

Markterkundungsreise | Games |

Schweden

Ergebnisbericht

Datum	26.05.-29.05.2026
Durchgeführt von	Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)
Projektpartner	- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. - Daspelsbranchen – Verband der schwedischen Games-Branche
Fachpartner / Referierende	- Deutsche Botschaft Stockholm - Sweden Game Arena (SGA) - Science Park Skövde - Game Habitat - Invest in Skåne - Game Town Stockholm - MINC - The Startup House of Malmö - Games Bavaria - MFG Baden-Württemberg
Teilnehmende deutsche Unternehmen	Acht deutsche Unternehmen aus den Bereichen Game Development, Serious Games, Animation, Audio- und Musikproduktion, XR-Technologien, Co-Development sowie andere Dienstleistungen für die Games-Branche nahmen an der Markterkundungsreise teil.
Zielgruppe in Schweden	Im Fokus standen Akteure entlang der gesamten schwedischen Games-Wertschöpfungskette, darunter Spieleentwickler, Publisher, Investoren, Inkubatoren und Clusterorganisationen sowie öffentliche Förderakteure. Besonderes Augenmerk lag auf Unternehmen und Organisationen aus den Games-Hubs Stockholm, Skövde und Malmö sowie auf internationalen Fachbesuchern der Nordic Game Conference (NGC).
Informationen zum Ablauf (Programm, Themen, ggf. besuchte Städte/Regionen)	- Das viertägige Programm in Stockholm, Skövde und Malmö bot den teilnehmenden deutschen Unternehmen einen umfassenden Einblick in die schwedische Games-Branche und förderte gezielt den Aufbau deutsch-schwedischer Geschäftskontakte. - Zum Auftakt der Reise erhielten die Teilnehmenden im Stockholm Games Hub „Game Town“ ein politisches und wirtschaftliches Briefing durch die Deutsche Botschaft Stockholm sowie Germany Trade & Invest (GTAI). Im Rahmen eines anschließenden Networking Breakfasts inkl. Pitching Session konnten erste Kontakte zu Vertretern der schwedischen Games-Branche geknüpft werden. - Im weiteren Verlauf standen Besuche bei zentralen Akteuren des schwedischen Games-Ökosystems auf dem Programm. In Skövde erhielten die Teilnehmenden Einblicke in die Arbeit von Sweden Game Arena, lokalen Studios, Inkubatoren und Ausbildungsinstitutionen.

- Den Schwerpunkt der Reise bildete die Teilnahme an der NGC in Malmö, der größten Games-Fachveranstaltung Nordeuropas. Neben dem Gemeinschaftsstand „Germans in Games“ nutzten die Teilnehmenden das umfangreiche Konferenzprogramm sowie die beiden Matchmaking-Plattformen MeetToMatch und GIN Match, um gezielt Meetings mit Publishern, Investoren, Entwicklern und weiteren Akteuren der internationalen Games-Branche einzubuchen.
- Ergänzt wurde die Messeteilnahme durch verschiedene Networking-Formate, darunter das „Currywurst & Beer Mingle“ sowie die Veranstaltung „Pitches & Pretzels“ am deutschen Gemeinschaftsstand. Darüber hinaus präsentierten die teilnehmenden Unternehmen ihre Projekte und Dienstleistungen im Rahmen offizieller Pitching-Sessions der NGC.

Highlights, Ergebnisse, Ausblick

- Als besonderes Highlight wurde von zahlreichen Teilnehmenden der Besuch in Skövde genannt. SGA gilt als eines der erfolgreichsten Games-Ökosysteme Europas und hat in den vergangenen Jahren zahlreiche internationale erfolgreiche Titel und Studios hervorgebracht. Die Einblicke in das lokale Games-Ökosystem sowie der direkte Austausch mit Studios, Inkubatoren und Branchenvertretern vermittelten den Teilnehmenden ein praxisnahes Bild der Erfolgsfaktoren des schwedischen Games-Sektors.
- Die Teilnahme an der NGC stellte für viele Unternehmen den zentralen Mehrwert der Reise dar. Besonders hervorgehoben wurden die hohe Internationalität der Veranstaltung, die Vielzahl relevanter Geschäftskontakte sowie die Möglichkeit, gezielt Gespräche mit Publishern, Investoren und potenziellen Entwicklungspartnern zu führen.
- Mehrere Unternehmen berichteten von konkreten Folgeaktivitäten, darunter die Einreichung von Pitch Decks, vereinbarte Folgegespräche mit Publishern, Gespräche über Co-Development-Projekte sowie Kontakte zu Investoren und Finanzierungspartnern. Zahlreiche Teilnehmende äußerten die Erwartung, dass sich aus den geknüpften Kontakten in den kommenden Monaten konkrete Geschäftsmöglichkeiten entwickeln werden.

Link zur Zielmarktanalyse www.gtai.de/mep-zma

Bilder der Veranstaltung:



Kurz-Pitches und Networking bei Game Town



„Fika“-Networking bei SGA in Skövde



Currywurst-Networking am NGC-Gemeinschaftsstand



Gruppenbild mit einem Teil der deutschen Teilnehmer

Kontakt Durchführer:

Durchführer: Deutsch-Schwedische Handelskammer (AHK Schweden)

Ansprechperson: Philip Fyrsten-Hagne

E-Mail: philip.fyrsten-hagne@handelskammer.se

Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie



MITTELSTAND
GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-
PROGRAMM FÜR KMU

Das Markterschließungsprogramm wird im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie umgesetzt von:



GERMANY
TRADE & INVEST