

Merkblatt

Games

Inhalt

Was wird gefördert? _____	2
Vorraussetzungen / RLP Effekt _____	2
Eigenanteil _____	3
Rechtsformen _____	3
De-minimis-Beihilfen-Erklärung zur Förderrichtlinie §1.3.2. _____	3
Antragstellung _____	3
Antragsunterlagen für alle Förderanträge _____	3
Beschreibung der beantragten Fördermaßnahmen _____	4
60s Video-Pitch _____	4
Visualisierungshilfen _____	4
Finanzierungsplan _____	4
Kalkulation _____	5
<u>Hinweise zu den Förderphasen:</u>	
Konzeptentwicklung _____	6
Prototyping _____	7
Produktion _____	8
Postproduktion/ Portierung _____	9
Verwertung und Public Relations _____	10

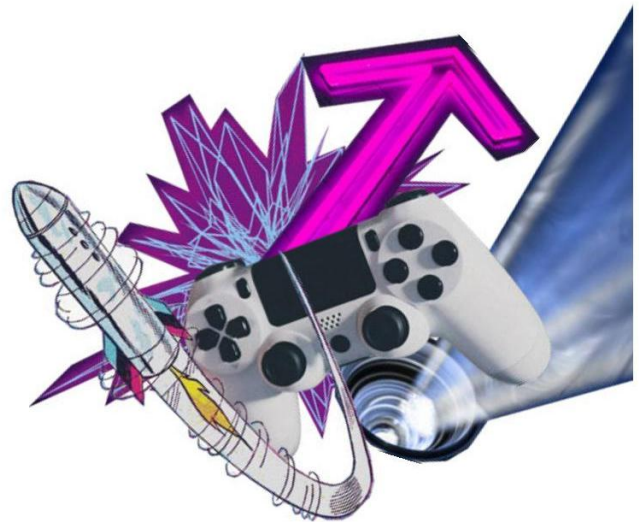
Merkblatt Games

Was wird gefördert?

Gefördert werden relevante, innovative, digitale Games, unabhängig von Form und Art der Ausspielung oder kommerziellen Verwertung. Es werden ausschließlich Projekte gefördert, die zur Veröffentlichung vorgesehen sind. Die Maßnahmen müssen den Förderrichtlinien der Medienförderung Rheinland-Pfalz und deren Grundsätzen in der zum Zeitpunkt der Antragstellung gültigen Fassung entsprechen. Die Förderrichtlinie ist zu finden unter: [Förderrichtlinien](#)

Folgende Phasen können gefördert werden:

- **Konzept/Projektentwicklung**
- **Prototyp**
- **Produktion**
- **Postproduktion und Portierung**
- **Verwertung und Public Relations**



Voraussetzungen/RLP Effekt

Mindestens eine der folgenden Voraussetzungen muss erfüllt sein:

Standort: Sitz/Niederlassung/Betriebsstätte des Antragstellers in RLP

Kultureller Effekt: Ein klarer inhaltlicher Bezug zu Rheinland-Pfalz (z. B. Setting, Thema, Produktionsbeteiligung)

Wirtschaftlicher Effekt: Mindestens 120 % der beantragten Fördersumme werden innerhalb des Förderzeitraums in RLP ausgegeben (z. B. Team, Dienstleister, Studio, Miete, Honorare)

In Ausnahmefällen kann der RLP-Effekt entfallen, wenn das Projekt von besonderem Interesse für die Region ist – das entscheidet die Jury im Einzelfall.

Merkblatt Games

Eigenanteil

Bei Produktions- und Prototyp-Förderphase ist ein Eigenanteil von mindestens 2 % der Gesamtkosten verpflichtend.

Rechtsform

- Natürliche Personen (Solo-Devs, Freiberufler*innen)
- Juristische Personen (z. B. UG, GmbH, GbR)



De-minimis-Beihilfen: Erklärung zu Förderrichtlinie § 1.3.2

Ein Unternehmen darf innerhalb von drei Jahren, einschließlich der beantragten Förderung, höchstens 300.000 Euro an De-minimis-Beihilfen erhalten. Der 3-Jahres-Zeitraum ist fließend, d. h. vor jeder weiteren Neubewilligung einer „de-minimis“-Beihilfe ist die Gesamtsumme der vergangenen drei Jahre, ausgehend vom Zeitpunkt der möglichen Neubewilligung, gewährten „de-minimis“- Beihilfen festzustellen. Der Antragstellende ist verpflichtet, alle bisher erhaltenen „de-minimis“- Beihilfen offenzulegen. Wird der zulässige Höchstbetrag überschritten, kann die gewährte Förderung zurückgefordert werden.

Antragstellung

Die Antragstellung erfolgt nur über das Onlineportal der Medienförderung RLP. Der Link findet sich [hier](#) auf der Website. Das kann schon im Vorfeld gemacht. Vor Antragsstellung sollte die **Förderrichtlinie aufmerksam gelesen** und danach **an dem verpflichtenden Beratungstermin für Erstgespräche (Fördergruppencall) teilgenommen werden** -> [hier Termine der Fördergruppencalls](#)

Antragsunterlagen für alle Förderanträge

Die folgenden Unterlagen und Felder des Antragsformulars sind in allen Phasen verpflichtend abzugeben.

- Kurzvita und Firmenprofil
- Kurzpitch
- Kurze Projektbeschreibung
- RLP-Regionaleffekt: Kulturelle und/oder wirtschaftlichen Förderziele
- Diversität in Team, Story und Cast
- Ökologische, soziale und ökonomische Nachhaltigkeit
- Liste der Mitwirkenden Personen, Lebensläufe/ CV des Kernteams

Merkblatt Games

Beschreibung der beantragten Fördermaßnahme

Beschreibung der Gesamtziele, Aufteilung der Aufgaben in Arbeitspakete (bestehen aus Zeitraum, Leistungsbeschreibung und erwartetem Ergebnis), Zeitplan des Projektes, Bezug des Vorhabens zu den förderpolitischen Zielen.

60s Video – Pitch

Veranschaulicht Eure Idee in einem kurzen Video (ca. 60 Sekunden). Das muss kein High-End Produktion sein, denn ein gut gemachtes und mit dem Handy gedrehtes Video reicht vollkommen.

Visualisierungshilfen

Visualisierungshilfen helfen der Jury dabei, Eure Projektidee schnell und nachvollziehbar zu verstehen. Sie veranschaulichen Look & Feel, Atmosphäre sowie gestalterische und künstlerische Leitlinien Eures Games und ergänzen damit die schriftlichen Beschreibungen.

Zu typischen Visualisierungshilfen gehören Moodboards, Stilreferenzen, frühe Skizzen, Mockups oder andere grafische Elemente, die zeigen, wie das Spiel später wirken soll.

Wichtig hierbei ist die Kennzeichnung von eigenen Grafiken, Referenzen und Moods, sowie von Projekten Dritter oder GenAI.

Finanzierungsplan

Stellt dar, wie die Deckung der Gesamtherstellungskosten (z.B. aus öffentlichen Darlehen, öffentlichen Zuschüssen und Eigenmitteln) zustande kommt. Die Vorlage findet ihr [hier](#)



Merkblatt Games

Kalkulation

Aufstellung aller Kosten der Entwicklung und des anteiligen RLP-Effekts. Die Vorlage findet ihr [hier](#). Handlungskosten können pauschal mit bis zu 10% der Gesamtherstellungskosten kalkuliert werden. Anteilige Kosten dürfen nur in dem Umfang angesetzt werden, in dem die betreffenden Leistungen oder Ressourcen tatsächlich für das Projekt genutzt werden. Die folgende Tabelle gilt für alle Phasen außer der Verwertung/Public Relation.

Anrechenbare Kosten

Alle Personalkosten
(inklusive Lohnnebenkosten), die für die Erstellung der digitalen Inhalte entstehen

Weitere projektbezogene Kosten des Entwicklungsstudios:

- Lokalisierungskosten
- Namensrechte/Lizenzen
- Marketing (einschließlich Tests vor Markteinführung) bis maximal 15% der Gesamtherstellungskosten
- Anteilige und projektbezogene Rechtsberatungskosten
- Anteilige und projektbezogene Kosten für Softwarelizenzen

Handlungskosten

- Anteilige und projektbezogene Büromiete

Nicht anrechenbare Kosten

Alle Kosten, die üblicherweise dem Publisher zuzurechnen sind, wie:

- Vervielfältigungs- und Distributionskosten
- Publisher QA
- Submission bei Plattformholder

Weitere:

- Kosten für die Firmen(um-)gründung bzw. Standortverlegung
- **Hardware**



Konzeptentwicklung

Eigenanteil: Entfällt

Zeitraum : bis zu 12 Monate

Weitere Unterlagen (zu den auf Seite 3 aufgeführten)

Pitch Deck (max. 15 Seiten)

Die Ausarbeitung kann als Textdokument oder als Pitch-Deck erfolgen.

1. Elevator Pitch: Kurzer Pitch auf einer Slide oder ½ Seite

2. Vision: Genredefinition, Game Design und Mechaniken, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte

3. Marktpositionierung und Zielgruppe: Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmale (USP), grobe Markt- und Konkurrenzanalyse

4. Angestrebte Konzeptarbeit: Was soll während der Konzeptphase erarbeitet werden und für welche Arbeitsschritte wird die Förderung eingesetzt.

Abgabe

Ziel ist die Entwicklung eines Game Design Dokument. Zudem wird ein schriftlicher Abschlussbericht über die Erfüllung der beantragten Maßnahme benötigt. Die Entwicklung eines Proof of Concept ist möglich.

Prototyping

Eigenanteil: 2% der Gesamtherstellungskosten

Zeitraum: bis zu 12 Monate

Weitere Unterlagen (zu den auf Seite 3 aufgeführten)

Pitch Deck (max. 15 Seiten)

Die Ausarbeitung kann als Textdokument oder als Pitch-Deck erfolgen.

1. Elevator Pitch: Kurzer Pitch auf einer Slide oder ½ Seite
2. Vision: Genredefinition, Game Design und Mechaniken, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte
3. Marktpositionierung und Zielgruppe: Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmale (USP), Markt- und Konkurrenzanalyse, Technische Herausforderungen
4. Zeitplan

Game Design Dokument

Detaillierte Darstellung, wie der Prototyp aussehen, welche Bestandteile er umfassen und welche Fragen er beantworten soll. d.h. welche Features sollen enthalten sein. Wo liegt der Fokus in der Entwicklung des Prototypen (Vertical Slice, Proof-of-Concept, o.ä.) ?

Verwertungskonzept

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 geplant? 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. Des weiteren wird ein Sachstandsbericht über die Erfüllung der beantragten Maßnahme benötigt.

Produktion

Eigenanteil: 2% der Gesamtherstellungskosten

Zeitraum : bis zu 12 Monate

Weitere Unterlagen (zu den auf Seite 3 aufgeführten)

Pitch Deck (max. 15 Seiten)

Die Ausarbeitung kann als Textdokument oder als Pitch-Deck erfolgen.

1. Elevator Pitch: Kurzer Pitch auf einer Slide oder ½ Seite
2. Vision: Genredefinition, Game Design und Mechaniken, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte
3. Marktpositionierung und Zielgruppe: Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alieinstellungsmerkmale (USP), Markt- und Konkurrenzanalyse, Technische Herausforderungen
4. Zeitplan/Roadmap

Game Design Dokument

Detaillierte, dem Genre entsprechende Darstellung, wie das fertige Spiel aussieht und welche Inhalte und Features es umfassen soll. Ggf. Abgrenzung zum aktuellen Stand des Spiels im Prototypen.

Prototyp

Ein spielbarer Prototyp. Zusätzliche Visualisierungshilfen: Gameplay-Video, Screenshots und Artwork.

Verwertungskonzept

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 geplant? Darstellung des Verkaufspotential (Rückflussplanung). Wie viele Einheiten werden in welchem Markt verkauft?

Abgabe

Das fertige Spiel muss als kompilierter Standalone-Build und als repräsentatives Gameplay Video zur Verfügung gestellt werden. Des weiteren wird ein Sachstandsbericht über die Erfüllung der beantragten Maßnahme benötigt.

Postproduktion/ Portierung

Eigenanteil: Entfällt

Zeitraum : bis zu 12 Monate

Weitere Unterlagen (zu den auf Seite 3 aufgeführten)

Pitch Deck (max. 15 Seiten) und Game Design Dokument

Siehe Produktion Seite 8

Spielbarer Build

Ein spielbarer Build. Zusätzliche Visualisierungshilfen: Gameplay-Video, Screenshots und Artwork.

Verwertungskonzept

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 geplant? Darstellung des Verkaufspotential (Rückflussplanung). Wie viele Einheiten werden in welchem Markt verkauft?

Abgabe

Ein schriftlicher Sachstandsbericht über die Erfüllung der beantragten Maßnahme wird benötigt.

Verwertung und Public Relations

Eigenanteil: Entfällt

Zeitraum : bis zu 12 Monate

Weitere Unterlagen (zu den auf Seite 3 aufgeführten)

Pitch Deck (max. 15 Seiten) und Game Design Dokument

Siehe Produktion Seite 8

Spielbarer Build

Ein spielbarer Build. Zusätzliche Visualisierungshilfen: Gameplay-Video, Screenshots und Artwork.

Kalkulation

Siehe folgende Seite 11

Abgabe

Ein schriftlicher Sachstandsbericht über die Erfüllung der beantragten Maßnahme wird benötigt.

Verwertung und Public Relations

Kalkulation

Aufstellung aller Kosten für diese Förderphase und den anteiligen RLP-Effekt.

Handlungskosten können pauschal mit bis zu 10% der Gesamtherstellungskosten kalkuliert werden.

Anrechenbare Kosten

- Alle Personalkosten (inklusive Lohnnebenkosten), die für die Erstellung der digitalen Inhalte entstehen
- Marketing
- Weitere projektbezogene Kosten des Entwicklungsstudios:
 - Lokalisierungskosten
 - Namensrechte/Lizenzen
 - Anteilige und projektbezogene Rechtsberatungskosten
 - Anteilige und projektbezogene Kosten für Softwarelizenzen
- Handlungskosten
 - Anteilige und projektbezogene Büromiete
 - Anteilige und projektbezogene Allgemeine Bürokosten (z.B. Strom, Internet, Bürobedarf, Reinigung; Server)
 - Anteilige und projektbezogene Verwaltungskosten, z.B. Buchhaltung
 - Anteilige und projektbezogene Versicherungen

Nicht anrechenbare Kosten

- Kosten für die Firmen(um-)gründung bzw. Standortverlegung
- Submission bei Plattformholder
- Publisher QA
- **Hardware**