



Potenziale, Lizenzierung & technologische Innovation: Gaming trifft Business bei der Hamburg Games Conference 2024

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 7. Februar 2024:

Die Hamburg Games Conference (HGC) wird am 5. und 6. März zum Treffpunkt für internationale Games-Unternehmen und Start-ups, sowie alle, die Hintergründe verstehen wollen und Kooperationen mit Spiele-Studios anstreben. Remy Entertainment, Metacore, Thunderful Group, The Sandbox, Animoca Brands, Bigpoint, InnoGames, Sunday, Gamelight, London Venture Partners und Gamesindustry.biz sind u.a. mit Speakerinnen und Speakern an Bord. Die Veranstalter Gamecity Hamburg, GRAEF Rechtsanwälte und Super Crowd Entertainment bieten mit dem Vortragsprogramm, Roundtables und MeetToMatch Matchmaking Impulse für Unternehmen und Gründerinnen und Gründer, um sich im stetig wandelnden Markt stark aufstellen zu können. Hamburgs Erster Bürgermeister Dr. Peter Tschentscher wird auf der HGC ein Grußwort sprechen. Tickets für Unternehmen und Start-ups sind unter <https://HGC2024.eventbrite.de> erhältlich.

Das Programm behandelt aktuelle Fragen mit internationalen Speakerinnen und Speakern zu Themen wie Lizenzierung oder Entlassungswellen in der Branche.

Internationale Games-Expertinnen und Experten

Auf der Bühne bei der Hamburg Games Conference 2024 sind: **Guido Schmidt**, Associate Executive Producer **Remedy** mit einem Talk zu „A Healthy Creative Process: Why Planning Stuff During Proof of Concept is a Bad Idea“, **Tim Shepherd**, Product Manager **Metacore** zu „Learning What Your Players Really Want“, Christoph Sachsenhausen, Co-Founder & MD **Sunday GmbH** zu „The State of Hyper-casual in 2024“, **Michelle Zou**, CEO **Bigpoint** zu „Bridging East and West: The Power of Transnational Collaboration in the Gaming Industry“, **Günay Aliyeva**, Co-Founderin **Gamelight** zu „How we bootstrapped our Company to \$1 Billion Revenues“, **Rachit Moti**, CEO & Co-Founder **Layer** mit einem Talk zu „Licensing IP into video games: A risky investment or profitable partnership?“, **Davin Miyoshi**, Co-Founder & Chief Product Officer **Skillprint** mit einem Talk zu „Unleashing the Power of AI to Personalize Games“.



Roundtables und Panels zu aktuellen Themen

Neben Keynotes und Talks diskutiert das Panel „Licensing in Gaming, a Match Made in Heaven?“ wie Brands mit Games kooperieren können. Im Panel „How Web3 Enables Creative Freedom in Gaming“ dreht sich alles um User-Generated Content. Darüber hinaus gibt es einen Roundtable zu KI und den rechtlichen Implikationen für Games-Studios.

Indie Arena Booth Pitch Royal – Bewerbungen ab sofort möglich

Indie Devs und Start-ups können sich noch bis zum **14. Februar** für den **Indie Arena Booth Pitch Royal** bewerben, der am **5. März** live vor Ort ausgetragen wird. Wer in fünf Minuten das Fachpublikum und die Jury mit dem eigenen Pitch überzeugen kann, erhält eine **Small Booth** bei der Indie Arena Booth auf der gamescom 2024. Weitere Informationen unter: <https://bit.ly/HGC24IAB>

Neben einem Advisory Board besetzt mit den Unternehmen Sunday, Bigpoint, The Sandbox, InnoGames und 1SP Agency Holding unterstützen die Sponsoren Alibaba Cloud, 4Players, Bytro, Photon, Playa Games, Threacks und Tiny Roar die HGC.

Das Programm ist unter <https://www.gamesconference.com/talks-panels-2024/> zu finden.

Networking und B2B-Matchmaking

Im Altonaer Museum wartet auf alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer in einladender Atmosphäre ein MeetToMatch Café und die Möglichkeit für ausgiebiges Networking. Auf der erweiterten Expo-Fläche im Museum präsentieren sich internationale Unternehmen und Game-Studios.

Business- und Start-up-Tickets erhältlich

Mit dem Business-Ticket für 349 Euro erhalten Gäste Zugang zum zweitägigen Konferenzprogramm, B2B-Meetings mit MeetToMatch sowie die Teilnahme am Get-together am Abend des ersten Konferenztages.

Für neu gegründete Unternehmen sind außerdem Start-up-Tickets zum vergünstigten Preis von 199 Euro verfügbar.

Tickets für die Conference 2024 sind unter <https://HGC2024.eventbrite.de> erhältlich. Alle aktuellen Informationen zur Hamburg Games Conference sind unter www.gamesconference.com verfügbar.



Kooperation mit dem German Creative Economy Summit am 6. und 7. März 2024 in Hamburg

Besucherinnen und Besucher können am 7. März zusätzlich am **German Creative Economy Summit** in Hamburg teilnehmen, veranstaltet von der Hamburg Kreativ Gesellschaft. Alle Informationen unter: <https://german-creative-economy-summit.de/>

Wer ein Ticket für die Hamburg Games Conference erwirbt, kann sich einen Rabatt in Höhe von 20% für ein Ticket für den German Creative Economy Summit sichern. Bei Bedarf melden sich Besucherinnen und Besucher unter hgc@super-crowd.com.

Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Anna Jäger
Gamecity Hamburg
PR Managerin
T +49 – 40 – 23 72 435 78
anna.jaeger@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, GRAEF Rechtsanwälte und Super Crowd Entertainment ausgerichtet.

Über Gamecity Hamburg

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielstandort 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 veranstaltet die jährliche Indie Arena Booth, die weltweit größten unabhängigen Developer Booth für Videospiele und organisiert mit der Hamburg Messe und Congress gemeinsam die Community-Messe Polaris, die zuletzt 2023 über 27.000 Besucher:innen in ihre bunten Hallen lockte. Mit der hauseigenen Super Crowd-App werden Veranstaltungen zu erlebbaren Community-Events gemacht, die Aussteller:innen und Besucher:innen verbinden und spielerische Inhalte bieten.