

# Geschäftsanhahnung Vereinigtes Königreich

für deutsche Unternehmen und Hersteller aus dem Gaming Bereich  
sowie der E-Sport-Szene

*Manchester & London, 28. bis 31. Oktober 2024*



*Vom 28. bis zum 31. Oktober 2024 führt Trade Horizons Limited, im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz, eine Geschäftsanhahnungsreise nach Großbritannien durch. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU. Zielgruppe sind vorwiegend kleine und mittlere deutsche Unternehmen (KMU).*

## Warum das Vereinigte Königreich?

- **Wachsende Industrie:** Im Jahr 2023 erwirtschaftete der britische Spielemarkt einen Umsatz von 4,73 Mrd. £ (ca. 5,6 Mrd. €), wovon der digitale Verkauf 4,24 Mrd. £ (knapp 6 Mrd. €) und der physische Verkauf 495 Mio. £ (ca. 580 Mio. €) ausmachten. Es wird erwartet, dass sich dieses Umsatzwachstum fortsetzen wird, angetrieben durch steigende Ausgaben für Spielehardware und digitale Inhalte.
- **Investitionspotenzial:** Der Sektor hat Investitionen in Höhe von 2,4 Mrd. £ (ca. 2,8 Mrd. €) angezogen, was auf ein starkes Vertrauen in seine Zukunftsaussichten schließen lässt.
- **Engagement des Publikums:** Es wird erwartet, dass ein großer Teil der britischen Verbraucher, etwa 65 %, in den nächsten fünf Jahren Videospiele spielen wird.
- Smartphones sind die beliebtesten Spielgeräte, gefolgt von Konsolen, PCs und Handheld-Geräten. Es gibt auch einen deutlichen Trend zu immersiven Technologien wie VR, AR und MR, die sich immer mehr durchsetzen, und auch der E-Sport-Markt wächst immer mehr.
- **Lücken in der Infrastruktur:** Das Vereinigte Königreich hinkt nicht nur in Bezug auf die E-Sport-Infrastruktur, einschließlich spezieller Arenen und Trainingseinrichtungen, hinter einigen anderen Ländern her. Auch der Zugang zu einer Hochgeschwindigkeitsnetzinfrastruktur ist ausbaufähig. Das ist von entscheidender Bedeutung, insbesondere für Cloud-Gaming und Online-Multiplayer-Spiele. Investitionen in die technologische Infrastruktur und eine verbesserte Internetanbindung sind von entscheidender Bedeutung.

Durchführer

## Chancen für deutsche Unternehmen im Vereinigten Königreich

Zu den wichtigsten Bereichen mit Chancen für deutsche Unternehmen gehören u.a.:

- **Merchandising:** Kleidung, Zubehör, Collectables, etc.
- **Technologien für Training und Leistungsmanagement:** Software zur Analyse von leistungs- und Spieldaten, VR-Simulatoren, usw.
- **Wearables:** Smartwatches und Fitness-Tracker, Bewegungssensoren, Haptische Handschuhe, Augmented-Reality-Brillen, Stressreduzierende Geräte, Haltungssensoren.
- **Zukünftige Innovationen:** Intelligente Kleidung (sensitive Stoffe), Neural Interface (Gehirn-Schnittstellen).
- **Spielhardware und -ausrüstung:** Gaming-Peripheriegeräte und -vorrichtungen, ergonomische Spielstühle usw.
- **Bildung und Training:** Entwicklung innovativer Spiele, Bildungsprogramme und Trainings-KI, um den Spielern zu helfen, ihre Fähigkeiten zu verbessern.
- **Audience Engagement:** Digitale Agenturen mit Erfahrung im Aufbau maßgeschneiderter digitaler Plattformen zur Förderung der Einbindung von Zuschauern.



## Vorteile einer Teilnahme

- **Präsentationsveranstaltungen** vor britischem Fachpublikum
- Entwicklung neuer **Geschäftsmöglichkeiten** im britischen Markt durch für jeden Teilnehmenden individuell vereinbarte Geschäftstermine
- **Networking** mit Branchenakteuren und Entscheidungsträgern des Sektors
- Ausgewählte **Besichtigungstermine** von britischen Unternehmen, Clustern oder Forschungseinrichtungen
- Informationen zu Zielmarkt und Branche durch ein **Vorab-Zielmarktwebinar** inkl. schriftlichem **Handout** sowie ein Länderbriefing vor Ort



## Kosten und Teilnahmebedingungen

Das Projekt ist Bestandteil des Markterschließungsprogramms für KMU und unterliegt den De-Minimis-Regelungen. Der Eigenanteil der Unternehmen für die Teilnahme am Projekt beträgt in Abhängigkeit von der Größe des Unternehmens:

- 500 Euro (Netto) für Teilnehmende mit weniger als 2 Mio. Euro Jahresumsatz und weniger als 10 Mitarbeitenden
- 750 Euro (Netto) für Teilnehmende mit weniger als 50 Mio. Euro Jahresumsatz und weniger als 500 Mitarbeitenden
- 1000 Euro (Netto) für Teilnehmende ab 50 Mio. Euro Jahresumsatz oder ab 500 Mitarbeitenden

Individuelle Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten werden von den Teilnehmenden selbst getragen.

Für alle Teilnehmenden werden die individuellen Beratungsleistungen in Anwendung der De-Minimis-Verordnung der EU bescheinigt. Teilnehmen können maximal 12 Unternehmen.

Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt, wobei KMU Vorrang vor Großunternehmen haben.

Die Reise richtet sich (vorrangig) an kleine und mittlere Unternehmen (KMU), Selbstständige der gewerblichen Wirtschaft sowie fachbezogene Freie Berufe und wirtschaftsnahe Dienstleistungsunternehmen mit Geschäftsbetrieb in Deutschland mit entsprechendem Branchenschwerpunkt. Auch größere Unternehmen können teilnehmen. Grundsätzlich gilt jedoch, dass mindestens 50 % der Unternehmen KMU sind und bei der Teilnahme Vorrang vor Großunternehmen haben.

## Vorläufiges Programm der Geschäftsanbahnungsreise\*

Datum	Programm
Montag, 28.10.2024 <b>Manchester</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Anreise (abends) nach Manchester, Hotelbezug</li> <li>• <i>Get-together</i> „Welcome Drinks“ o.a. Abendessen</li> </ul>
Dienstag, 28.10.2024 <b>Manchester</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Besuch und Tour</b> z.B. des Gametech Campus bei HOST</li> <li>• <b>Vorstellungsrunde</b> über die Manchester Gaming- und E-Sport-Szene</li> <li>• <b>Präsentationsveranstaltung</b> und <b>Networking</b> Lunch mit britischen Referenten und geladenen Gästen der regionalen Gaming- und E-Sport-Szene in Manchester</li> <li>• <b>Individuelle Geschäftstermine</b> im Anschluss der Veranstaltung und im Einzugsgebiet von Manchester</li> <li>• <b>Networking</b> Dinner mit eingeladenen Gästen.</li> </ul>
Mittwoch, 30.10.2024 <b>London</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Besichtigungstermin</b>, z.B. des NSE an der Universität von Manchester TBC**</li> <li>• Transfer nach London</li> <li>• <b>Vorstellungsrunde und Willkommen in London</b> mit <b>UKIE, London &amp; Partners, GTAI und die Deutsche Botschaft</b></li> <li>• Gemeinsames Abendessen</li> </ul>
Donnerstag, 31.10.2024 <b>London</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Besichtigungstermin</b>, Here East LONDON z.B. <a href="#">der Sports Interactive</a> TBC**</li> <li>• <b>Individuelle Geschäftstermine</b> im Einzugsgebiet von London für alle Teilnehmer</li> <li>• Auf Wunsch: Teilnahme an der <b>ESports Research Network Conference ERNC</b> <a href="https://esportsresearch.net/">https://esportsresearch.net/</a> TBC**</li> <li>• Gaming / ESports Besichtigungstermin</li> </ul>
Freitag, 01.11.2024 <b>London</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuelle Abreise oder Möglichkeit für weitere individuelle Geschäftstermine in der Region; Möglichkeit, <b>auf private Initiative</b> zum <b>LoL-Finale</b> zu gehen (Am 02.11.2024 wird die bereits 14. LoL-Saison mit dem finalen Kampf um den Weltmeistertitel in London ihren Abschluss finden. Das Finale der „League of Legends“-Weltmeisterschaft 2024 als Höhepunkt des größten E-Sport-Ereignisses der Welt wird in der ikonischen O2-Arena erwartungsgemäß vor ausverkauften Rängen ausgetragen.)</li> </ul>

\*Stand: 26.07.2024. Vereinzelte Programmänderungen sind möglich - \*\* je nach Interessenschwerpunkt der deutschen Delegation

### Ihr Expertenteam

Trade Horizons ist ein privates Beratungsunternehmen für internationales Projektmanagement mit einem eigenen Büro in London und Partnerbüros in Oregon, Toronto, Stockholm, Sao Paolo, Delhi, Kairo, Bangkok, Ho Chi Minh City und Seoul. Trade Horizons hat sich auf die globale Markterweiterung spezialisiert und betreut sowohl Firmenkunden als auch staatliche Auftraggeber durch Beratung, Markteintritt und Handelsunterstützung.

### Kooperationspartner – Creatives Loop International

Creatives Loop International UG & Co. KG ist ein spezialisierter Dienstleister rund um die Aktivitätsfelder internationale Geschäftsentwicklung und Matchmaking in der Kreativ- und Digitalwirtschaft. Seit 2006 hat Creatives Loop Limited (UK) dazu beigetragen, Kooperationen und Projekte in den Bereichen Games, Film, Fernsehen und digitale Wirtschaft im Wert von mehr als 100 Mio. € zu initiieren.

Frau **Nicola Pinder**

E-Mail: [nicola@creativesloop.com](mailto:nicola@creativesloop.com)

Tel.: +49-160-920216-59



### Anmeldung und Kontakt

Für eine verbindliche Anmeldung zur Geschäftsreise senden Sie bitte das ausgefüllte Anmeldeformular und die Erklärung für das Bundesamt für Wirtschaft und Ausfuhrkontrolle an:

#### Projektleitung:

Frau Alessandra Baldoni

E-Mail: [alessandra.baldoni@tradehorizons.com](mailto:alessandra.baldoni@tradehorizons.com)

Tel.: +49-228-763833-84

**Anmeldeschluss ist der 19.08.2024**

### Fachpartner



Initiative  
Kultur- & Kreativwirtschaft  
der Bundesregierung



Mit der Durchführung dieses Projekts im Rahmen des Bundesförderprogramms Mittelstand Global/ Markterschließungsprogramm beauftragt:

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

