

## Pressemitteilung

### **Hamburg Games Conference am 17. März 2011**

#### **Neue Trends und virtuelle Güter in Online-Games stehen im Mittelpunkt der interdisziplinären Konferenz**

**Hamburg, 14. Februar 2011: Neue Geschäftsmodelle und technische Innovationen veränderten die Games-Branche innerhalb der letzten Jahre grundlegend und verhalfen dem Industriezweig zu ökonomischer Stärke. Auch heute prägen technische Weiterentwicklungen und entsprechend veränderte Nutzergewohnheiten die Branche. Wie diese in Zukunft aussehen können, zeigt die Hamburg Games Conference. Nach der erfolgreichen Erstauflage in 2010 stehen in diesem Jahr Trends in der Computerspieleindustrie und die Bedeutung virtueller Güter für Online Games im Fokus der Konferenz am 17. März.**

Ziel der Hamburg Games Conference ist, den Blick über Branchengrenzen hinaus zu ermöglichen und aktuelle Trends optimal zu nutzen. Zu diesem Zweck widmen sich Vertreter unterschiedlichster Branchen in der jährlich stattfindenden interdisziplinären Konferenz wechselnden thematischen Schwerpunkten. Nachdem 2010 Merchandising und Finanzierung in der Games-Branche im Mittelpunkt standen, liegt das Augenmerk am 17. März auf Trends in der Computerspieleindustrie und der Bedeutung von Virtual Goods für Online Games.

In zwei Panels referieren nationale und internationale Experten unterschiedlicher Industriezweige. Spielgewohnheiten und der Einfluss von HTML5 auf die Branche sind einige der Aspekte des ersten Panels „Trends in der Games-Branche 2011“, denen sich Referenten wie Sean Dromgoogle von Some Research (London) und Thomas Bachem von United Prototype widmen. Im zweiten Panel „Neue Ökonomie: Risiken und Chancen von Free2Play Games und Virtual Goods“ zeigen Redner wie Dr. Pascal Zuta von Aeria Games und Dr. Gunnar Clausen von Simon Kucher & Partners, wie sich die Monetarisierung bei Free2Play-Spielen optimieren lässt, wie Preise für virtuelle Güter kalkuliert und welche rechtlichen Aspekte beachtet werden müssen.

Die Teilnahme an der Veranstaltung kostet 119 Euro zzgl. MwSt. Interessierte können sich unter [www.gamesconference.com](http://www.gamesconference.com) anmelden. Das ausführliche Programm und Einzelheiten zu den Referenten sind ebenfalls über die Webseite abrufbar. Die Hamburg Games Conference 2011 wird unterstützt von InnoGames und der Bucerius Law School.

(Zeichen: 2.106)

## Über die Hamburg Games Conference

Die Hamburg Games Conference ist eine von der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte initiierte interdisziplinäre Konferenz für die Games-Branche. In thematischen Panels referieren Experten unterschiedlicher Branchen über aktuelle Trends aus der Praxis. Unterstützt wird die jährlich stattfindende Veranstaltung von gamecity:Hamburg, Deutschlands größtem regionalen Branchennetzwerk. Weitere Informationen zu der Hamburg Games Conference erhalten Interessierte unter [www.gamesconference.com](http://www.gamesconference.com).

## Über GRAEF Rechtsanwälte

GRAEF Rechtsanwälte ([www.graef.eu](http://www.graef.eu)) mit Sitz in Hamburg und Berlin ist eine der führenden Kanzleien auf dem Gebiet des Medienrechts und des geistigen Eigentums. Das Team um den Gründer Dr. Ralph Oliver Graef vertritt führende deutsche und internationale Medienunternehmen aus den Bereichen der Film- und Fernsehproduktion sowie dem Rechtshandel, der Verlagsbranche, der Computerspieleindustrie und Unternehmen des Web 2.0 sowie Fernsehsender einschließlich des Bereichs IP-TV. GRAEF Rechtsanwälte wird von dem führenden Anwaltshandbuch des JUVE Verlags sowie von Legal 500 für die Bereiche „Presse & Verlage“ und „TV, Film & Entertainment“ empfohlen (JUVE-Handbuch Wirtschaftskanzleien 2010/2011).

## Über gamecity:Hamburg

gamecity:Hamburg ist mit etwa 1.800 Akteuren das größte regionale Netzwerk der Games-Branche in Deutschland. Als Fachgruppe der Initiative für Medien, IT und Telekommunikation, Hamburg@work, kümmert sich gamecity:Hamburg um optimale Standortbedingungen für Unternehmen digitaler Spieleunterhaltung in der Hansestadt. Zu den Zielgruppen zählen Entwickler und Publisher von Computer-, Konsolen- und Handyspielen sowie verwandte Branchen wie die Werbewirtschaft, technische Dienstleister, Online-Agenturen und die Musik- und Filmwirtschaft aus Hamburg und Europa. Das Netzwerk hilft Unternehmen, Kooperationen und neue Geschäftsfelder zu erschließen. Darüber hinaus unterstützt gamecity:Hamburg die lokale Branche mit einem umfassenden Serviceangebot, bestehend aus Workshops, Branchentreffen, gemeinsamen Messeauftritten im In- und Ausland, günstigen Büroflächen, Start-Up Beratung sowie Qualifizierungs- und Fördermaßnahmen. Für eine gezielte Nachwuchsförderung wurde in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW Hamburg) ein Masterstudiengang „Games“ eingerichtet, der im Sommersemester 2010 startete. Geleitet wird gamecity:Hamburg als Public-Private-Partnership von Stefan Klein (Hamburg@work) und Achim Quinke (Quinke Networks). Informationen erhalten Sie auch auf [www.gamecity-hamburg.de](http://www.gamecity-hamburg.de).

## Ansprechpartner

Stefan Klein  
Hamburg@work  
Habichtstraße 41  
22305 Hamburg  
Tel. +49/40/800 04 63 41  
Fax +49/40/800 04 63 50  
E-Mail [stefan.klein@hamburg-media.net](mailto:stefan.klein@hamburg-media.net)  
[www.hamburg-media.net](http://www.hamburg-media.net)

Achim Quinke  
Quinke Networks  
Bei den Mühren 70  
20457 Hamburg  
Tel. +49/40/43 09 39 49  
Fax +49/40/43 09 39 97  
E-Mail [mail@quinke.com](mailto:mail@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)

Dr. Ralph Oliver Graef  
GRAEF Rechtsanwälte  
Jungfrauenthal 8  
20149 Hamburg  
Tel. +49/40/80 60 00 90  
Fax +49/40/80 60 00 91 0  
E-Mail [office@graef.eu](mailto:office@graef.eu)  
[www.graef.eu](http://www.graef.eu)