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. Bitte beachten Sie, dass für Erstantragsteller ein Beratungsgespräch vor Antragstellung zwingend erforderlich ist.

I. 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.

Für die rechtsgültige Antragstellung sind folgende Punkte zu beachten:

- Die digitalen Antragsdaten müssen spätestens am letzten Tag der jeweiligen Einreichfrist bis spätestens 24:00 Uhr im Onlineportal des FFF Bayern eingehen. Entscheidend dabei ist der vom Onlineportal protokollierte Zeitpunkt (Datum und Uhrzeit).
- Zusätzlich muss das Antragsformular mit der Unterschrift des Zeichnungsberechtigten spätestens am letzten Tag der jeweiligen Einreichfrist bis spätestens 24:00 Uhr im Onlineportal des FFF Bayern hochgeladen werden. Für die Unterschrift des Zeichnungsberechtigten ist eine einfache elektronische Signatur ausreichend. Alternativ kann das handschriftlich unterschriebene Antragsformular als Scan hochgeladen werden.
- Gehen die Antragsdaten oder das unterzeichnete Antragsformular nach 24:00 Uhr des jeweiligen letzten Tages der Einreichfrist im Onlineportal des FFF Bayern ein, so wird der Antrag automatisch in die nächste Sitzung aufgenommen.

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

Anträge für den gleichen Vorhabenabschnitt (Konzept, Prototyp, Produktion) können grundsätzlich nur einmal dem Vergabeausschuss vorgelegt werden.

Nicht nach diesem Programm gefördert werden Projekte, die nach den Bayerischen Richtlinien für die Förderung von Extended Realities (XR)-Projekten förderfähig sind.

Inhaltliche Abgrenzungskriterien sind der Schwerpunkt der Vermarktung, der Schwerpunkt der User Experience sowie die verwendete Technologie.

Projekte, die

- immersive Technologien wie z.B. Virtual Reality- (VR), Augmented Reality- (AR) und Mixed Reality- (MR) Anwendungen einsetzen, und
- bei denen Immersion, narrative, dokumentarische, künstlerische oder experimentelle Gestaltung im Vordergrund stehen (Schwerpunkt der User Experience), oder
- primär für kulturelle oder experimentelle Kontexte (z. B. Festivals, Museen, Ausstellungen, Kunst- und Medienplattformen) entwickelt werden, sind nach der Richtlinie für XR förderfähig.

Projekte, die

- in der User Experience primär auf die Interaktion mit dem Spielsystem abzielen, und
- primär über Games-Plattformen (z. B. Meta Store, Steam, PlayStation Store) vermarktet werden, sind nach der Richtlinie für die Förderung digitaler Spiele förderfähig.

II. Antragsunterlagen für alle Förderanträge

1. Qualifikationsnachweis von Lead Positions

Die Qualifikation der Lead Positionen im Projektteam (vgl. Ziffer 3.3 der Richtlinien) muss durch entsprechende Dokumente (z.B. Zeugnisse) nachgewiesen werden.

2. Firmenprofil

Kurze Präsentation des Unternehmens und des Projektteams im Überblick, in der die wichtigsten Meilensteine, Referenzen und Projekte vorgestellt werden. Anzugeben sind ggf. bisher eingereichte und/oder erhaltene Förderungen und der Status dieser Projekte.

3. Förderung der Konzeptentwicklung (Ziffer 5.1 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Zuschuss
Fördersumme	bis zu 30.000 € für Antragsteller, die bislang höchstens ein Spiel entwickelt und mit Gewinnerzielungsabsicht veröffentlicht haben. Ein solcher Antrag kann höchstens zwei Mal gestellt werden. bis zu 40.000 € für Antragsteller, die bereits mindestens zwei Spiele entwickelt und mit Gewinnerzielungsabsicht veröffentlicht haben. Ein solcher Antrag kann höchstens einmal pro Kalenderjahr gestellt werden.

Entwicklungszeit	4 Monate ab Auszahlung der ersten Zuschussrate

Für die Einreichung muss ein Konzept Pitch Deck vorgelegt werden.

Konzept Pitch Deck (max.15 Seiten, Ziffer 6 Projektdaten des Antragsformulars)

- **Elevator Pitch** (Kurze Inhaltsbeschreibung (etwa ½ Seite))
- **Inhalte/Vision:** Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte
- **Projektüberblick:** Angestrebte Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmale (USP), grobe Markt- und Konkurrenzanalyse
- **Beschreibung der geplanten Konzeptarbeit**

Abgabe: Prototyp Pitch Deck, Prototyp Game Design Dokument, Proof of Concept

Die Konzeptarbeit beinhaltet die Ausarbeitung der im Konzept Pitch Deck angefragten Punkte und stellt die Grundlage für die Entwicklung des Prototyps dar. Neben dem Prototyp Pitch Deck muss eine minimal spielbare Umsetzung (Proof of Concept / Proof of Gameplay) sowie ein Prototyp Game Design Dokument abgegeben werden.

4. Förderung der Prototypenentwicklung (Ziffer 5.2 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Zuschuss	Förderdarlehen
Fördersumme	bis zu 200.000 €	über 200.000 € bis max. 350.000 €

Bei einer Zuschussförderung können maximal 80 % der veranschlagten Herstellungskosten beantragt werden. Bei einem Förderdarlehen können maximal 70 % der veranschlagten Herstellungskosten beantragt werden.

Der Antragsteller hat einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen. Im Falle einer Prototypenförderung als Zuschuss muss der Eigenanteil mindestens 20% der zuwendungsfähigen Ausgaben beantragen. Im Falle einer Prototypenförderung als Förderdarlehen muss der Eigenanteil mindestens 30% der zuwendungsfähigen Ausgaben betragen. Der Eigenanteil kann in Form von Eigenmitteln, Lizenzvorschüssen, Vertriebsgarantien und rückgestellten Eigenleistungen (z.B.: Gehälter von an der Produktion beteiligten Gesellschaftern) erbracht werden.

Rückgestellte Eigenleistungen können bis höchstens 10% der zuwendungsfähigen Ausgaben eingesetzt werden. Rückgestellte Eigenleistungen dürfen bei der Erlösabrechnung vorrangig rückgeführt werden.

Als Eigenmittel gelten eigene Mittel des Antragsstellers sowie Fremdmittel, die dem Antragssteller darlehensweise mit unbedingter Rückzahlungspflicht überlassen werden, z. B. Bankkredite. Der Antragsteller hat Eigenmittel von mindestens 5% der zuwendungsfähigen Ausgaben zu erbringen.

Prototyp Pitch Deck (Ziffer 6 Projektdaten des Antragsformulars)

- **Elevator Pitch:** (Kurze Inhaltsbeschreibung (etwa ½ Seite))
- **Inhalte/Vision:** Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte
- **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)

Prototyp Game Design Dokument (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 (ohne Umsatzsteuer) anzugeben. Außerdem ist deutlich anzugeben welche Kosten in Bayern entstehen.

Zulässig	**Nicht zulässig**
• Alle Personalkosten (inklusive Lohnnebenkosten), 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. - Lokalisierungskosten - Namensrechte/Lizenzen - Produktionsbezogenes Marketing des Produzenten (einschließlich Tests vor Markteinführung) bis maximal 15% der Fertigungskosten - Projektspezifische Rechtsberatungskosten Bis zu 10% der Fertigungskosten können als Gemeinkostenpauschale kalkuliert werden, die nicht nachgewiesen werden müssen und automatisch dem KKW-Effekt zugerechnet werden, z.B.: - Büromiete - Allgemeine Bürokosten (z.B. Strom, Internet, Bürobedarf, Server, Reinigung) - Softwarelizenzen - Hardware	• Alle Kosten, die üblicherweise dem Publisher zuzurechnen sind, wie - 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

- Anteilige und projektbezogene Verwaltungskosten, z.B. Buchhaltung - Versicherungen Alternativ können diese Positionen auch einzeln aufgeführt werden. Diese Positionen müssen branchenüblich und nach dem Grundsatz sparsamer Wirtschaftsführung kalkuliert sein. • **Nur bei Prototypenförderung**: - alle Kosten, die unmittelbar mit der Erstellung eines Publisher-Pitches zusammenhängen	

Finanzierungsplan (Ziffer 9 des Antragsformulars)
Geförderte Konzepte oder Prototypen gelten nicht als Finanzierungsbestandteile eines nachfolgenden Förderantrages (z.B. für Produktionsförderung).

Verwertungskonzept (Ziffer 10 des Antragsformulars)
Skizzierung der geplanten Vermarktung: In welcher Form und zu welchem Preis kommt das fertige Spiel auf den Markt? Welche Vertriebsplattformen sollen bedient werden? Welche Marketing-Maßnahmen sind vorstellbar? Bei Prototypenförderung sind entsprechend zusätzliche Angaben zur Verwertung des Prototyps zu machen, z.B. ob der Entwicklungsfokus auf Pitching, Playtests o.ä. liegt.

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

5. Förderung der Produktion (Ziffer 5.3 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Förderdarlehen
Fördersumme	In der Regel maximal 500.000 €

Maximal 50 % der Herstellungskosten können als Förderdarlehen beantragt werden. Die Regelungen zum Eigenanteil und zu den Eigenmitteln für die Prototypenförderung gelten für die Produktionsförderung entsprechend.

Bei Nachwuchsprojekten kann der Förderanteil bis zu 70% der zuwendungsfähigen Ausgaben, höchstens aber 250.000 € betragen.

Produktions Pitch Deck
Siehe Prototyp Pitch Deck.

Produktions-Game Design Dokument (Ziffer 6 des Antragsformulars)

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

Spielbarer Prototyp
Standalone-Build der Leadplattform und repräsentatives Gameplay-Video.

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 Standalone-Build, in physischer Form (falls vorhanden) und als repräsentatives Gameplay Video zur Verfügung gestellt werden.

6. 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, welche KI-Tools oder Tool-Kategorien er zu welchem Zweck verwendet hat und dass die maßgebliche kreative Leistung vom Antragsteller erbracht wurde. Hierzu ist bei Abnahme des Projekts dem FFF eine entsprechende Erklärung vorzulegen.

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.

7. Rückzahlung des Förderdarlehens

Erfolgsdarlehen (Ziffer 5.3.6 der Richtlinien)
Zurückgezahlte Förderdarlehen werden dem Antragsteller in Höhe von 75 % des zurückgezahlten Kapitalbetrags gutgeschrieben und können innerhalb einer Frist von drei Jahren ab Rückzahlung der jeweiligen Darlehensrate als Erfolgsdarlehen / Erfolgszuschuss für ein künftiges Projekt beantragt werden. Die Empfehlung zur Gewährung des Erfolgsdarlehens / des Erfolgszuschusses spricht die Geschäftsführung des FFF Bayern aus. Vorbehaltlich der Vorgaben der Nr. 4.8 Satz 2 darf die maximale Förderhöhe für die Prototypenförderung und die Produktionsförderung überschritten werden.

Anerkennung der Kosten bei Self-Publishing (Ziffer 5.3.8 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.

8. Nennungsverpflichtung

Siehe gesondertes Merkblatt „Nennungsverpflichtung“.

Stand: 12.08.2026