

MERKBLATT

ZUR LEITLINIE FÜR DIE BAYERISCHE COMPUTERSPIELFÖRDERUNG

Allgemeines:

Der Antrag ist in 10-facher Ausführung einzureichen.

Zwei Exemplare des Antrags sind in ausgedruckter Papierform, eines davon mit Originalunterschrift, einzureichen. Bitte keine Spiralbindung und keine schweren Leitzordner (Schnellhefter optimal). Die restlichen 8 Exemplare sind auf USB-Sticks vorzulegen, dazu jeweils das Antragsformular obenauf dazugeheftet oder anderweitig befestigt.

Datenträger bitte mit Titel des Projekts beschriften!

Bilanzen und GuV nur 1-fach und auf separatem Datenträger beifügen.

In Ergänzung zu Ziffer 1.3.2 und 5.2 der Leitlinie Computerspielförderung können in Ausnahmefällen und nach vorheriger Rücksprache mit dem Förderreferenten/in des FFF Bayern Antragsunterlagen auch in englischer Sprache eingereicht werden.

Hinweise über die zulässigen und nicht zulässigen Posten für die Kalkulierung des Entwicklungsbudgets bei der Prototypen- und Produktionsförderung:

Zulässig	Nicht zulässig (alle Kosten, die klassischer Weise dem Publisher zuzurechnen sind)
<ul style="list-style-type: none"> • Alle Personalkosten, die für die Erstellung digitaler Inhalte entstehen, wie <ul style="list-style-type: none"> - Produktions-/Milestone Planung - Preproduction - Asset-Erstellung (Grafik, Sound etc.), Quellcode • Kosten für Hard- und Software, die speziell für das jeweilige Projekt nötig sind und angeschafft werden müssen, also nicht zur normalen Ausstattung eines Entwicklerstudios gehören • Projektbezogene Kosten des Entwicklungsstudios, z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Mietkosten - Rechtsanwalts-/Steuerberatungskosten - Producing/Quality Assurance (QA) - Online-Kosten • Lokalisierungskosten • Nur bei Prototypenförderung: <ul style="list-style-type: none"> - alle Kosten, die unmittelbar mit der Erstellung eines Publisher-Pitches zusammenhängen • Produktionsbezogenes Marketing des Produzenten (einschließlich Tests vor Markteinführung) bis maximal 15 % • Namensrechte/Lizenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Marketing/PR Dritter • Vervielfältigungs- und Distributionskosten • Publisher QA • Submission bei Plattformholder <p>Außerdem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosten für die Firmen(um-)gründung bzw. Standortverlegung • Kosten für die Teilnahme oder Ausstellung bei Veranstaltungen (Messen, Workshops etc.) • Allgemeine Kosten für Rechts- und Steuerfragen <p>Allgemein gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein gefördertes Konzept kann nicht in der Budgetkalkulation des Prototypen bzw. der Produktion geltend gemacht werden. • Die Kosten eines geförderten Prototyps dürfen ebenfalls nicht mehr in die Kalkulation des Produktionsbudgets aufgenommen werden.

Hinweis für die Konzeptentwicklungsförderung (Ziff. 2.3 und 2.4 der Leitlinie Computerspielförderung, Vorlage des „fertigen Konzepts“):

Das „fertig gestellte Konzept“ stellt die Grundlage für die Entwicklung des Prototypen dar. Es beinhaltet die Ausarbeitung der im High Concept 1.0 (siehe Antragsformular Konzeptentwicklung, Ziff. 5) angefragten Punkte und sollte deshalb die für das High Concept 2.0 (siehe Antragsformular Prototypen- bzw. Produktionsförderung, Ziff. 10) zusätzlich verlangten Informationen bereits berücksichtigen:

- Inhaltsangabe
- Marktanalyse
- Konkurrenzanalyse
- technische Rahmenbedingungen (Plattform, Engine, Tools)

Hinweis für die Beantragung der Prototypenförderung (Ziff. 11 des Antragsformulars, „Game Design“):

„**Mechaniken/Systeme**“ sind Informationen zu

- Gameplay (z.B. Spielziel, Spielmechanik, Interaktionskonzept)
- Spielwelt (z.B. Aufbau, Spielobjekte/Charaktere, Ereignisse)

„**technische Herausforderungen**“ liegen zum Beispiel in folgenden Bereichen:

- Grafische Effekte
- Physikalische Simulation oder Animation
- Transfer von Spielinformationen über ein Netzwerk
- Softwarearchitektur, z.B. in einem „Cross-Plattform“-Umfeld
- Künstliche Intelligenz
- Prozedural (d.h. „automatisch“) berechnete Spielwelt
- Mit Eingabegerät zur Spielsteuerung (siehe Kinect etc. ...)
- Besondere Software- und Hardwareanforderungen zur Entwicklung des Spiels

Hinweis für die Beantragung der Produktionsförderung (Ziff. 4 der Leitlinie Computerspielförderung und Ziff. 11 des Antragsformulars, „Game Design“):

Die Vorlage eines spielbaren Prototypens – digital oder analog – wird dringend empfohlen. Begrüßenswert sind darüber hinaus weiterführendes Pitch-Material bzw. zusätzliche Visualisierungen wie z.B.:

- Gameplay Video zum Prototyp
- Gameplay-Mockup-Video
- Mood-Trailer
- Screenshots, Mockups

Nennungsverpflichtung:

Jeder Antragsteller verpflichtet sich, im Falle der Förderung durch den FFF Bayern, in seiner Öffentlichkeitsarbeit sowie in den Credits des Spiels auf die Förderung hinzuweisen. Die Nennung kann als Textzeile oder mit Verwendung des Logos erfolgen.

Das Logo des FFF Bayern steht in verschiedenen Varianten auf der FFF Webpage unter www.fff-bayern.de zum Download zur Verfügung.

Für die Nennung wird folgende Formulierung vorgeschlagen:

Gefördert durch den FFF Bayern

In englischer Sprache:

Financially supported by the FFF Bayern