



Internationale Games-Branche trifft sich in Hamburg – 500 Konferenzgäste bei der Hamburg Games Conference 2023

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 3. März 2023:

Die Gameswelt zu Gast in Hamburg: Aus 26 Ländern reisten 500 Konferenzgäste und die 50 Speakerinnen und Speaker zur 14. Hamburg Games Conference am 1. und 2. März an. Die Präsenzveranstaltung atmete echtes Hamburg-Flair im Altonaer Museum. Weitere 600 Gäste besuchten die an beiden Tagen öffentlich zugängliche Expo Area der Konferenz. An den zwei Konferenztagen standen insgesamt 17 Vorträge, 4 Paneldiskussionen, ein Workshop und ein Pitch-Wettbewerb auf dem Programm. In der Expo-Area der Konferenz präsentierten sich Entwicklungsstudios und Dienstleister dem Fachpublikum. Auch die Business-Area fand regen Anklang: Über die Matchmaking-Plattform MeetToMatch vereinbarten die Konferenzgäste insgesamt über 300 Meetings und auch das Get-together am Abend des ersten Konferenztags wurde ausgiebig zum Netzwerken mit der deutschen und internationalen Games-Branche genutzt.

Das Leitthema der Hamburg Games Conference war in diesem Jahr „Invest in Games“ – große M&A-Trends in der Branche, Portfolio-Strategien, Erfahrungsberichte vom Verkauf des eigenen Gamesunternehmens: im Haupttrack drehte sich alles um die Potenziale auf den internationalen Gamesmärkten, aber auch um die Herausforderungen von Studios, Investoren und Publisher für die eigenen Projekte zu gewinnen. Im zweiten Konferenztrack standen außerdem praxisnahe Themen aus den Bereichen Gamesentwicklung, Start-up-Gründung und Finanzierung auf dem Programm.

Gelungene Rückkehr als Präsenz-Event und internationale Networking-Plattform

„Wir freuen uns über eine gelungene Konferenz mit zahlreichen internationalen B2B-Gästen hier vor Ort in Hamburg. Die Hamburg Games Conference hat sich nicht nur als erstes großes B2B-Event im Jahreskalender der Gamesbranche etabliert, sondern auch als die ideale Austauschplattform um internationale Kontakte zu knüpfen und Deals anzubahnen“, kommentiert Dr. Ralph Oliver Graef, Managing Partner der mitveranstaltenden Sozietät GRAEF Rechtsanwälte.



„Unser Vortragsprogramm zu ‚Invest in Games‘ und ausgewählten Hands-on-Themen hat sehr positive Resonanz erhalten. Neben den vielen praxisnahen Einblicken konnten wir auch Diskussionen anregen, zum Beispiel über Gehaltstransparenz oder Gamesmarketing Post-Corona“, ergänzt Dennis Schoubye, Leiter der Standortinitiative Gamecity Hamburg, die ebenfalls Mitveranstalterin der Hamburg Games Conference ist.

Zahlreiche namhafte Gamesunternehmen vor Ort

Mit Sponsorings unterstützten die Hamburger Gamesunternehmen InnoGames, Bigpoint, Exit Games/ Photon Engine, Behaviour Interactive und The Sandbox die Konferenz sowie der Softwaredienstleister Endava und Wemade, Anbieter der Blockchain-Plattform WEMIX und die ebenfalls in Hamburg beheimatete Polaris Convention.

Als Partnerregion war das kanadische Québec mit an Bord, was unter anderem die Vorträge von Stephanie Marchand (VP Production bei Behaviour Interactive) und Christopher Chancey (CEO ManaVoid Entertainment & Co-Founder Indie Asylum) ermöglichte.

Zu den Unternehmen, die mit Speakerinnen und Speakern oder unter den Konferenzgästen präsent waren, gehören Humble Games, Assemble Entertainment, 1Up Management, Gameforge, gamigo, Team17, Fishlabs, Jung von Matt Nerd, MTG, Exmox, DDM, DigiTales, Boombit, Tivola, Sviper, DZ Bank, Rockfish Games, BLN Capital, Daedalic Entertainment, FDG Entertainment, DER SPIELGEL, fritz-kola, Agaté, Crunchyroll, com2us, Swiss Games, Hamburg Messe + Congress, Agnitio Capital, Articity, Aream & Co und game – Verband der deutschen Games-Branche.

Aktuelle Informationen zur Hamburg Games Conference sind immer unter www.gamesconference.com verfügbar.

Fotos von Hamburg Games Conference 2023 zur redaktionellen Nutzung finden Sie unter <https://www.flickr.com/photos/197816907@N07/with/52723462188/>

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. Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Gegründet im Jahr 2003 ist Gamecity Hamburg die am längsten bestehende öffentliche Fördereinrichtung für die Gamesbranche auf Landesebene in Deutschland und feiert in diesem Jahr ihr 20-jähriges Jubiläum. Ziel von Gamecity Hamburg 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



Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

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.