

PRESSEMITTEILUNG



ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG - 11. Juni 2026

GodotFest 2026 kommt am 3. und 4. November zurück nach München
Zwei Tage Talks, Workshops und Business-Networking für die Godot-Community, unter dem Motto „Godot Means Business“

München, 11. Juni 2026 - Das GodotFest kommt zurück nach München. Am 3. und 4. November 2026 treffen sich Godot-Entwicklerinnen und -Entwickler, Studios und Fachleute aus der Games-Branche im smartvillage München-Bogenhausen. Zwei Tage lang gibt es Talks, Workshops und Networking.

Es ist die zweite Ausgabe der Konferenz. Die erste, 2025, brachte knapp 500 Menschen und 34 Speaker auf zwei Bühnen zusammen. Die diesjährige Ausgabe fällt größer aus, mit mehr Sessions, mehr Platz und einem stärkeren Fokus auf die Business-Seite von Godot.

▶ Mood-Video zum GodotFest 2026 ansehen: youtu.be/CRmwGa2k90U

„Godot wird erwachsen. Es ist längst nicht mehr nur der Ort, an dem Projekte beginnen – Studios veröffentlichen Spiele und betreiben damit ihr Geschäft. Das GodotFest bringt diese Community an einem Ort zusammen, und dieses Jahr legen wir mehr Gewicht auf die Business-Seite.“

- Johannes Ebner, Co-Founder, GodotFest

Warum „Godot Means Business“

Godot begann als Liebling der Indie-Szene und läuft heute in Studios jeder Größe. Das Programm 2026 folgt dieser Entwicklung. Neben den Community-Talks, für die das GodotFest bekannt ist, kommt dieses Jahr gezieltes Business-Networking dazu.

Neu für 2026 ist **MeetToMatch - Networking powered by Photon**, die Matchmaking-Plattform, die auf großen Branchenevents zum Einsatz kommt, in jedem Ticket enthalten. Teilnehmende können schon vor der Veranstaltung 1:1-Meetings mit Publishern, Dienstleistern und anderen Entwicklerinnen und Entwicklern vereinbaren.

Auf dem Programm

- **Talks und Panels** auf zwei Bühnen zu Spieleentwicklung, Engine-Internals, Tooling und Business
- **Hands-On-Workshops** in kleinen Gruppen mit erfahrenen Referierenden
- **MeetToMatch - Networking powered by Photon**: 1:1-Meetings, in jedem Ticket enthalten
- **Community-Zeit**, um die Menschen hinter der Engine und den Spielen zu treffen
- **Essen und Getränke**, inklusive

Tickets

Tickets sind ab sofort unter godotfest.com erhältlich. Early-Bird- und VIP-Tickets sind limitiert.

Kategorie	Preis
Early Bird (limitiert)	209 €
Regular	249 €
Late Bird	349 €
VIP (limitiert)	799 €

MeetToMatch - Networking powered by Photon ist in jedem Ticket enthalten. VIP-Tickets beinhalten zusätzlich das Speaker- & VIP-Dinner.

Über das GodotFest

Das GodotFest ist eine jährliche Community-Konferenz für die Godot Engine und die Menschen, die damit arbeiten. Organisiert wird es unabhängig von der GameDev Events Munich UG (haftungsbeschränkt), einer Gruppe aus der Godot-Community, die 2023 bereits die GodotCon München ausgerichtet hat, in enger Zusammenarbeit mit der Godot Foundation.

Über die Godot Engine

Godot ist eine kostenlose, quelloffene Game Engine unter der MIT-Lizenz. Es gibt keine Lizenzgebühren, keine Paywalls und kein Lock-in, und Entwicklerinnen und Entwickler behalten das volle Eigentum an ihrer Arbeit. Godot wird von Einzelpersonen wie von Studios genutzt und von der gemeinnützigen Godot Foundation gepflegt.

Über Photon Engine

Photon ist eine führende Technologieplattform für Echtzeit-Multiplayer und globale Cloud-Skalierung. Beim GodotFest 2026 unterstützt Photon Engine als Sponsor MeetToMatch und ermöglicht unter dem Motto „Networking powered by Photon“ ein professionelles Networking-Format für die Godot-Community.

Pressekontakt

GameDev Events Munich UG (haftungsbeschränkt)

E-Mail: contact@godotfest.com

Website: godotfest.com

Press Kit: godotfest.com/presskit

Presse-Akkreditierung: Kostenlosen Presseausweis anfragen unter tickets.godotfest.com/godotfest/26

Social Media:

- LinkedIn: linkedin.com/company/godotfest
- YouTube: [@GodotFest](https://www.youtube.com/@GodotFest)
- Bluesky: [@godotfest.com](https://bsky.app/profile/godotfest.com)
- X/Twitter: [@GodotFest](https://twitter.com/GodotFest)
- Mastodon: [@GodotFest@mastodon.gamedev.place](https://mastodon.gamedev.place/@GodotFest)
- Discord: discord.gg/godotfest