

Ergebnisbericht: Markterkundung zum Thema Computer- und Videospielbranche in Singapur und Thailand

Datum	13. - 17. Oktober 2025
Durchgeführt von	SBS systems for Business solutions GmbH
Projektpartner	<ul style="list-style-type: none"> • Deutsch-Singapurische Industrie- und Handelskammer (AHK Singapur) • Deutsch-Thailändische Industrie- und Handelskammer (AHK Thailand)
Fachpartner/Referierende	<ul style="list-style-type: none"> • game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. • gamescom asia • Singapore Games Association (SGGA)
Teilnehmende deutsche Unternehmen	Vertreter von zehn deutschen Unternehmen der Kreativwirtschaft, insbesondere aus den Gaming- und Unterhaltungsbranchen, die sich auf Spieleentwicklung, Publishing, Audiodesign und Simulationstechnologie zur Gestaltung fesselnder interaktiver Erlebnisse spezialisiert haben.
Zielgruppe in Singapur und Thailand	Publisher und Distributoren, Technologie- und Middleware-Partner, Medien- und Marketingpartner sowie Lokalisierungs- und Co-Development-Studios.
Informationen zum Ablauf (Programm, Themen, ggf. besuchte Städte/Regionen)	<ul style="list-style-type: none"> • Auftakt des Programms in Singapur mit einem Networking-Abend. • Briefing in Singapur mit einem Überblick über die politische und wirtschaftliche Situation des Landes sowie spannenden Einblicken in die Branche. Treffen mit dem Economic Development Board (EDB) mit Informationen zu Förderprojekten und gemeinsamen Entwicklungsinitiativen. Besuche DFW Creative / NXT Interactive in Singapur – eine Full-Service-Marketing- und Eventagentur, die zudem digitale und technologiegestützte Erlebnisse realisiert. • Seminarveranstaltung und Networking mit lokalem Stakeholder. • Besuch des Entwicklungsstudios von Ubisoft, das für seine Beiträge zu großen AAA-Titeln wie der Assassin's Creed-Reihe bekannt ist. • Weiterreise nach Bangkok zum gamescom asia x Thailand Game Show. • Briefing in Bangkok, gefolgt von der Gamescom Asia Conference mit Keynote sowie individuellen Terminen, organisiert über die Gamescom Biz App oder spontan mit den Ausstellern. • Teilnahme an der offiziellen Eröffnungszeremonie des Entertainment-Bereichs sowie an der geführten Tour „German Business Delegation @ Gamescom Asia“. • Teilnahme am B2B-Mixer (GCA x TGS) sowie an weiteren Veranstaltungen.
Highlights, Ergebnisse der Veranstaltung, Ausblick	<ul style="list-style-type: none"> • Teilnehmer konnten während der Seminarveranstaltung und der Messetage direkte und wertvolle Kontakte zu Publishern, Entwicklern und Investoren knüpfen – sowohl im Business-Bereich als auch bei begleitenden Events. • Die Veranstaltung bot wertvolle Einblicke in die Trends, Bedürfnisse und Dynamiken des asiatischen Games-Marktes, die für die zukünftige strategische Planung entscheidend sind.

- Durch Gespräche und Begegnungen konnten potenzielle Partnerschaften und Projekte identifiziert werden, die über die Region hinaus Wirkung entfalten können.

Link zur Zielmarktanalyse

www.gtai.de/mep-zma

Bilder der Veranstaltung



Das Projekt wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE) durchgeführt. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme im Rahmen des [Markterschließungsprogramms für KMU](#).

Kontakt

Durchführer: SBS systems for business solutions GmbH Ansprechperson: Mihaela Nistorica

E-Mail-Adresse: m.nistorica@sbs-business.com