



Sie befinden sich hier: [Startseite](#) > [Presse](#) > **Pressemitteilungen**

Pressemitteilungen

Bayern fördert 13 Games-Projekte mit fast 1,7 Mio. Euro / Digitalminister Dr. Fabian Mehring: „Rückenwind für Bayerns Kreativ-Champions!“

25. April 2024

Bayern fördert über den FFF Bayern 13 neue Gamesprojekte mit insgesamt 1.682.904 Euro. Damit werden Produktionen, Prototypen und Konzepte von Games-Entwicklern aus München, Erlangen, Reichenberg, Bayreuth, Augsburg, Würzburg, Nürnberg, Würth und Mering unterstützt.

Bayerns Digital- und Gamesminister Dr. Fabian Mehring erklärt: „Wir schaffen im Freistaat die besten Rahmenbedingungen, um unsere Studios auf die Überholspur zu bringen. Deshalb geben wir Bayerns Kreativ-Champions in der aktuellen Vergaberunde mit einer Rekord-Summe von 1,7 Millionen Euro maximalen Rückenwind. Unsere jüngsten bayerischen Erfolge, zuletzt mit der Auszeichnung von Pixel Maniacs als „Studio des Jahres“ beim Deutschen Computerspielpreis, zeigen, dass sich der Turbo, den ich nach meinem Amtsantritt für Bayerns Gamesbranche gezündet habe, auszahlt.“

Die Förderbescheide überreichte Digitalminister Mehring gemeinsam mit dem FFF Bayern in der LfA Förderbank Bayern in München. Bei der Veranstaltung betonte der Minister die große Vielfalt der Branche. Mehring: „Die Architekten hinter den digitalen Welten der Zukunft kommen aus allen Teilen Bayerns. Das unterstreicht erneut die regionale Vielfalt und das enorme Potenzial unserer heimischen Games-Branche. Bayerns Entwicklerinnen und Entwickler sind ein bedeutsamer Wirtschaftsfaktor für den Freistaat und gestalten den gesellschaftlichen Wandel und die digitale Transformation an der Spitze mit. Sie sind kreative Innovationstreiber und damit echte Pixel-Pioniere, die mit ihrer erfolgreichen Arbeit die digitale Zeitenwende vorantreiben.“

Wie Mehring in München erklärt, gehört zu den in diesem Förderdurchlauf mit Landesmitteln bedachten Projekten unter anderem das Spiel „The Choices We Make“ vom Münchner Entwicklerstudio JumpyBit. Dieses Spiel zielt darauf ab, die Spieler selbst zu Game-Entwicklern zu machen.

Ebenfalls gefördert wurde die Spielidee „Interdimensional Mailmen“, die eine einzigartige Mischung aus Simulator, Puzzle und Ressourcenmanagement bietet. Die Entwickler stammen aus Italien und haben sich vor kurzem in Nürnberg niedergelassen.

Ein weiteres vielversprechendes Projekt ist „Fell out“ von Wonderstar, bei dem der Spieler einen gestrandeten Protagonisten steuert, der Rätsel löst, um einen geheimnisvollen Nebel zu vertreiben. Die Entwickler kommen aus Mering bei Augsburg.

Die Verkündung der bayerischen Rekordförderung verbindet Staatsminister Mehring mit einem deutlichen Appell an den Bund:

„Nach der glanzvollen Verleihung des Deutschen Computerspielpreises bei uns München herrscht in der Branche nun Berliner Katerstimmung. Die Eckpunkte der Bundesregierung für eine neue Gamesförderrichtlinie sind alles aber kein Rückenwind für die Branche. Als bayerischer Digitalminister vermisste ich den ernsthaften Willen und vollen Einsatz, um den Gamesstandort Deutschland international wettbewerbsfähig zu machen. Es herrscht weiterhin Chaos bei den Mitteln auf Bundesebene. Die Töpfe des Bundeswirtschaftsministeriums sind weiterhin leer, während bei der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) 33 Mio. Euro Fördermittel ungenutzt brachliegen. Es ist kaum zu glauben, dass die BKM seit Monaten nicht einmal eine Idee hat, wie die Gelder genutzt werden können. Falls es für die BKM zu schwierig ist, die Gelder zu verteilen, stehen wir Länder gerne bereit! Man müsste einfach nur die Arroganz der Ampel ablegen und einmal mit uns Ländern reden“, so der bayerische Games-Minister.

„Die Gamesbranche hat durch die Eckpunkte des BMWK weder Planungssicherheit noch Verlässlichkeit. Die beabsichtigte Abschaffung der Kumulation ist in meinen Augen ein historischer Fehler. Auch die Mindestgrenze von 400.000 Euro muss dringend diskutiert werden. Kleine Studios dürfen nicht auf der Strecke bleiben und müssen ebenfalls Zugang zur Bundesförderung haben. Der Bund darf nicht einseitig die Verantwortung auf die Länder abschieben und muss seine Förderung so anpassen, dass es idealerweise für alle qualitativ guten Anträge reicht, mindestens aber gerecht zugeht. Zeitgleich wollen wir keine ideologischen Scheuklappen bei der Gamesförderung wie es durch die Sonderboni angedacht ist. In die Kreativität und Gestaltungsfreiheit der Entwicklerinnen und Entwickler darf nicht politisch eingegriffen werden. Die Bundesgamesförderung bleibt mit Blick auf die neuen Eckpunkte aktuell eine reine Mangelverwaltung und kein starkes Aufbruchssignal für die Marke Games aus Deutschland, das es dringend bräuchte. Begrüßenswert ist die Bereitschaft, unserem Bayerischen Wunsch nach Tax Credits zu entsprechen, was freilich nicht einseitig zu finanziellen Lasten der Länder geschehen kann. Als bayerischer Games-Minister besteht meine Mission darin, der Branche volle Rückendeckung zu geben, um sie international wettbewerbsfähig zu machen und ihre Innovationskraft und Kreativität als Motor für die digitale Transformation bestmöglich zu nutzen“, so Mehring in München.

Alle geförderten Projekte finden Sie hier: [https://www.fff-](https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Vergabemeldungen/FFF_Bayern_Vergabemeldungen_Games_19._Ma_rz_2024_Stand_20._Maerz_2024_.pdf)

[bayern.de/fileadmin/user_upload/Vergabemeldungen/FFF_Bayern_Vergabemeldungen_Games_19._Ma_rz_2024_Stand_20._Maerz_2024_.pdf](https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Vergabemeldungen/FFF_Bayern_Vergabemeldungen_Games_19._Ma_rz_2024_Stand_20._Maerz_2024_.pdf)

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

[Inhalt](#)

[Datenschutz](#)

[Impressum](#)

[Barrierefreiheit](#)

