

M E R K B L A T T

ZUR BAYERISCHEN RICHTLINIE FÜR DIE FÖRDERUNG DIGITALER SPIELE

Dringender Hinweis: Bitte melden Sie sich frühzeitig vor Antragstellung bei den zuständigen Förderreferenten, diese beraten Sie gerne.

Antragstellung

Die Einreichung von Förderanträgen ist jederzeit möglich.

Die Antragstellung erfolgt nur über das Onlineportal des FFF Bayern. Der Link hierzu findet sich auf der Website www.fff-bayern.de.

Zusätzlich muss der Antrag mit der Originalunterschrift des Zeichnungsberechtigten versehen werden und dem FFF Bayern spätestens zwei Werktage nach dem jeweiligen Stichtag bis 24 Uhr (als Scan per E-Mail oder als Brief) vorliegen. Anträge, die bis zu den vorgegebenen Stichtagen eingegangen sind, werden automatisch in die nächste Sitzung aufgenommen.

Ab Eingang des Antrags ist der vorzeitige Vorhabenbeginn (auf eigenes Risiko) automatisch zulässig.

Förderung der Konzeptentwicklung (Ziffer 5.1 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Zuschuss
Fördersumme	<p>bis zu 20.000 € für Antragsteller, die bislang höchstens ein Spiel entwickelt und veröffentlicht haben</p> <p>bis zu 30.000 € für Antragsteller, die bereits mindestens zwei Spiele entwickelt und veröffentlicht haben</p>
Entwicklungszeit	4 Monate

Für die Einreichung muss ein High Concept 1.0 vorgelegt werden. Die Konzeptarbeit besteht darin, daraus das High Concept 2.0 zu entwickeln.

High Concept 1.0 (max.15 Seiten, Ziffer 6 Projektdaten des Antragsformulars)

Die Ausarbeitung kann beispielsweise in Form eines ausführlichen Pitch Decks oder als Textdokument mit fortlaufendem Fließtext erfolgen:

1. Elevator Pitch (Kurze Inhaltsbeschreibung (etwa ½ Seite))

2. Inhalte/ Vision

Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte

3. Projektüberblick

Angestrebte Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmale (USP), grobe Markt- und Konkurrenzanalyse

4. Beschreibung der geplanten Konzeptarbeit

Abgabe: High Concept 2.0

Es beinhaltet die Ausarbeitung der im High Concept 1.0 angefragten Punkte und stellt die Grundlage für die Entwicklung des Prototyps dar. Minimal spielbare Umsetzungen sind möglich (Proof of Concept).

Förderung der Prototypenentwicklung (Ziffer 5.2 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Zuschuss	Bedingt zurückzahlbares, zinsloses Darlehen
Fördersumme	bis zu 100.000 €	über 100.000 € bis max. 200.000 €

Maximal 80 % der Herstellungskosten können beantragt werden.

10 % Eigenmittel sind erforderlich. Bei Nachwuchsprojekten können geringere Eigenmittel kalkuliert werden.

High Concept 2.0 (Ziffer 6 Projektdaten des Antragsformulars)

1. Elevator Pitch (Kurze Inhaltsbeschreibung (etwa ½ Seite))

2. Inhalte/ Vision

Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte

3. Projektüberblick

Angestrebte Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmale (USP)

Technische Herausforderungen (besondere Software- und Hardwareanforderungen zur Entwicklung des Spiels), marktspezifische Herausforderungen als Teil der Konkurrenzanalyse (Konkurrenzspiele, Sichtbarkeit auf Distributionsplattformen)

Game Design Document 1.0 (Ziffer 6 Projektdaten des Antragsformulars)

Detaillierte Darstellung, wie der Prototyp aussehen und welche Bestandteile er umfassen soll.

Kalkulation (Ziffer 8 des Antragsformulars)

Alle Positionen in der Kalkulation sind als Nettokosten anzugeben. Außerdem ist deutlich anzugeben welche Kosten in Bayern entstehen.

Zulässig	Nicht zulässig
<ul style="list-style-type: none"> • Alle Personalkosten, die für die Erstellung der digitalen Inhalte entstehen • Kosten für Hard- und Software, die speziell für das jeweilige Projekt nötig sind und nicht zur normalen Ausstattung eines Entwicklerstudios gehören • Weitere projektbezogene Kosten des Entwicklungsstudios, z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Lokalisierungskosten - Namensrechte/Lizenzen - Produktionsbezogenes Marketing des Produzenten (einschließlich Tests vor Markteinführung) bis maximal 15% der Fertigungskosten <p>Bis zu 10% der Fertigungskosten können als Gemeinkostenpauschale kalkuliert werden, die nicht nachgewiesen werden müssen und automatisch dem KKW-Effekt zugerechnet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Büromiete - Allgemeine Bürokosten (z.B. Strom, Internet, Bürobedarf, Server, Reinigung) - Softwarelizenzen - Hardware - Buchhaltung - Versicherungen <p>Alternativ können diese Positionen, für den Fall, dass sie 10% des Gesamtbudgets übersteigen, einzeln aufgeführt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 üblicherweise 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.) <p>Allgemeine Kosten für Rechts- und Steuerfragen</p>

Finanzierungsplan (Ziffer 9 des Antragsformulars)

Geförderte Konzepte oder Prototypen gelten nicht als Finanzierungsbestandteile späterer Anträge.

Verwertungskonzept (Ziffer 10 des Antragsformulars)

Skizzierung der geplanten Vermarktung: In welcher Form zu welchem Preis kommt das fertige Spiel auf den Markt? Welche Vertriebsplattformen sollen bedient werden? Welche Marketing-Maßnahmen sind vorstellbar?

Abgabe:

Der fertige Prototyp muss als kompilierter Build und als repräsentatives Gameplay Video zur Verfügung gestellt werden.

Förderung der Produktion (Ziffer 5.3 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Bedingt rückzahlbares, verzinstes Darlehen
Fördersumme	maximal 500.000 €

Maximal 50 % der Herstellungskosten können beantragt werden. 10 % Eigenmittel sind erforderlich. Bei Nachwuchsprojekten können geringere Eigenmittel kalkuliert werden!

Game Design 2.0 (Ziffer 6 des Antragsformulars)

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

Neben dem High Concept 2.0, dem Game Design Document 2.0 und dem technischen Designdokument wird dringend empfohlen:

- spielbarer Prototyp
- zusätzliche Visualisierungen (z.B. Gameplay-Video zum Prototyp, Screenshots, Artwork)

Kalkulation, Finanzierungsplan, Verwertungskonzept

Siehe Prototyp.

Rückflussplan (Ziffer 10 des Antragsformulars)

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

Abgabe:

Das fertige Spiel muss als kompilierter Build, in physischer Form (falls vorhanden) und als repräsentatives Gameplay Video zur Verfügung gestellt werden.

Einsatz von KI-Tools

Beabsichtigt der Antragsteller, generative KI-Tools für die Herstellung von Assets (z.B. Text-, Bild-, Ton- oder Videoinhalte) oder für die Erstellung von Programmcode zu verwenden, so hat er bei Antragstellung des Projekts darzulegen, welche Tools oder Tool-Kategorien er zu welchem Zweck verwenden möchte. Abbildungen in den Antragsunterlagen, die mittels KI generiert wurden, sind entsprechend zu kennzeichnen.

Der Antragsteller hat bei Abnahme des Projekts schlüssig darzulegen, dass die maßgebliche kreative Leistung vom Antragsteller erbracht wurde.

Es wird empfohlen, die Nutzungsbedingungen des KI-Anbieters für die beabsichtigte Verwendung des KI-Tools zu prüfen. Der Antragssteller sollte insbesondere prüfen, ob der durch die Verwendung des KI-Tools generierte Output Rechte Dritter (z.B. Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte) verletzen kann. Der Fördernehmer wird darauf hingewiesen, dass die Förderung zurückzuzahlen ist, wenn das Projekt aufgrund der Verletzung von Rechten Dritter nicht oder im Wesentlichen nicht wie eingereicht erstellt oder veröffentlicht werden kann.

Rückzahlung des Förderdarlehens

Erfolgslarhlen (Ziffer 5.3.7 der Richtlinien)

Zurückgezahlte Darlehen werden dem Antragsteller gutgeschrieben und können bei einem künftigen Projekt durch Schreiben an die Geschäftsführung beantragt werden.

Anerkennung der Kosten bei Self-Publishing (Ziffer 5.3.9 der Richtlinien)

Übernimmt der Produzent selbst das Publishing eines geförderten Spiels, können in der Erlösabrechnung gegenüber der LfA Förderbank Bayern zusätzlich nachgewiesene, projektbezogene Vertriebsausgaben bis zu max. 30 % des Herstellungsbudgets sowie eine Self-Publishing Vergütung in Höhe von bis zu 10 % der Bruttoerlöse angesetzt werden.

Nennungsverpflichtung

Siehe gesondertes Merkblatt „Nennungsverpflichtung“.

Stand: 11.06.24