



Erste Hybrid-Konferenz 2022: Hamburg Games Conference mit digitalem Konferenzerlebnis auf eigener Plattform und B2B-Matchmaking in neuer Location

**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, 03. Februar 2022:

Die Hamburg Games Conference am 2. und 3. März setzt auf einen Präsenzteil in neuer Location und ein umfangreiches Online-Programm: Alle Vorträge der Konferenz werden über die Online-Plattform gestreamt und behandeln das Thema "Moving Markets". Die in Hamburg entwickelte digitale Konferenzplattform ermöglicht sowohl das Erkunden einer Online-Themen-Welt mit Ausstellern und Ständen als auch das Netzwerken mit anderen Teilnehmenden per Videocall. Der Präsenzteil der Konferenz am 3. März wird in das neu eröffnete Gaminglocation „RCADIA“ in Hamburg-Bergedorf verlegt. Hier liegt der Fokus auf Networking, Matchmaking und Roundtables. Gemäß den aktuellen 2G-Plus-Richtlinien können maximal 200 Business-Gästen vor Ort teilnehmen. Intel und Xsolla sind als Hauptsponsoren neu mit an Bord. Tickets sind erhältlich unter: <https://bit.ly/HGC22>

„Die Corona-Lage stellt uns vor komplexe Herausforderungen und erfordert ein neues Vor-Ort Konzept: Ausnahmsweise wird unsere Konferenz daher in der Gaminglocation RCADIA stattfinden. Unseren Businessgästen ermöglichen wir so den persönlichen Austausch und die Gelegenheit, von Angesicht zu Angesicht Kontakte zu knüpfen. Unsere Online-Gäste begrüßen wir auf unserer Hamburg Games Conference Online-Plattform die bei unserer letzten Konferenz sehr gut angenommen wurde und dazu geführt hat, dass wir 2021 erstmals mehr als 600 Teilnehmerinnen und Teilnehmer weltweit begrüßen durften.“, erklärt Dr. Ralph Oliver Graef vom Mitveranstalter der Konferenz, GRAEF Rechtsanwälte.

„Mit unserer Hamburg Games Conference Hybrid können wir die Vorteile von Präsenz- und Online-Veranstaltungen vereinen. Unsere digitale Konferenzplattform ist das perfekte Tool, um Teilnehmenden zu ermöglichen, in digital zugänglichen Vorträgen, Panel-Diskussionen und Q&A-Runden neue Impulse zu erhalten, Konferenzfeeling auf der Online-Expo zu erleben und zu Netzwerken. Im Präsenzteil der Konferenz im RCADIA in Hamburg-Bergedorf werden wir am zweiten Konferenztag bis zu 200 Teilnehmenden mit Businesstickets ein zusätzliches Zusammenkommen in sicherem Rahmen unter 2G-Plus-Regeln ermöglichen“, führt Dennis Schoubye, Leiter von Gamecity Hamburg, weiter aus.



Am 3. März können Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die ein Businesssticket gebucht haben, Meetings im Gaminglocation RCADIA planen. Weitere Austauschformate im geschlossenen Rahmen wie Roundtables und Workshops, eine Expo mit ausgewählten Ausstellern sowie ein abendliches Get-together vor Ort runden das Programm vor Ort ab. Teilnehmende, die von außerhalb anreisen, profitieren von einem rabattierten Zimmerkontingent direkt im angeschlossenen Hotel. Das Vortragsprogramm der Konferenz findet ausschließlich online statt.

Neue Programm-Highlights und Hauptsponsoren

Im Vortragsprogramm der Hamburg Games Conference werden über 20 Branchenexpertinnen und -experten aus der ganzen Welt das Konferenzthema "Moving Markets" aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten und in Q&A-Sessions mit den Teilnehmenden in Austausch treten.

Ein neu angekündigtes Highlight ist der Talk "**Building a Billion Dollar Esport Company**" von **ESL-Senior Vice President Fabian Scheuermann**. Zu den weiteren bereits bestätigten Speakerinnen und Speakern gehören u.a. Alex Nichiporchik von Tiny Build Games, Catherine Chew von Kepler Interactive, Thomas Shiva von Digital Realm Entertainment, Joost van Dreunen von der NYU Stern School of Business and Kerstin Schütt von Twisted Ramble.

Alle bestätigten Speakerinnen und Speaker sind auf www.gamesconference.com zu finden. Hier und auf den Social-Media-Kanälen der Hamburg Games Conference werden im Laufe der kommenden Wochen weitere Speakerinnen und Speaker angekündigt.

Die Hamburg Games Conference konnte mit dem Chip-Marktführer **Intel** und dem international expandierenden, auf den Gamesmarkt spezialisierten Technologie- und Monetarisierungs-Dienstleister **Xsolla** gleich zwei Schwergewichte der internationalen Tech- und Gamesindustrie mit an Bord holen.

Gast, Sponsor oder Aussteller: Ein Teil der Hamburg Games Conference werden

Tickets für die Hamburg Games Conference 2022 sind limitiert verfügbar: <https://bit.ly/HGC22>

Mit dem Business-Ticket zum Preis von 199 Euro können Teilnehmende an beiden Konferenztagen am kompletten Online-Programm der Konferenz teilnehmen und sich exklusiv zur Teilnahme am Vor-Ort-Programm der Konferenz am 3. März anmelden – inklusive Networking, Matchmaking, Get-together und Catering in RCADIA (Hamburg-Bergedorf). Darüber hinaus haben Teilnehmende mit Business-Ticket die Möglichkeit, über das digitale Matchmaking-System MeetToMatch sowohl Online- als auch Offline-Meetings mit anderen



Teilnehmenden zu organisieren. Hotelübernachtungen im Gaminglocation RCADIA sind zu vergünstigten Konditionen separat per E-Mail buchbar: booking@rcadia.de

Mit dem Basic-Ticket zum Preis von 25 Euro haben Teilnehmende an beiden Konferenztagen vollen Zugang zur digitalen Konferenzplattform sowie zu dem kompletten Konferenzprogramm der digitalen Expo. Außerdem erhalten sie damit die Möglichkeit, an Videocall-Tischen mit anderen Teilnehmenden zu netzwerken.

Noch gibt es letzte Slots, um auf der Hamburg Games Conference als Sponsor präsent zu sein. Die letzten Standplatzpakete für die Fachausstellung auf der digitalen Konferenzplattform sind ebenfalls noch buchbar. Informationen zur Teilnahme als Sponsor oder Aussteller gibt es unter <https://www.gamesconference.com/#Registration>.

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

Ein Trailer zur Hamburg Games Conference 2022 ist auf YouTube (<https://youtu.be/e9mSPhEbggE>) oder via Google Drive zum Download für redaktionelle Zwecke verfügbar. Dort ist ebenfalls weiteres Bildmaterial hinterlegt.

https://drive.google.com/drive/folders/1_h_RISrMGY8sxuT6RZ_UnvPfyj7z1HeA?usp=sharing

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 Gamessektor 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 die jährliche Indie Arena Booth, die weltweit größten unabhängigen Developer Booth für Videospiele sowie die Community-Messe MAG. Mit dem Super Crowd Framework bietet die Firma auch eine umfangreiche und trotzdem leicht umsetzbare Lösung für Digital-Events für alle Branchen an, die echtes Messe-Feeling trotz COVID-19 erlebbar macht. Mit mittlerweile 3,6 Millionen erreichten DACH-Kunden und über 100.000 Besuchern, setzt Super Crowd neue Standards für spannende Online-Events und macht es einfach, seine Freunde via Super Crowd ID wiederzufinden und mit diesen in Kontakt zu bleiben.