

Hamburg Games Conference

The Power of Storytelling: Wie gute Geschichten Produkte, Services und Unternehmen verkaufen

Hamburg, den 09. März 2017: Am 4. April findet in der Hansestadt die achte Hamburg Games Conference (HGC) (www.gameconference.com) in der Bucerius Law School statt. Das Oberthema der interdisziplinären Fachkonferenz für Medien, Entertainment und Games lautet in diesem Jahr „The Power of Storytelling“.

Von Apple und Steve Jobs über die Entwicklung der VR-Brille Oculus Rift dessen Kauf durch Facebook bin hin zur weltgrößten digitalen Vertriebsplattform Steam von Valve: Hinter jedem erfolgreichen Produkt, Unternehmen und Firmengründer verbirgt sich eine spannende Geschichte mit Höhen und Tiefen. Aber wie funktioniert das Geschichtenerzählen in der digitalen Welt und wie wird es in der Innovationsbranche Games eingesetzt? Hochkarätige Experten werden das Storytelling aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchten und an praxisnahen Beispielen die dessen Anwendungsbereiche aufzeigen. Wie funktioniert zum Beispiel Storytelling in der virtuellen Realität (VR), im Bereich Gamification, im eSport, bei der Adaption eines Buchbestsellers für ein Spiel oder in den Medien mit den angesagten Influencern?

„Auch dieses Jahr wollen wir wieder die Games-Branche mit anderen Medienzweigen und angrenzenden Branchen zu vernetzen, um damit diese gegenseitig voneinander lernen und Erfolgskonzepte für das eigene Business adaptieren können“, erläutert Organisator Dr. Christian Rauda (Partner & Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht) von der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte das Konzept der Hamburg Games Conference.

Vom Lagerfeuer bis in die virtuelle Welt: Seit Anbeginn der Menschheitsgeschichte faszinieren packende Geschichten die Menschen. Deshalb ist Storytelling weit mehr als ein neues Marketing Buzzword. Die Spieleindustrie zeigt einmal mehr als Vorreiter, wie das Geschichtenerzählen in der digitalen (Medien-)Welt funktioniert. Damit Unternehmen und Produkte im medialen Überfluss und dem Dauerfeuer auf Kanälen überhaupt noch wahrgenommen werden. Gerade beim täglichen Kampf um Aufmerksamkeit wird es immer wichtiger, mit einer guten Story Sichtbarkeit zu erzeugen und Interesse zu wecken.

Nicolas Chibak (Co-Founder & CEO SpiceVR/Spherie) wird sich bei seinem Vortrag mit der neuen Herausforderung „Storytelling in Virtual Reality (VR)“ beschäftigen und außerdem die VR-Drohne „Spherie“ präsentieren. Der bekannteste deutsche Gamification-Evangelist Roman Rackwitz (CEO Engaging Lab) erklärt, wie gutes Storytelling im Bereich Gamification und im B2B-Umfeld funktioniert. Als Buch sind Ken Folletts „Säulen der Erde“ ein Welterfolg, Matthias Kempke (Creative Lead, Daedalic Entertainment), wird zeigen, wie man auf Basis einer Romanvorlage Geschichte und Gamedesign für ein Computerspiel entwickelt. Abwechslung in den Konferenztag bringt Arne Peters (Vice President Strategic Relations Electronic Sports League) im spannenden „Kamingespräch“ (Fireside Talk) mit Oliver Redelfs (Red Elf Media), in dem über das Storytelling im Boommarkt eSport gesprochen wird. Außerdem wird es eine sicher sehr lebhaft Podiumsdiskussion mit dem YouTube-Star Peter Smit (CEO bei PietSmiet), Jochen Domenicus (Gründer und Geschäftsführer, Der Sendeplaner) und Tino Hahn (Head of Entertainment & Games, Ströer Interactive) geben, bei dem das Storytelling in den Medien und mit Influencern im Mittelpunkt steht.

Auf der Playground-Ausstellungsfläche wird unter anderem die VR-Drohne Spherie zu sehen sein. Und wir werden sie auch abheben lassen. Der Indie-Entwickler Threaks präsentiert sich mit dem Spiel „Battle Planet“, dem ersten deutschen Spiel für die VR-Plattform Google Daydream. Und das Studententeam Supryb von der HAW - Hochschule für angewandte Wissenschaften zeigt ihr Spiel „Marbloid“.

Die Tickets für die Hamburg Games Conference sind auf der Webseite www.gamesconference.com zum Preis von 99 Euro zzgl. USt verfügbar, für Startups gelten Sonderkonditionen. Bis zum 15. März können die Tickets zum vergünstigten Early-Bird-Tarif für 79 Euro erworben werden.

Weiterführende Medien und Informationen

- Hamburg Games Conference Website
www.gamesconference.com
- Presseinfos und Bildmaterial Hamburg Games Conference
https://1drv.ms/f/s!AphymN-MHv9PiWIM1Jgl7vkHLy_v

Über die Hamburg Games Conference

Die Fachkonferenz für die Games- und Medienbranche wird von der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte mit Unterstützung der gamecity:Hamburg seit 2010 veranstaltet. Die Hamburg Games Conference ist das älteste Konferenzformat in Deutschland, welches sich thematisch auf den inhaltlichen Austausch und das Netzwerken zwischen der Spiele- und Medienindustrie spezialisiert hat.

Kontakt

Red Elf Media
Oliver Redelfs
Pressesprecher
Körnerstraße 30
22301 Hamburg
Telefon: +49 170 540 750 4
E-Mail: OR@redelf.de

Kontakt

GRAEF Rechtsanwälte
Dr. Christian Rauda
Partner, Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht
Jungfrauenthal 8
20149 Hamburg
Telefon: +49.40.80 6000 9-0
E-Mail: rauda@graef.de