

Erfolgreiches Nürnberger Games-Studio zahlt 55.000 Euro an Fördermitteln an den Freistaat zurück // Digitalminister Dr. Mehring: „Aus Förderung wird Wertschöpfung - so geht digitale Dividende!“

26.6.2026 - | Bayerische Staatsregierung

Bayerns Games-Förderung trägt Früchte: Das Nürnberger Entwicklerstudio Spaceflower UG zahlt aufgrund des wirtschaftlichen Erfolgs seines Strategiespiels „Let Them Trade“ 55.000 Euro an den Freistaat Bayern zurück. Die symbolische Übergabe an Bayerns Digitalminister Dr. Fabian Mehring erfolgte auf der Bühne des Bayerischen Digitalgipfels in Nürnberg.

„Let Them Trade“ wurde über mehrere Jahre hinweg durch den FilmFernsehFonds Bayern (FFF Bayern) auf seinem Weg von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung begleitet. Heute erzielt das vom Digitalministerium geförderte Game einen Umsatz von über einer Million Euro – und zahlt deshalb bares Geld an den Freistaat zurück. Die Rückzahlung stammt aus der Produktionsförderung, die Minister Mehring als Erfolgsliehen ausgestaltet hat, wonach bei wirtschaftlichem Erfolg eine anteilige Rückführung der Fördermittel vorgesehen ist.

Bayerns Digitalminister Dr. Fabian Mehring erklärt:

„Die Rückzahlung zeigt, dass unsere Games-Förderung weit mehr ist als ein Kultur- oder Kreativprogramm. Aus dieser Förderung wird konkrete Wertschöpfung – so entsteht echte digitale Dividende. Wir investieren gezielt in digitale Innovationen, neue Geschäftsmodelle und die Talente von morgen. Wenn aus einer geförderten Idee ein erfolgreiches Produkt entsteht und Fördermittel an den Freistaat zurückfließen, ist das der beste Beleg dafür, dass unsere Strategie aufgeht. In Bayern schaffen wir deshalb die Voraussetzungen dafür, dass heimische Studios international erfolgreich sein können. Wir begleiten kreative Talente von der ersten Idee bis zum Markteintritt und stärken so eine Branche, die für Innovation, Technologie und digitale Wertschöpfung steht. Auf diese Weise entwickeln wir unseren Freistaat Schritt für Schritt zu einem der führenden Games-Standorte Europas.“

FFF Geschäftsführerin Dorothee Erpenstein:

„Der Erfolg von Let Them Trade zeigt, wie nachhaltig die 2009 gegründete FFF-Games-Förderung wirkt. Die nun zurückgezahlten Fördermittel kann Spaceflower als Erfolgsliehen in neue spannende Projekte investieren. Mithilfe der Förderung können junge Studios durch ihre ersten Projekte auf sich aufmerksam machen und Publisher sowie Investoren für sich und Bayern gewinnen. So entsteht ein positiver Kreislauf, der Innovation, Kreativität und unternehmerisches Wachstum gleichermaßen fördert. Gleichzeitig ist diese Erfolgsgeschichte ein Beleg für die Strahlkraft der bayerischen Games-Branche außerhalb Münchens. Auch dank der gezielten Förderung haben sich in den vergangenen Jahren zahlreiche erfolgreiche Studios in vielen Regionen Bayerns etabliert. Nürnberg hat sich dabei zu einem regelrechten Games Hub entwickelt. Gemeinsam mit anderen Studios hat Spaceflower ein kreatives Umfeld geschaffen, das heute für die Dynamik und den Unternehmmergeist der fränkischen Games-Szene steht. Solche Netzwerke und

Initiativen sind ein wichtiger Baustein für die weitere Entwicklung Bayerns als führenden Games-Standort.“

Das Spiel „Let Them Trade“ erhielt seit 2019 Unterstützung in allen drei Förderstufen des FFF Bayern – zunächst mit einer Konzeptförderung in Höhe von 20.000 Euro, anschließend mit einer Prototypenförderung über 80.000 Euro und schließlich mit einer Produktionsförderung von 245.000 Euro. Insgesamt wurden damit rund 345.000 Euro für das Projekt bereitgestellt. Mit dem wirtschaftlichen Erfolg des Titels fließt nun ein erster Teil dieser Mittel in Höhe von 55.000 Euro an den Freistaat zurück.

„Mit ‚Let Them Trade‘ sehen wir, wie aus einer Idee ein erfolgreiches Unternehmen, aus Förderung wirtschaftliche Dynamik und aus Kreativität echte Wertschöpfung wird. Genau solche Erfolgsgeschichten wollen wir mit unserer Games-Strategie in Bayern möglich machen“, so Mehring.

„Let Them Trade“ wurde vom Nürnberger Studio Spaceflower entwickelt und verbindet Aufbau-, Strategie- und Wirtschaftssimulationselemente in einer an klassische Brettspiele angelehnten Spielwelt. Das Spiel zählt zu den erfolgreichen Beispielen dafür, wie aus bayerischen Games-Projekten marktfähige Produkte mit internationaler Reichweite entstehen können.

<https://www.bayern.de/erfolgreiches-nuernberger-games-studio-zahlt-55-000-euro-an-foerdermitteln-an-den-freistaat-zurueck-digitalminister-dr-mehring-aus-foerderung-wird-wertschoepfung-so-geht-digita>