



Hamburg Games Conference 2022: 600 Konferenzgäste aus der internationalen Gamesindustrie online und in Hamburg

Hamburg, 14. März 2022:

600 Konferenzgäste aus 35 Nationen besuchten die 13. Hamburg Games Conference am 02. und 03. März 2022. Das hybride Eventkonzept ermöglichte Besucherinnen und Besuchern sowohl auf der eigens für die B2B-Konferenz entwickelten spielbaren Online-Plattform als auch bei einem Vor-Ort-Event in der Hamburger Gaminglocation RCADIA Gespräche mit neuen und bekannten Kontakten der internationalen Gameswirtschaft. 18 Vorträge gaben mit dem Fokus „Moving Markets“ Rückblicke, Einblicke und Ausblicke auf die sich stetig wandelnde Gamesbranche und 61 Partner und Aussteller präsentierten sich digital und vor Ort. Ein Video-Rückblick vermittelt Eindrücke der Konferenz: <https://www.youtube.com/watch?v=s1DQ5YJbLns>.

„Die Hamburg Games Conference ist ein jährliches Highlight und hat in diesem Jahr erneut den Auftakt gemacht für internationale Branchenevents. Mit der Konferenz laden wir die Gamesbranche ein, ihren Blick Richtung Hamburg zu werfen als einen zentralen Games-Standort in Europa. Der große Zuspruch der Teilnehmerinnen und Teilnehmer freut uns sehr, der sich auch in den 100% Weiterempfehlungsquote im Rahmen unserer Evaluations-Umfrage zeigt“, rekapituliert Dennis Schoubye, Leiter der Standortinitiative Gamecity Hamburg und Mitorganisator der Konferenz.

„Wir freuen uns, dass wir online zahlreiche B2B-Gäste aus der ganzen Welt begrüßen konnten und für einen Teil unserer Gäste auch endlich einen persönlichen Austausch von Angesicht zu Angesicht ermöglichen konnten. Die Hamburg Games Conference war hier als erstes großes Hybrid-Event der Gamesbranche im Jahr 2022 ein voller Erfolg“, ergänzt Dr. Ralph Oliver Graef, Managing Partner der mitveranstaltenden Sozietät GRAEF Rechtsanwälte.

600 Gäste erleben echtes Konferenzfeeling online und offline

Auf der in Hamburg entwickelten Online-Plattform der Konferenz konnten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eine virtuelle Welt mit sechs verschiedenen virtuellen Städten erkunden. Durchschnittlich vier Stunden verbrachten die Konferenzgäste auf der digitalen Plattform. 61 Aussteller und Partner präsentierten sich dort auf einer digitalen Expo. Darunter waren internationale Big Player wie die Sponsoren **Intel** und **Xsolla**, und zahlreiche Unternehmen aus Hamburg und Deutschland, so zum Beispiel die Hamburger Branchengrößen InnoGames und Bytro Labs. Auch 12 Hamburger Games-Start-ups zeigten dem

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0

F +49 40 87 97 986-20

kreativgesellschaft.org



internationalen Fachpublikum ihre Projekte, die durch Gamecity Hamburg gefördert wurden.

Echtes Konferenzfeeling kam nicht nur auf der digitalen Konferenzwelt auf, in der man sich zu Meetings per Videocall treffen konnte, wovon die Konferenzgäste insgesamt 3.000-mal Gebrauch machten. Auch der Präsenzteil am zweiten Tag der Konferenz im RCADIA war mit 180 Gästen gut besucht. Neben MeetToMatch und Networking konnten die Besucherinnen und Besucher konnten Hamburger Spiele vor Ort testen, beispielsweise das VR-Game „Tower Tag“ von VR Nerds und das Spiel „Project Paranoid“ des Hamburger Studios Phoenix Reality, das ein einzigartiges Augmented Reality Erlebnis bietet.

Einen Rückblick zur Konferenz und stets aktuelle Informationen sind auf <https://www.gamesconference.com/> zu finden.

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

Anbei finden Sie Bildmaterial mit Eindrücken sowohl vom Online- als auch Präsenzteil der Hamburg Games Conference 2022. Der Video-Rückblick ist auch zum Download zur redaktionellen Verwendung verfügbar:

https://drive.google.com/drive/folders/1CcAkDctrT_-XS_6SgkmLJyNh6LtYHI-7

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 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.