

Content Vienna Workshop

„The Art of Pitching your Game Idea” mit Garnett Lee

English version below

Die Herstellung von Games kann ein Geschäft sein. Das bedeutet auch, dass man es zu einem Geschäft machen muss. Um erfolgreich zu sein, muss man herausfinden, wie dieses Geschäft aussieht und wie es funktioniert. Das Finden eines geeigneten Publishers ist in der Games-Branche in den letzten Jahren immer wertvoller geworden. Nur bei wenigen Teams lässt es die Ausbildung oder das Zeitmanagement zu, sich die Business-Fähigkeiten jenseits des Game Developments selbst anzueignen bzw. sie anzuwenden.

Sowohl der volatile globale Markt als auch die sich permanent ändernden Bedingungen und Möglichkeiten bei Marketing und Vertrieb machen eine Zusammenarbeit mit einem oder mehreren Partner*innen unabdingbar. Die verschiedenen Rollen eines Publishers und die entsprechenden Verhandlungen und Verträge müssen von einem Games-Studio vorab evaluiert und definiert werden. Das Interesse eines Partners ist dabei von verschiedenen Parametern abhängig: Potenzieller finanzieller Erfolg, aktuelle Marktsituation, Budget, Portfolio- und/oder Genre-Tauglichkeit, Jahresplanung. Der Publisher kann das finanzielle Risiko für das Projekt übernehmen und bekommt dafür eine Beteiligung an den Verkäufen und ev. am Studio selbst.

Die Dringlichkeit der frühzeitigen Klärung dieser Entscheidungen ist jungen aufstrebenden Kreativen auf dem Weg vom Freizeit-Developer zum professionellen Studio, das eine nachhaltige Marke aufbauen will, oft zu wenig bewusst. Wirtschaftliche Fragen werden hinter die kreativen Prozesse gereiht und es besteht die Gefahr, Verträge ohne vorherige Rechtsberatung zu unterschreiben. Anlässlich des Kick Off von Content Vienna – dem Wettbewerb für digitale Gestaltung, wird Garnett Lee, Portfolio-Manager des schwedischen Amplifier Game Invest und ehemaliger Scout und Producer bei Raw Fury, Game Developer aus Wien coachen. Sie präsentieren ihr Spiel in einem kurzen Pitch und erhalten in einer Q&A-Session Feedback zu ihrem Projekt und den obenstehenden Herausforderungen. Alle Teilnehmer*innen sind in diesen Prozess eingebunden, sodass ein nachhaltiger Austausch zwischen allen Beteiligten entsteht.

Garnett Lee & Jogi Neufeld

© 2024

Content Vienna Workshop

„The Art of Pitching your Game Idea” with Garnett Lee

Making games can be a business; that also means you have to make it a business. Figuring out what that business looks like and how it operates is critical to making it a success. Finding a suitable publisher has become increasingly valuable in the games industry in recent years. Only few teams have the education or time management to acquire or apply business skills beyond game development.

The volatile global market and constantly changing conditions and opportunities in marketing and distribution make collaboration with one or more partners essential. The various roles of a publisher and the corresponding negotiations and contracts must be evaluated and defined in advance by a game studio. The interest of a partner depends on various parameters: potential financial success, current market situation, budget, portfolio and/or genre suitability, annual planning. The publisher can take on the financial risk for the project and in return receives a revenue share and possibly a stake in the studio.

The urgency of clarifying these decisions at an early stage is often too little realized by young aspiring creatives on their way from leisure developer to professional studio that wants to build a sustainable brand. Economic issues take second place to creative processes, leading to the risk of signing contracts without prior legal counsel.

At the Creative Days 2024, Garnett Lee, Portfolio Manager at Swedish Amplifier Game Invest and former scout and producer at Raw Fury, will coach game developers from Vienna. They will present their game in a short pitch and receive feedback on their project and the aforementioned challenges in a Q&A session. All participants are involved in this process, fostering a sustainable exchange among all parties involved.

Jogi Neufeld & Garnett Lee

© 2024