**Hamburg Games Conference wird am 16. und 17. März zum ersten Multiplayer-Online-B2B-Event inklusive Speed Dating für Teilnehmer\*innen**

**Hamburg, 10.03.2021:**

**Das neue Teaser-Video zeigt die Virtual Expo, die Business Area mit Video-Matchmaking und wie einfach es sein wird, mit den Hamburg Games Conference-Teilnehmer\*innen in Kontakt zu kommen:** [**https://youtu.be/JkkvoqEtVyU**](https://youtu.be/JkkvoqEtVyU)

**Die Hamburg Games Conference bietet nicht nur ein umfangreiches Speaker-Programm und das bewährte Matchmaking-System von MeetToMatch, sondern enthüllte heute auch Details zu einem neuen "Speed-Dating"-System, das den Teilnehmer\*innen helfen soll, neue Personen kennenzulernen. Auch in der digitalen Version hat das "Speed-Dating"-Networking-Event nur eine begrenzte Anzahl an Plätzen, also melden Sie sich bis zum 15. März an, um dabei zu sein!**

"In einer Welt, die durch die Covid-19-Pandemie in der Wartestellung ist, besteht die größte Herausforderung für Spieleentwickler\*innen und -publisher darin, neue Wege zu finden, um ein Zielpublikum für ihre IP zu finden und aufzubauen", so **Dennis Schoubye, Project Lead Gamecity Hamburg**. "Egal, ob Sie Student\*in, Gründer\*in eines Gaming-Start-ups oder eine erfahrene Führungskraft aus der Games-Branche sind, unsere erste B2B Virtual Multiplayer Conference bietet die perfekte Plattform, um Geschäfte in der Games-Branche zu machen."

Bereits jetzt sind mehr als 250 B2B-Teilnehmer\*innen für die Conference registriert, darunter hochkarätige Branchengrößen wie Nintendo, Sega und Tencent.

Mit dem diesjährigen Schwerpunkt "Discoverability" will die Hamburg Game Conference 2021 Entwickler\*innen und Publisher\*innen helfen, neue Wege zu finden, ihr Publikum zu entdecken und anzusprechen - in einer Welt ohne physische Events, aber mit mehr Vertriebsmodellen, Online-Plattformen und Stores als je zuvor. Networking und das Knüpfen neuer Verbindungen sind ein essentieller Bestandteil der Spieleindustrie und in einer Welt, in der die Bürger nicht mehr über die Grenzen hinaus reisen können, nutzt die Hamburg Games Conference 2021 den modernsten digitalen Rahmen für ihre B2B Virtual Multiplayer Conference und bietet mehr als 50 Spiele- und Dienstleistungsaussteller.

Das Speed-Dating-Network-Event unterstützt das Thema „Discoverability“ auch dadurch, dass es ein schnelles, zwangloses Format bietet, bei dem die Teilnehmer\*innen die Möglichkeit haben, sich, ihr Angebot und ihre Wünsche in kurzen 10-minütigen One-on-One-Sessions mit sechsmal wechselnden Partner\*innen innerhalb einer Stunde zu präsentieren.

Die Hamburg Games Conference Business Area wird es Entwickler\*innen und Publisher\*innen ermöglichen, ihre perfekten Partner über ein virtuelles Showcase mit Videoanrufen im Browser zu finden. Studios können ihre kommenden Spiele über die Virtual Expo hunderten von B2B-Partnern präsentieren. Die Teilnehmer\*innen können einen virtuellen Avatar erstellen und die Expo über ihren Browser erkunden. In Zusammenarbeit mit Creative Ports und dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur bietet der Start-Up Day ein ganztägiges Programm speziell für Start-Ups und junge Spielestudios mit Vorträgen, Panels und Networking.

Die Hamburg Games Conference wird gemeinsam von [Gamecity Hamburg](http://www.gamecity-hamburg.de) und GRAEF Rechtsanwälte (<http://www.graef.eu>) veranstaltet. Event-Agentur ist [Super Crowd Entertainment](https://super-crowd.com/de/), die 2020 die Indie Arena Booth Online und MAG Online organisiert hat.

Um mehr über die Hamburg Games Conference zu erfahren und Basic- oder Business-Tickets für die Konferenz zu erwerben, besuchen Sie bitte:

<https://www.gamesconference.com/>

Folgen Sie der Hamburg Games Conference auf Facebook: <https://www.facebook.com/GamesConference/>

Folgen Sie der Hamburg Games Conference auf Twitter: <https://twitter.com/hamburg_games>

Erfahren Sie mehr über die Hamburg Games Conference auf LinkedIn: <https://tinyurl.com/1c9x7myr>

**Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:**

Anna Jäger

Gamecity Hamburg

PR Manager

T +49 – 40 – 879 7986 19

anna.jaeger@gamecity-hamburg.de

**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 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 designxport