit für Matchmaking mit der deutschen und internationalen Games-Branche. Im Fokus steht das Konferenzthema „Invest in Games“, ein zweiter Track bietet Talks zu Dev-, Start-up- und Finanzierungsthemen. Eine Übersicht aller Programmpunkte bietet die Konferenzwebsite: <https://www.gamesconference.com/program-2023/>. Zu den neu hinzugekommenen Programmhilights gehören die Eröffnungs-Keynote der eigens aus Montreal anreisenden **Stephanie Marchand** (Behaviour Interactive) sowie Paneldiskussionen zu Gehaltstransparenz, M&A-Trends, Marketing und Work for Hire. Tickets für die Hamburg Games Conference 2023 sind online erhältlich: <https://HGC2023.eventbrite.co.uk>

Wie helfen eine starke Unternehmenskultur und strategische Balance Kanadas größtem Entwickler-Studio mit über 1.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern auch nach 30 Jahren erfolgreich unabhängig im Markt zu agieren? Diese Frage steht im Mittelpunkt der Keynote von **Stephanie Marchand** (VP Production bei **Behaviour Interactive**), die unter dem Titel „Behaviour Interactive – 30 years of independence and loving it!“ den inhaltlichen Startschuss zur Konferenz gibt.

Insgesamt stärkt die Hamburg Games Conference in diesem Jahr ihre internationale Relevanz: Unter den Gästen sind zahlreiche Entscheiderinnen und Entscheider der internationalen Gamesindustrie, unter anderem von Unternehmen wie MTG, InnoGames, Endava, Humble Bundle, Behaviour Interactive, Assemble Entertainment, DDM, BLN Capital oder Exit Games / Photon Engine vertreten.

Zahlreiche neue Vorträge und drei Paneldiskussionen zu „Invest in Games“

In dem von Prof. Dr. **Christian Rauda** (GRAEF Rechtsanwälte) moderierten Haupttrack zum Thema „Invest in Games“ sind des Weiteren Talks von **Matthew Short** (Managing Director der Investment Bank **Aream & Co.**) zur Entwicklung des Gamesmarkts vor dem Hintergrund von M&A-Deals und Konsolidierung sowie von **Christopher Chancey** (Founder & CEO **ManaVoid Entertainment & Co-**



Founder **Indie Asylum**) über das Erfolgskonzept des von ihm mitgegründeten Indie-Accelerators neu im Programm.

Wertvolle Insights und spannende Diskussionen versprechen außerdem drei hochkarätig besetzte Paneldiskussionen:

Mit dem Thema „M&A in the Games Industry: Current Market Trends and Outlook for 2023 and Beyond“ setzen sich unter anderem **Arnd Benninghoff** (EVP of Gaming bei **MTG**), **Janosch Kühn** (Gründer **BLN Capital**), **Ole Schaper** (CTO bei **Svipr**) auseinander. Moderiert wird das Panel von **Shum Singh** (Managing Director und Gründer von **Agnitio Capital**).

Im HR-Panel „Money Talks – We talk money“, das von Spiegel-Redakteur **Florian Gontek** moderiert wird, tauschen sich Dr. **Andreas Lieb** (HR Director bei **InnoGames**), **Alexander Krug** (CEO von **Softgames**), **Susan J. Moldenhauer** (Karriere-Coach, Beraterin und Autorin) und **Steffen Behn** (CEO bei **celebrate company**) zum Thema Gehaltstransparenz aus.

Zu den Herausforderungen von Gamesmarketing in der Post-Pandemie-Ära diskutieren **Thorsten Hamdorf** (Director Publisher Relations bei **Jung von Matt Nerd**), **Nikolas Angerstein** (Deputy Managing Director bei **MSM.digital**), **Dirk Ludewig** (Geschäftsführer von **NerdStar**) und **John-Dustin Martin** (Founder & CEO bei **1UP Management**).

Einen exklusiven Workshop zum Thema „Crafting your equity story: Show investors that you are a gem“ steuert die **DZ Bank** zum Programm bei.

Zweiter Konferenz-Track mit weiteren neuen Vorträgen und Programmpunkten

Auch das Programm des zweiten Konferenz-Tracks zu Dev-, Start-up- und Finanzierungsthemen kann starken Zuwachs verzeichnen: **Jasmin Pfeiffer** (Co-Founder von **DigiTales Interactive**) wird Game Design und Writing des Indiehits *Lacuna* rekapitulieren, **Ata Sergey Nowak** (Managing Director von **Torpor Games**) wird über Learnings aus den Portierungen des mit dem DCP ausgezeichneten Spiels *Souzerain* berichten, und Freelance Tech Artist **Casilda de Zulueta** gibt Einblicke in Hoch- und Tiefpunkte des Weges, eine Passion zur Einkommensquelle zu machen.

Einen Überblick über die Förderlandschaft in Hamburg und die Chancen für junge Studios geben **James Rucks** und **Clemens Runge** (Gründer von **Soapbox Interactive**), und das **Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz** wird einen Vortrag zur Computerspieleförderung des Bundes halten.



Eine zusätzliche Paneldiskussion thematisiert „Work for Hire“, unter anderem mit Vertreterinnen und Vertretern von **Endava** und dem Indie-Studio **THREAKS**.

Eine besondere Chance für Indie-Studios ist außerdem der „**Pitch Royal**“, bei dem Entwicklerinnen und Entwickler ihre Projekte vor einer Jury aus Publishern (unter anderem **Catherine Bygrave**, Director Publishing, Strategy & Growth bei **Humble Games**, **Jerome Zenker**, Business Development Manager bei **Assemble Entertainment** und **Philipp Döschl**, Co-Founder und Executive Producer bei **FDG Entertainment**) sowie dem Organisationsteam des **Indie Arena Booth** präsentieren und einen kostenlosen Platz auf dem Gemeinschaftsstand bei der gamescom gewinnen können.

Networking, Matchmaking, Get-together und Expo Area runden das Programm ab

Neben dem umfangreichen Vortragsprogramm stehen Networking und Matchmaking im Mittelpunkt der Hamburg Games Conference. Das Event wird von den Veranstaltern Gamecity Hamburg und GRAEF Rechtsanwälte sowie der ausführenden Agentur Super Crowd Entertainment erstmals seit 2020 wieder als reines Präsenzevent durchgeführt. Neu ist auch, dass es erstmals zwei Tage vor-Ort-Programm gibt.

Über das digitale Matchmakingsystem MeetToMatch können Teilnehmerinnen und Teilnehmer bereits im Vorfeld wertvolle neue Kontakte knüpfen und sich vor Ort in der Business Area der Konferenz persönlich treffen. Das Get-together am Abend des ersten Konferenztags ermöglicht außerdem Networking in lockerer Atmosphäre.

In der Expo Area der Konferenz präsentieren sich an beiden Konferenztagen (Indie-)Studios und Serviceanbieter aus dem Gamesbereich dem Konferenzpublikum.

Weitere Details zu allen Programmpunkten sowie alle bereits bestätigten und neu angekündigten Speakerinnen und Speaker gibt es unter <https://www.gamesconference.com/program-2023/>.

Konferenz-Tickets weiterhin online verfügbar

Tickets für die Hamburg Games Conference 2023 sind auf <https://HGC2023.eventbrite.co.uk> erhältlich:

Das Business-Ticket für 299 Euro enthält Zugang zum zweitägigen Konferenzprogramm sowie die Möglichkeit über das digitale Matchmaking-



System 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 149 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.