



„Moving Markets“ stehen im Fokus der 13. Hamburg Games Conference – am 2. & 3. März 2022 digital & vor Ort in Hamburg

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0
F +49 40 87 97 986-20
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 19. Oktober 2021:

Mit hybridem Veranstaltungskonzept lädt die 13. Hamburg Games Conference am 2. und 3. März 2022 internationale Speaker, Gamesindustrie-Expertinnen und -Experten, Thought Leader und Fachbesucherinnen und Fachbesucher zum Austausch. Das Konferenzthema „Moving Markets“ beleuchten Vorträge und Diskussionen zu den sich stetig verändernden Märkten und Geschäftsmodellen in der Gameswirtschaft. Erstmals ruft die Hamburg Games Conference in einem Call for Speakers zur Einreichung von Themenvorschlägen auf. Zusätzlich erwarten die Besucherinnen und Besucher Netzwerk-Events, ein Expo-Bereich und Matchmaking sowohl online als auch vor Ort. Die Hamburg Games Conference verfolgt 2022 erstmals ein hybrides Veranstaltungskonzept, bei dem man sowohl in den Hamburger Zeise Kinos, als auch digital auf einer eigens entwickelten, spielbaren Konferenzplattform in Interaktion treten kann. Tickets sind ab sofort verfügbar.

Die Spielebranche ist geprägt von ständiger Erneuerung, Innovation und Veränderung. Neue Absatzwege und Zielgruppen eröffnen sich, und innovative Geschäftsmodelle entstehen. Wie also sieht die Gameswirtschaft von morgen aus? Und wie agieren Unternehmen im umkämpften Gamesmarkt vorausschauend und flexibel, um auch zukünftig vorne mitzuspielen?

„Wachstum und Wandel der Gamesindustrie haben durch die globale Pandemie im vergangenen Jahr weiteren Schub bekommen, der bis heute anhält. Wir freuen uns, auf der Hamburg Games Conference aktuelle Entwicklungen zu diskutieren und gemeinsam Ausblicke in die Zukunft zu wagen“, so Dr. Ralph Graef vom Mitveranstalter GRAEF Rechtsanwälte.

Erstmals ruft die Hamburg Games Conference öffentlich zur Einsendung von englischsprachigen Konferenzbeiträgen auf. Der Call for Speakers läuft bis zum 30. November 2021. Einreichungen zum Thema „Moving Markets“ sind ab sofort unter www.gamesconference.com/call-for-speakers möglich.

Beim Konferenz-Track zum Thema „Games-Förderung“ geht es um Neuigkeiten und Best-Practices in Bezug auf die Gamesförderung des Bundes und regionale Förderangebote der Bundesländer, wie den Games Lift Inkubator und die Prototypenförderung in Hamburg.



Hamburg Games Conference erstmals hybrid

Ihr internationales Publikum bringt die Hamburg Games Conference dieses Jahr erstmals an zwei Orten zusammen: Der erste Tag ist für alle digital. Auf einer im Browser spielbaren, interaktiven Plattform, die als virtuelles Kreuzfahrtschiff entwickelt wurde, treffen sich alle Konferenzbesucherinnen und -besucher für Matchmaking und spontanes Video-Networking sowie zum Entdecken von neuen Gamesprojekten und Dienstleistungen im Rahmen der Online-Expo. Die Plattform wurde 2021 eigens für die Konferenz entwickelt und wird mit neuen Inhalten weiter ausgebaut. Am zweiten Konferenztag öffnen in Hamburg die Zeise Kinos ihre Tore für die Konferenz mit Talks, Diskussionsrunden und Netzwerk-Events. Die Talks und Diskussionsrunden des Main-Tracks werden dabei auch live auf der Online-Plattform übertragen.

„Mit der Erfahrung der Hamburg Games Conference Online in 2021 im Rücken bieten wir internationalen Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die nicht die Reise nach Hamburg antreten können, erneut Event-Feeling auch zu Hause. Über die Online-Plattform vernetzen wir die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Hamburg mit Branchen-Kontakten auf der ganzen Welt. Wer die Gamecity Hamburg zur Konferenz mit einem Besuch beehrt, bekommt zusätzlich am 3. März das komplette Programm vor Ort inklusive unserem Gamecity Treff am Abend geboten“, so Dennis Schoubye, Projektleiter bei Gamecity Hamburg.

Die Hamburg Games Conference 2021 konnte über 650 Personen aus 34 Staaten zu einer rein digitalen Ausgabe der Konferenz begrüßen. Vor Ort wurde die Hamburg Games Conference zuletzt im Februar 2020 in den Zeise Kinos veranstaltet - mit über 400 internationalen Besucherinnen und Besuchern.

Frühbucher-Tickets ab sofort verfügbar

Ab sofort und bis zum 10. Dezember 2021 sind Business-Tickets für die Hamburg Games Conference zum Frühbucher-Preis von 119€ erhältlich:

<https://bit.ly/HGC22>

Die Business-Tickets berechtigen zur Teilnahme am kompletten Online- und Vor-Ort-Programm der Konferenz und enthalten zusätzlich die Möglichkeit, über ein digitales Matchmaking-System Termine mit anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern zu organisieren, Zugang zu einer exklusiven Business Area und Gästelistenplätze für das Networking-Event „Gamecity Treff“ von Gamecity Hamburg.

Das Basic-Ticket zum Preis von 25€ enthält Zugang zum Konferenzprogramm online und vor Ort, sowie zu ausgewählten Networking-Events.

Alle aktuellen Informationen zur Hamburg Games Conference sind unter www.gamesconference.com verfügbar.



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 Gamesektor 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 ausgerichtet 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. 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 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 organisiert den jährlichen Indie Arena Booth, den weltweit größten unabhängigen Entwicklerstand für Videospiele sowie die Community-Messe MAG. Mit dem X5-



Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

Framework bietet Super Crowd Entertainment auch eine umfangreiche und trotzdem leicht umsetzbare Lösung für Digital-Events für alle Branchen an, die echtes Messe-Feeling trotz COVID-19 erlebbar macht.