



Portside Game Assembly kündigt Vorträge und Roundtables für die Premiere der Konferenz für Indie-Game Leader am 27. Juni an

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, den 5. Mai, 2025: Gamecity Hamburg sticht mit der ersten Ausgabe der Portside Game Assembly in See - eine B2B-Konferenz für internationale Indie-Games Leader, die am 27. Juni an Bord der MS Princess im Hamburger Hafen stattfindet. Mit einem sorgfältig zusammengestellten Programm aus Keynotes, Impulsvorträgen und Roundtables bietet die Konferenz eine einmalige Gelegenheit für Studiodirektor*innen und Entscheidungsträger*innen, sich in einem konzentrierten und gemeinsamen Rahmen auszutauschen. Die Veranstaltung zielt darauf ab neue Perspektiven und Erkenntnisse zu vermitteln und Stimmen von weltweit anerkannten Indie-Studios zusammenzubringen. Dabei sind unter anderem Benjamin Lulan (COO & Mitbegründer von Evil Empire), Philomena Schwab (Gründerin von Stray Fawn Studio), Søren Lundgaard (CEO von Ghost Ship Games), Mauricio García (Studiodirektor von The Game Kitchen), Kevin Zuhn (Creative Director & Mitbegründer von Young Horses Inc.) und weitere Speaker*innen. Tickets für die gesamte Konferenz, einschließlich des Opening Mixers, Networking-Brunchs und der Games Industry Party, sind unter portsideassembly.com erhältlich.

Die Premiere der Portside Game Assembly am 27. Juni rückt näher und die bereits bekannten Programmpunkte sind beeindruckend.

Keynotes, Impulsvorträge und Roundtables: Das ist das Programm

Durch den vertraulichen Rahmen für Studiobetreiber*innen bietet die Portside einen Mehrwert durch relevante Gespräche und strategisches Networking, das sich ebenso im vielfältigen und fokussierten Konferenzprogramm widerspiegelt. Hier sind einige der Programmhöhepunkte:

- **Keynote: Benjamin Lulan (COO & Co-Founder Evil Empire):** eine Keynote über die Triple-i-Initiative und wie man seinen eigenen Raum für Ankündigungen schafft, um sein Publikum direkt anzusprechen, wenn andere existierende Showcases nicht passend erscheinen.

Impuls-Blöcke:

Die Impulsblöcke bestehen aus zwei bis drei Impulsvorträgen, die sich alle auf ein übergeordnetes Thema beziehen, gefolgt von einer offenen Diskussion über die aufgezeigten Perspektiven und der Möglichkeit für alle Teilnehmer*innen,



ihre eigenen Erfahrungen einzubringen. Die Moderation übernehmen Mariève Beauchemin (Programs Director & Co-Founder Indie Asylum) und Andreas Suika (Creative Director & Game Designer).

- **Mining for Your Next Gem – How to Decide which Games to Develop**

Eine wichtige und kritische Entscheidung für jedes Indie-Studio ist: Welche der (wahrscheinlich vielen) Spielideen in unserem Studio sollen wir weiterverfolgen? Wo sollen wir unsere Ressourcen einsetzen - und welches Spiel wird unserem Studio zum Erfolg verhelfen? Drei Referent*innen werden in 10-minütigen Impulsvorträgen ihre Ansätze zu diesen Fragen vorstellen:

- **Philomena Schwab (Gründerin Stray Fawn Studio): Game Idea Validation**
- **Jonas Tyroller (Gründer Grizzly Games): You Don't Need a Hook**
- **René Habermann (Leiter bippinbits): Don't Ship the Wrong Game**

- **Games Are Made by People – How to Foster a Good Company Culture**

Ein unabhängiges Spielestudio zu gründen, zu leiten und ein kleines bis mittelgroßes Team zu managen, bringt viel Verantwortung mit sich: von der Vergrößerung oder Verkleinerung eines Teams bis hin zur Pflege einer Unternehmenskultur, in der Talente gefördert, entwickelt und langfristig gehalten werden.

- **Mauricio García (Studio Director The Game Kitchen): Keeping the Indie Mindset While Going Big**
- **Kevin Zuhn (Creative Director & Co-Founder Young Horses Inc.)**

- **From Dev to Dev – Why to Invest in Other Studios**

Immer mehr Indie-Studios wagen den Sprung, nicht nur die eigenen Spiele zu vermarkten, sondern Ressourcen und Erfahrungen auch in Spiele anderer Entwickler*innen zu investieren. Zwei Speaker werden über ihre Beweggründe und Erfahrungen mit Investitionen in Spiele und Studios berichten, die nicht ihre eigenen sind:



- **Søren Lundgaard (CEO Ghost Ship Publishing): Developer by Day, Publisher by Night**
- **Christian Nyhus Andreassen (COO Fair Games): Being an Angel Investor in Games**

Roundtables:

Die Roundtables besitzen ein interaktiveres Konzept als die Impulsblöcke und ermutigen die Teilnehmer*innen, alle Aspekte der übergreifenden Fragestellung von Anfang an zu diskutieren.

- **Roundtable 1: Mobile Ports – When, Why & How? Moderated by Ali Farha**
- **Roundtable 2: Stronger together – Business Cooperations Between Indies**
- **Roundtable 3: (Self-)Publishing – The Good, the Bad, the Ugly**
- **Roundtable 4: Longtail FTW- How to Make the Most out of Your Game**

Das aktuelle Programm der Portside Game Assembly ist auf der offiziellen Website zu finden und wird regelmäßig aktualisiert. Die Website bietet einen detaillierten Überblick über Sprecher*innen, Programmt Themen und teilnehmende Studios: <https://portsideassembly.com/program/>

Eine Auswahl der bereits bestätigten Teilnehmer*innen:

Mehr als 60 Studios aus über 15 Ländern haben sich bereits für die Portside Game Assembly Konferenz an Bord der MS Princess angemeldet. Neben bereits angekündigten Teilnehmer*innen wie Evil Empire, Stray Fawn Studio, The Game Kitchen, Toukana Interactive, Ghostship Publishing und anderen, sind weitere renommierte Studios bei Konferenz dabei:

- Digital Sun (Moonlighter, Cataclismo) / Spanien
- Keen Games (Enshrouded) / Deutschland
- Young Horses Inc. (Bugsnax, Octodad) / USA
- Gamous (Lake, Turmoil) / Niederlande
- Color Gray Games (The Case of the Golden Idol) / Lettland
- Massive Damage (Star Renegades) / Kanada
- Spellgarden Games (Sticky Business) / Deutschland
- Untitled Studio (Tavern Master) / Serbien

Weitere teilnehmende Studios sind auf der Portside Game Assembly Website zu finden. <https://portsideassembly.com/attendees>



Tickets und Anmeldung

Gründer*Innen und Leiter*innen von Indie-Spielestudios, die mindestens einen erfolgreichen Titel veröffentlicht haben, können sich über das Anmeldeformular für die Hauptkonferenz der Portside Game Assembly anmelden:

<https://portsideassembly.com/registration>

Das vollständige Konferenzticket beinhaltet den Zugang zum Opening Mixer am 26. Juni sowie den Networking Brunch, die Hauptkonferenz und die Games Industry Party am 27. Juni für insgesamt 189 Euro zzgl. Gebühren und MwSt.

Tickets für die Games Industry Party und den Networking Brunch sind erhältlich

Der Networking Brunch beginnt am 27. Juni 2025 um 9:30 Uhr im Restaurant „Alte Liebe“ in der Hamburger HafenCity. Ein Ticket kostet 49 Euro zuzüglich Gebühren und Mehrwertsteuer:

<https://psga-networking-brunch.eventbrite.de/?aff=pm>

Die Games Industry Party am Abend lädt ab 19 Uhr in die zweite Schiffslocation des Tages ein: die MS Stubnitz in der HafenCity. Tickets sind für 15 Euro zzgl. Gebühren & MwSt. erhältlich:

<https://psga-games-industry-party.eventbrite.de/?aff=pm>

Weitere Informationen unter: <https://portsideassembly.com>

Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Senta Gohr
Gamecity Hamburg
PR Managerin
T +49 40 23 72 435- 74

Anna Jäger
Gamecity Hamburg
PR Managerin
T +49 40 23 72 435 - 78

senta.gohr@gamecity-hamburg.de anna.jaeger@gamecity-hamburg.de



Über Portside Game Assembly

Portside Game Assembly ist die Fachkonferenz für international erfolgreiche Indie Game Studios. Die B2B-Konferenz bringt Studio-Leiter*innen und Entscheider*innen auf einem Schiff auf Fahrt durch den Hamburger Hafen zusammen, um sich über Strategien auszutauschen, sich inspirieren zu lassen und um relevante Kontakte zu knüpfen. Teil der Konferenz sind zudem zwei Abendveranstaltungen und ein Networking Brunch in besonderen Locations. Veranstaltet wird die Portside Game Assembly von Gamecity Hamburg als Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

Über Gamecity Hamburg

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. 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 die Hamburg Kreativ Gesellschaft

Seit ihrer Gründung 2010 versteht sich die Hamburg Kreativ Gesellschaft als zentrale Anlaufstelle für alle Akteur*innen der Hamburger Kreativwirtschaft aus den elf Teilmärkten Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games, Theater/Tanz, Werbung. Sie unterstützt Kreativschaffende mit zeitgemäßen Angeboten und fördert Innovation im Rahmen des Projektes „Cross-Innovation Hub“. Seit 2017 ist sie zudem Trägerin der branchenspezifischen Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum.