



Bayern



**SpielkulturEn:
Die Förderung der Spielkulturen in
Deutschland, hier:
Die bayerische Computerspiel-Förderung des
FFF Bayern**

**am 15. Februar 2013
Dr. Michaela Haberlander, FFF Bayern**

Die Intention der Bayerischen Computerspielförderung

- Förderung qualitativ hochwertiger und pädagogisch und kulturell wertvoller Computerspiele
- Stärkung der Leistungsfähigkeit der bayerischen Entwicklungs- und Produktionswirtschaft im Bereich Games
- Stärkung des audiovisuellen Sektors in Bayern und Europa

Die Bayerische Computerspielförderung

Einige Fakten:

- Start des Förderprogramms im September 2009
- Zunächst als Pilotprojekt bis Ende 2010
- Budget:

In 2009:	469.000 €
In 2010/11/12:	477.000 € pro Jahr
In 2013/2014:	550.000 € pro Jahr



Unser ausschließlicher Partner und Finanzier im
Bereich Games:
Freistaat Bayern

Zuständigkeit:
Die Bayerische Staatskanzlei



Die Mitglieder des Games-Vergabeausschusses

- Prof. Dr. Klaus Schaefer, Vorsitzender, Geschäftsführer FFF Bayern
- MRin Dr. Carolin Kerschbaumer, Referatsleiterin Film/Games in der Bayerischen Staatskanzlei
- Thomas Bleyer, Managing Director, Ravensburger Digital, München
- Verena Weigand, Jugendschutzreferentin der BLM, Leiterin der KJM-Stabsstelle
- Prof. Dr. Bartosz von Rymon Lipinski, Mediadesign Hochschule München, Dozent des Fachbereichs Games
- Alexander Buck, Kath. Stiftungsfachhochschule München, Medienbeauftragter
- Peter Ohlmann, GF, Technischer Leiter, Coreplay GmbH, München

Voraussetzungen der Bayerischen Computerspielförderung

- Antragsberechtigt sind Entwicklungsstudios und Unternehmen, die ihren unternehmerischen Schwerpunkt in Bayern haben und die vorrangig Spiele entwickeln
- Nur für Spielvorhaben, die eine Altersfreigabe höchstens bis „ab 16 Jahren“ erwarten lassen
- „Kulturell-pädagogischer Anspruch“ und „Wirtschaftlichkeit“ sind Entscheidungskriterien
- Projekte dürfen noch nicht begonnen haben
- Geförderte Spiele müssen in der Vermarktung auf die Förderung durch den Freistaat Bayern und den FFF Bayern verweisen



Generation Zero,
Reality Twist

Das Förderprogramm im einzelnen

Konzeptentwicklung:

Max. Fördersumme: 20.000 €

Als: bedingt rückzahlbares,
zinsloses Darlehen

Rückzahlung: bis 5 Jahre nach Auszahlung der
letzten Darlehensrate



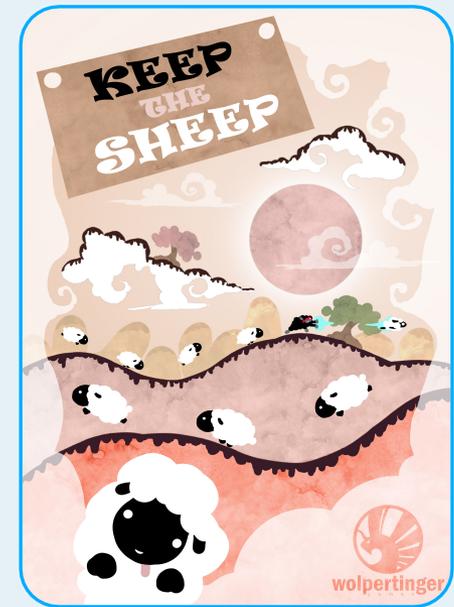
Das verrückte Labyrinth,
Ravensburger Digital

Konzeptentwicklung

Beispiele:



Geheimakte 3



Keep the Sheep

Das Förderprogramm im einzelnen

Prototypenwicklung:

Max. Fördersumme: 80.000 € bzw. 80 % der Entwicklungskosten

Voraussetzung: angemessener Eigenanteil, die Fördersumme soll soweit wie möglich in Bayern ausgegeben werden

Als: bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen

Rückzahlung: - bis 5 Jahre nach Auszahlung der letzten Rate
- bei Markteinführung oder Veräußerung

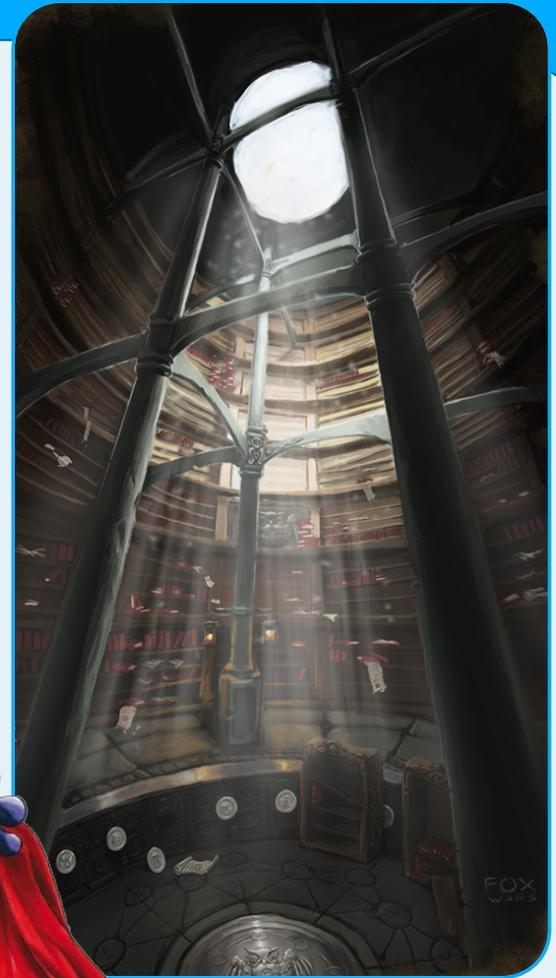
wird mit der ggf. späteren Produktionsförderung verrechnet

Prototypenförderung

Beispiele:



World Wizard,
Chimera



Rumors and Legends,
Lithe Lion



Bernd das Brot und die Unmöglichen,
Bummfilm

Titel: KOSMOS *Physics*
Genre: Physik Lernabenteuer
Plattform: iPad, später Android
Firma: United Soft Media Verlag GmbH, München



Titel: TINK
Genre: 3D Action Adventure
Plattform: Playstation Network, PC (via Steam)
Firma: Mimimi Productions GmbH, München





TINK, Mimimi Productions

[Intention](#)

[Budget](#)

[Financier](#)

[Members](#)

[Conditions](#)

[How it works](#)

[Dates](#)

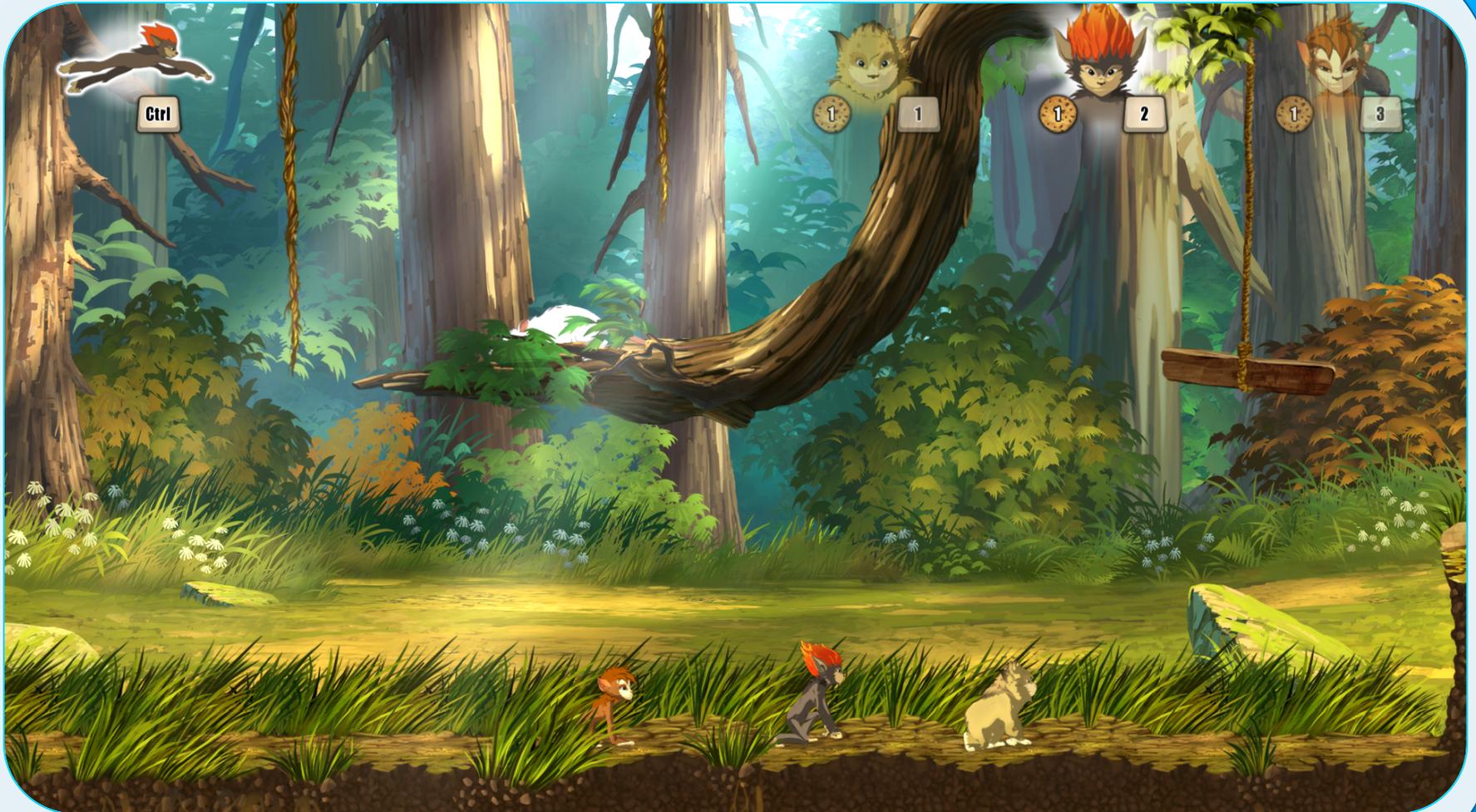
[How to apply](#)

[Projects](#)

[Contact](#)

Titel: Woodlies – Kein Keks für Koblode
Genre: jump'n & run, basierend auf dem gleichnamigen Roman von Cornelia Funke
Plattform: WiiWare, Nintendo DS
Firma: Studio 100 Media GmbH, München und Kritzelkratz 3000 GmbH, Würzburg



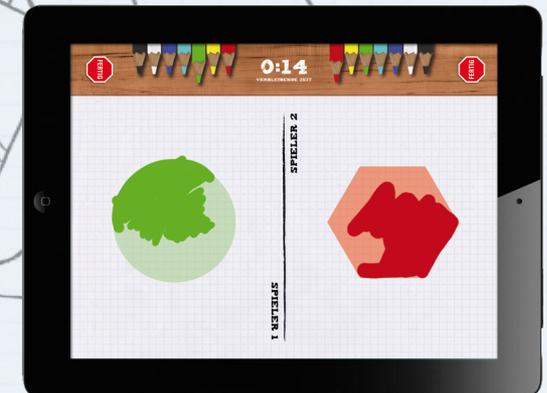


The Woodlies, Studio 100 Media

Titel: Bubbles – Explore, Create, Share
Genre: Edutainment mit Bewegungssteuerung
Plattform: Xbox360 mit Kinect, Playstation 3, Wii, iPad
Firma: DeeBee Software UG, Neufahrn

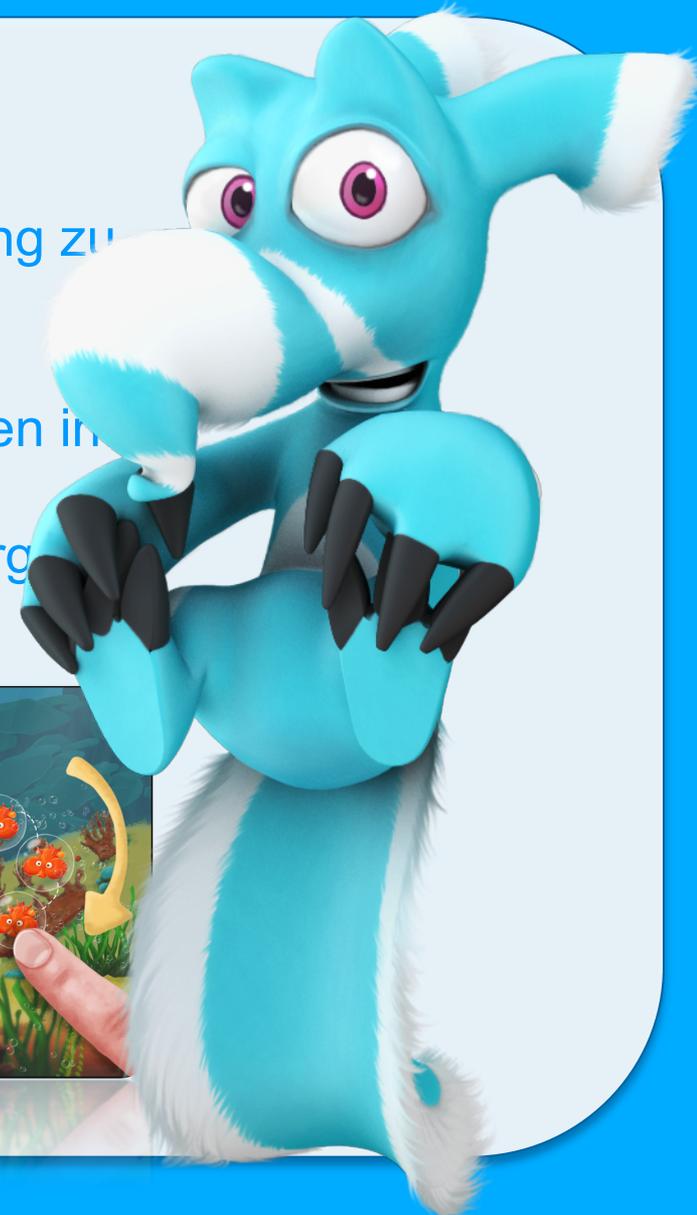


Titel: Fold-Challenge
Genre: Action Puzzle für die ganze Familie
Plattform: iOS
Firma: Cribster UG, München



FOLD CHALLENGE

Titel: Noah
Genre: Action/Adventure, als Fortsetzung zu
CGI-Kinofilm geplant
Plattform: iOS
Firma: Mimimi Productions UG, München in
Zusammenarbeit mit
Ulysses Filmproduktion, Hamburg



Das Förderprogramm im einzelnen

Produktion:

Max. Fördersumme: 200.000 € bzw. 50 % des Budgets

Voraussetzung:

- angemessener Eigenanteil (kann sein: Eigenmittel, Lizenzvorschüsse, Vertriebsgarantien)
- Vermarktungsvertrag oder schlüssiges Vermarktungskonzept
- Bayerneffekt: min. 100 %

Als: bedingt rückzahlbares, verzinsliches Darlehen

Rückzahlung: bis 5 Jahre nach Markteinführung
aus den in-und ausländischen Verwertungserlösen



Zwei Vergabeausschusssitzungen pro Jahr:

17. April 2013

Deadline: 12. März 2013, 18.00 Uhr

19. November 2013

Deadline: 15. Oktober 2013, 18.00 Uhr



Wie beantragt man die Förderung?

Vor dem Stichtag, aktuell: 12. März 2013

1. Erste Informationen auf der Website des FFF Bayern unter www.fff-bayern.de
2. Anruf bei der Förderreferentin des FFF Bayern,
Tel. 089 – 544602-15
gerne mit Terminvereinbarung
3. Erstellung der Antragsunterlagen wie im jeweiligen Antragsformular aufgelistet
4. Den Antragsatz 10-fach pünktlich am Stichtag einreichen
(ab 2013 auch in digitalisierter Form)



Games Förderergebnisse 2009

Firma	Titel	Fördersumme
Konzept		
Remote Control	Oktoberfest für Anfänger	20.000 €
Prototyp		
Coreplay	Myth of Glory	80.000 €
Lithe Lion	Rumors and Legends	20.000 €
Chimera	Word Wizard	80.000 €
Produktion		
Brainmonster	Zweistein II	40.000 €
Total:		240.000 €



Games Förderergebnisse 2010, 1. Sitzung

Firma	Titel	Fördersumme
Konzept		
Forty Games	Universe of Culture	20.000 €
Neos Film	Geheimakte 3 – Der Archimedes Code	20.000 €
Wolpertinger Games	Keep the Sheep	20.000 €
Prototyp		
Bumm Film	Bernd das Brot und die Unmöglichen	59.000 €
Reality Twist	Generation Zero	78.000 €
Total:		197.000 €



Games Förderergebnisse 2010, 2. Sitzung

Firma	Titel	Fördersumme
Konzept		
Bit Barons	Astroslug's Adventures	20.000 €
Digital Treasure Ent.	Spiel für eine bessere Welt	20.000 €
Benjamin Feld	Die Aquas	12.000 €
Gamesinflames	Bavaria Ville	20.000 €
Scala Z Media	Lost in Africa	20.000 €



Games Förderergebnisse 2010, 2. Sitzung

Company	Title	Funding granted
Prototyp		
Kritzelkratz 3000	Color Cubes	40.000 €
Ravensburger Digital	Das verrückte Labyrinth	80.000 €
Piece of Pie Studios	Swimming under Clouds	76.000 €
Produktion		
Reality Twist	Physikus HD ²	85.000 €
CreateCtrl	Carcassone	40.000 €
Total:		413.000 €
GRAND TOTAL 2010		610.000 €

2/2



Games Förderergebnisse 2011, 1. Sitzung

Firma	Titel	Fördersumme
Prototyp		
Wolpertinger Games	Keep the Sheep	30.000 €
Studio 100 Media	Kein Keks für Kobolde	60.000 €
Produktion		
Coreplay	Chaos Chronicles aka Myth of Glory	195.000 €
Reality Twist	TOMs Welt	60.000 €
Total:		345.000 €



Games Förderergebnisse 2011, 2. Sitzung

Firma	Titel	Fördersumme
Konzept		
Retroteam	Die Welser	20.000 €
Filippo Beck Peccoz	Josephine	20.000 €
Prototyp		
Mimimi Prod.	Tink	80.000 €
Neos Film	Pulzar	30.000 €
Produktion		
Chimera Entertainment	World Wonders aka World Wizard	140.000 €
Total:		290.000 €
Grand total 2011		635.000 €



Games Förderergebnisse 2012 1. Sitzung

Firma	Titel	Fördersumme
Konzept		
7mindfiction	Taddeos Welt	20.000 €
Prototyp		
DeeBee Software	Bubbles	70.000 €
Produktion		
Bumm Film	Bernd das Brot und die Unmöglichen	156.000 €
Total:		246.000 €



Games Förderergebnisse 2012, 2. Sitzung

Firma	Titel	Fördersumme
Konzept:		
NEUESUPER	Aloisius auf Abwegen	20.000 €
Prototyp		
7mindfiction	Taddeos Welt	45.000 €
Cribster	Fold-Challenge	60.000 €
Mimimi Prod.	Noah	60.000 €
United Soft Media	Kosmos Physics	50.000 €
Retroteam	Die Welser	42.800 €
Total:		277.800 €
Grand Total in 2012		523.800 €

Chaos Chronicles

FFF Bayern

In Produktion:

Chaos Chronicles aka Myth of Glory

Genre:

klassisches, rundenbasiertes Strategie- RPG

VÖ:

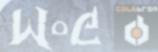
Mai 2013

Firma:

Coreplay GmbH, München; Publisher: BitComposer

Plattform:

Windows, PC



[Intention](#)

[Budget](#)

[Financier](#)

[Members](#)

[Conditions](#)

[How it works](#)

[Dates](#)

[How to apply](#)

[Projects](#)

[Contact](#)

In Produktion: Die Welser
Genre: historische Handelssimulation im Mittelalter
Plattform: Android, iOS, Browser
Firma: retroteam UG



Screenshots des historischen Marktplatzes im Frühjah und Winter



Die Welser, retroteam

In Produktion : Bernd das Brot und
„Die Unmöglichen“
Genre: Point & Click Adventure
Plattform: PC/offline
VÖ: Dezember 2013
Firma: Bumm Game GmbH
Publisher: Koch Media



Fertiges Spiel:

VÖ:

Firma:

Toms Welt

20. September 2012

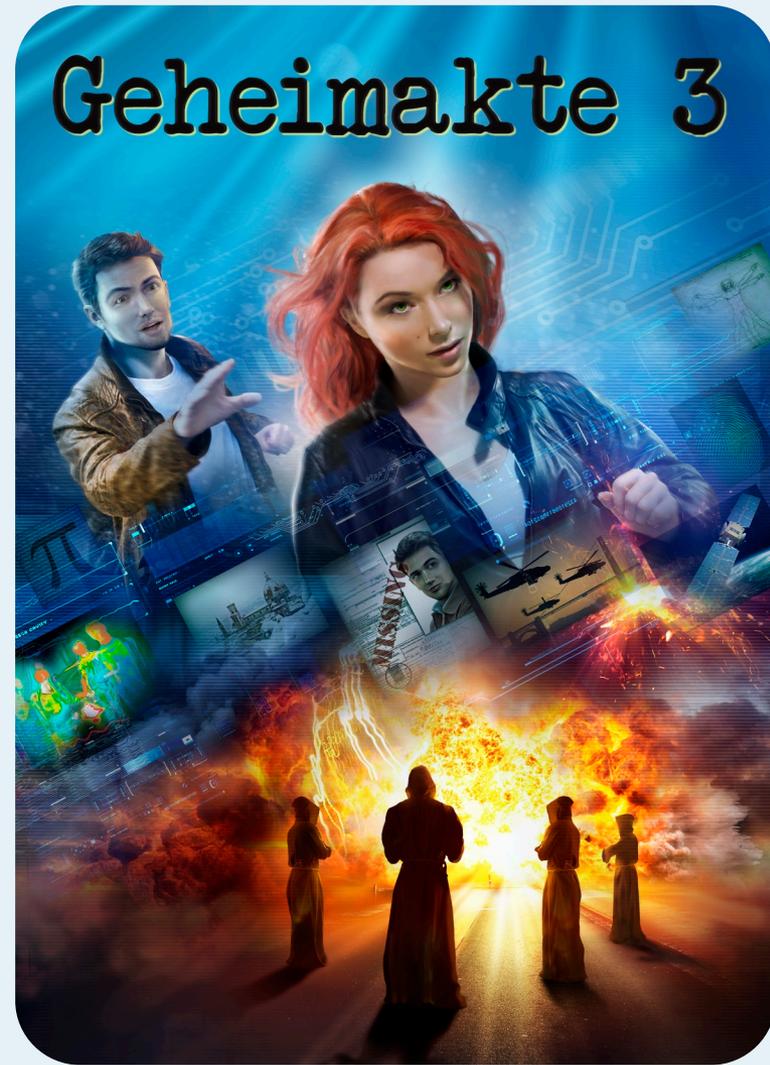
Reality Twist GmbH, München

Sammlung von Minispielen die auf einem bekannten deutschen Animation TV-Charakter basieren



Fertiges Spiel: Geheimakte 3
VÖ: August 2012
Firmen: Neos Film,
Animation Arts
Publisher: DeepSilver

Action/Adventure





„Geheimakte steht seit 2006 für Qualität.“

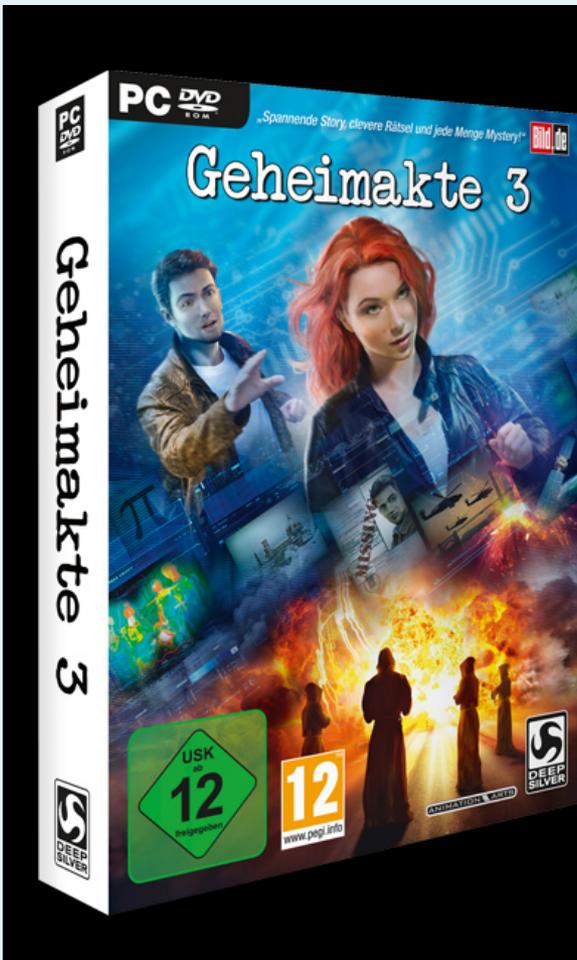
AB 31. AUGUST IM HANDEL

<http://geheimakte.deepsilver.de>

 <http://www.facebook.com/secretfilesgames>



© 2012 Animation Arts Creative GmbH
 Published 2012 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria
 Uses Bink Video. Copyright (C) 1997 2012 by RAD Game Tools, Inc.
 Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Nicht für die Vermietung bestimmt.
 Gefördert durch den Freistaat Bayern und den FFF Bayern.



Fertiges Spiel:

**Word Wonders aka
Word Wizards**

Genre:

Word puzzle

Plattform:

iOS, PC

VÖ:

November 2012

Firma:

Chimera Entertainment
München

Publisher:

Dreamfab, Regensburg



Fertiges Spiel: Physikus HD²
VÖ: Dezember 2011 nur im deutsch sprachigen App Store
Firma: Reality Twist GmbH
Publisher: Braingame GmbH

Moderne Adaptation eines klassischen Lernspiels



Wo gibt's Rat und weiterführende Infos ?

FilmFernsehFonds Bayern GmbH
Gesellschaft zur Förderung der
Medien in Bayern

Sonnenstraße 21
80331 München

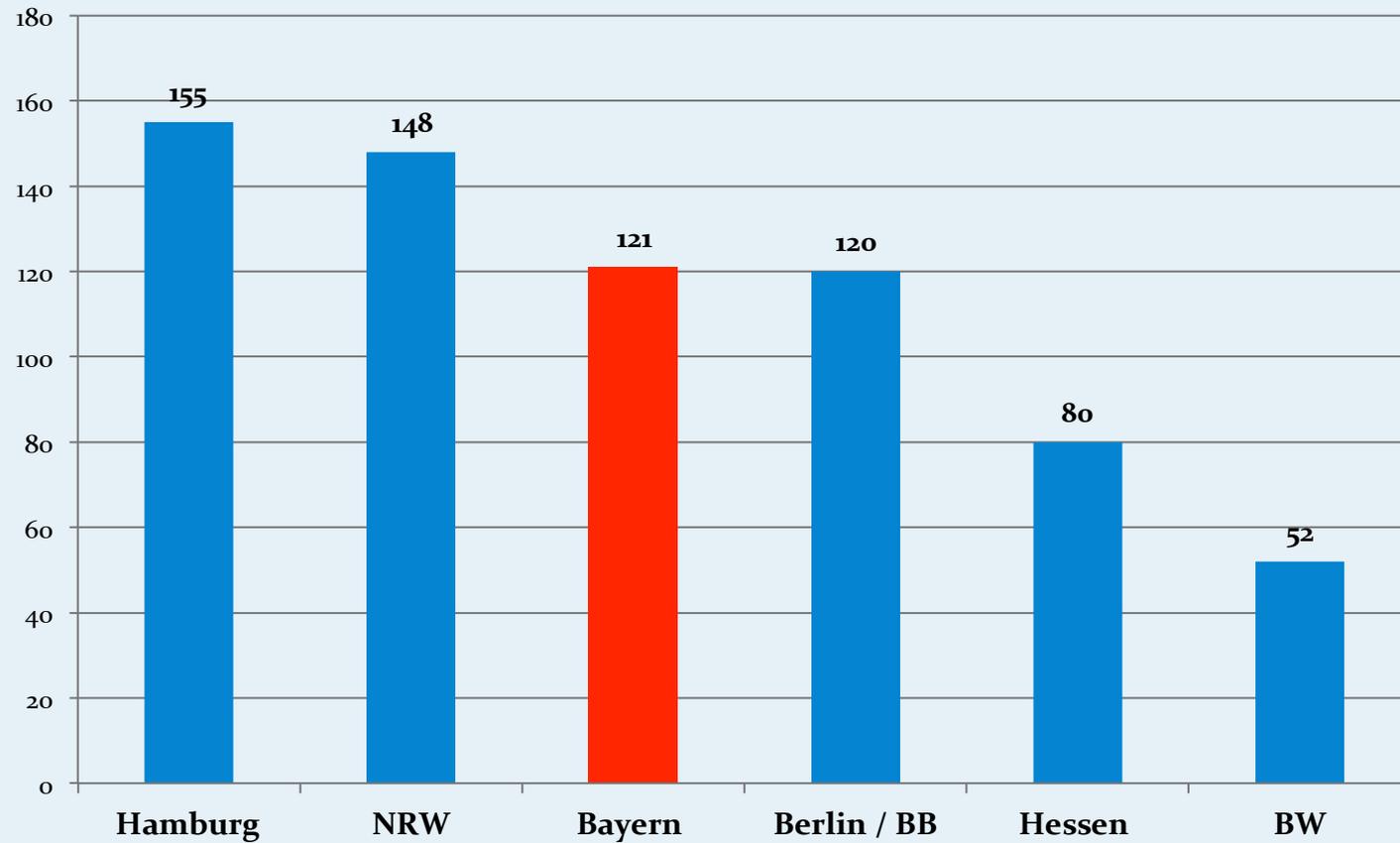
info@fff-bayern.de
www.fff-bayern.de

Prof. Dr. Klaus Schaefer, Geschäftsführer
Dr. Michaela Haberlander, Förderreferentin Games



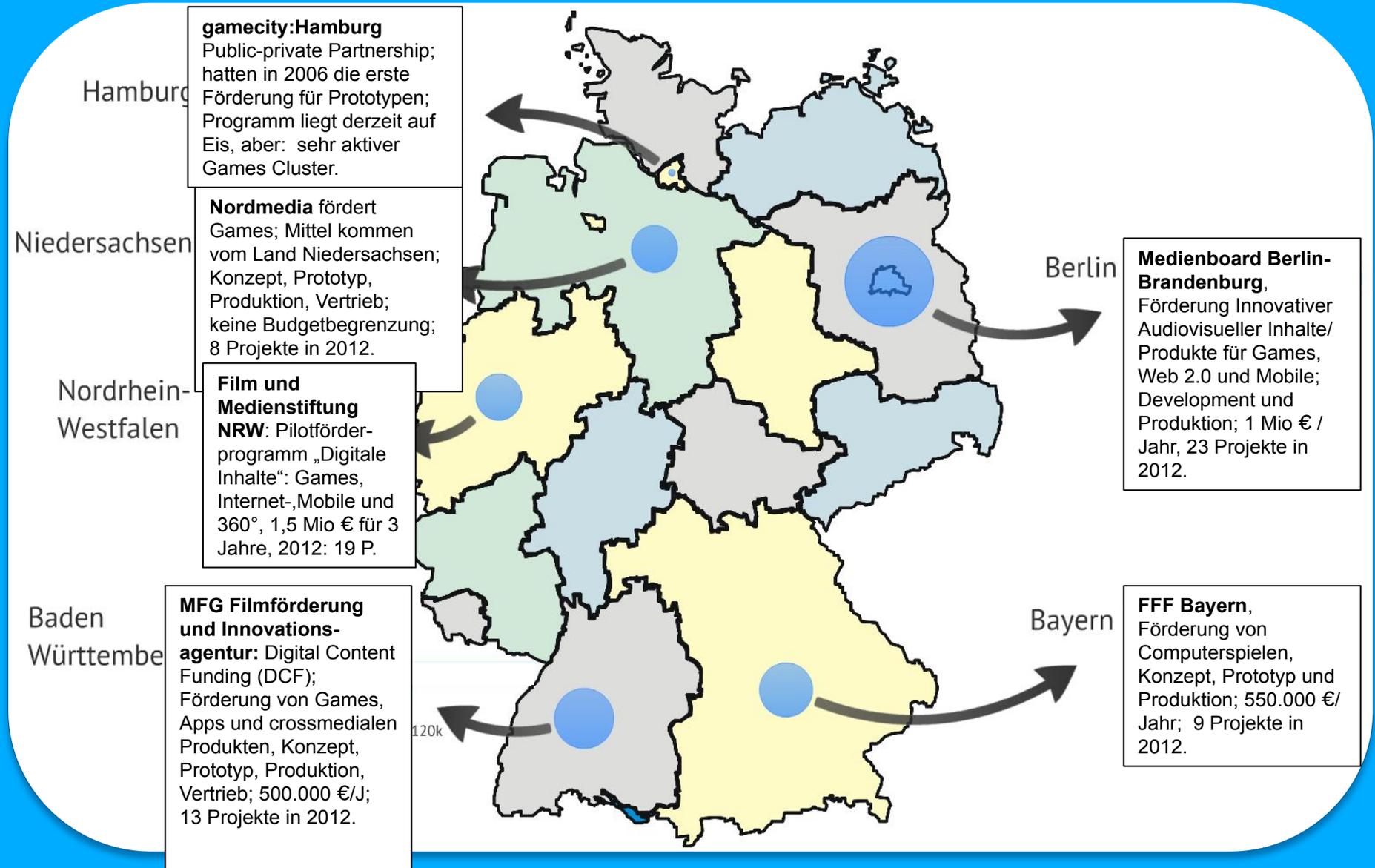
Noah, Mimimi Productions

Anzahl der in der Spielebranche arbeitenden Firmen in den jeweiligen Ländern



Quelle: BIU // Industriekompass Games

Special: Die bayerische Games-Industrie
Im Vergleich zu anderen Standorten



gamecity:Hamburg
Public-private Partnership; hatten in 2006 die erste Förderung für Prototypen; Programm liegt derzeit auf Eis, aber: sehr aktiver Games Cluster.

Hamburg

Niedersachsen

Nordmedia fördert Games; Mittel kommen vom Land Niedersachsen; Konzept, Prototyp, Produktion, Vertrieb; keine Budgetbegrenzung; 8 Projekte in 2012.

Nordrhein-Westfalen

Film und Medienstiftung NRW: Pilotförderprogramm „Digitale Inhalte“: Games, Internet-, Mobile und 360°, 1,5 Mio € für 3 Jahre, 2012: 19 P.

Baden-Württemberg

MFG Filmförderung und Innovationsagentur: Digital Content Funding (DCF); Förderung von Games, Apps und crossmedialen Produkten, Konzept, Prototyp, Produktion, Vertrieb; 500.000 €/J; 13 Projekte in 2012.

Berlin

Medienboard Berlin-Brandenburg, Förderung Innovativer Audiovisueller Inhalte/Produkte für Games, Web 2.0 und Mobile; Development und Produktion; 1 Mio € / Jahr, 23 Projekte in 2012.

Bayern

FFF Bayern, Förderung von Computerspielen, Konzept, Prototyp und Produktion; 550.000 €/Jahr; 9 Projekte in 2012.

Special: Gamesförderung an anderen Standorten in Deutschland

WERK1 München

Das WERK1 München ist der neue Hotspot der Games- und Kreativ-Industrie in München.



Arbeitsbereich

- Büros
- Coworking Space

Community Manager

- Messeauftritte
- Event
- PR / Presse

Eventbereich

- Große Bühne
- GamesLab
- Meeting Räume



Tom Wendel

Community Manager

Tom.wendel@werk1muenchen.de

www.werk1muenchen.de

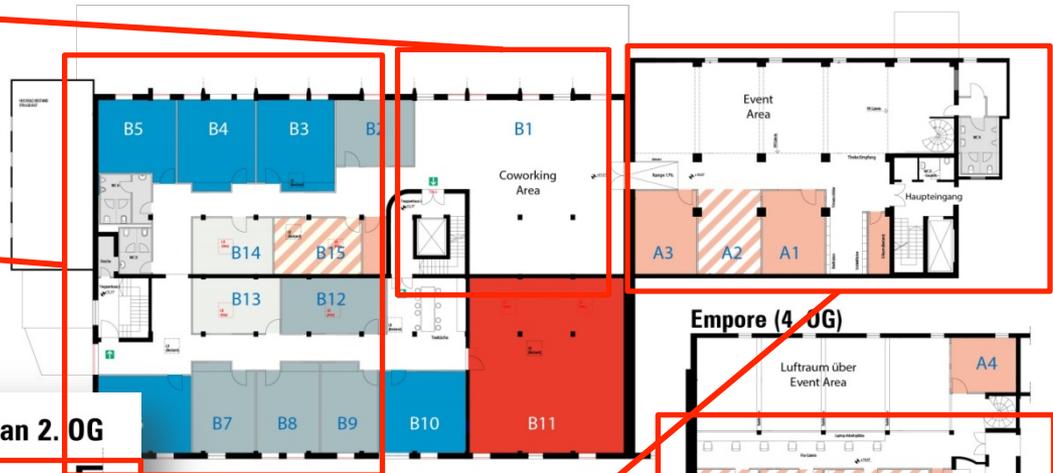
WERK1 Räumlichkeiten

Coworking Space

Büro Fläche für 2-6 Personen

WERK1 MÜNCHEN

Vermietungsplan 3. und 4. OG



Vermietungsplan 2. OG



Event Bereich

Meeting Räume









FUNDING. INDUSTRY. EDUCATION.

DISCOVER THE NEXT LEVEL



Ich bedanke mich für Ihre
Aufmerksamkeit!

und freue mich auf Ihre
Fragen.....

Special thanks to Gerald Grunow, Reality Twist,
In putting this presentation together!

