

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.

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.

Antragsunterlagen für alle Förderanträge

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.

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.

Förderung der Konzeptentwicklung (Ziffer 5.1 der Richtlinien)

Art der Zuwendung	Zuschuss
Fördersumme	bis zu 20.000 € für Antragsteller, die bislang höchstens ein Spiel entwickelt und mit Gewinnerzielungsabsicht veröffentlicht haben bis zu 30.000 € für Antragsteller, die bereits mindestens zwei Spiele entwickelt und mit Gewinnerzielungsabsicht veröffentlicht haben
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 (ohne Umsatzsteuer) anzugeben. Außerdem ist deutlich anzugeben welche Kosten in Bayern entstehen.

Zulässig	Nicht zulässig
<ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> - Lokalisierungskosten - Namensrechte/Lizenzen - Produktionsbezogenes Marketing des Produzenten (einschließlich Tests vor Markteinführung) bis maximal 15% der Fertigungskosten 	<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.)

<ul style="list-style-type: none"> - Projektspezifische Rechtsberatungskosten <p>Bis zu 10% der Fertigungskosten können als Gemeinkostenpauschale kalkuliert werden, die nicht nachgewiesen werden müssen und automatisch dem KKW-Effekt zugerechnet werden, z.B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Büromiete - Allgemeine Bürokosten (z.B. Strom, Internet, Bürobedarf, Server, Reinigung) - Softwarelizenzen - Hardware - Anteilige und projektbezogene Verwaltungskosten, z.B. Buchhaltung - Versicherungen <p>Alternativ können diese Positionen auch einzeln aufgeführt werden. Diese Positionen müssen branchenüblich und nach dem Grundsatz sparsamer Wirtschaftsführung kalkuliert sein.</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"> • Allgemeine Kosten für Rechts- und Steuerfragen
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

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? 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.

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 Standalone-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, welche KI-Tools oder Tool-Kategorien er zu welchem Zweck verwenden 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 Antragsteller 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

Erfolgsliehen (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: 28.05.2025