Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH
Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

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

Leinen los für die Hamburg Games Conference am 2. und 3. März: Neue Online-Welt, über 20 Vorträge und 60 Aussteller

Hamburg, 23. Februar 2022:

Auf zu neuen Märkten: Am 2. und 3. März nimmt die Hamburg Games Conference ihre Besucherinnen und Besucher mit auf eine virtuelle Kreuzfahrt rund um den Globus. In fünf Gamesindustrie-Häfen in der Online-Welt der hybriden Konferenz erwartet die Gäste Matchmaking und Networking mit internationalen Gamesindustrie-Professionals. Auch 60 Partner und Aussteller wie Intel, Xsolla, InnoGames, Bytro und Bigpoint sind dort mit Ständen und Aktionen vertreten. Die Online-Konferenzwelt ist dabei selbst ein detailreich gestaltetes Game: In jedem Bereich verstecken sich Sidequests, Challenges, Sammel-Items und Level-ups. Für inspirierenden Input sorgt das umfangreiche Programm aus Talks und Panels mit über 20 Speakerinnen und Speakern aus der internationalen Gamesbranche. Sponsor Xsolla vergibt im Rahmen einer Award Show Sach- und Geldpreise im Wert von 55.000 Euro unter den auf der Expo ausstellenden Indie Studios. Eröffnet wird die Konferenz mit einem Grußwort von Hamburgs Erstem Bürgermeister Dr. Peter Tschentscher. Durch das Programm der zweitägigen Konferenz führt Moderatorin Shay Thompson. Tickets sind erhältlich unter: https://bit.ly/HGC22 Für den Präsenzteil sind die Plätze limitiert und noch letzte Tickets erhältlich.

“Welcome to Futuroka!” werden Besucherinnen und Besucher begrüßt, die im ersten virtuellen Hafen von Bord gehen. Hier dreht sich alles um die Zukunft der Gamesindustrie. Vier weitere virtuelle Orte, jeweils mit thematischem Schwerpunkt, warten ebenfalls darauf, während der Konferenz erkundet zu werden: Businessborg, wo der next big Deal wartet, Indieapolis, in dem die kreative Indie Studios im Fokus stehen, der Heimathafen Hamburg als "Free-to-Play Land" sowie das virtuelle Konferenz-Kreuzfahrtschiff als zentraler Knotenpunkt.

Auf der digitalen Plattform der Hamburg Games Conference gibt es viel zu entdecken und vielfältige Möglichkeiten, mit Unternehmen und Gamesindustrie-Professionals ins Gespräch zu kommen: In den verschiedenen Bereichen finden sich Stände, Aktionen und Spielepräsentationen von Entwicklungsstudios und Publishern sowie Partnern und Sponsoren der Konferenz. Als offizielle Partner der Konferenz sind unter anderem an Bord: **Intel,** mit dem **Intel GameDev Programm, Xsolla, InnoGames, Bytro, Bigpoint, Razer, 4Players** und die **Devcom**. Über das Matchmaking-System der Konferenz können schnell neue Kontakte mit den Partnern und Vertreterinnen und Vertretern von weiteren Big Playern der internationalen Gamesindustrie geknüpft werden, die als Konferenzteilnehmerinnen und -teilnehmer dabei sind.

Fokus: “Moving Markets” in der Gamesindustrie - aus 25 internationalen Perspektiven

Insgesamt 25 Speakerinnen und Speaker tragen mit Talks und in Paneldiskussionen zum Programm bei und zeigen die Spannbreite auf, in der sich die Gamesindustrie wandelt - oder selbst zum Wandel beiträgt: Vom wechselseitigen Einfluss von Games, Gesellschaft und Politik, über die wirtschaftliche und technologische Weiterentwicklung der Industrie und von Spielegenres, bis zu Ausblicken auf die nähere Zukunft und konkreten Best Practices.

Der Frage, wie sich Gelerntes aus früheren disruptiven Umbrüchen der Branche anwenden lässt, um schnell auf neue Entwicklungen zu reagieren und mit innovativen Games Vorsprünge am Markt zu erreichen, geht **Martine Spaans (FGL / Tamalaki Publishing)** in ihrem Vortrag nach.

Thomas Shiva (Digital Realm Entertainment) thematisiert die verbesserungswürdige Diversität in der Gamesindustrie und stellt seine Initiative vor, die das Ziel hat, afrikanische Kreative zu stärken, die Geschichten, Mythen und Legenden des afrikanischen Kontinents in Games erzählen.

Einen umfassenden Blick in die Zukunft der Gamesindustrie wagen **Tiago Correira (Warner Games)** und **Mel Montaño (Userwise)** in der Paneldiskussion “The immediate future of games”.

Auch ungewöhnliche Perspektiven eröffnet die Konferenz: Games als Treiber von kultureller und technischer Innovation nimmt beispielsweise **Manouchehr Shamsrizi (gamelab.berlin / RetroBrain R&D)** in den Blick und argumentiert in seiner Keynote für eine Außen- und Sicherheitspolitik, die die Potenziale und Risiken des Mediums versteht und für internationale Zusammenarbeit nutzt.

Einen Überblick über alle Speakerinnen und Speaker und ihre Vorträge gibt www.gamesconference.com.

Durch das Programm führt Moderatorin Shay Thompson, in Gaming- und Gamesindustriekreisen bekannt als Moderatorin für Streams von Xbox Interactive und der Indie Arena Booth, sowie für Panels und Podcasts der BAFTA und der BBC.

Ein weiteres Highlight steht zum Abschluss der Konferenz am Abend des 3. März auf dem Programm: Eine Jury aus unabhängigen Brancheninsidern wählt unter den Spielen, die auf der virtuellen Expo präsentiert wurden, das beste Spiel der Hamburg Games Conference 2022 sowie die “Xsolla Secret Nomination”. Für die Gewinner stiftet Hauptsponsor Xsolla Geld- und Sachpreise im Gesamtwert von 55.000 Euro.

Hybrid-Event mit gamifizierter Online-Plattform

Alle Talks werden live über die gamifizierte Online-Konferenzplattform gestreamt. Sie bildet das Herzstück der hybriden Konferenz. Neben der virtuellen Expo bietet sie Konferenzgästen vor allem die Möglichkeit, Kontakte untereinander zu knüpfen. Über das Buchungssystem MeetToMatch können sie bereits im Vorfeld relevante neue Kontakte unter anderen Konferenzteilnehmerinnen und Teilnehmern finden,

Meetings vereinbaren und während der Konferenz direkt in die Plattform integrierte Videocalls nutzen.

Vor Ort in Hamburg wird exklusiv für bis zu 200 Businessgäste ein Matchmaking-Event in der Gaminglocation RCADIA angeboten. Unter 2G-Plus-Regeln wird persönlicher Austausch möglich. Außerdem können Gäste die gestreamten Talks live in einem Kinosaal verfolgen und beim abendlichen Get-together in lockerem Rahmen Kontakte knüpfen.

Letzte Tickets verfügbar für Online und vor Ort

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

Business-Tickets für 199 Euro enthalten den Zugang zur Online-Konferenzplattform inklusive der Expo und dem kompletten Konferenzprogramm, die exklusive Möglichkeit über MeetToMatch Meetings zu vereinbaren und Zugang zum Vor-Ort-Event in der Gaminglocation RCADIA. Die Möglichkeit zur Teilnahme am Vor-Ort-Event ist auf maximal 200 Gäste limitiert.

Das Basic-Ticket für 25 Euro enthält den Zugang zur digitalen Konferenzplattform sowie zum kompletten Konferenzprogramm und der digitalen Expo. Außerdem erhalten Gäste damit die Möglichkeit, an Videocall-Tischen mit anderen Teilnehmenden zu netzwerken.

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/e9mSPhEbqgE) oder via Google Drive zum Download für redaktionelle Zwecke verfügbar. Dort ist ebenfalls weiteres Bildmaterial hinterlegt. https://drive.google.com/drive/folders/1_h_RlSrMGY8sxuT6RZ_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 spezialisieren Eventagentur Super Crowd Entertainment aus Hamburg, die zur gamescom 2020 und 2021 die Indie Arena Booth Online ausgerichtete 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.