

# Bayern entwickelt erfolgreiche Games-Förderung weiter: Konzept, Prototyp, Produktion - Erfolg! / Minister Dr. Mehring: „Neues Wachstum durch frische Ideen auf explodierenden Zukunftsmärkten!“

1.7.2026 - | Bayerische Staatsregierung

**Erst vor wenigen Wochen hat die erste bayerische Games-Standortstudie belegt: Die Förderstrategie des Freistaats wirkt. Seit 2018 hat sich die Zahl der Games-Unternehmen in Bayern mehr als verdoppelt und die Branche erwirtschaftet rund 347 Millionen Euro Umsatz. Jetzt legt das Bayerische Staatsministerium für Digitales nach und hat seine Förderrichtlinie für Games in enger Abstimmung mit dem FilmFernsehFonds Bayern und der Branche weiterentwickelt. Die Neuerungen setzte Minister Mehring bereits am 30. Juni 2026 in Kraft.**

**Digitalminister Dr. Fabian Mehring:** „Die jüngste Standort-Studie hat es schwarz auf weiß bestätigt: Unsere Strategie geht voll auf. Deshalb setzen wir diesen Erfolgskurs gemeinsam mit der bayerischen Games-Branche fort. Mit den Neuerungen in der Förderrichtlinie nehmen wir die ersten Entwicklungsphasen - Konzepte und Prototypen - noch stärker in den Blick und treiben so die Professionalisierung unserer Studios weiter voran. Gleichzeitig öffnen wir unser Ökosystem ganz bewusst für eine neue Generation von Talenten, die mit frischen Ideen in die Games-Entwicklung einsteigen will. Dabei ermöglichen wir den transparenten Einsatz von Werkzeugen wie Künstlicher Intelligenz und legen gleichzeitig Wert auf erste beispielbare Inhalte zum Abschluss der Konzeptphase. Für mich ist klar: Diese Neuerungen in unseren Förderrichtlinien machen Bayern auch in Zukunft zur idealen Startrampe, von der aus Deutschlands Games-Szene weiter durchstarten kann!“

**Dorothee Erpenstein, Geschäftsführerin FFF Bayern:** „Mit der Weiterentwicklung der Games-Förderrichtlinie entwickeln wir diese Förderschiene konsequent weiter. Höhere Obergrenzen eröffnen die Möglichkeit, auch umfangreichere Projekte zu begleiten. Gleichzeitig greifen die einzelnen Förderstufen künftig noch besser ineinander und schaffen für Studios einen verlässlichen Entwicklungspfad von der ersten Idee bis zur Produktion. Ein besonderes Anliegen bleibt die Förderung des Nachwuchses: Mit passgenauen Regelungen für Erstprojekte bei Förderhöhe und Eigenanteil erleichtern wir neuen Talenten den Einstieg in die professionelle Games-Entwicklung.“

Die wichtigsten Neuerungen im Überblick:

Wie diese Strategie schon heute Früchte trägt, zeigt ein aktuelles Beispiel aus Nürnberg: Das Entwicklerstudio Spaceflower UG hat dem Freistaat dank des wirtschaftlichen Erfolgs seines Strategiespiels „Let Them Trade“ jüngst 55.000 Euro an Fördermitteln zurückgezahlt. Dieses Erfolgsdarlehen-Modell wird mit der aktuellen Richtlinienfortschreibung nun weiter gestärkt. Minister Mehring: „Aus initialer Förderung wird konkrete Wertschöpfung in Bayern. So geht echte digitale Dividende. Wir verstehen Bayern als Top-Tech-Land im Herzen Europas. Deshalb wollen wir uns in neuen Wachstumsmärkten wie dem Games-Sektor, auf denen der Wohlstand der Zukunft verteilt wird, nicht mit einer passiven Zuschauerrolle begnügen. Stattdessen geben wir politischen Schub und entwickeln den Freistaat gezielt zu einem der führenden Games-Standorte Europas. Wir

setzen auf neues Wachstum durch frische Ideen auf explodierenden Zukunftsmärkten!“, so Minister Dr. Mehring.

<https://www.bayern.de/bayern-entwickelt-erfolgreiche-games-foerderung-weiter-konzept-prototyp-produktion-erfolg-minister-dr-mehring-neues-wachstum-durch-frische-ideen-auf-explodierenden-zukunft>