

Pressemitteilung

Gamingtrends & Virtual Goods im Mittelpunkt der Hamburg Games Conference 2011

150 nationale und internationale Gäste begleiten die interdisziplinäre Konferenz in der Hansestadt

Hamburg, 18. März 2011: Trends in der Games-Branche sowie Risiken und Chancen von Free2Play Games und Virtual Goods in Computerspielen standen gestern bei der Hamburg Games Conference 2011 in der Bucerius Law School im Mittelpunkt. 150 Gäste kamen in die Hochburg der deutschen Games-Industrie und tauschten sich in zwei Panels aus.

Ziel der Hamburg Games Conference ist es, die vielfältigen Facetten der Games-Branche zu beleuchten. Bei der gestrigen Veranstaltung kamen Vertreter unterschiedlichster Wirtschaftszweige Europas zusammen und folgten nach der Begrüßung durch Achim Quinke (Projektleiter gamecity:Hamburg) und Dr. Ralph Oliver Graef von der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte den Vorträgen der nationalen und internationalen Referenten.

Im Panel „Trends in der Games-Branche 2011“ informierten Sean Dromgoole (Some Research), Mark Gazecki (MegaZebra Social Games) und Thomas Bachem (United Prototype) über aktuelle Entwicklungen im Online- und Social-Games-Bereich und beurteilten das Potenzial von HTML5 für die Games-Branche. Ganz im Zeichen von Pricing stand das zweite Panel „Neue Ökonomie: Risiken und Chancen von Free2Play Games und Virtual Goods“. In ihren Vorträgen gaben Dr. Christian Rauda (GRAEF Rechtsanwälte), Dr. Gunnar Clausen (Simon-Kucher & Partners) sowie Dr. Pascal Zuta (Aeria Games Europe) den Zuhörern Auskunft über die relevanten rechtlichen Aspekte, die Festlegung von Preisen für virtuelle Güter und die Umsatzsteigerung pro Spieler. Nach den einzelnen Vorträgen und in regen Diskussionsrunden nach den jeweiligen Panels gingen die Referenten gezielt auf die zahlreichen Fragen der Moderatoren und Gäste ein.

„Auch in diesem Jahr hat die Hamburg Games Conference einen starken Zuspruch erfahren“, kommentiert Dr. Ralph Oliver Graef, Initiator der Hamburg Games Conference und Gründer der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte, die Veranstaltung. „Die Games-Branche hat sich in den letzten Jahren stark entwickelt, neue technische Standards und Geschäftsmodelle beeinflussen die Branche. Grund genug für uns in diesem Jahr aktuelle Trends in den Fokus zu stellen.“



Die Hamburg Games Conference ist eine Veranstaltung der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte in Kooperation mit dem Branchennetzwerk gamecity:Hamburg. Die Veranstaltung wurde unterstützt von der InnoGames GmbH und der Bucerius Law School. Medienpartner waren GamesMarkt und Making Games Magazine.

(Zeichen: 2.383)

Weitere Informationen

Nähere Informationen zu der Hamburg Games Conference sind unter www.gameconference.com und www.gamecity-hamburg.de abrufbar.

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.

Über GRAEF Rechtsanwälte

GRAEF Rechtsanwälte (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 namhafte deutsche und internationale Medienunternehmen aus den Bereichen der Film- und Fernsehproduktion sowie dem Rechtehandel, der Verlagsbranche, der Computerspieleindustrie und Unternehmen des Web 2.0 sowie Fernsehsender einschließlich des Bereichs IP-TV. GRAEF Rechtsanwälte werden von dem 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.

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
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
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
www.graef.eu