

MERKBLATT

ZUR BAYERISCHEN RICHTLINIE FÜR DIE FÖRDERUNG DIGITALER SPIELE

Einreichung

Es wird dringend geraten, das Vorhaben vor Antragstellung persönlich der zuständigen Games-Förderreferentin vorzustellen.

Der Antrag ist in 10-facher Ausführung einzureichen:

- Zwei Exemplare des Antrags sind in ausgedruckter Papierform und unterschrieben einzureichen. Bitte keine Bindung; Ordner oder Schnellhefter sind optimal.
- Die restlichen 8 Exemplare sind auf beschrifteten USB-Sticks mit jeweils einem ausgedruckten Antragsformular vorzulegen.

Bilanzen und GuV sind nur 1-fach auf separatem beschrifteten Datenträger oder ausgedruckt beizufügen.

In Ergänzung zu Ziffer 6.1.1 der Richtlinie können in Ausnahmefällen und nach vorheriger Rücksprache mit der zuständigen Förderreferentin des FFF Bayern die Antragsunterlagen auch in englischer Sprache eingereicht werden.

Das Vorhaben darf bei Antragstellung noch nicht begonnen sein!

Hinweise zum Kulturtest (alle Antragsarten)

Der Kulturtest muss für alle Fördergattungen ausgefüllt und unterschrieben als Anlage beigelegt werden. Auf der Webseite des FFF Bayern steht der Kulturtest für die Konzeptentwicklung sowie der für die Förderung von Prototypenentwicklung/Produktion zum Download zur Verfügung.

Der Kulturtest gibt Auskunft über den kulturellen oder pädagogischen Anspruch, den Innovationsgehalt sowie den Fördereffekt des Vorhabens für die heimische Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW-Effekt).

Hinweise zum High Concept 2.0 (alle Antragsarten)

Das High Concept 2.0 ist das Ergebnis der Förderung der Konzeptentwicklung. Darüber hinaus muss es für die Anträge auf Prototypenentwicklung und Produktion eingereicht werden.

High Concept 2.0
<p>Kurze Inhaltsbeschreibung (etwa ½ Seite) Quintessenz des Spiels</p>
<p>Projektüberblick / Vision (mindestens ebenso lang wie Kontext) Die Ausarbeitung kann beispielsweise in Form eines ausführlichen Pitch Decks oder als Textdokument mit fortlaufendem Fließtext erfolgen; wichtig ist, dass alle relevanten Informationen ausführlich und deutlich ausgearbeitet sind Inhalte können unter anderem und sofern zutreffend sein: Kernidee des Spiels (Vision Statement), Mechanik, Narration, Setting, Charaktere, Look and Feel, genrespezifische Schwerpunkte</p>
<p>Kontext</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genredefinition - Angestrebte Zielgruppe - Angestrebte Altersfreigabe

- Technische Rahmenbedingungen (Plattform, Engine, Tools etc.)
- Alleinstellungsmerkmale (USP)
- Technische und marktspezifische Herausforderungen als Teil der Risikoabschätzung und Konkurrenzanalyse
 - Technische Herausforderungen können beispielsweise sein: grafische Effekte, physikalische Simulationen, Künstliche Intelligenz, Client-Server-Architektur, besondere Software- und Hardwareanforderungen zur Entwicklung des Spiels
 - Marktspezifische Herausforderungen können beispielsweise sein: Konkurrenzspiele, Sichtbarkeit auf Distributionsplattformen; diese Punkte können im Rahmen einer Marktanalyse erfolgen

Proof of Vision (nur bei Konzeptförderung)

beispielsweise als minimal spielbarer Proof of Gameplay oder als erster Ansatz zu einem Game Design Document

Hinweise zur Förderung der Konzeptentwicklung

(Ziffer 5.1 der Richtlinie)

- Zuschuss
- Fördersumme: maximal 20.000 €
- Kein Eigenanteil erforderlich
- Entwicklungszeit: 4 Monate

Für die Einreichung muss ein **High Concept 1.0** vorgelegt werden. Die Konzeptarbeit besteht darin, ein High Concept 2.0 zu entwickeln. Es beinhaltet die Ausarbeitung der im High Concept 1.0 angefragten Punkte und stellt die Grundlage für die Entwicklung des Prototyps dar.

High Concept 1.0 (maximal 15 Seiten)

Kurze Inhaltsbeschreibung (etwa ½ Seite)

Quintessenz des Spiels

Projektüberblick / Vision

Inhalte können unter anderem – und sofern zutreffend – sein: Kernidee des Spiels (Vision Statement), Mechanik, Narration, Setting, Charaktere, Look and Feel, genrespezifische Schwerpunkte

Kontext

- Genredefinition
- Angestrebte Zielgruppe
- Angestrebte Altersfreigabe
- Alleinstellungsmerkmale (USP)
- Einordnung in den Markt als grobe Konkurrenzanalyse (mit was kann das Spiel verglichen, von was abgegrenzt werden?)

Beschreibung der geplanten Konzeptarbeit

Darstellung der angestrebten Schritte, auch in Hinblick auf einen Proof of Vision

Hinweise zur Förderung der Prototypenentwicklung

(Ziffer 5.2 der Richtlinie)

- Bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen
- Fördersumme: maximal 80.000 €, bei besonders aufwendigen Projekten (kompliziertes Game Design oder überdurchschnittlicher Produktionswert) bis zu 120.000 €
- Maximal 80 % der Herstellungskosten können beantragt werden
- Entwicklungszeit: 10 Monate

High Concept 2.0: siehe Beschreibung oben

Game Design Document 1.0 (Ziffer 10 des Antragsformulars)

Schlüssige Darstellung, wie der Prototyp aussehen und welche Bestandteile er umfassen soll. Die Ausführung soll in der für das Genre angebrachten Art geschehen sowie angemessen und nachvollziehbar Informationen zu – sofern vorhanden – Spielziel, Mechanik, Look and Feel, Narration, Figuren, Setting, Levelaufbau, Sounddesign etc. liefern. Wichtig sind zusätzlich Visualisierungen, beispielsweise in Form von Concept Art.

Verwertungskonzept (Ziffer 8 des Antragsformulars)

Verwertungsform (Ziffer 8.1 des Antragsformulars)

Kurze Skizzierung der geplanten Vermarktung: In welcher Form zu welchem Preis kommen das Spiel und ggf. der Prototyp auf den Markt? Soll der Prototyp beispielsweise bereits im Early Access verwertet werden? Welche Vertriebsplattformen sollen bedient werden?

Eine Übersicht über die **zulässigen Posten für die Kalkulierung des Entwicklungsbudgets** findet sich auf Seite 3 des Merkblatts.

Hinweise zur Förderung der Produktion

(Ziffer 5.3 der Richtlinie)

- Bedingt rückzahlbares, verzinstes Darlehen
- Fördersumme: maximal 500.000 €
- Maximal 50 % der Herstellungskosten können beantragt werden

Game Design (Ziffer 10 des Antragsformulars)

Game Design 2.0 (Ziffer 10.1 des Antragsformulars)

Schlüssige, dem Genre entsprechende Darstellung, wie das fertige Spiel aussehen und welche Inhalte und Features es umfassen soll.

Außerdem gilt:

Neben dem High Concept 2.0, dem Game Design Document 2.0 und der Übersicht des technischen Designdokuments wird zur Vorlage dringend empfohlen:

- Spielbarer Prototyp
- Weiterführendes Pitch-Material und zusätzliche Visualisierungen wie beispielsweise: Gameplay-Video zum Prototyp, Gameplay-Mockup-Video, Mood-Trailer, Screenshots

Verwertungskonzept (Ziffer 8 des Antragsformulars)

Verwertungsform (Ziffer 8.1 des Antragsformulars)

Auflistung der geplanten Vermarktungspunkte: In welcher Form, auf welchen Vertriebsplattformen und zu welchem Preis kommt das Spiel auf den Markt? Wurde der Prototyp bereits im Early Access verwertet?

Rückflussplan (Ziffer 8.2 des Antragsformulars)

Eine zahlenmäßige Aufstellung über die zu erwartenden Erlöse aus der Spieleverwertung, einschließlich Rückzahlungsprognose

Abgabe: Fertiges Spiel sowie Walkthrough-Video

Hinweis für Self-Publishing

Übernimmt der Produzent selbst das Publishing eines geförderten Spiels, können in der Erlösabrechnung gegenüber der LfA Förderbank Bayern zusätzlich bis zu 30 % als Publisherprovision angesetzt werden.

Hinweise zur Förderung der Prototypenentwicklung und Produktion

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

Zulässig	Nicht zulässig
<ul style="list-style-type: none">• Alle Personalkosten, die für die Erstellung digitaler Inhalte entstehen, wie<ul style="list-style-type: none">- Produktionsplanung- Pre-Production- 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)- Server-Kosten• Lokalisierungskosten• Produktionsbezogenes Marketing des Produzenten (einschließlich Tests vor Markteinführung) bis maximal 15 %• Namensrechte/Lizenzen• Nur bei Prototypenförderung:<ul style="list-style-type: none">- alle Kosten, die unmittelbar mit der Erstellung eines Publisher-Pitches zusammenhängen	<ul style="list-style-type: none">• Alle Kosten, die klassischer Weise dem Publisher zuzurechnen sind, wie<ul style="list-style-type: none">- Marketing/PR Dritter- Vervielfältigungs- und Distributionskosten- Publisher QA- Submission bei Plattformholder• 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 Prototyps bzw. der Produktion geltend gemacht werden• Die Kosten eines geförderten Prototyps dürfen ebenfalls nicht mehr in die Kalkulation des Produktionsbudgets aufgenommen werden

Nennungsverpflichtung

Jede/r Antragsteller/in verpflichtet sich, im Falle der Förderung durch den FFF Bayern, in seiner/ihrer Öffentlichkeitsarbeit (Trailer, Webseite, Social Media, Flyer, Plakate, Aufsteller, Messestände usw.) 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 seiner Webseite unter <http://www.fff-bayern.de/presse/logos/> 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

Stand: 01.01.2018