



# **Gaming Meets Business - Hamburg Games Conference 2024 bringt die internationale Games-Branche zusammen**

Hamburg, 7. März 2024

Die 15. Hamburg Games Conference (HGC) brachte am 5. und 6. März rund 365 internationale Fachbesucherinnen und Fachbesucher, sowie 42 Speakerinnen und Speaker von 255 Unternehmen in Hamburg zusammen. Auf der Businesskonferenz tauschten sich die Teilnehmenden im geschichtsträchtigen Altonaer Museum über den Status Quo der Spieleindustrie aus und knüpften wertvolle Kontakte. Mit dem Fokus auf aktuellen Themen wie Entlassungswellen und Studio-Schließungen sowie wegweisenden Impulsen für die Zukunft der Branche positioniert sich die Hamburg Games Conference erneut als feste Größe im Event-Kalender der Games-Branche. Am ersten Konferenztag sprach Hamburgs Erster Bürgermeister Dr. Peter Tschentscher Grußworte und informierte sich auf einem Rundgang über die aktuellen Herausforderungen der Games-Branche.

Das Programm bot insgesamt 17 Talks, 5 Panel-Diskussionen, den Workshop „The Current Challenges for Public and Private Funding in Europe“ mit Prof. Odile Limpach, den Roundtable „State of the Art of Artificial Intelligence Use Cases in the Games and Entertainment Industries“ mit Dr. Ralph Oliver Graef und Fabian Stösser, und den Indie Arena Booth Pitch Royal. Auf der Expo-Area präsentierten sich 20 Gamesunternehmen und Dienstleister, unter anderen Alibaba Cloud, Giants Software, Reactional Music und eine Reihe von Indie Studios, dem Fachpublikum, das sich zusätzlich über die Matchmaking-Plattform MeetToMatch in 470 Meetings sowie einem exklusiven Get-together Event gezielt zusammenfinden konnte.

Unter dem Thema „Gaming meets Business“ ging es auf zwei Bühnen um Investitionen und Licensing, aktuelle M&A-Trends, KI und technologische Innovationen in der Gamesentwicklung, Erfahrungsberichte zu Best Practices sowie Panels zur Lage der Gamesbranche.

Dank der von den Branchen-Partnern Plitch, InnoGames, Chrono Games, Marchsreiter Communications, Polaris, Immutable und IGDA gesponsorten kostenlosen Opportunity Tickets konnten 70 Personen, die von Entlassungen betroffen sind, die die HGC besuchen und vom vielseitigen Programm und Matchmaking-Möglichkeiten profitieren.

**Hamburg Kreativ  
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

T +49 237 24 35-0  
kreativgesellschaft.org



„In der aktuellen Situation in der Entlassungswellen an der Tagesordnung sind, ist unsere Opportunity Ticket Aktion unser Beitrag, um von Entlassungen Betroffenen die Möglichkeit zu geben, um mit potenziellen Arbeitgebern ins Gespräch zu kommen. Es gibt so viel Talent in der Games-Branche und die Branche ist gefragt, diese Expertinnen und Experten in der Industrie zu halten,“ sagt Wolf Lang, Geschäftsführer Super Crowd zur Opportunity Ticket Aktion.

### **Exklusives Präsenz-Event mit passgenauem Matchmaking**

„Die Hamburg Games Conference hat an ihren zwei Konferenztage erneut Themen gesetzt, neue Kooperationen ermöglicht und Hamburg zu der ersten Adresse für Games gemacht. Ob in den Vortragssälen, im Expo Bereich oder in der Meet to Match Area, überall war der Bedarf nach Austausch in der Branche zu spüren“, kommentiert Dr. Ralph Graef, Managing Partner der Sozietät GRAEF Rechtsanwälte.

### **Zahlreiche internationale Gamesunternehmen vor Ort**

Als Enabler und im Advisory Board unterstützten die HGC 2024 die Hamburger Unternehmen Sunday, Bigpoint, The Sandbox, InnoGames und 1SP Agency Holding. Großer Dank gilt zudem den weiteren Sponsoren Alibaba Cloud, 4Players, Bytro, Photon, Playa Games, Threacks, Tiny Roar, gamigo, Giant Games, Reactional Music, Neox Studios und Québec.

Speakerinnen und Speaker kamen bei der diesjährigen Hamburg Games Conference von den renommierten Unternehmen Remy Entertainment, Keen Games, Metacore, Thunderful Group, The Sandbox, Animoca Brands, Bigpoint, InnoGames, Sunday, Gamelight, London Venture Partners, Gamesindustry.biz, WINGS interactive, Chrono Games, Lowbirth Games, Tabbler, Gamelight, Agnitio Capital, stillalive studios, Drake Star Partners, ROCKFISH Games, Spielworks, SpielFabrique 360°, Layer, The Sandbox, Rise and Play, Whow Games, 1SP Agency Holding, VIZTA Digital, Super Crowd Entertainment, GRAEF Rechtsanwälte, PATI, Dotemu, Team17, INSTINCT3 und Azerion.

Aktuelle Informationen zur Hamburg Games Conference sind unter [www.gamesconference.com](http://www.gamesconference.com) verfügbar.

Fotos von Hamburg Games Conference 2024 zur redaktionellen Nutzung finden Sie unter <https://flic.kr/s/aHBqjBgDCx> (Fotos von Rolf Otzipka)

**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](mailto: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 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 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.